

# Демократия и искусство: от социальных структур к цифровым платформам



**А.В. Прыгунова<sup>1</sup>**

Московский государственный институт международных отношений (университет) Министерства иностранных дел Российской Федерации, 119454, Россия, Москва, проспект Вернадского, 76.

ORCID ID: 0000-0002-8375-7839

[arianaonline@yandex.ru](mailto:arianaonline@yandex.ru)

## АННОТАЦИЯ

В статье рассматриваются трансформации понятия авторства и границ между массовым и элитарным искусством в условиях цифровой эпохи. На материале данных о работе онлайн-кинотеатра и протестных практик исследуется, как искусственный интеллект влияет на художественное производство и зрительский отклик. Теоретическую базу составляют идеи А. де Токвиля, М.М. Бахтина, Ю.М. Лотмана, С.С. Лурье и Ж. Бодрийяра, позволяя по-новому осмыслить роль ИИ как соавтора в культурной среде.

## ключевые слова

демократизация культуры, высокое и массовое искусство, авторство, искусственный интеллект, творческая практика, онлайн-киноплатформы, реакция аудитории

## для цитирования

Прыгунова А.В. Демократия и искусство: от социальных структур к цифровым платформам // Вестник ВГИК. 2025. Т. 17, № 4. С. 128–143.

<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2025-66-4-128-143>

---

<sup>1</sup> **Ариана Владимировна Прыгунова**  
соискатель МГИМО Университет МИД России.  
AuthorID: 1195201

# Democracy and the Arts: From Social Structures to Digital Platforms

**Ariana V. Prygunova**<sup>1</sup>

Moscow State Institute of International Relations (MGIMO University) of the Ministry of Foreign Affairs of Russia, 76, Vernadsky avenue, Moscow, 119454, Russia.

ORCID ID: 0000-0002-8375-7839

arianaonline@yandex.ru

## ABSTRACT

The article examines what changes the concept of authorship and the boundaries between mainstream and elite arthouse cinema in the digital age. Using online films and protest practices as examples, it explores how artificial intelligence (AI) affects artistic production and audience response. The ideas of Alexis de Tocqueville, M. Bakhtin, Y. Lotman, S. Lourie, and J. Baudrillard provide theoretical background for the article and contribute to a new understanding of the role of AI as a co-creator in the cultural environment.

## keywords

democratization of culture, high and popular art, authorship, artificial intelligence, creative practice, online film platforms, audience response

## for citation

Prygunova A.V. Democracy and the arts: from social structures to digital platforms. *Vestnik VGIK*, vol. 17, no. 4, 2025, pp. 128–143. (In Russ.)

<https://doi.org/10.69975/2074-0832-2025-66-4-128-143>

---

<sup>1</sup> **Ariana V. Prygunova**

Cand. Sci. degree seeker, Moscow State Institute of International Relations (University).  
AuthorID: 1195201

## ВВЕДЕНИЕ

Алексис де Токвиль (1805–1859), известный французский политический деятель и философ, чьи работы о демократии остаются актуальными, в своем историко-политическом трактате «Демократия в Америке» глубоко анализирует влияние демократических процессов на интеллектуальную жизнь в Соединенных Штатах. В частности, в главе «О философской жизни американцев» он подробно раскрывает, как демократизация общества влияет на культуру, искусство и практики. Это наблюдение не ограничивается политическим анализом, а затрагивает важнейшие аспекты индивидуального творчества, культурных традиций и художественных проявлений. Исследование де Токвиля способствует пониманию того, как изменение политической среды влияет на творческие практики и восприятие искусства. Это делает его работу не только политической, но и культурологической по своей сути.

Современная культурология, как и многие другие науки, активно развивает междисциплинарный подход, который позволяет учитывать опыт предыдущих поколений и анализировать новые сферы культурной деятельности, включая взаимодействие человека и технологий. Такой подход требует расширенного толкования философских, культурологических и политических трудов, чтобы применить их к анализу современных явлений. А. де Токвиль в своих размышлениях о демократии и ее влиянии на культуру подметил важное: в демократическом обществе культура становится массовой, доступной, подчиненной общественным законам и условиям. Сегодня эта идея резонирует с развитием искусственного

интеллекта (ИИ) — инструмента, который становится неотъемлемой частью творчества. В этом контексте демократия и искусственный интеллект сливаются в новом культурном процессе, где творческие формы и инструменты уже не ограничиваются людьми. Технологии размыывают границы искусства, меняют нормы и критерии, определяющие, что считается ценным. ИИ не просто инструмент, а активный участник творческого процесса, результаты работ которого все больше влияют на художественные решения. Встает вопрос не только о правовой автономии искусства, но и о том, как демократические институты будут формировать этот новый культурный ландшафт, где автор и машина уже не противопоставляются друг другу.

Использование искусственного интеллекта на этапах визуального и текстового производства — от рендеринга костюмов до редактурных правок — представляет собой значительный технологический сдвиг в аудиовизуальной сфере. Однако в случае онлайн-платформ, подобных KION, где ИИ применяется весьма декларативно на многих стадиях процесса, возникает риск обесценивания авторского высказывания. Как отмечал в основе концепции диалогичности текста М. Бахтин, диалогическая природа художественного текста предполагает наличие субъекта, вступающего в смысловую связь с другим. При утрате этого субъекта границы искусства растворяются, а процесс утрачивает авторскую глубину. Семиотическая модель Ю. Лотмана подчеркивает важность внутреннего напряжения в тексте — структуры, невозможной без личного смысла. Забастовка Гильдии сценаристов в США фиксирует это как проблему не только

юридическую, но и культурную: защита условий труда становится одновременно борьбой за сохранение художественной ценности результата творчества.

