

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ КАК ФАКТОР АКТИВИЗАЦИИ МОЛОДЕЖНОГО КУЛЬТУРОТВОРЧЕСТВА

*А. Э. Саликов, кандидат культурологии, доцент, докторант
учреждения образования «Белорусский государственный
университет культуры и искусств»*

Аннотация. В статье раскрыты основные направления использования искусственного интеллекта и реализации его потенциала в молодежном культуротворчестве. Описаны технические возможности и основные сферы использования технологий искусственного интеллекта в проекции на молодежную сферу, рассмотрены потенциальные возможности использования искусственного интеллекта в сфере художественного творчества и создании произведений искусства. Проанализированы риски, связанные с проблемами авторства, безопасности использования данных, а также вопросы этического характера.

Ключевые слова: искусственный интеллект, молодежь, культура, искусство, культуротворчество.

ARTIFICIAL INTELLIGENCE AS A FACTOR OF ACTIVATION OF YOUTH CULTURAL CREATIVITY

*A. Salikov, Candidate of Cultural Studies, Associate Professor,
Doctoral Student of the Educational Institution «The Belarusian
State University of Culture and Arts»*

Abstract. The author reveals the main directions of the use of artificial intelligence and the realisation of creative potential in youth cultural development and creativity. The author reveals the technical capabilities and main areas of use of artificial intelligence technologies in the youth field. The article discusses the potential use of artificial intelligence in the field of artistic creativity and the creation of works of art. The author analyzes the risks associated with problems of authorship, security of data use, as well as ethical issues.

Keywords: artificial intelligence, youth, culture, art, cultural creativity.

В эпоху цифровых технологий искусственный интеллект (далее ИИ) становится важным фактором реализации творческого потенциала молодежи. Количество научных работ, посвященных его исследованию, постоянно увеличивается, что свидетельствует о растущем интересе ученых к данной проблематике.

Технологии ИИ обладают существенным потенциалом для развития всех сфер человеческой жизнедеятельности, в т. ч. и культуры. ЮНЕСКО отмечает «существенное и динамичное позитивное и негативное воздействие, оказываемое искусственным интеллектом (ИИ) на общественные системы, окружающую среду, экосистемы и жизнь человека, в т. ч. его интеллектуальную деятельность, отчасти обусловленное появлением новых возможностей, позволяющих путем использования ИИ влиять на процессы мышления, взаимодействия и принятия человеком решений, а также на сферу образования, гуманитарные, социальные и естественные науки, культуру и информационно-коммуникационные технологии» [1].

Области применения технологий ИИ постоянно расширяются, а сами технологии совершенствуются. Молодые люди непосредственно или опосредованно вовлечены в сферу использования ИИ. Эти и другие обстоятельства требуют анализа использования ИИ в сфере молодежного культуротворчества.

В данной статье ИИ рассматривается как инструмент или технология реализации творческого потенциала, позволяющая создавать новые формы и разрабатывать новые продукты как неотъемлемые составляющие цифрового измерения культуротворчества, которое представляет собой инновационную цифровую (виртуализированную) социокультурную активность, актуализированную в новых культурных формах, явлениях, тенденциях и феноменах в молодежном измерении культуры, возникающих (часто спонтанно) вследствие активного использования информационно-коммуникативных технологий [2, с. 24].

ИИ имеет несколько реализаций в виртуальной среде:

- нейросети и чат-боты для анализа и обработки больших объемов данных и автоматизации процесса коммуникации с пользователями;
- «виртуальные помощники» (например, виртуальный голосовой помощник «Алиса» от компании Yandex);
- системы рекомендаций, которые автоматически подбирают похожие продукты для пользователей на основе предыдущих запросов;
- машинное обучение как направление ИИ, которое использует данные и алгоритмы для решения интеллектуальных задач в режиме обучения;
- обработка естественного языка как область высоких технологий, которая занимается распознаванием и пониманием речи, текстов и символов;

- «компьютерное зрение» как область распознавания и анализа цифровых изображений или видео;
- робототехника как область разработки многозадачных роботов.

Отдельно выделяется использование технологий ИИ для создания разнообразных игр и расширения спектра персонажей. Коммуникация с нейронными сетями осуществляется посредством чат-ботов ChatGPT, способных вести диалог.

Каковы технические возможности использования технологий искусственного интеллекта в проекции на молодежную сферу и культуротворчество молодого поколения? Спектр достаточно широк: создание музыкальных композиций и песен, озвучивание текста, разработка сценариев для видеороликов и фильмов, создание виртуальных картин и иллюстраций, ретуширование фотографий, удаление водяных знаков на фото и многое другое. Раскроем ключевые направления подробнее.

