Az MI végre segíti a polgárokat

PCLinuxOS Magazine - 2026. november

Írta: Alessandro Ebersol (Agent Smith)

Az MI segíti az embereket? Ki hitte volna...



2026. október elején a hang-, videó-, grafikai, szöveg- és irodai alkalmazások szabadalmakkal védett világát megrengette az Artcraft-csomag megjelenése.

A következőkben megnézzük, hogy mi az Artcraft-csomag és miképpen forradalmasítja a fogyasztók és a – gazdasági erejükkel visszaélő – (mamut) cégek kapcsolatát.



Az Artcraft egy Brandon Thomas által létrehozott alkalmazás-csomag. A projekt hivatalosan 2025. július 14-én indult a GitHub-on, első verziója, a 001-es, aznap jelent meg.

Brandon, az Anthropic generatív AI Claude Opus 3.5 segítségével, számos jól ismert alkalmazás klónját hozta létre, kezdve az Adobe csomaggal. Az írás idején a gyűjtemény már 13 alkalmazást tartalmazott, nevezetesen:

PhotoCraft: készerkesztő, amit már tudod, hogyan használd. Photoshop-klón.

VectorCraft: vektoros illusztráció. Illustrator-klón.

FilmCraft: film- és videószerkesztés. Adobe Premier klón

LightCraft: nem destruktív digitális fotókidolgozó szoftver. Lightroom-klón.

PdfCraft: PDF editor, Acrobat Reader klón.

EffectCraft: videószerkesztő és effektustervező, az Adobe After Effects klónja.

DesignCraft: oldalszerkesztés és -publikálás, Adobe Indesign klón.

FigCraft: interfész-tervező, szerkesztő, Adobe XD klón.

WordCraft: szövegszerkesztő, Microsoft Word klón.

SoundCraft: hang- és hangsávszerkesztő, Adobe Audition klón.

DeckCraft: prezentációkészítő és szerkesztő, a Microsoft Power Point klónja.

CADCraft: számítógépes tervező és rajzoló, Autodesk Autocad klón.

GridCraft: munkafüzet szerkesztő, Microsoft Excel klón.



Brandon Thomas a nyílt forráskódú klónokat azért készítette, mert frusztrálta az **Adobe** visszaélésszerű gyakorlata. A következőket sérelmezte:

* A „dark patterns” elutasítása: visszatérően félrevezették megtévesztő kialakítással, ami nehézzé teszi a feliratkozások visszavonását.

* A tartalom használata: a végső lökést az Adobe politikája miatti felháborodás adta – olyan használati feltételek elfogadását kényszerítik ki, elállási lehetőség nélkül, ami alapján a cég jogosult személyes fájlok és a használati adatok felhasználására az MI-je fejlesztésére – és különösen ez: az Adobe az MI-t tudatosan, a felhasználói által készített tartalmak felhasználásával képezi, akik már fizettek az Adobe-csomagért és végeredményben a saját munkájukkal megint fizetnek az Adobe MI-t kiképezve.

ELECTRONIC FRONTIER FOUNDATION
DEFENDING YOUR RIGHTS IN THE DIGITAL WORLD

Előfizetési modell: az áttérés a felhasználói „tulajdonú” szoftverről az előfizetéses modellekre – ami állandó áremelkedéssel és eltúlzott díjakkal jár – szintén lépésre késztette.

A már használható verzió GitHub-on történt közzététele után a projektbe sokan beszálltak, akik elkötelezték magukat a projekt mellett, ami az Artcraft-csomag több frissítését eredményezte.

Dark Patterns: vállalati trükközés



A „Dark patterns” olyan módon kialakított dizájn, amivel a felhasználót manipulálják és olyan döntésekre késztetik, amiket nem hozna meg, ha egyértelmű információkkal rendelkezne, vagy a folyamat egyszerű lenne.

Ezzel a technikával a vállalatok szándékosan akadályokat hozzanak létre, például megnehezítve az előfizetés vagy szolgáltatás lemondását. Gyakori példa, amikor egy webhely vagy alkalmazás megváltoztatja a „törlés” és az

Help PCLinuxOS Thrive & Survive
DONATE TODAY
PCLinuxOS
PATREON

„előfizetés megtartása” gombok elrendezését, színét vagy helyét, hogy összezavarja a felhasználót, amikor megpróbálja elhagyni a platformot.