## ДЕМОКРАТИЧЕСКАЯ ЭГАЛИТАРНОСТЬ И ЕЕ ВЛИЯНИЕ НА ИСКУССТВО И ФИЛОСОФИЮ

По мнению де Токвиля, американская культура ориентирована на практическую и достижения, что отражается в искусстве, более функциональном и утилитарном. Для современности эта мысль остается актуальной, так как в условиях глобализации и демократических изменений вопросы равенства, личной инициативы и культуры вновь становятся предметом обсуждения. Пушкин, цитируя де Токвиля, обозначил важность осознания культурных различий<sup>1</sup> и их влияния на общественные структуры, что помогает нам сегодня более глубоко понять механизмы формирования культурных и политических систем в разных странах. Исследование де Токвиля остается значимым, поскольку позволяет нам убедиться в динамике культурных процессов. Актуализируя философские размышления автора, в том числе в контексте глобальных изменений современного мира, мы фиксируем влияние политического устройства на культуру. Такая динамика позволяет критически рассматривать современ-

ные вызовы в науке, творчестве, в праве и экономике, от стандартизации культуры в эпоху глобальных технологий до сохранения уникальности в искусстве и философии. Анализ произведения Алексиса де Токвиля помогает понять, как разные подходы к свободе, равенству и власти продолжают формировать культурное и интеллектуальное будущее.

Исследуя культурную жизнь американцев, де Токвиль не просто выявляет тенденции, но и по-своему реконструирует природу интеллектуального процесса, обуславливаемого демократическим устройством общества. В его размышлениях культура и философия становятся не просто выражением мысли, но своего рода структурной концепцией естества, самоощущения и порядка поведения, порожденной отношениями между людьми, политическим устройством и социальной средой, в которой они существуют. Таким образом, культуролог и политолог погружает нас в мир, где интеллект и идеология, несмотря на свою индивидуальность, подчинены общим законам демократической «эгалитарности» (от фр. *égalité* — равенство), что представляет собой ключевое явление, характеризующее демократическое общество, где права и возможности граждан максимально равны. Это стремление к равенству, прежде всего социальному и политическому, становится основным движущим фактором, определяющим как общественные, так и интеллектуальные процессы. Автор подчеркивает, что демократия создает новое пространство для философского и культурного самовыражения. Однако на этом пути возникают явления, которые неоднозначны и требуют подробного анализа.

1 В письме к П.Я. Чаадаеву от 5 сентября 1836 года он отметил, что находится «под горячим впечатлением» от книги Токвиля и «совсем напуган ею». Пушкин выразил тревогу по поводу возможного подавления «всего благородного, бескорыстного, возвышающего душу человеческую» в условиях, где «неумолимый эгоизм и страсть к довольству» преобладают над культурными ценностями.

Демократическое общество склонно к упрощению интеллектуальных поисков, где искусство и философия, обращенные к массовому потребителю, теряют свою утонченность и глубину. Это происходит не потому, что человек в такой системе общих ценностей перестает быть способным к глубоким размышлениям, а потому, что демократическое общество в своей основе «стремится к равенству, что приводит к упрощению и усреднению форм искусства и мысли» [17, с. 300].

В главе «О философской жизни американцев» появляется ключевое понятие, которое разрабатывает де Токвиль, — идея «простой мысли» (simple thought). Он замечает, что в условиях демократии, где каждый гражданин равен в праве на самовыражение, происходит значительное изменение в интеллектуальной и культурной жизни. Простота, доступность и прагматизм становятся ценностями, которым следуют не только массы, но и интеллектуалы, стремясь ориентироваться на вкусы большинства. Философия и культура с их абстракциями и высокими истинами оказываются на периферии повседневного существования, уступая место более «практичным» и «понятным» идеям.

Это не означает, что интеллектуальная жизнь в Америке теряет всякое значение. Напротив, автор утверждает, что демократическое общество стимулирует рост новых форм мысли и искусства. «Демократия... возбуждает воображение и создает новые формы искусства и мысли, освобождая их от прежних ограничений и давая им новую жизнь. Она порождает новые потребности, которые требуют новых способов удовлетворения, и поэтому искусство и наука всегда находят в движении» [17, с. 397]. Однако эти

формы приобретают характер массовой культуры, где отдельные идеи и философские направления часто теряют свою остроту и глубину. Примером могут служить концепции, взгляды, где в поисках удовлетворения широких потребностей людей возникают утилитарные и прагматичные теории, обращенные не к абстрактным истинам, но к решению повседневных задач.

1. В XX веке появились течения, такие как конструктивизм и функционализм, которые акцентировали внимание на утилитарной функции объектов и зданий. Соединяя эстетику и утилитарность, они стремились интегрировать искусство и архитектуру с производственными и повседневными потребностями общества [14]. Примером могут служить работы архитектора Ле Корбюзье [11] или художника-архитектора Владимира Татлина [5].

