

Piotr Konieczny  
**Nie takie AI straszne,  
jak je malują**

Michał Dulemba  
**Jak sprawdzać,  
czy model  
halucynuje?**

Sebastian Kondracki  
**Grafi wiedzy  
i AI w biznesie**

**Stwórz swojego  
asystenta AI**

Zuza Kwiatowska  
**Autorzy technologii  
deepfake – największy  
złoczyńcy XXI wieku?**

**Narzędzia AI  
dla nastolatków**

Michał Nowakowski  
**Kogo dotyczy  
AI Act?**

ISSN 2957-0573



9 772957 052463

Cena 35 zł (w tym 8% VAT)

Adrian Kilar  
**Narzędzia wideo AI**

Michał Karpowicz  
**Uczenie ze wzmocnieniem,  
czyli jak ograć mistrza**

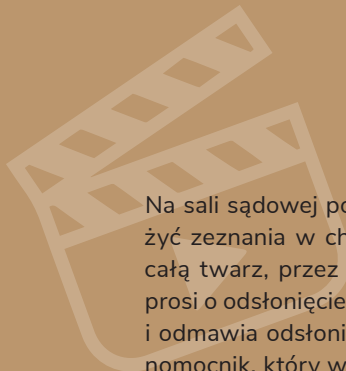


**Dariusz Szawurski – Radetz**

Adwokat niewykonyjący zawodu,  
asystent sędziego delegowany do KSSiP,  
kierownik Sekcji Pracownia VR/AI,  
specjalizujący się w integracji nowocze-  
snych technologii z edukacją prawniczą

# Technologia w służbie edukacji. Jak szkolić sędziów?

Na salę rozpraw zostaje doprowadzony oskarżony, który siłą próbował zdeścić z głowy muzułmanki niqab (nakrycie głowy i twarzy). Oskarżony wykrzykiwał przy tym rasistowskie hasła, bił i kopał kobietę. Przed sądem został postawiony m.in. z zarzutem znieważenia na tle przynależności religijnej, etnicznej oraz narodowościowej. Na sali, w charakterze publiczności, pojawia się dwóch kolegów oskarżonego ubranych w koszulki z rasistowskimi hasłami. Kiedy nie tylko nie chcą opuścić sali rozpraw, sam oskarżony domaga się, aby co najmniej jeden z nich pozostał na sali jako osoba zaufana.



Na sali sądowej pojawiła się oskarżycielka posiłkowa – Amira Saidi, która ma złożyć zeznania w charakterze świadkini. Ma na sobie niqab, który zasłania niemal całą twarz, przez co sędzia nie jest w stanie potwierdzić jej tożsamości. Sędzia prosi o odsłonięcie twarzy, ale świadkini oskarżenia powołuje się na zasady Koranu i odmawia odsłonięcia twarzy w obecności obcych jej mężczyzn. Wtórnie jej pełnomocnik, który wskazuje, że ewentualne ukaranie Amiry lub zmuszenie do odsłonięcia twarzy skutkowałoby wtórną wiktymizacją oraz doprowadzeniem do tego, co osiągnąć chciał oskarżony. A jednak procedura rządzi się pewnymi wymogami, a oskarżony ma prawo do rzetelnego procesu sądowego. Jak wybrnąć z takiej sytuacji? Oczywiście nie istnieje jakiegokolwiek idealny, modelowy sposób postępowania w takim przypadku. Istnieją lepsze i gorsze rozwiązania, ślepe uliczki i kompletnie irracjonalne decyzje, a każda z nich ma swoje osobne konsekwencje.

A to tylko jeden z możliwych scenariuszy skomplikowanych okoliczności, które mogą wystąpić na sali sądowej. Sprawa do rozpatrzenia i stojące za nią przepisy to jedno, rzeczywistość sali rozpraw to drugie. Tutaj oprócz teorii, potrzebne jest po prostu doświadczenie.

Powyższa historia to jedna z symulacji rozpraw z użyciem gogli VR, które realizowane są w Krajowej Szkole Sądownictwa i Prokuratury (KSSiP). W styczniu 2024 roku w strukturze Krajowej Szkoły pojawiła się nowa komórka organizacyjna – sekcja Pracownia VR/AI. Jednym z jej celów jest wdrażanie dostępnych nowoczesnych technologii do procesu szkolenia i kształcenia kadr wymiaru sprawiedliwości.