Főbb jellemzői:

* Szándékosság: tervezési hibával szemben a dark pattern szándékosan olyan, ami a vállalat javát szolgálja a felhasználó érdekeinek rovására.

* Manipuláció: az emberi viselkedés ismeretét arra használja, hogy a felhasználót egy adott cselekvésre ösztönözze, például nem kívánt vásárlásra vagy a feltételek elfogadására anélkül, hogy elolvasná azokat.

* Akadályozás: az előfizetést tekintve arról ismerhető fel, hogy nagyon egyszerű a regisztráció, de rendkívül bürokratikussá vagy zavarossá teszik a lemondást – ezt a gyakorlatot gyakran „Roach Motelnek” (vagy „könnyű a bejutás, lehetetlen kijutni”).

De Brandon és csapata zsenialitásuk ellenére bajba kerülhetnek.

A kockázatok Brandon Thomas számára



A projekt, az Adobe szoftverek újraalkotására törekedve számos és összetett jogi kihívással néz szembe; a fő kihívások a következők:

* A DMCA (1201. szakasza): a törvény megtiltja a szerzői joggal védett művekhez való hozzáférést védő „technológiai eljárások” kijátszását. A vállalatok gyakran használják ezt a passzust arra, hogy bepereljék a visszafejtést végző fejlesztőket, bár vannak jogi kivételei az interoperabilitás okán.

* Szolgáltatási feltételek (EULA-k): a végfelhasználói licencszerződések (EULA-k) gyakran tartalmaznak olyan záradékot, ami kifejezetten tiltja a visszafejtést, a visszafordítást vagy az eredeti szoftver funkcionalitásának újrateremtésére tett kísérleteket. A bíróságok esetenként a alkalmazták ezeket a szerződési korlátozásokat.

* Szerzői jog és felhasználói felület: fennáll a veszély, hogy a klón szerzői jog által védett elemeket, például a felhasználói felületet vagy a konkrét menürendszert reprodukálja. Noha a Google, vagy az Oracle esetenként korlátozta az API-k védelmét, az Adobe megpróbálhat védelmet keresni a vizuális és tervezési elemek számára.

* Lobbizás és jogalkotási változások: Louis Rossmann (fogyasztói jogi aktivista) szerint a legnagyobb kockázatot nem csak a jelenlegi szabályozás jelenti, hanem az, hogy a nagyvállalatok reformokat erőszakolnak ki (például kötelező licenceket vagy szélesebb körű szoftverszabadalmakat) a nyílt forráskódú alternatívák akadályozása céljából.

E kockázatok csökkentése érdekében a fejlesztők gyakran használják a „tiszta szoba” stratégiát (tiszta szobai tervezés), amikor az eredeti szoftvert elemző csapatot elszigetelik az új kódot író csapattól, annak érdekében, hogy csak nyílt függvényeket és specifikációkat használjanak, az eredeti forráskód másolása nélkül.

Mindemellett, vannak olyan jogi, a tisztességes felhasználásra vonatkozó rendelkezések, amik fedezhetik Brandon tevékenységét.



Tisztességes használat a visszafejtéses mérnöki munkában



Brandon és csapata kockázatai ellenére az USA törvények – különösen a DMCA 1201. szakasza – bizonyos feltételek mellett engedélyezi visszafejtésest. A jogszabály mindazoknak, akiknek törvényes joguk van egy program használatára, engedélyezi a digitális zárak megkerülését kizárólag az önállóan létrehozott programok közötti interoperabilitáshoz szükséges összetevők azonosítása és elemzése céljából. Az Adobe-csomag Linuxra történő portolását az egész közösség már régóta igényli, és most Brandon Thomas munkájának köszönhetően elérhető az, amit az Adobe soha nem akart megtenni – de amennyire látható, ez teljes egészében lehetséges. Az Adobe egyszerűen azért nem tette meg, mert összejátszik a Microsoft-tal és az Apple-lel és piaci monopóliumra tör. Ez az, ami – egy Linuxon működő klón létrehozása – legitimálhatja a teljes Artcraft csomagot.

Ezenkívül számos fontos jogi precedens is van, mint például a Sega vs. Accolade per, amikor a bíróság úgy ítélte meg, hogy a szoftver visszafejtése „tisztességes használatúnak” tekinthető, amikor ez az egyetlen módja annak, hogy jogszerű okból hozzáférjen a program ötleteihez és funkcionális elemeihez.

Bár az Adobe-t váratlanul érte, visszavághat és komoly ellentámadást indíthat.

