

Человек и культура

Правильная ссылка на статью:

Соломенцева С.Б. «Человек или искусственный интеллект?»: эмпирическое исследование объявленных предпочтений респондентов в цифровой графике // Человек и культура. 2025. № 1. DOI: 10.25136/2409-8744.2025.1.73520 EDN: GATRNB URL: [https://nbppublish.com/library\\_read\\_article.php?id=73520](https://nbppublish.com/library_read_article.php?id=73520)

## «Человек или искусственный интеллект?»: эмпирическое исследование объявленных предпочтений респондентов в цифровой графике

Соломенцева Светлана Борисовна

ORCID: 0000-0002-2442-1235

доцент; кафедра дизайна, художественного образования и технологий; Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Елецкий государственный университет им. И. А. Бунина»

399770, Россия, Липецкая обл., г. Елец, ул. Коммунаров, д. 28



✉ ss00001@mail.ru

[Статья из рубрики "Художественная культура и творчество"](#)

### DOI:

10.25136/2409-8744.2025.1.73520

### EDN:

GATRNB

### Дата направления статьи в редакцию:

22-02-2025

### Дата публикации:

01-03-2025

**Аннотация:** В настоящее время технологии, базирующиеся на использовании искусственного интеллекта, интегрируются в большинство сфер жизнедеятельности современного общества, что определяет актуальность темы исследования. Начальные стадии этого движения были связаны с решением задач по оптимизации рутинных процессов, но в последнее время отмечается тенденция внедрения инновационных нейросетевых практик в такие сферы как культура и искусство, которые считались прерогативой человека. Цель данной работы: экспериментальным путем выявить объявленные предпочтения респондентов между цифровыми графическими работами, созданными человеком и искусственным интеллектом. Это позволит дать объективную

оценку потенциала генеративных технологий, их способности выдержать конкуренцию с авторскими произведениями, а также степени влияния на векторы дальнейшего развития сферы художественного творчества и креативного проектирования. Для эмпирического исследования была сформирована целевая группа из 62 респондентов, имеющих навыки ведения художественной деятельности. Сбор данных осуществлялся на основе метода объявленных предпочтений средствами Google Форм. В ходе результативно-аналитического этапа использовались методы количественного статистического анализа. На данный момент не существует формализованных критериев для оценки качества цифровых изображений. Научная новизна исследования заключается в том, что, опираясь на результаты анализа мнений квалифицированных участников опроса, их эмоциональное восприятие художественных произведений и имеющийся практический опыт впервые определены предпочтения членов фокусной группы респондентов по отношению к авторским произведениям и продуктам генерации нейросетей. В целом респонденты продемонстрировали приверженность цифровым проектам, созданным человеком, с показателем 55,5% (ответ «да» – 20,3%, ответ «скорее да» – 35,2%), тогда как иллюстрации, разработанные с помощью искусственного интеллекта, набрали 44,5% (ответ «да» – 13,5%, ответ «скорее да» – 31,0%). Полученные результаты могут представлять теоретическую и практическую значимость для художников и дизайнеров, научных сотрудников и преподавательского состава учебных заведений, осуществляющих подготовку по творческим направлениям подготовки. Своевременная реакция на масштабные изменения в обществе, когда трансформации подвергаются базовые концепции искусства, позволит переосмыслить алгоритмы создания цифровых графических работ и внедрить новые формы организации креативного процесса.

### **Ключевые слова:**

искусственный интеллект, цифровая графика, объявленные предпочтения, искусство, генеративные технологии, графический дизайн, нейросеть, стандартизированное изображение, художественное творчество, креативность

### **Введение**

Актуальность темы исследования определена тем, что в настоящее время технологии, основанные на использовании возможностей искусственного интеллекта (ИИ), внедряются практически во все сферы жизнедеятельности человека. На начальных этапах этого процесса основной задачей была оптимизация рутинных производственных алгоритмов, но в последнее время отмечается тенденция интеграция ИИ в такие сферы как культура и искусство. Инновационные изобразительные технологии развиваются стремительными темпами и уже составляют конкуренцию дизайнерам и художникам.