2. В массовой культуре XX века искусство стало более коммерциализированным и ориентированным на широкую аудиторию. Как пример, поп-арт с его стремлением делать искусство доступным и понятным для широкой аудитории, в частности работы Энди Уорхола [19]. «Уорхол создал “Фабрику”, которая стала символом его подхода к искусству как массовому производству. Здесь художник и его ассистенты создавали произведения, которые можно было бы воспроизвести в неограниченном количестве, подобно массовым товарам» [4, с. 34]. К этой же концепции относятся работы Роя Лихтенштейна [18], которые продемонстрировали, как произведения искусства могут быть частью массовой культуры и ориентироваться на потребности потребителя, а не на философские или культурные идеи.

При этом критика культуры демократии де Токвиля не сводится к пессимизму: он фокусируется на тех условиях, в которых развивается культурологический сдвиг, — на повышении среднего уровня интеллекта, стандартизации культурных форм и утрате элитарных устремлений в сознании широкой публики. Исследователь изображает демократию как силу, выравнивающую культурные различия и превращающую творчество в массовое явление. В этом процессе философия и искусство теряют свою элитарность, становясь частью общедоступной культуры. Однако такая трансформация не завершает историю, а открывает новые горизонты, где культура ищет себя в других формах.

## ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА КАК ОТРАЖЕНИЕ ИЗМЕНЕНИЙ В ИСКУССТВЕ И ФИЛОСОФИИ

Цифровая культура уводит процессы трансформации искусства и философии еще дальше, сливая творческий акт с глобальными потоками данных и формами автоматического принятия решений за человека. В условиях, когда культура доступна многим, а высказывание индивида мгновенно становится частью глобального потока Интернета, мы сталкиваемся с этой новой реальностью. Здесь старые социальные структуры и нормы, о которых писал де Токвиль, трансформируются в нечто еще более текучее и неопределенное, творчество и философия становятся не только средствами самовыражения, но и частью реальности, создающей уникальный мир смыслов и ценностей.

Анализируя современную цифровую культуру, взяв за основу исследование

Юрия Лотмана о культурных кодах и динамике знаков [8], отметим, что цифровизация и искусственный интеллект создают совершенно новые формы культурной коммуникации и преобразования смыслов. В отличие от классических культурных систем, в которых информация передавалась через традиционные каналы [7], цифровая культура характеризуется мгновенностью, массовостью и глобальностью распространения информации. В мире, где каждый может быть не только потребителем, но и создателем контента, происходит радикальное перераспределение ролей в культурной системе. Технологии, с одной стороны, обеспечивают демократизацию доступа к культуре, но с другой — приводят к стандартизации культурных форм, что поднимает вопросы о качественном изменении самого содержания искусства, философии и науки.

В цифровом мире прежние «культурные границы» стираются — элитарные и массовые формы становятся не противоположностями, а переходными состояниями, меняющимися под воздействием цифровых конгломератов (таких как онлайн-киноплатформы). Если де Токвиль отмечал, что в демократическом обществе массовизация затрагивает искусство и философию, то сегодня, в эпоху цифровизации, мы наблюдаем еще более глубокое размывание границ между высокими и низовыми культурными формами, между искусством и развлечением, где цифровые алгоритмы определяют не только доступность, но и восприятие. Процесс становится частью глобальной информационной сети, где каждый может не только получать, но и создавать контент, подверженный влиянию алгоритмов ИИ, что меняет нормы воспри-

ятия культурных феноменов. Пример группы Obvious, создавшей портреты семьи Белами, иллюстрирует эту трансформацию, где роль художника сводится к выбору и концептуализации, а не к созданию образа. Контент, произведенный с помощью технологий, становится частью новой культурной парадигмы, где ценность определяется не только идеей, но и процессом взаимодействия с алгоритмами [15].

Если процесс демократизации ослабляет черты элитарности в культуре; то современная цифровая культура не только наследует эти трансформации, но и радикализирует их, переносит в новые формы и масштаб, расширяя участие и доступ к культурному производству за счет цифровых технологий. Если в XIX веке это было связано с расширением общественного доступа к культурным и интеллектуальным ресурсам, то в XXI веке этот процесс обостряется из-за Интернета и искусственного интеллекта, которые ускоряют массовую генерацию контента и даже начинают производить культурные объекты без непосредственного участия человека. В условиях цифровизации и ИИ массовая культура не просто набирает популярность, она буквально определяется алгоритмами, что затрудняет разграничение понятий истинного творчества и производного контента [16].

Однако в отличие от де Токвиля, который в своей работе акцентировал внимание на влиянии демократической системы на культуру через механизмы общественного давления и массового сознания, Лотман связывал похожие процессы с изменением «культурных кодов» на глобальном уровне. Искусственный интеллект, который уже может создавать тексты, музыку, изображения и даже фильмы, по сути на-

чинает участвовать в процессе создания культуры, что не имело аналога в XIX веке. Де Токвиль мог бы говорить о массовой культуре как о следствии демократизации, но мы указали бы на то, как современные технологии трансформируют сам процесс производства культурной продукции, создавая новые коды и способы взаимодействия с ними.

Итак, цифровая культура и искусственный интеллект усиливают те тенденции, о которых писал де Токвиль, но при этом они создают новые, еще более сложные культурные механизмы, которые в значительной степени выходят за пределы классических теорий демократии. Цифровизация требует нового взгляда на культуру как систему знаков и символов. Это включает не только анализ ее эстетической и философской ценности, но и учет ее социальной роли в глобализованном мире.