Mit tehet az Adobe



Nagyon valószínű, hogy az Adobe és más szoftvercégek jogszabály-változásokra törekednek a nyílt forráskódú klónok megjelenésének megfékezése érdekében. A klónok erodálják az Adobe üzleti modelljét védő piacot, ezért a vállalat a következőkre törekedhet:

Lobbizás a szigorúbb szoftver szabadalmi törvényekért: kísérletet tehet az elvont ötletek szabadalmazhatóságának bírósági korlátozásának megszüntetésére, hivatkozva a „2025-ös szabadalmi jogosultság helyreállításáról szóló törvényre”.

Kötelező licencelés: olyan modell létrehozása, ami szerint a zeneiparhoz hasonlóan, a fejlesztőknek még akkor is jogdíjat kellene fizetniük az eredeti vállalatnak, ha képesek alternatívákat létrehozni.

DMCA-reform nemzetközi szerződéseken keresztül: az Egyesült Államok Kongresszus megkerülése a WIPO-hoz hasonló szervezeteket felhasználva, így hozva létre szigorúbb törvényeket a „digitális zárak” védelmére.



Az Adobe nyilvánvaló képmutatása



A vállalat jelenleg egyértelműen kettős mércével mér, ami jelentős egyensúlytalanságot okoz az Adobe vállalati ereje és a felhasználói jogok között.

Az ellentmondás:

1. Tartalom használata mesterséges intelligenciához: az Adobe frissített felhasználási feltételei lehetővé teszik a felhasználók privát fájljaihoz és munkamenet-adataihoz való hozzáférést (kézi és automatizált eszközökkel egyaránt) mesterséges intelligencia modelljeinek betanítása céljából. A legnagyobb gond az, hogy a vállalat nem kínál elállási opciót, így arra kényszeríti a felhasználókat, hogy elfogadják az új szabályokat, vagy kockáztatják, hogy elveszítik a saját munkájukhoz való hozzáférést.

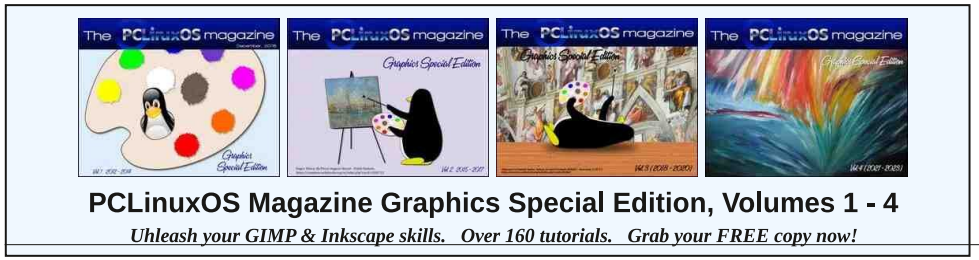
2. Verseny elleni védelem: mindeközben az Adobe a Szolgáltatási feltételekben (különösen a 17b. szakaszban) foglalt rendelkezések alkalmazásával kifejezetten megtiltja a felhasználóknak vagy harmadik feleknek, hogy visszafejtsék, vagy alternatívákat (klónokat) hozzanak létre a szoftveréből.

Amiért igazságtalan:

* Aszimmetrikus engedélyek: az Adobe-nak joga van mások munkáját saját fejlesztéseire használni (MI-vel), de a fogyasztónak nincs joga elemezni vagy újra létrehozni a rendszereket az interoperabilitás biztosítása vagy a visszaélésszerű gyakorlatok elkerülése érdekében.

* Ökoszisztéma zárolása: vitatható gyakorlat, amivel mesterségesen „körbebástyázza” a márkát, megakadályozva a szabad versenyt, és a felhasználókat drága előfizetésekbe és rejtett lemondási díjakba zárva tartva.

Brandon Thomas erőfeszítése, hogy MI-t használva nyílt forráskódú klónokat hoz létre, hősies válasz a kialakult helyzetre, kísérletet tesz az egyensúlyi állapot helyreállítására egy olyan piacon, ahol a szerzői jogi





törvények és a szerződéses politikák a vállalati nyereség javára torzulnak a fogyasztói szabadság rovására.

De várj, van még... Nem csak az Adobe szoftvert alkották újra – és Rust-ban (az összes nyelv közül) –, hanem a PlayStation 5-öt is kibontották (Jailbreak) mesterséges intelligencia segítségével.