Symulacja rozprawy to praktyczne ćwiczenie dla aplikantów oraz aplikantek sędziowskich i prokuratorów, podczas którego wyznaczone osoby odgrywają role uczestników postępowania sądowego. Aplikanci – pod okiem wykładowcy – przeprowadzają fikcyjną rozprawę, wcielając się w role: sędziego, prokuratora, adwokata, świadków i innych uczestników oraz uczestniczek. Dzięki temu mogą w kontrolowanym środowisku edukacyjnym trenować argumentację, analizę dowodów, przestrzeganie procedur sądowych, umiejętności retoryczne czy wreszcie panowanie nad własnymi emocjami i stresem.

Za przygotowanym scenariuszem oraz zrealizowanymi nagraniami kryje się oczywiście funkcjonalna aplikacja, która umożliwia dowolne zmiany w zakresie tzw. drzewa decyzyjnego. Ile punktów przypiszemy za podjętą decyzję? Spośród ilu i jakich decyzji użytkownik będzie mógł wybierać? Do jakiego momentu scenariusza i tym samym nagrania zabierze go podjęta decyzja? Czy w przypadku irracjonalnego

wyboru uczestnik będzie powtarzał część postępowania? Wszystko to jest możliwe do ustawienia w Edytorze Interaktywnych Filmów VR, który jest częścią aplikacji ISSVR należącej do firmy CinematicVR. ISSVR jest dostępny online i umożliwia osobom bez specjalistycznej wiedzy programistycznej, a nawet bez wcześniejszego doświadczenia w produkcji nagrań VR wyprodukowanie szkolenia właśnie w tej technologii.

Co odróżnia tak nagrany scenariusz od symulacji rozprawy lub po prostu rozprawy nagranej w 2D? Niemal wszystko. Przede wszystkim realizowany w technologii VR scenariusz jest interaktywny, tzn. osoba zakładająca gogle VR i po odtworzeniu części nagrania musi podjąć decyzję procesową, wybierając spośród dostępnych możliwości. Decyzje mogą być w sensie procesowym prawidłowe, nieprawidłowe lub neutralne. Każda decyzja sędziego, taka jak udzielenie głosu prokuratorowi przed udzieleniem głosu obrońcy oskarżonego czy też nakazanie opuszczenia sali rozpraw osobie znajdującej się na niej w charakterze publiczności, wiąże się z przyznaniem punktów. Ponadto podjęcie pewnej decyzji wpływa na konkretną reakcję innych uczestników postępowania. Błędne decyzje procesowe mogą doprowadzić do istotnych uchybień proceduralnych. Podjęte kroki mogą również prowokować niezwykle żywe dyskusje pozostałych uczestników szkolenia.

We wrześniu 2022 roku w Ośrodku Szkolenia Ustawicznego i Współpracy Międzynarodowej KSSiP w Lublinie podjęto pierwsze próby wykorzystania gogli VR w celach edukacyjnych. Największym wyzwaniem było przewyżczenie pewnego rodzaju obaw, a nawet uprzedzeń, które powodowały, że nie każdy widział w goglach VR narzędzie edukacyjne.

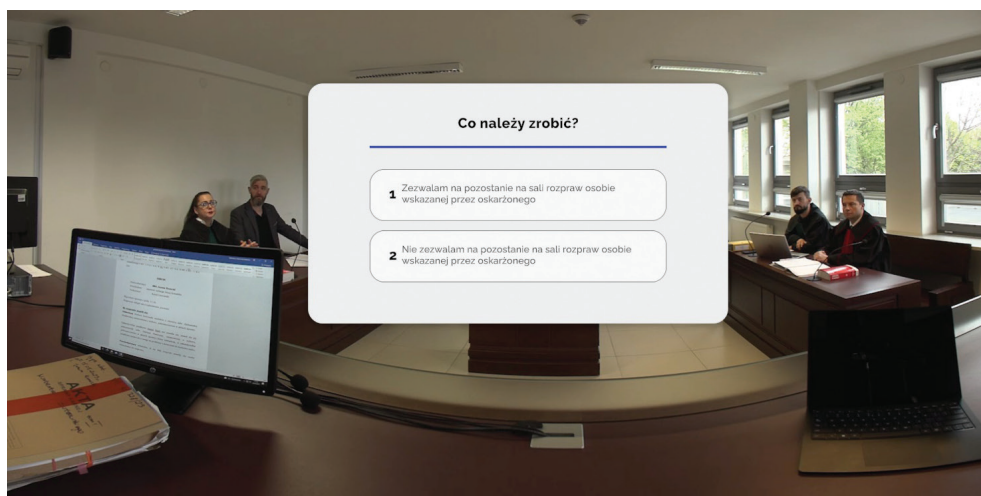
Wrześniowe testy potwierdziły jednak potencjał edukacyjny, który drzemie w wirtualnej rzeczywistości, uwidoczniły jednak także zakres wyzwań, który wiąże się z jej wykorzystaniem. Okazało się na przykład, że aby w pełni korzystać z funkcjonalności gogli w procesie kształcenia, potrzeba nie tylko dobrej aplikacji czy dobrze opracowanego scenariusza szkolenia, ale również właściwego przygotowania samego użytkownika. Można pokusić się o stwierdzenie, że pierwsze 30 minut użytkowania gogli VR to nauka podstaw: odkrywanie nowego świata, obowiązujących w nim reguł poruszania się czy sposobów interakcji.