Цифровая революция меняет не только формы культурного развития, но и характер восприятия искусства. В частности, в работе С. Лурье «Психологическая антропология» можно найти размышления, которые косвенно связаны с тем, как новые технологические и культурные процессы влияют на восприятие личности. Лурье акцентирует внимание на динамике социокультурных изменений и их воздействии на психику и идентичность. В условиях изменения культурных и социальных процессов человек вынужден адаптироваться, трансформировать свои представления о мире, и это часто приводит к внутренним противоречиям. Особенно это актуально в эпоху массовых технологий, когда «информация становится доступной, но одновременно теряет свой глубокий смысл и уникальность» [10, с. 26].

Лурье также подчеркивает, что творчество в условиях цифровизации не является только индивидуальным актом, но все больше превращается в коллективный процесс, порожденный взаимодействием разных социальных акторов, в том числе и технологий. Однако в эпоху цифровых технологий этот диалог не ограничивается только человеком, но и расширяется на технические устройства и алгоритмы, которые становятся активными участниками процесса. Лурье в своей работе затрагивает важность коллективного творческого процесса, который часто осуществляется с помощью цифровых платформ и социальных сетей, создавая новые формы культурного взаимодействия. Технология, по ее мнению, становится не просто инструментом, а частью социальной реальности, которая активным образом преобразует само содержание творчества.

По мнению М. Бахтина, «цифровое поле» творчества отвечает критериям многоуровневости и нелинейности. Люди, данные, алгоритмы — все эти элементы объединяются в сложные взаимодействия, порождающие новые формы творчества, не всегда легко поддающиеся традиционному анализу. В условиях цифровизации творчество становится не просто процессом выражения, но особой формой практики, пересекающей границы между художественным воображением и технологическим расчетом.

## ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ КАК СОАВТОР: НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ МЕДИАПРОИЗВОДСТВА

Цифровые инструменты, особенно те, что основаны на искусственном интел-

лекте, позволяют не только проектировать, но и мыслить иначе: они открывают доступ к множественным уровням визуальной и смысловой модификации, становясь своеобразным «устройством взгляда» — способом видеть, собирать, конструировать и управлять культурной реальностью. В кино это приобретает конкретное выражение: в решениях, ранее подвластных лишь длительной ручной работе, сегодня допускается радикальное переосмысление.

Перечислим выявленные практическим путем преимущества использования ИИ в аудиовизуальных медиапрактиках [13] (такие практики охватывают создание, распространение и восприятие контента в цифровых средах, таких как социальные сети, видеоплатформы и другие онлайн-ресурсы):

1. *Отрисовка костюмов с высокой степенью детализации.* Искусственный интеллект позволяет моделировать исторические или фантастические образы на основе сценарных описаний, создавая вариативные решения, которые могут быть мгновенно адаптированы под изменяющийся стиль или эпоху.

2. *Визуализация возможных локаций.* Искусственный интеллект способен генерировать изображения или подбирать существующие ландшафты и архитектурные пространства в соответствии с заданной эстетикой повествования, облегчая этап препродакшн.

3. *Визуальная модификация пространства.* ИИ-инструменты позволяют генерировать варианты оформления съемочной среды — от структуры интерьера до палитры и фактур — с учетом жанровых и драматургических задач сцены.

4. *Симуляция световой среды.* ИИ-алгоритмы позволяют моделировать освеще-



щение, варьируя источники света, характер теней и цветовые контрасты. Это помогает заранее выстраивать визуальное решение сцены без необходимости технических затрат на площадке.

5. *Подбор и адаптация визуального образа персонажей.* ИИ-модели позволяют тестировать макияж и элементы внешности героев, подбирая решения в соответствии с жанром, характером и эмоциональной тональностью сцены. Это обеспечивает гибкость в визуальной стилизации и экономит ресурсы на этапе подготовки.

6. *Изменение характера сцен без дополнительных затрат.* Искусственный интеллект предлагает различные варианты сценарной и визуальной интерпретации сцен, позволяя варьировать темп, интонацию и композицию кадра. Это расширяет диапазон выразительных средств без необходимости дополнительных затрат, оптимизируя процесс художественного производства.

7. *Редактирование текста и стилистическая настройка диалогов.* Инструменты искусственного интеллекта позволяют уточнять интонационно-смысловую структуру высказывания, соотнося ее с психологической мотивацией персонажей, устранять речевые и композиционные нарушения, а также уплотнять диалогическую ткань, обеспечивая стилистическую целостность и драматургическую насыщенность. Однако в культурологической перспективе подобная технологическая помощь означает не только расширение выразительных возможностей, но и смещение авторского контроля: творческий акт все чаще осуществляется в логике распределенного агентства, где технологический посредник становится активным участ-

ником семиотического конструирования повествования [6].

Перечисленные возможности ИИ становятся особенно ценными в условиях масштабного контентного производства. Эти доводы находят подтверждения в статье «Особенности применения искусственного интеллекта в креативных индустриях» [12], в которой авторы рассматривают аспекты внедрения ИИ в креативные процессы, включая генерацию текста, изображений и видео, а также влияние на качество и оригинальность создаваемого контента. Стоит отметить, что платформа KION активно использует решения на основе ИИ для улучшения пользовательского опыта. Например, MTS AI разработала для KION такие технологии, как пропуск титров и заставок, улучшение качества видео, генерация постеров и распознавание актеров в кадре. Эти инструменты позволяют значительно ускорить процессы постпродакшн и повысить качество контента. По сути, технологии начинают выступать не только как поддержка творческого процесса, но и как фактор, активизирующий агентность аудитории — способность влиять на культурное производство через собственные потребности и отклики. Однако, как писал Алексис де Токвиль: «Люди, живущие в эпоху равенства, испытывают большую любознательность и очень мало досуга; их жизнь настолько практична, настолько запутана, возбуждена и активна, что у них остается мало времени для размышлений. Такие люди склонны к общим идеям, потому что они избавляют их от необходимости изучать детали; они содержат, если можно так выразиться, многое в малом объеме и дают больший результат за короткое время» [17, с. 142].

