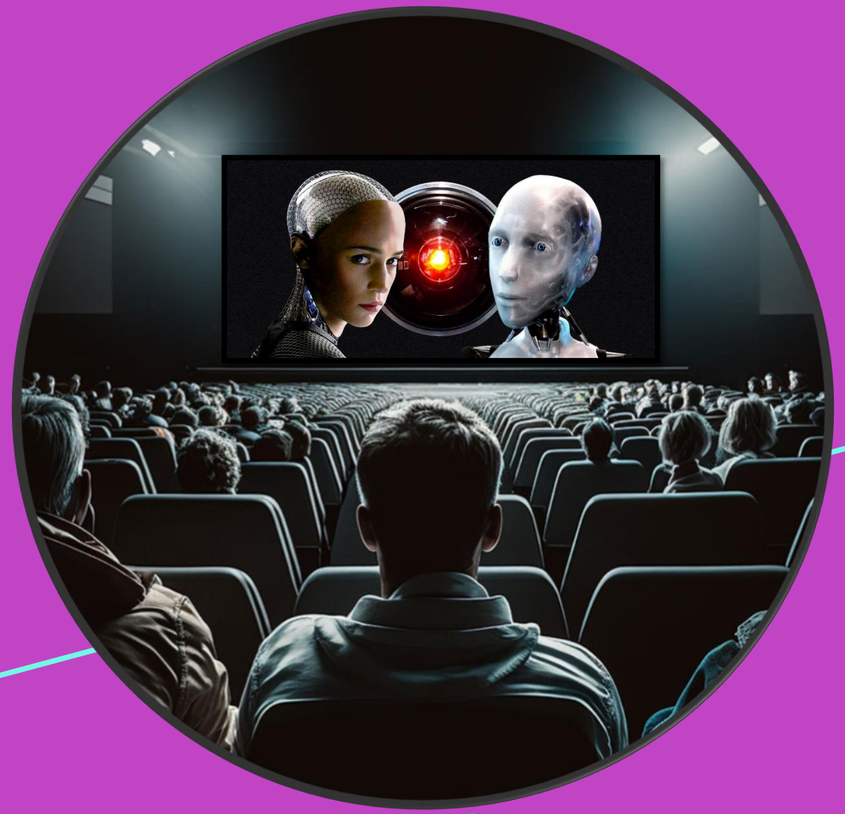
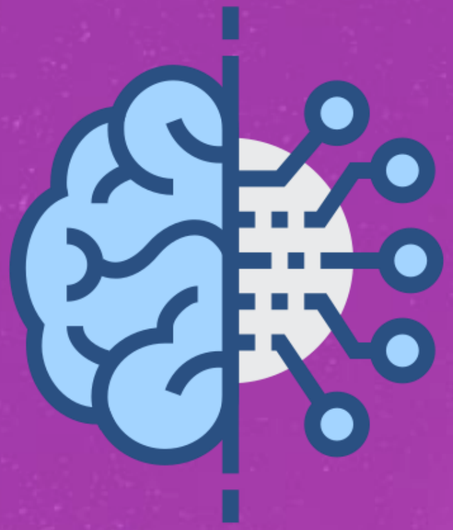
Lufi, vagy egy új korszak kezdete?

Az MI jelentősége, hatása a filmművészetre és a filmterjesztésre

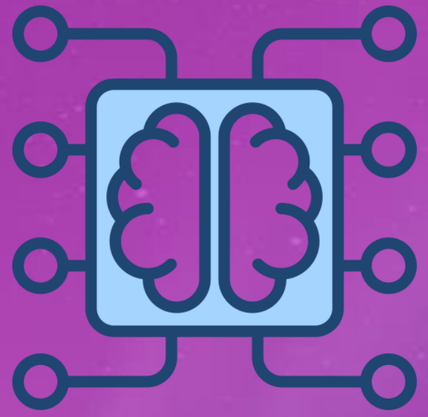


saját találmányunknak (valaminek amit mi hoztunk létre), a számítógépnek adunk autonómiát a saját nézőpontunk és magunk, mint emberi lény felett.