Одним из наиболее востребованных способов использования ИИ в творческой работе является искусство, где появилась возможность создавать новые и инновационные произведения, например, музыкальные. В настоящее время нейронные сети могут использоваться для создания оригинальных музыкальных композиций. Важными направлениями творческой работы является создание изображений и видео. Например, некоторые приложения для редактирования фотографий и видео используют нейронные сети для автоматической обработки и улучшения изображений. Технологии ИИ позволяют создавать новые формы и образы в различных видах искусства (музыка, живопись, литература, скульптура, архитектура, дизайн, фотография, видео и др.).

При помощи ИИ возможно моделировать индивидуальное мультимедийное пространство благодаря системе рекомендаций, которая, «общаясь» с пользователем, пытается «понять» его предпочтения и художественные вкусы (например, сервис Global Network Of Discovery – GNOD).

Использование технологий ИИ тесно связано с созданием нового цифрового содержания (контента), поиском оригинальных цифровых решений, созданием новых товаров и услуг. В настоящее время активно развивается субкультура мейкеров. Мейкеры (англ. *make* – «делать, создавать») – это сообщество творческих молодых людей, нацеленных на создание нового продукта или услуги либо совершенствование уже существующих вещей.

ИИ активно используется в молодежной игровой индустрии. Уже существуют виртуальные персонажи с ИИ, с которыми игроки могут взаимодействовать в игровой среде. Таким образом, возникает сотворчество, когда молодые люди в интерактивном режиме влияют на содержание.

В среднесрочной и долгосрочной перспективе ИИ объективно может стать новым инструментом для расширения возможностей культуротвор-

чества молодежи. Вместе с тем, использование технологий ИИ в творческой работе может снизить уровень индивидуальности создаваемых произведений.

Основные рекомендации по работе с молодежью при использовании ИИ представляются следующими:

- необходимость разработки кодекса поведения и/или принципов этичного использования, этических рекомендаций, которые могли бы обеспечить использование ИИ на благо молодежи;

- необходимость обучения и информирования молодых людей о возможностях и рисках ИИ;

- требуется организация информационно-просветительских кампаний, программ, обучающих курсов с целью привлечь внимание к проблемам распространения языка вражды и ненависти в интернет-пространстве, дезинформации, экстремизма, наркотиков и т. д.;

- необходимость решения проблем защиты данных и онлайн-безопасности, а также развития критического мышления молодых людей посредством образовательных и информационно-просветительских кампаний, путем разработки ресурсов, материалов и учебных программ для формального, неформального и неорганизованного образования [3, р. 48–49].

Таким образом, использование технологий ИИ открывает молодому поколению новые возможности для творчества и самовыражения, они обладают потенциальными возможностями вовлечения молодых людей в творческие и инновационные процессы. Использование ИИ в работе с молодежью может помочь в разработке новых «цифровых решений», повышении эффективности в предоставлении услуг и решении актуальных проблем.

Технологии ИИ предоставляют множество новых возможностей для реализации творческого потенциала и инноваций в создании произведений в различных областях культуры и искусства. Прежде всего, они предоставляют новый инструментарий для художественного творчества: литературы, живописи, графики, скульптуры, архитектуры, музыки, танца, фотографии, декоративно-прикладного искусства, театра, киноискусств и др. ИИ может использоваться для разработки оригинальных решений в сфере технического творчества и игровой индустрии. Одновременно появляются возможности для развития молодежной моды, зарождения новых субкультур.

Несмотря на то, что ИИ может широко использоваться для активизации молодежного культуротворчества, возникают риски, связанные с авторским правом, безопасностью данных, а также вопросами этического характера.

1. Рекомендация об этических аспектах искусственного интеллекта [Электронный ресурс] / ЮНЕСКО. – 2021. – 37 с. – Режим доступа: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380455_rus. – Дата доступа: 13.04.2023.

2. Саликов, А. Э. Цифровое измерение молодежного культуротворчества: к постановке проблемы / А. Э. Саликов // Современная молодежь и общество : сб. науч. ст. / под науч. ред. И. И. Калачевой. – Минск, 2021. – Вып. 9. – С. 18–24.

3. Artificial Intelligence and its Impact on Young People. Seminar Report / V. Stefan [ed.]. – Strasbourg : Council of Europe Publishing, 2020. – 142 p.