Вопреки логике оптимизации, следует помнить о правах на несовпадение, на неэффективность, на молчание. Не обязательно отказываться от технического — важно не раствориться в нем. Оставлять место невыразимому. Давать себе право не соответствовать. Не передавать чувство «на аутсорсинг», даже если чувство кажется избыточным в эпоху, когда все — сигнал. Именно в тех лакунах, где алгоритм еще не научился различать смысл, продолжается упорный труд человека.

Некоторые исследования отмечают, что в условиях такого технологического взаимодействия возникает новая дилемма: где проходит граница между искусством и ИИ. Этот вопрос сегодня звучит не как дихотомия, а как напряженное место культурной трансформации. Прослеживается замена одного субъектного центра другим. Лотман в концепции семиосферы раскрывает ее составляющие: культура — это не единое тело, а поле множества кодов, вступающих в контакт. «Любая часть семиосферы потенциально может стать центром “смыслопорождения”», — пишет он [9, с. 252]. Это означает, что технологический субъект — в лице алгоритма или нейросети — не является внешним по отношению к культуре. Он встроен в ее ткань и способен участвовать в продуцировании смыслов, вступая в семиотическую игру наравне с человеком. Михаил Бахтин, в свою очередь, рассматривает произведение как событие встречи сознаний, где «голоса» не подчинены иерархии, а соотносятся в полифонии. В этом контексте диалогичность — не просто форма взаимодействия, но онтологическое условие творчества. Цифровой «партнер» становится не просто инструментом, а частью

этой полифонии — голосом, лишенным плоти, но не лишенным позиции. Как пишет Бахтин, «смысл рождается не в голове у одного человека... а между двумя людьми, вытекает из их диалога» [2, с. 345].

Таким образом, дилемма «искусство или алгоритм» теряет свою строгость. Вместо нее возникает новое поле напряжений — поле, где смысл собирается как монтаж, как пересечение позиций, как сцена, на которой человек и машина вовлечены в единое действие: производство культурного кода. В ряде кинотеатров США уже применяются технологии распознавания лиц, фиксирующие эмоциональные реакции зрителей, чтобы вывести «формулу успеха» будущего фильма. Возникает вопрос: сохраняется ли при этом пространство для художественной неожиданности, эстетического риска и авторского жеста? Как отмечал Ж. Бодрийяр, символическая значимость производства начинает преобладать над содержанием [3]. Это отражает демократизацию искусства, где ценность произведения определяется не только индивидуальной идеей, но и процессом, включающим в себя как технологические, так и социальные структуры, создавая новое поле для коллективного творчества. В условиях демократической эпохи, которую Алексис де Токвиль охарактеризовал как становление нового рода чувствительности к справедливости и равенству, мы наблюдаем парадоксальную встречу: равенство условий, провозглашенное как основание свободы, вступает в конфликт с цифровыми практиками, вновь дифференцирующими субъектов по принципу возможности или невозможности примирения оных.

## ПРАВОВЫЕ АСПЕКТЫ ЦИФРОВОГО ТВОРЧЕСТВА

Де Токвиль указывал, что демократия не сводится к институтам — она живет в уравнивании перспектив, в том, что каждый способен на участие, выражение, творчество. В то же время в США применение ИИ уже стало предметом серьезных профессиональных споров и коллективных переговоров. Забастовка Гильдии сценаристов США (WGA) в 2023 году стала поворотным событием: впервые в контракте с продюсерами было зафиксировано ограничение на использование ИИ при написании сценариев, а также защита права автора на контроль над собственными текстами, созданными или измененными с помощью нейросетей [20]. Этот факт демонстрирует, как правовая система и профессиональные союзы могут активно участвовать в формировании новой этики цифрового труда в индустрии. Особую значимость в этом контексте приобретают профессиональные сообщества, действующие по принципу гильдий. Их ценность заключается не только в обеспечении качества и функциональности создаваемого продукта, но и в отстаивании его эстетического уровня. Гильдия выступает не как форма корпоративной защиты, а как институт, задающий критерии художественной состоятельности, сопротивляющийся девальвации вкуса и культурной нормы в условиях массовой цифровой дистрибуции. Таким образом, техническая ценность продукта неотделима от эстетической. Гильдия утверждает, что художественный объект должен быть не просто функционален или коммерчески успешен, но и выразительно

завершен, содержательно обоснован, органично вписан в культуру. В то же время в России подобные вопросы остаются в тени. Например, на онлайн-платформе KION искусственный интеллект активно применяется как в продвижении контента, так и в предиктивной аналитике зрительских интересов. Использование данных о предпочтениях пользователей помогает продюсерам не только выстраивать сюжетные модели, но и прогнозировать успех проекта и, выявляя реакцию, основывать проекты на популярных сюжетах. В публичной сфере эта практика не вызывает дискуссий — нет ни открытых заявлений со стороны творческих профсоюзов, ни институциональных рамок для обсуждения роли ИИ в художественном производстве.

