

Чи може штучний інтелект (ШІ) бути автором?

Дар'я Ахметишина

Національний університет «Києво-Могилянська академія»

Проблеми, пов'язані зі штучним інтелектом, а також такими поняттями як: «автор», «мистецтво» і «теорія мистецтва» є темою дискусій науковців як у галузі штучного інтелекту, так і в мистецтвознавстві.

Коли у 2023 р. Шень Ян (沈阳) видав науково-фантастичний роман «Land of Memories», який написав із використанням ШІ, і отримав нагороду 5th Jiangsu Popular Science and Science Fiction Competition, або коли на просторах інтернету виклали «продовження» «Пісні льоду та полум'я» Дж. Р.Р. Мартіна, ШІ став розглядатися не тільки як інструмент для написання історій, а і як співавтор чи навіть автор. У ХХІ ст. переверт у дослідженні кореляції ШІ з мистецтвом відбувся із моделюванням генеративного штучного інтелекту (ГШІ), який був здатен на створення (генерацію) текстів, зображень, аудіо- та відеофайлів за запитом (промптом) користувача¹.

Мета роботи полягає в дослідженні генеративного штучного інтелекту. Реалізації мети сприятимуть аналіз тестів Лавлейс² і трьох типів творчості М. Боден.

У 1842 р. А. Лавлейс піддала сумніву те, що машина може щось створювати. Її ідеї були перетворені на два тести: тест Лавлейс 1.0 та 2.0. Метою С. Брінгсйорда, П. Белло та Д. Ферруччі з М. Рідлом була перевірка кореляції штучного (ШІ) та людського (ЛІ) інтелектів, а також меж їхніх можливостей. Креативність, на думку авторів обох тестів, була найважливішим критерієм для оцінки. Умови, які висува-

1 Серед таких ШІ можна виокремити: ChatGPT, Midjourney, Leonardo, StableVideo, Suno, NoiSee.

2 Тест Лавлейс (в інтерпретації Брінгсйорда, Белло, Ферруччі та Рідла) був створений як альтернатива до тесту Тюрінга. ТД, на відміну від ТТ, перевіряв не *імітацію* дій та думок людини (або ж людського інтелекту, ЛІ), а здатність машини (або ШІ) створювати нові артефакти, які оцінювачі мали проаналізувати за критеріями оригінальності та креативності.

лися перед ШІ для проходження тестів, були наступними: ШІ, керуючись конкретними вимогами й порушуючи правила мистецтва, створить артефакт, який буде продуктом його власних рефлексій, водночас розробники самого ШІ не зможуть пояснити цей процес.

Щоб проаналізувати спосіб, у який ШІ створює артефакти, М. Боден виокремила три типи творчості: комбінувальну, дослідницьку та трансформаційну. На практиці ідеї М. Боден були реалізовані Е. Меллером (A. Meller) і компанією Engineered Arts як Ai-Da, яка називає себе сучасною «мисткинею».

На мою думку, для того, щоб ШІ отримав премію «Оскар» або Пулітцерівську премію, потрібно, щоб він був визнаний повноправним автором і пройшов тести Лавлейс.

Для цього ШІ має бути не слабким, а сильним – автономним настільки, наскільки це є можливим.

На даному етапі розвитку та дослідження штучного інтелекту сучасні ГШІ хоч і відповідають трьом типам творчості М. Боден, але пройти тести Лавлейс не здатні. Тож, вони залишаються умовно слабкими ШІ. Попри те, що ГШІ може генерувати тексти, фото, аудіо- та відеофайли, він здійснює це несамотійно – не з власної волі, а за промптами користувачів. Створення артефакту вимагає дозволу користувача, який користується всіма можливими функціями ШІ. Дії користувача, в такому випадку, й уможливають відповідні дії ШІ. Тому й постає проблема авторства, бо виникає питання: кому належить створений артефакт – ШІ чи людині.

Отже, нам слід розуміти, що мистецтво, яке створює та створюватиме ШІ, є та буде відмінним від того, яке створює ЛІ, а також, що на нинішньому етапі розвитку та дослідження штучного інтелекту ШІ не може бути повноправним автором.

Бібліографія:

Boden, M. (2004). *The creative mind: Myths and mechanisms*.

Routledge.

Bringsjord, S., Bello, P. & Ferrucci, D. (2001). Creativity, the

Turing Test, and the (better) Lovelace Test. *Minds and Machines*, 11, 3–27.

Riedl, M. (2014). *The Lovelace 2.0 Test of Artificial Creativity and Intelligence*. arXiv.

Естетика розслідування: нові медіа, цифрова репрезентація та роль мистецьких інституцій у формуванні тимчасової справедливості

Онищенко Андрій

Національний університет «Києво-Могилянська академія»

У 2025 році годі й говорити про брак інформації. Доступність джерел та інструментів її продукування вражає масштабом та вже виходить за рамки виключно людської активності. Кожна велика подія у світі лишає по собі матеріальний слід і може стати інформаційним складником. Цифрова репрезентація та дешифрування роблять це доступним для людської інтерпретації.

Такий підхід знайшов прояв у дослідницькому напрямі криміналістичної архітектури (*forensic architecture*) – естетичному підході до використання ширшого спектра доступних чуттів. За допомогою підсилення перцептивних можливостей людини, а також цифрової репрезентації інформації, дослідницький метод втілюється у форматі мистецького, підтверджуючи тим самим соціальну роль мистецьких інституцій в організації справедливості та уваги до прав людини. Подібні розслідування спрямовані на тонкі сигнали, їхню інтерпретацію та виявлення неочевидних доказів, що лишаються у матеріальних слідах події (Fuller & Weizman, 2021, p. 11). Пізніше ці дані переносять у цифровий архітектурний простір, що дозволяє інтерпретувати, створювати наративи та презентувати знайдені докази.

Автори описують застосування методу гіперестетизації як розширення сенсорних можливостей людини. Це сприяє