

РИЗИКИ ЦИФРОВІЗАЦІЇ У КРЕАТИВНИХ ІНДУСТРІЯХ

Вовк А. А.

аспірантка, асистентка кафедри дизайну

Дерман Л. М.

кандидат філософських наук, доцент,

завідувач кафедри дизайну

Український державний університет імені Михайла Драгоманова

м. Київ, Україна

Поява цифрових технологій з кінця ХХ століття їх стрімкий розвиток та розповсюдження у ХХІ столітті призвело до кардинальних змін у багатьох сферах життя людини. Разом з тим змінилась і сама людина, її цінності, спосіб комунікації, сприйняття навколишнього світу. Саме тому з кінця ХХ століття стрімко зростає роль образності та надмірно зростаюча цікавість до візуальної культури в контексті цифровізації. За словами соціолога та філософа Ж. Бодріара, сучасне суспільство гіпервізуальне, де образи підмінюють реальність.

Застосування нових цифрових інструментів у креативних індустріях безперечно сприяє вдосконаленню умов для розвитку суспільства. Через велике охоплення різноманітних творчих секторів, креативні індустрії активно впроваджують новітні технології задля забезпечення сталого розвитку, розвитку економіки та освіти. І така тенденція активного впровадження цифрових технологій зберігається вже тривалий час як в Україні так і по всьому світу. Зокрема 3 березня 2021 року Кабінет Міністрів України на законодавчому рівні визначив головними орієнтирами до 2030 року подальший розвиток економічного сектору країни, шляхом переходу до цифрової сервісної держави. [3] Проте цікавість та швидке залучення цифрових технологій у сферу виробництва та соціокультурних комунікацій часто відводить на другий план розгляд обмежень та ризиків надмірного їх використання. Саме тому дослідження цих аспектів розвитку креативних індустрій в епоху Індустрії 4.0 є актуальним.

Розвиток діджитальної культури описали в своїх працях як зарубіжні так і вітчизняні дослідники. Серед зарубіжних дослідників з питань аналізу інформаційного суспільства можна зазначити роботи Д. Белла, Ж. Бодріара, П. Верільо, М. Кастельса, Дж. Ланьє, Н. Лумана, Г. Ловінко, Т. О'Райлі, М. Маклюєна, Н. Постмана, Е. Тоффлера, Ф. Хартмана. Серед українських дослідників розгляд питання цифрової культури та розвиток цифровізації у соціокультурному та мистецькому просторі можна знайти в роботах Борінштейна Є. Р., Ворожейкіна В. П., Воронкова В. Г., Дерман Л. М., Нікітенко В. О., Пальчинської М. В., Плецан Х. В., Русакова С. С., Ткач Г. Л..

В своїх працях вони описують як позитивні так і негативні аспекти синтезу креативних індустрій, соціокультурного простору та цифрових технологій, а також дають свої прогнози на найближчі роки.

З психологічної та етичної сторони, люди стають більш залежними від соціальних мереж, та самовираження в них. У своєму посібнику «Візуальне від античності до постесучасності» Є. Батаєва присвячує окремих розділ дослідженню даної проблематики. [1, с. 225] Людина у віртуальній реальності може відтворювати цілком буденні справи: спілкуватися, працювати, відпочивати. Таким чином за допомогою візуальних знаків, які ніби перетворюються у вербальні (за допомогою оформлення словесних повідомлень) людина може зімітувати простір спілкування через свою уяву. Саму ж людину в цьому просторі дослідники називають «соціальним актором», пояснюючи це тим, що людина у Інтернет просторі все-таки залишається анонімною, розчіпляючи свою біографію, створюючи собі найпривабливіший образ. І цих «аватарів» може бути безліч.

Така тенденція розчеплення свого Я, своєї ідентичності на множинну кількість профілів, дозволяє людині репрезентувати себе незалежно від реальності. Аналізуючи будь-який профіль у Facebook або Instagram ми одразу складаємо умовний портрет людини, за тими даними, які вона зазначила, при цьому не спілкуючись з нею особисто. Таким чином комунікація між людиною і світом відбувається опосередковано, крізь призму медіа платформ.

Таке перенесення себе у віртуальне середовище створює один з найважливіших ризиків – захист особистих даних. Таким чином всі банківські операції, спілкування, приватні данні зберігаються і проводяться у кіберпросторі. Існує ціла база даних, де зберігається інформація про кожного користувача в мережі. Маючи ці данні, в тому числі аналізуючи, що людина шукає в Інтернеті, чим цікавиться, про що розмовляє, корпорації продають цю інформацію у вигляді таргетованої реклами, яку активно використовує бізнес у маркетингу та рекламі своїх продуктів та послуг. Перед проблемою захисту особистих даних, врегулюванням юридичних та правових відносин, запобігання кримінальних правопорушень стикаються національні правові системи та міжнародний правопорядок.

Наступний ризик пов'язаний з стрімким переходом від мистецтва матеріальної форми у цифрове мистецтво. Результати творчої інтелектуальної діяльності в контексті цифрової культури XXI століття переважно знаходяться та демонструються на цифрових носіях. Легка доступність людиною до майже будь якої інформації, навчання Штучного Інтелекту на роботах інших митців, написання текстів за допомогою Chat GPT ставить гостру потребу знаходити нові методи та правові механізми захисту оригінальних творів в Інтернет просторі. Зокрема з кожним новим розвитком технологій виникають нові методи порушення авторського права: копіювання та піратство.