Sony és a PS5 Jailbreak



A PlayStation 5-öt nemrég „jailbreak”-elték és ez a fejlesztés hihetetlen hatással járt a PlayStation 5 tulajdonosok számára.

A jailbreak-nek köszönhetően a PS5 képességei exponenciálisan növekedtek:

* Hozzáférés a játékkönyvtárakhoz: a jailbreak segítségével elérhetővé váltak olyan boltok, ahonnan ingyenesen lehet PSN-elemeket, letölteni és különféle játékokkal játszhatnak különböző platformokról: Nintendo Switch, Xbox és sok más konzol emulálható a PS5-ön.

* Emuláció és kompatibilitás: bebizonyosodott, hogy egy feltört PS5 képes PS2 lemezeket, sőt PS3 és más rendszerek számára készített emulátorokat is futtatni, dacolva a Sony azon politikájával, hogy streaming szolgáltatásokon keresztül korlátozza a régebbi darabokhoz való hozzáférést.

* Erkölcsi és technológiai visszahatás: ez nem a kalózkodásról szól, hanem a technológia természetes válasza a digitális termékekkel kapcsolatos fogyasztói jogok eróziójára. A tendencia egyfajta módja lehet a vállalatok a felhasználók közötti kibillent „egyensúly” köztes állapotba visszahozására.

De hogyan segített az MI a PS5 jailbreak-jében?



A mesterséges intelligencia nem varázsütésre „törte fel” a PlayStation 5-öt, de katalizátorként működött a korábban megkezdett munka számára. A folyamat a következőképpen bontakozott ki:

* Fordított mérnöki optimalizálás: a játékkonzolok visszafejtésének technikája régóta létezik. A mesterséges intelligencia segít az ismétlődő és fárasztó feladatok automatizálásában, például a binárisok elemzésében, a funkciók kipróbálásában és hibakeresésben, valamint a kódleképezésben, felgyorsítva az emberek számára egyébként sokkal lassabb folyamatot.

* PC-alapú: a PlayStation 5 architektúrája nagyon hasonlít a szabványos számítógéphez (PC). A játékok „feloldásával” vagy portolásával kapcsolatos munka nagy része magába foglalja a Sony szabadalmaztatott

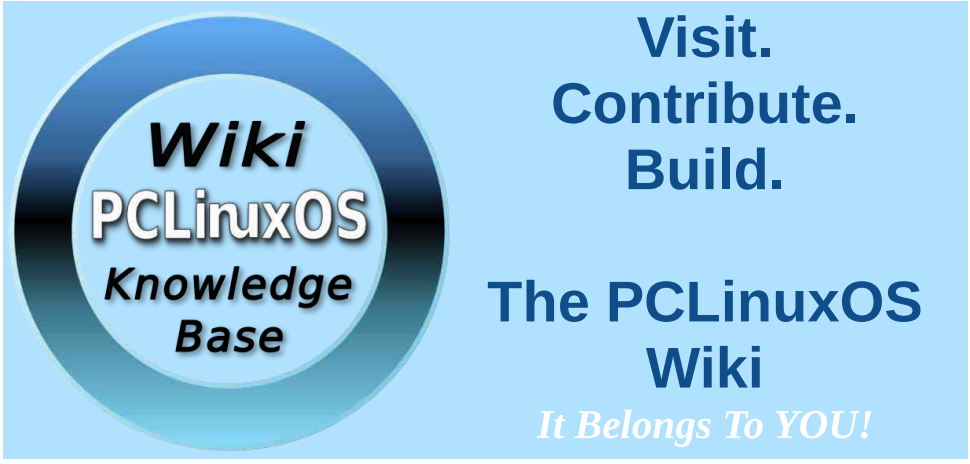
rendszereiről az univerzális könyvtárakba, például a Vulcanba történő hívások újratérképezését.

* Feladat lezárása: a munka mintegy 90% -át (például a shader fordítást és a CPU-adaptációt) már évekkel ezelőtt megoldották az emulációs közösségek. A mesterséges intelligencia segített az „utolsó 10%-ot” – vagy inkább a fennmaradó 5%-ot – elvégezni annak a komplexitásnak, ami ahhoz szükséges, hogy ezeket a megoldásokat integrálja a konzol konkrét hardverébe.

De miért állt össze egy egész közösség a PlayStation 5 jailbreak-elése körül? A válasz egyszerű, egyértelmű: kapd be Sony!