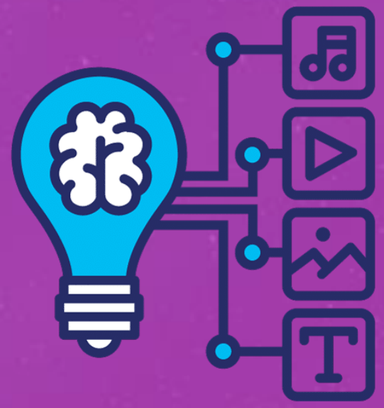
— Steven Spielberg



Machine learning



Deep learning



Generative AI

Szemléletmód



technofób

pesszimizmus
veszély
korlátozza a kreativitást
emberi munkát kiváltó
mesterséges entitás



technofil

optimizmus
esély
elősegíti a kreativitást
társszerző

Tehát mire jó?



Információt kezel

Nagy adatbázisokat képes kezelni és elemezni



Összefüggések, trendek

Kimutatás, patternek, oda nem illő kivételek stb.



Becslés/Jóslat

A meglévő információk alapján határoz meg irányokat



Új tartalom

Szöveg, kép, videó stb. (meglévő tudásból)

Érintett területek

1. Gyártás előkészítése
2. Gyártás
3. Utómunka/terjesztés

Gyártás előtt

Gyártást meghatározó predikátorok, tényezők

Deep learning, adatok, statisztikák kezelése

- Potenciális nézők, demográfia felmérése → targetálás
- Életkor, nem, szexualitás stb.
- Trendeket térképez fel: milyen filmek, milyen színészekkel, milyen témákban stb. sikeresek → így határoz meg becsléseket, ajánlásokat

Gazdasági tényezőket elemez és jósol

- Mi a várható költség, majd a bevétel, az elégedettség, mekkora eséllyel lesz sikeres stb.

Storyboard, vizualizáció

- Hogyan néz ki egy-egy jelenet, online location scouting paraméterek alapján stb.

Utómunka, terjesztés

Segíthet:
- Vágásban, fényelésben, színezésben
- Speciális effektusok (részben) automatizált használatában
- Trailer optimalizálásban

Terjesztés esetén
- Célközönség feltérképezésében, elérésében és bevonzásában
- Marketingben

Hogyan van jelen már most?

Streaming platformok:
- Algoritmusok határozzák meg a fogyasztást és annak irányát
- „Netflix effektus”

Piackutatások, terjesztéshez használt alkalmazások → igények, preferenciák felmérése, targetálás

Már léteznek rövid és egész estés AI filmek
- Infinity Flicks
- *Where the Robots Grow* (2024)

Alkalmazások
- HailouAI, Artlist, Gemini AI stb. → videók létrehozása
- Suno AI → zene
- DeepAI, Ideogram, RunwayAI → képek
- iWeaver, DeepStoryAI → forgatókönyvek
- EnhancorAi, KlingAI → speciális effektusok/VFX
- HeyGen, Deepfakes Web → Deepfake

Vitát generáló esetek: *A brutalista*, *Maria*, *Emilia Pérez* stb.

Hogyan jelenhet meg a közeljövőben?

