На нашу думку, дослідження таких локальних кейсів має критичне значення для міжнародного співтовариства, особливо сьогодні. Коли ми аналізуємо спогади про втечу селян до міст чи штучне завищення планів хлібозаготівель для Криворізького району, ми бачимо, що голод не був випадковістю — це був чітко прорахований інструмент упокорення. Сьогодні, в умовах повномасштабної російської агресії проти України, коли ворог знову використовує продовольчу блокаду та терор як зброю, робота регіональних музеїв переосмислюється. Вони перестають бути просто сховищами для експонатів, а стають активними «місцями пам'яті» та центрами протидії дезінформації. Наше покоління має розуміти: збереження та цифровізація цих свідчень — це не просто данина минулому, це наш безпосередній обов'язок у боротьбі за історичну справедливість на світовій арені.

С. Сокрута, А. Бізюк

ТВОРЧИЙ ВНЕСОК ЛЮДИНИ ЯК КРИТЕРІЙ ВИЗНАЧЕННЯ АВТОРСТВА ТВОРІВ, СТВОРЕНИХ ІЗ ВИКОРИСТАННЯМ ГЕНЕРАТИВНОГО ШІ

S. Sokruta, A. Bizyuk

HUMAN CREATIVE CONTRIBUTION AS A CRITERION FOR DETERMINING AUTHORSHIP OF WORKS CREATED USING GENERATIVE AI

Сучасні генеративні моделі здатні швидко генерувати унікальний контент високої якості, який зовні складно відрізнити від робіт, створених людиною. Загальноприйнято, що авторське право спирається на припущення про людське походження твору. Законом захищається результат наукової та творчої праці людини. Але якщо об'єкт створено ШІ, то кому належать права на нього? Розробнику генеративної системи, тому хто створив генерацію, чи об'єкт є відкритим для використання? Та наскільки сильно можна залучати ШІ щоб об'єкт вважався авторським?

В українському законодавстві підставами для охорони є оригінальність твору та творчий характер. Закон захищає не лише об'єкт та зв'язок з автором, його задум і творчий вибір. Генеративна модель не є суб'єктом права, вона не має власних задумів та свідомості. Алгоритм діє на основі прогнозування, а не свідомого творчого вибору. І хоч система сама створює об'єкт, розробники ШІ не є авторами конкретного згенерованого результату. Тому ШІ є лише інструментом, і якщо людський чинник під час створення майже відсутній, об'єкт не породжує авторських прав і має фактично статус суспільного надбання.

Внесок людини у створення об'єкта за допомогою генеративного інструмента має бути вагомим, включаючи творчий вибір, задум та зв'язок з автором. Створення має розпочатися не з розмитого образу, який можна описати парою слів, а з чіткою інструкцією, з вимогами, дозволами, прикладами та заборонами. Складний промпт є першим кроком до створення об'єкта, але все ще недостатнім. Автор має переглядати отримані об'єкти від ШІ, аналізувати їх відповідно до свого творчого задуму, коригувати та покращувати.

Для аналізу ступеня творчої участі людини доцільно запропонувати таку умовну шкалу:

– мінімальна участь людини: користувач створив об'єкт за допомогою команди в декілька слів чи шаблону. У процесі не було творчого вибору та зв'язку з автором;

– багаторазове уточнення запитів: користувач багаторазово уточнює і коригує запити, пише більш розширений промпт з більшою кількістю правок. Цей варіант створення об'єктів є спірним щодо авторського права, адже автор мав задум, але не мав творчого вибору;
– вибір із численних варіантів: генерація багатьох варіантів, з розширеним промптом, уточненнями, коригуваннями. Автор обирає більш вдалі варіанти, поєднує їх та доводить до бажаного результату. Цей пункт чимось схожий на минулий, але вже має більше творчого задуму, адже автор відбирає різні варіанти і за своїм творчим задумом поєднує в найкращій варіації;
– ручне редагування: автор використовує генеративну модель як помічника, а не як повного виконавця. Так ШІ може бути задіяний для створення фону, окремих елементів чи ефектів;
– суттєва переробка результату: елемент, згенерований ШІ, є лише базою всього задуму, а автор доопрацьовує та трансформує для отримання кінцевого результату. Це може бути якийсь ескіз, ідея, яку автор потім переосмислює під себе, або ж ШІ може виступати як джерело альтернативних ідей, на основі яких автор робить свої висновки та реалізує власні наміри.