Oprócz symulacji rozpraw technologia VR wykorzystywana jest również do immersyjnej analizy fikcyjnych lub rzeczywistych stanów faktycznych (tzw. kazusów).



Wyobraźmy sobie, że późną nocą w Warszawie, nad Wisłą, na bulwarach grupa mężczyzn atakuje kobietę. Mężczyźni biją i popychają bezbronną kobietę, a wszystko wskazuje na to, że ich zamiarem jest jej zgwałcenie. Gdy dwóch z nich przytrzymuje kobietę na ziemi, ta zaczyna krzyczeć: „Przestańcie, mam HIV!!! Mam HIV!!! Jestem zarażona HIV!!!”. Mężczyźni wydają się zaskoczeni, puszczejają pobitą, leżącą na ziemi kobietę i odchodzą na bok, by się naradzić. Wykorzystując ich nieuwagę, kobieta podnosi się i ucieka. Natychmiast zawiadamia policję, która zatrzymuje napastników. Ostatecznie stawia się im liczne zarzuty, pośród których jest również uśiłowanie zgwałcenia. Obrona twierdzi jednak, że doszło do czynnego żalu, w wyniku którego trzej panowie dobrowolnie odstąpili od uśiłowania zgwałcenia. Co zrobić? Czy we wskazanej sytuacji doszło do dobrowolnego odstąpienia? Co na to orzecznictwo? Co mówią doktryna i literatura prawnicza?





Fot. Archiwum autora

I przez taki właśnie kazus – obok kilku innych – można przejść krok po kroku w technologii VR. Dzięki współpracy KSSiP z Polsko-Japońską Akademią Technik Komputerowych (PJATK) na Wydziale Sztuki Nowych Mediów, dzięki wsparciu Marcina Wichrowskiego oraz prof. Krzysztofa Szklannego możliwe było zrealizowanie pierwszych scenariuszy z zakresu prawa karnego i prawa cywilnego. Na bazie opisu okoliczności faktycznych, a także po wskazaniu przepisów prawa i też relewantnych orzeczeń sądów studenci PJATK stworzyli wirtualne spacery. Na panoramicznych obrazach umieszczone zostały punkty informacyjne, tzw. hot spot, które umożliwiają przede wszystkim przechodzenie pomiędzy scenami, ale także wyświetlanie istotnych z punktu widzenia wykładowcy i odbiorcy informacji, takich jak treść przepisu prawa, teza orzeczenia czy komentarz do przepisu. W tle słyszymy szum rzeki, odgłosy miasta nocą czy ruch uliczny. Inne prezentacje wzbogacono o dialogi, które w zależności od wizji i potrzeb zostały nagrane przez studentów albo wygenerowane przez AI przy wykorzystaniu takich narzędzi jak ElevenLabs. Całość została stworzona i udostępniona za pomocą kreatora wirtualnych spacerów online – Theasys.

Współpraca KSSiP z PJATK czy CinematicVR zaowocowała również możliwością współorganizowania na arenie międzynarodowej pierwszych szkoleń z wykorzystaniem gogli VR w 2023 (Trewir) i w 2024 roku (Pirna). Europejska Sieć Szkolenia Kadr Wymiaru Sprawiedliwości, której KSSiP jest członkiem, wykorzystuje doświadczenie Krajowej Szkoły w celu rozpowszechniania technologii VR w szkoleniach sędziów i prokuratorów. Wiele zagranicznych instytucji szkolących stara się podążać śladem KSSiP.



Fot. Archiwum autora