Elsődlegesen: **mainstream ipar, profitorientált filmezés**

- Reklámok, ajánlók, előzetesek, blockbusterek stb → mivel ezek amúgy is sémákra épülnek, könnyen adaptálhatóak → elképzelhetőek akár egészestés alkotások is (pl. *Where the Robots Grow*)
- A kérdés az, hogy ezért ki fog fizetni? (lásd. kutatások)

Arthouse filmek esetében közvélekedés

- Emberi kreativitást nem lehet leváltani → hiába „generál új tartalmat”, igazán a meglévő tudásból gazdálkodik, ami megfogható → a művészet **nem ilyen**
- Nincs esélye ilyen teljesítményekre és nem is erre hoztuk létre → részfolyamatokat segíthet
- A művészet alapja: lázadás, szembenállás, meglévő konvenciók megkérdőjelezése → Ez nem fér bele az AI logikába

Fogyasztási tendenciák

- UNIC 2025
- Bevétel nő, nézettség csökken (kb. 5%)
- Magyarország: 11.1 → 10.5 (-5,4%)



Perszonalizáció/Individualizáció

Egyéni fogyasztói kosarakhoz igazítja a tartalmat, személyre szabottan ajánl és a terjesztő is ehhez igazodik → erős atomizáltság



Interperszonális viszonyok megváltozása/személytelenség

A közösségi médián még emberekkel léptünk interakcióba → most már a ChatGPT is lehet kielégítő beszélgetőpartner

Felmérések, statisztikák

Baringa felmérés (több ,mint 5000 fő)

- 52% inkább nézne egy emberek által készített 7/10-es, mint egy AI által generált 9/10-es filmet
- Z generációban a legnagyobb az elutasítottság (57%)
- 11% lenne boldog, ha AI kreálta filmeket és showkat nézhetne
- 35% mindig emberek által készített tartalmakat fogyasztana
- 31% soha nem fogyasztana teljesen AI által készített filmet
- 81% szeretné tudni, hogy amit fogyaszt, az mennyire AI
- 57% inkább vár éveket is filmre, irodalomra stb.

Storyblocks felmérés (1000 fő)

- 54% etikai problémákban látja a legnagyobb veszélyt
- 46% abban, hogy nem autentikus
- 72% gondolja, hogy meg tudja különböztetni az AI-t a valóditól
- 44-45 az aránya az AI-t pozitívan és negatívan ítélőknek

Kitekintés itthon

NMHH friss felmérése (13-16 évesek, majd 1200 fő)

- Inkább kíváncsiak, mintsem félnek tőle
- 71% használja iskolai feladatokhoz (!)
- 50,6%-al már előfordult, hogy valódinak hitt AI tartalmat
- Legnagyobb veszélyek:
- 29,6% munkahelyek elvesztése
- 23,6% emberi kapcsolatok megszűnése

Előnyök:

- 38,4% megkönnyíti a mindennapi életet
- 24,5% nincs szüksége pihenésre
- 18,5% embernél gyorsabb és hatékonyabb (!) munkavégzés

- Ha két szóval kéne jellemezni: **robot**, **okos**

Mi következik ebből?

A változás elkerülhetetlennek tűnik, de kevésbé érinti az arthouse szcénát → Művészfilm-AI paradoxon

Filmkészítésben, kevés dolog változik

- művészek ragaszkodnak az autentikussághoz, sokan inkább regresszálnak

Forgalmazók feladata nem változik → **Hogyan lehet az átalakuló közegben eljuttatni a filmeket a közönséghez?**

- Ebben részint segíthet AI (szondázni közönséget, targetálni stb.)
- Egyik elsődleges cél: interperszonális viszonyok fontossága, felerősítése → élő, face-to-face események, offline jelenlét
- Alternatív utak
- Járhat egyfajta demokratizálódással → rengeteg tartalom, de azokból ki kell szűrni a számomra tetszőt
- Oktatás szerepe: tantárgyi integráció nélkül nincs nagy esély fundamentális változásra

Egyelőre az **elutasítottság jóval magasabb** → AI filmek még nem lesznek, de azok is inkább online tartalmak, mintsem film vagy mozi
Nem lehet kivonni az embert → talán pont ez hozza el a **„kézművesség" korát**

Nem az a legnagyobb veszély, hogy az AI helyettesíti az embert, hanem az, hogy az emberek válnak olyanná, mint az AI.



Köszönöm a figyelmet!