На практиці виникає складне завдання розділення. Для патентування доведеться проходити історію створення об'єкта і для кожної окремої ситуації вирішувати відсоток штучного втручання. Об'єкти, які були створені базовими запитом, не мають творчого внеску і задуму, тому не охороняються авторським правом і переходять у суспільне надбання. Створення об'єкта за допомогою розгорнутого промпту, але без коригування, за чинною практикою теж не підлягає авторсько-правовій охороні, адже внесок користувача не мав творчого виконання. Об'єкти, які були створено за допомогою розширеного промпту, коригування і поєднання, є дуже спірними щодо авторського права. Адже було здійснено більший контроль і був задум автора, але виконавцем творчої частини все ще лишається генеративна система. Тому такі об'єкти частіше мають часткову охорону. А от об'єкти, в яких було задіяно ШІ лише для створення якоїсь частки, а автор допрацьовує її згідно з своїми задумами, є повноцінними об'єктами авторського права зі своїм творчим задумом і втіленням.

Автоматична генерація за простим запитом не надає авторських прав. Точніше, Закон України про авторське право та суміжні права (ст. 33) передбачає окреме право sui generis на неоригінальні об'єкти, згенеровані комп'ютерною програмою. Такі об'єкти не є авторськими творами і не мають автора в традиційному розумінні. Критерієм надання авторського права має бути наявність і достатня кількість творчого задуму та внеску людини у формування кінцевого результату. Оскільки генеративні моделі не мають свідомості чи творчого задуму, вони можуть виступати лише допоміжним інструментом для людини. На практиці треба розробити нові критерії оцінки адаптовані до реалій сучасності.

Таким чином, результат дослідження полягає в спробі систематизації рівнів творчої участі людини у створенні контенту із застосуванням генеративного ШІ та їх співвіднесенні з можливістю визнання кінцевого результату об'єктом авторського права.

Елемент наукової новизни полягає у запропонованій умовній шкалі оцінювання творчого внеску людини, що враховує характер її контролю над процесом генерації, відбору, коригування та подальшої переробки отриманого результату.

А. О. Сошніков

МУЗЕАЛІЗАЦІЯ ЯК ЦИВІЛІЗАЦІЙНИЙ СЕЙФ: АНАТОМІЯ МУЗЕЙНОГО МИСЛЕННЯ В ЕПОХУ ЦИФРОВОГО ХАОСУ

A. Soshnikov

MUSEUMIFICATION AS A CIVILIZATIONAL VAULT: THE ANATOMY OF MUSEOLOGICAL THINKING IN THE AGE OF DIGITAL CHAOS

Людська цивілізація — це дивно ламка конструкція, що тримається винятково на тонкій нитці передачі інформації. Без цієї наступності людство за пару поколінь відкотиться до печер. Музеалізація у своїй першооснові є фундаментальним механізмом захисту від індустріального та культурного склерозу, що діє як «мнемонічна машина». Вона матеріалізує абстрактне минуле через предмети й дискурси, допомагаючи людині відшукати й підтвердити власну ідентичність. Сучасний музейний простір століттями вирощував свої функції в надрах п'яти цивілізаційних «інкубаторів»: скарбниці (акумуляція матеріальних цінностей), бібліотеки (кодифікація текстових матриць світу, як в Олександрійському мусейоні), театральної декорації (емоційне програмування мас), некрополя (легітимізація влади через тяглість поколінь) та кунсткамери (первинна спроба раціонального обліку хаосу дикої природи).

В основі музеалізації — переведення речі з режиму використання в режим свідчення. Цей процес складається з дефункціоналізації (позбавлення практичної ролі), зміни контексту та виникнення нових відносин споглядання. Вилучена з побуту річ стає інформаційним накопичувачем і «семіофором» (носієм значення), з якого фахівець філігранно зчитує культурний код епохи. Проте цей акт оголює «музейну дилему»: деконтекстуалізація сприймається багатьма як «історичне знекровлення» речі, але водночас є обов'язковою умовою для її емансипації як наукового документа, створюючи гносеологічний розрив між задумом творця та актуальним сприйняттям глядача.

Історично музей завжди мав монополію на інтерпретацію минулого, виступаючи вищим арбітражним судом цивілізації. У XIX ст., в епоху імперій, виник Національний Музей, який стандартизував сприйняття мас і став інструментом масштабної культурної евакуації, замикаючи цивілізаційні коди колонізованих народів у чужих канцеляріях. У радянській же моделі ця механіка досягла піку через абсолютну диктатуру експлікації. Музей перетворився на ідеологічний комбінат планового типу, де предмет був позбавлений автономії, моментально перекодовувався і вмонтовувався в жорстку лінійну схему суспільно-економічних формацій, стаючи примусовим свідком у судовому процесі проти минулого.

У глобальній історії музеалізація пройшла чотири еволюційні форми носіїв: зображення (наскельний малюнок як щит від забуття), текст (письменність як лінійний код знаків), класичне колекціонування тривимірних об'єктів та тотальну цифровізацію. Сьогодні, в епоху постмодерну, музейне мислення розділилося на два вектори. З одного боку, у світі цифрових копій людина відчуває фетишизм