A Sony nem tette lehetővé a visszamenőleges kompatibilitást – ami a PlayStation 2 óta hagyomány volt –, és belengette a fizikai lemezek megszüntetését, így a felhasználók az online áruháztól függenek, egyetlen módjaként annak, hogy hozzáférjenek játékaikhoz. És a Sony online áruházának egyébként sem makulátlan a múltja, mivel törölt 550 filmet, amit a vásárlók legálisan megvettek. És az érintettek nagy része nem kapott semmilyen kártérítést – ez egy alantas lépés egy olyan vállalat részéről, mint a Sony (vagy talán nem; a Sony 2005 óta mindig is gazember volt, akkor több millió CD-t fertőzött meg rootkit-tel).

Most a PS5 az előző generációk összes játékát futtatja, lemezeket és emulátorokat játszik, és még egy „kalóz” online áruházzal is rendelkezik ingyenes játékokkal. Ne bosszants a visszafizetéssel...



Az MI a két tonnás elefánt a tyúkszemene



A fogyasztók az elhanyagoltság évei és a nagyvállalatok kapzsisága miatti visszavágásának tanúi vagyunk. A sok rossz, amit Big Tech vállalatok tettek visszaszáll a fejükre, hogy kísértse őket.

Az Adobe – az egymást követő áremelései, az alkalmazások Linuxra való kiadásának megtagadása (amit ügyfelei az AGES Adobe fórumán kértek) és a drákói szolgáltatási feltételekre vonatkozó irányelvei, amik most arra kényszerítik az ügyfeleket, hogy az Adobe MI-t a felhasználók képezzék – miatt jól megérdemelte a bukást – a Canva, egy nagyszerű online, többplatformos, integrált mesterséges intelligenciával rendelkező szolgáltatás, ami professzionális minőségű grafikai terveket generál már maga mögé utasította. És ne felejtsük el megemlíteni a Sony-t, ami a visszaélések, a gondatlanság és a példátlan kapzsiság után kiesett ügyfelei és fogyasztói kegyeiből.

De mindezek az események, amik szinte egyszerre történnek (és a változás olyan gyors, hogy ha pislantasz, lemaradhatsz a fejleményekről), két dologban gyökereznek: a mód, ahogy a nagyvállalatok visszaélnek szerzői jogi törvényekkel, és ahogy ezek a nagyvállalatok a fizető ügyfeleiket kezelik, figyelmen kívül hagyják és lekezelik, ezzel ezek a vállalatok törvényes vállalkozásokból a felhasználók zsarolóivá váltak.

A szerzői jogi törvényeket már meg kellett volna reformálni, de az olyan vállalatok miatt, mint a Disney, ami lobbizik, hogy közel 100 évre terjesszék ki a szerzői jogi védelmet, milyen esélyünk lehet egy igazságosabb és a jelenlegi valóságot tükröző törvényekre? És az MI miatt most még rosszabb, a helyzet, mivel nem lehet többé szellemi tulajdonjogot vindikálni, mivel az MI-rendszerek szerzői joggal védett anyagokkal való fejlesztés révén képessé válnak leszármazott műveket létre hozni az eredetihez kapcsolódás nélkül. De most a hétköznapi emberek visszavágnak és visszaütnek – és a mesterséges intelligenciát is előnyükre használják. Végül is, ha a Big Tech-ek meg tudják csinálni, miért ne tudná azt az egyszerű ember is?

Azonban a tendencia, hogy a felhasználók az MI-t saját javukra használják, precedens nélküli tettre sarkallhatja a nagyvállalatokat, arra késztetheti, hogy végre szabályozzák az MI-t.

Nos, nagyon érdekes lesz látni az Adobe ügyvédeinek agytorna-mutatványait, amivel próbálják kriminalizálni az MI-t a bíróság előtt, miközben a vállalat kihasználja a felhasználók munkáját, akiknek nincs választásuk, vagy engedelmeskednek, vagy kockáztatják a saját munkájukhoz való hozzáférést.

Mivel Trump elnök is azt mondta, hogy nem fogja szabályozni az MI-t – és hogy ösztönözni fogja annak használatát és fejlesztését – csak a jövő mondja meg, mi lesz. Ennek ellenére megnyugtató látni, hogy az MI segít a hétköznapi embereknek a változásban.

Ez a cikk az MI segítségével íródott... a változás érdekében.