В настоящее время в России отсутствует специальное правовое регулирование, касающееся участия искусственного интеллекта в создании аудиовизуальных произведений. Действующее авторское законодательство (в частности, ст. 1228 ГК РФ) закрепляет, что автором может быть только физическое лицо, чьим творческим трудом создано произведение. Однако законодатель не дает четких критериев оценки степени человеческого участия в процессе, если в нем задействованы автоматизированные или нейросетевые инструменты. Это создает неопределенность в вопросах авторства, правового режима и распределения ответственности при использовании ИИ в сфере медиа и креативных индустрий.

Существующие нормы авторского права не учитывают особенностей цифрового творчества, опирающегося на алгоритмы. Это создает правовой вакуум, в котором отсутствуют:

1. *Определение правового статуса произведений, созданных с участием ИИ.* В России отсутствует нормативно закреплённое понятие произведения, созданного с использованием искусственного интеллекта. В США уже введены критерии разграничения: если произведение создано без участия человека, оно не подлежит авторско-правовой охране. В РФ подобных норм пока нет.

2. *Критерии оценки творческого вклада человека при использовании ИИ.* Нет правового механизма, позволяющего определить, в какой момент участие человека в генерации контента становится достаточным для признания его автором. Американская практика требует доказуемого творческого вклада, в том числе на стадии отбора, редактирования или компоновки, что отсутствует в российском праве.

3. *Правовой режим соавторства человека и ИИ.* Не установлен юридический режим для случаев, когда ИИ используется как инструмент соавторства. В США проводится грань между «помощью» и «автоматической генерацией», что позволяет фиксировать права и ответственность человека. В российском праве пока нет аналогичной дифференциации.

4. *Механизмы отказа в охране и исключения из авторских прав при полном автоматизированном создании произведения.* В отличие от США, где существует официальная позиция Copyright Office об отказе в охране «чисто ИИ-контента», в России нет ни судебной, ни административной практики отказа в регистрации/признании авторства на аналогичных основаниях.

В правовой системе США в последние годы наблюдается активное формирование подходов к регулированию авторско-

го права в контексте использования искусственного интеллекта в творчестве. Одним из ключевых положений является то, что произведения, созданные исключительно с применением ИИ без участия человека, не подлежат авторско-правовой охране. Такая позиция зафиксирована в руководящих разъяснениях Бюро по авторским правам США (U.S. Copyright Office), которое подчеркивает необходимость доказуемого творческого вклада человека для признания авторства. Судебная практика также последовательно отказывает в защите тем результатам, которые были полностью сгенерированы алгоритмически, при этом оставляя за человеком право на охрану структуры, компоновки и иных элементов, в создании которых он принимал сознательное участие. Наряду с этим в Конгрессе США рассматривается ряд законопроектов, направленных на уточнение правового режима ИИ в интеллектуальной собственности, включая вопросы ответственности, прозрачности алгоритмов и допустимых форм соавторства, в частности законопроект о внедрении механизма ответственности для систем Искусственного интеллекта [21]. Эти инициативы свидетельствуют о стремлении законодателя адаптировать существующую правовую систему к новым реалиям культурного производства, в которых человек и машина все чаще оказываются сопричастными к созданию творческого результата.

## ВЫВОДЫ

Анализ современных трансформаций авторства в контексте ИИ и цифрового культурного производства показывает, что мы имеем дело не просто с технологическим сдвигом, но с глубинной переор-

ганизацией самой системы отношений между субъектом, техникой и коллективным восприятием искусства. В этом смысле обращение к наследию Алексиса де Токвиля позволяет по-новому осмыслить не только процессы демократизации культуры, но и те скрытые механизмы, через которые массовое и простое начинает структурировать поле художественного. Его наблюдение о предпочтении яркого и доступного в условиях демократических режимов оказывается удивительно точным предзнаменованием тех культурных контуров, в которых ИИ-искусство стремительно набирает легитимность. Тем самым труд де Токвиля позволяет рассматривать искусственный интеллект не как внешнюю технологию, а как выражение глубинных структур современного общества, где потребность в удобстве, скорости и узнаваемости начинает формировать не только визуальный образ, но и сам творческий процесс. Однако то, как различные культурные сообщества встречают эти изменения, показывает, что восприятие ИИ неравномерно и конфликтно. В США массовые протесты профессиональных гильдий стали сигналом того, что художники ощущают реальную угрозу не просто рабочим местам, а самой природе творческого труда. Там, где возникает конкуренция между авторским усилием и алгоритмической скоростью, встает вопрос не только юридического регулирования, но и символического признания: что считать значимым в искусстве? В то же время в России, где правовая база по использованию ИИ в культуре остается неопределенной, наблюдается противоположный вектор — стремительное и зачастую бесконтрольное внедрение алгоритмических решений

в кинопроизводство и визуальные индустрии. Следовательно, в России алгоритм скорее воспринимается как безобидный инструмент, нежели как субъект культурного влияния, что только усиливает отсутствие институциональной рефлексии и выстраивания рамок соавторства.