Тому наступним відкритим питанням зі сторони етичних та правових норм є активний розвиток та використання Штучного Інтелекту в мистецтві та освіті. Хоч людство зараз має справу зі слабким ШІ (за класифікацією Джона Серля), який не має свідомості і

використовується лише як інструмент для швидкого розв'язання певних задач, проте алгоритми його роботи ставлять під ризик збереження авторського права та деградацію і демотивування людських здібностей.

Різноманітні програми Штучного інтелекту активно використовують в компаніях креативного сектору та освіти: Midjourney, DALL-E, Stable Diffusion, Scenario, ChatGPT та інші. Вони не можуть повністю замінити людину, а стають ефективним інструментом для швидкого розв'язання задач. Таким чином можна отримати швидкий результат від скетчу до готової повноцінної роботи за кілька секунд і лиш за конкретним текстовим запитом (промтів) або покращення власного ескізу.

Проте ШІ застосовує готові бази даних для написання або малювання своїх робіт. Тобто він працює за алгоритмом підбору та комбінації фрагментів інших об'єктів інтелектуальної власності, використовуючи результат у комерційних цілях без відома авторів. З появою Midjourney та його доступом до платформи з роботами митців всього світу ArtStation, люди не раз помічали фрагменти своїх робіт в результатах ШІ. Таку ситуацію можна зустріти і у сфері музичного мистецтва, де ШІ може замінити голос виконавця на іншого, що інколи вводить людей в оману чи дійсно співак виконав пісню іншого виконавця та чи був на це дозвіл. Серед таких прикладів можна зазначити відео YouTube-каналу There I Ruined It, де був викладений кавер голосом покійного кантрі-співака Джонні Кеша на пісню Barbie Girl гурту Aqua. Іншим прикладом такого використання ШІ є проєкт української компанії Respeecher, який зміг синтезував голос президента США Річарда Ніксона 1969-1974 у промові, де він ніби розповідає про загибель астронавтів місії «Аполон-11», яка насправді була успішною. За словами співзасновника Олександра Сердюка, цей проєкт був створений, щоб показати можливості нових технологій та ще раз наголосити на важливості критичного мислення [4].

Іншою не менш важливою етичною проблемою за дослідженнями Дерман Л. та Ткач Г. постає питання мотивації та відмова від людських здібностей [2, с. 161]. Це стало причиною частой передачі розумової роботи від людини Штучному Інтелекту. Зокрема написання текстів за допомогою ChatGPT або продумування концепту майбутньої мистецької роботи (розробка ескізів за допомогою ШІ). За таких умов людина сама починає менше навчатись та самостійно аналізувати інформацію з різних джерел. У майбутньому таке повне перекладання задач, які потребують особистого аналізу людиною, може призвести до регресу розумових здібностей, вже не кажучи про те, що ШІ може робити помилки і надавати недостовірну інформацію, яка потребує додаткової перевірки.

Серед інших ризиків, які вже існують або можуть з'явитись в найближчі роки, це переформатування роботи бізнесу, поява нових професій, підвищення професійних вимог.

Таким чином цифрові технології дали можливість людству користуватися у своїх цілях такими технологіями як ШІ, Інтернет,

віртуальна та додаткова реальність. Вони є допоміжними інструментами для виконання рутинної роботи, але й стали причиною багатьох дискусій у дослідників з точки зору етичних та правових питань їх впливу на мистецьку та наукову діяльність. Нажаль досі залишають ці питання відкритими з правової точки зору та невизначеними у наслідках їх подальшого розвитку для майбутнього людини.

Література:

1. Батаєва Є. Візуальне від античності до постсучасності: навч. посібник. Київ: Кондор-Видавництво, 2017. 241 с.
2. Дерман, Л. М., Ткач Л. Штучний інтелект у дизайні XXI століття: етичні, філософські аспекти. *Cultural and artistic practices: world and Ukrainian context: scientific monograph*. Riga, Latvia: «Baltija Publishing», 2023. С. 158-168. DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-322-4-7>
3. Національна економічна стратегія на період до 2030 року: схв. постановою Кабінета Міністрів України від 03 березня 2021 р. № 179. Урядовий портал. URL: <https://www.kmu.gov.ua/npas/prozatverdzhennya-nacionalnoyi-eko-a179>
4. Савченко Г. Штучний інтелект може імітувати ваш голос. Його створили в Україні, і ось як це працює. BBC News Україна. 2019. URL: <https://www.bbc.com/ukrainian/features-50850890>

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-390-6-46>

СОЦІАЛЬНА ЗНАЧИМІСТЬ «КОНЦЕПТУАЛЬНОГО НАДЛИШКУ» МИСТЕЦТВА (НА ПРИКЛАДІ ТВОРЧОСТІ ДЖОНА КЕЙДЖА ТА РОБЕРТА РАУШЕНБЕРГА)

Гончаренко К. С.

*кандидат філософських наук, доцент,
доцент кафедри філософії*

*Навчально-науковий інститут філософії та освітньої політики
Українського державного університету імені Михайла Драгоманова
м. Київ, Україна*

Вже усталеною є думка, що мистецтво ХХ-го ст. уособлене авангардом, насамперед, характеризувалося тим, що за мету має соціальну залученість. Завдяки бунтівному запалу, визнанню неспроможності здорового глузду та кризовості традиційної системи цінностей, інколи у край радикальний спосіб, митці намагаються залучити аудиторію до проблем соціальної дійсності. Не можна сказати, що ці зусилля були марними, однак слід визнати, що вони призвели до