Культура находится на этапе, где ИИ не просто участвует в производстве контента, а становится активным инструментом взаимодействия между платформами, зрительскими ожиданиями и формами художественного языка. В новых условиях автор перестает быть индивидуальной фигурой, а становится узлом в распределенной сети агентов, где технологии, алгоритмы, редакторы и зрители — все участвуют в формировании высказывания. Это требует не только правовой реакции, но и институционального соучастия: критического сопровождения, переосмысления сообществами, расширения образовательных программ, формулирования этических рамок и практик соавторства, которые позволят сделать технологическое не просто функциональным, но и осмысленным. Необходимо поддерживать и развивать дискуссионные форматы внутри профессиональных объединений, кинофестивалей, академических структур, которые смогут не только фиксировать новые роли автора, но и задавать нормы их взаимодействия. Технологии требуют не контроля, а направленного участия. И если искусство — это всегда способ высказывания о своем времени, то сегодня оно обязано заговорить о своей новой технической телесности — не с восторженностью, но с пониманием и ответственностью.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. СПб.: Азбука, 2021. 640 с.
2. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. М.: Искусство, 1979. 423 с.
3. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / пер. с фр. и вступ. ст. С. Зенкина / 3-е изд., испр. М.: Рипол-Классик, 2021. 512 с.
4. Гомперц У. Непонятное искусство: от Моне до Бэнкси / пер. с англ. И. Литвиновой. М.: Синдбад, 2018. 461 с.
5. Зиброва О.А. Позднее творчество В.Е. Татлина: автореферат дис. ... канд. искусствоведения. СПб., 2009. 19 с.
6. Кострюков В.Е. Трансформация авторства при переходе от традиционных медиа к цифровым // Вестник Самарского государственного технического университета. Серия «Философия». 2022. Т. 4, № 4. С. 83–93.
7. Крышталева М.К. Визуальный опыт в аналитике современной культуры: автореферат дис. ... кандидата культурологии: СПб., 2015. 18 с.
8. Лотман Ю.М. История и типология русской культуры: семиотика и типология культуры. Текст как семиотическая проблема. Семиотика бытового поведения. История литературы и культуры. СПб.: Искусство-СПб., 2002. 765 с.
9. Лотман Ю.М. О семиосфере // Труды по знаковым системам. Тарту, 1984. Т. 17. С. 5–23.
10. Лурье С.В. Психологическая антропология: история, современное состояние, перспективы: учеб. пособие для вузов. М.: Академический проект; Екатеринбург: Деловая книга, 2003. 622 с.
11. Миронов А.В. Философия архитектуры: творчество Ле Корбюзье. М.: МАКС Пресс, 2012. 292 с.
12. Мызрова К.А., Рожкова К.А., Туманов Э.В., Владиславская В.А. Особенности применения искусственного интеллекта в креативных индустриях. Креативная экономика. 2025. Т. 19, № 2. С. 303–320.
13. Новикова А.А., Кирия И.В. История и теория медиа. М.: Либроком, 2017. С. 23–25.
14. Османкина Г.Ю. Социокультурная эволюция изобразительной линии как элемента художественного и дизайнерского творчества / Омский гос. техн. ун-т. М.: Магистр, 2012. 213 с.
15. Прыгунова А.В. Влияние искусственного интеллекта на художественное творчество: исследование практик французской арт-группы Obvious Collective // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2025. Вып. 5 (899). С. 126–132.
16. Суворов Н.Н. Элитарное и массовое сознание в художественной культуре постмодернизма: дис. ... д-ра. философ. наук. СПб., 2005. 42 с.
17. Токвиль А. де. Демократия в Америке / пер. с фр.; предисл. Г. Дж. Ласки [коммент. В.Т. Олейника]. М.: Прогресс, 1992. 559 с.
18. Castleman R. Seven master printmakers. Innovations in the eighties: [Jim Dine, Davide Hockney, Jasper Johns, Roy Lichtenstein, Robert Rauschenberg, James Rosenquist, Frank Stella]: from the Lilja collection: The Museum of Modern Art, New York, [May 16 — August 13, 1991]. N.Y.: Museum of Mod. Art, cop. 1991. 119 p.
19. Kattenberg P.A.P.E. Andy Warhol, priest?: “The last supper comes in small, medium, and large”: Proefschr... [Leiden, 1999]. 173, [8] p.
20. Smith, John ‘Restrictions on AI Use in Scriptwriting’ (2023) 29 (2) Fordham Journal of Corporate and Financial Law 123, 130.
21. United States House of Representatives, Generative AI Copyright Disclosure Act, H.R. 7913, 118th Cong. (2024). Available at <https://www.congress.gov/bill/118th-congress/house-bill/7913> (дата обращения: 5 июня 2025).

## REFERENCES

1. Bakhtin, M.M. *Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kul'tura Srednevekov'ya i Rennansa* [The Works of François Rabelais and the Popular Culture of the Middle Ages and the Renaissance]. St. Petersburg, Azbuka Publ., 2021. 640 p. (In Russ.)
2. Bakhtin, M.M. *Estetika slovesnogo tvorchestva* [Aesthetics of Verbal Creativity]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1979. 423 p. (In Russ.)
3. Bodriyyar, ZH. *Simvolicheskiy obmen i smert'* [Symbolic exchange and death], per. s fr. i vstup. st. S. Zenkina/ 3-ye izd., ispr. Moscow, Ripol-Klassik Publ., 2021. 512 p. (In Russ.)
4. Gomperts, U. *Neponyatnoye iskusstvo: ot Mone do Benksi* [Incomprehensible Art: From Monet to Banksy], per. s angl. I. Litvinovoy. Moscow, Sindbad Publ., 2018. 461 p. (In Russ.)
5. Zibrova, O.A. *Pozdneye tvorchestvo V.Ye. Tatlina* [The later works of V.E. Tatlin]: avtoreferat dis. ... kandidata iskusstvovedeniya. St. Petersburg, 2009. 19 p. (In Russ.)
6. Kostryukov, V.E. *Transformatsiya avtorstva pri perexode ot traditsionny'x media k cifrovym* [Transformation of authorship in the transition from traditional media to digital], vol. 4. *Vestnik Samarskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. Seriya "Filosofiya"*, no. 4, 2022, pp. 83–93. (In Russ.)
7. Kry'shtaleva, M.K. *Vizual'ny'j opyt v analitike sovremennoj kul'tury* [Visual experience in the analysis of contemporary culture]: avtoreferat dis. ... kandidata kul'turologii: 24.00.01. St. Petersburg, 2015. 18 p. (In Russ.)
8. Lotman, YU.M. *Istoriya i tipologiya russkoy kul'tury: Semiotika i tipologiya kul'tury. Tekst kak semioticheskaya problema. Semiotika bytovogo povedeniya. Istoriya literatury i kul'tury* [History and typology of Russian culture: Semiotics and typology of culture. Text as a semiotic problem. Semiotics of everyday behavior. History of literature and culture]. St. Petersburg, Iskusstvo-SPB Publ., 2002. 765 p. (In Russ.)
9. Lotman, YU.M. *O semiosfere* [On the semiosphere]. *Trudy po znakovym sistemam*, Tartu, 1984, vol. 17, pp. 5–23. (In Russ.)
10. Lur'ye, S.V. *Psikhologicheskaya antropologiya: Istoriya, sovremennoye sostoyaniye, perspektivy: ucheb. posobiye dlya vuzov* [Psychological anthropology: History, current state, prospects: textbook for universities]. Moscow, Akademicheskii proyekt Publ.; Yekaterinburg, Delovaya kniga Publ., 2003. 622 p. (In Russ.)
11. Mironov, A.V. *Filosofiya arkhitektury: tvorchestvo Le Korbyuz'ye* [Philosophy of Architecture: The Work of Le Corbusier]. Moscow, MAKSS Press Publ., 2012. 292 p. (In Russ.)
12. Myzrova, K.A., Rozhkova, K.A., Tumanov, E.V., Vladislavskaya, V.A. *Osobennosti primeneniya iskusstvennogo intellekta v kreativnykh industriyakh* [Features of the application of artificial intelligence in creative industries], vol. 19. *Kreativnaya ekonomika*, no. 2, 2025, pp. 303–320. (In Russ.)
13. Novikova, A.A., Kiriya, I.V. *Istoriya i teoriya media* [History and Theory of Media]. Moscow, Librokom Publ., 2017, pp. 23–25. (In Russ.)
14. Osmankina, G.YU. *Sotsiokul'turnaya evolyutsiya izobrazitel'noy linii kak elementa khudozhestvennogo i dizaynerskogo tvorchestva* [Sociocultural evolution of the pictorial line as an element of artistic and design creativity]. *Omskiy gos. tekhn. un-t. Moscow, Magistr Publ.*, 2012. 213 p. (In Russ.)
15. Prygunova, A.V. *Vliyaniye iskusstvennogo intellekta na khudozhestvennoye tvorchestvo: issledovaniye praktik frantsuzskoy art-gruppy "Obvious Collective"* [The influence of artificial intelligence on artistic creativity: a study of the practices of the French art group "Obvious Collective"]. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta. Gumanitarnyye nauki*, 2025, iss. 5 (899), pp. 126–132 (In Russ.)
16. Suvorov, N.N. *Elitarnoye i massovoye soznaniye v khudozhestvennoy kul'ture postmodernizma* [Elite and Mass Consciousness in the Artistic Culture of Postmodernism]: dis. ... d-ra filosof. nauk. St. Petersburg, 2005. 42 p. (In Russ.)

17. Tokvil', A. de. *Demokratiya v Amerike* [Democracy in America], per. s fr.; predisl. G.Dzh. Laski [komment. V.T. Oleynika]. Moscow, Progress Publ., 1992. 559 p. (In Russ.)
18. Castleman, R. Seven master printmakers. Innovations in the eighties: [Jim Dine, Davide Hockney, Jasper Johns, Roy Lichtenstein, Robert Rauschenberg, James Rosenquist, Frank Stella]: from the Lilja collection: The Museum of Modern Art, New York, [May 16 — August 13, 1991]. N.Y.: Museum of Mod. Art, cop. 1991. 119 p.
19. Kattenberg, P.A.P.E. Andy Warhol, priest?: "The last supper comes in small, medium, and large": Proefschr... [Leiden, 1999]. 173, [8] p.
20. Smith, John 'Restrictions on AI Use in Scriptwriting' (2023) 29 (2) Fordham Journal of Corporate and Financial Law 123, 130.
21. United States House of Representatives, Generative AI Copyright Disclosure Act, H.R. 7913, 118th Cong. (2024). Available at: <https://www.congress.gov/bill/118th-congress/house-bill/7913> (Accessed 05 June 2025).

Статья поступила в редакцию / The article was submitted **05.06.2025**

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing **24.08.2025**

Принята к публикации / Accepted for publication **03.09.2025**