Ряд российских и зарубежных ученых предприняли попытки рассмотреть генеративное творчество с точки зрения уникальности, эстетической ценности, философских и этических аспектов. Исследователи из Самарского государственного технического университета (Россия) отмечают, что попытки объединить искусство и технологии делал еще Леонардо да Винчи в эпоху Возрождения и предлагают воспринимать нейросети как очередную ступень развития социума, рациональное использование возможностей которых позволит раскрыть новые грани человеческой креативности [\[1\]](#). Коллеги из Саратовского национального исследовательского государственного университета имени Н. Г. Чернышевского (Россия) обосновали социокультурные предпосылки появления ИИ,

высокий потенциал его влияния на мышление и художественное выражение личности [2]. Изучению философского аспекта внедрения генеративных технологий в изобразительные практики посвящена работа ученых Университета Саймона Фрейзера (Канада). Интеллектуальные системы позиционируются как средство для создания произведений на основе динамического взаимодействия с человеком и новая когнитивная структура творчества [3].

В исследовании, выполненном на базе Московского педагогического государственного университета (Россия), показаны изменения современной парадигмы искусства в контексте интеграции науки в креативный процесс. ИИ рассматривается как вспомогательный инструмент, предоставляющий широкий спектр личностно-ориентированных тематических материалов для того, чтобы человек смог эффективнее реализовать свои потенциальные возможности в создании новых форм самовыражения [4]. Ученые из университета Тампере (Финляндия) изучили отношение группы респондентов к внедрению ИИ в сферу творчества с позиции психологического комфорта. Полученные результаты свидетельствуют о неоднозначном отношении участников опроса к нейросетевому искусству. Не смотря на в целом положительные оценки, многие считали сгенерированные изображения странными и даже пугающими, что связано с отсутствием положительного опыта использования подобного рода инструментов [5].

Работа научных сотрудников Университета науки и технологий Макао (Китай) посвящена анализу влияния ИИ на графический дизайн. Определены четыре базовых концепции, охватывающие широкий спектр возможного использования этих технологий, начиная от чисто технических аспектов и заканчивая эмоциональным воздействием на зрителей. Нейросети при осознанном использовании могут не только повысить эффективность проектного процесса, но и стимулировать творческое мышление взаимодействующих с ними дизайнеров [6]. Высокую оценку потенциалу применения ИИ в сфере видео-арта дали коллеги из Московского государственного психолого-педагогического университета (Россия) [7]. Исследователи Центра промышленного дизайна (Китай) проанализировали потенциальный уровень влияния генеративных технологий на отрасль промышленного дизайна. ИИ рационально использовать в специализированных кластерах, где требуется высокая скорость и математическая точность, а концептуальная составляющая должна остаться прерогативой креативной личности [8].

Ученые Городского университета Макао (Китай) изучили нейросетевые технологии как фактор увеличения эффективности визуальной коммуникации мультимедиапроектов. На каждом из этапов создания макетов работа ИИ оценивалась дизайнерами с точки зрения соответствия концепции, гармоничности композиции, читаемости типографики и при необходимости корректировалась. Статистический анализ данных, полученных с использованием шкалы Лайкерта, показал, что иллюстративные материалы, созданные путем интерактивного взаимодействия человека и нейросетей более предпочтительны для зрителей, чем макеты, выполненные традиционными способами. Это открывает новые возможности для взаимного проникновения искусства и технологий, повышения качества визуальных проектов, развития новых направлений дизайнерской деятельности [9].

Исследователи Кембриджского университета (Великобритания) уверены, что инструменты на основе ИИ будут широко применяться в различных сферах жизни общества, в том числе в искусстве, и предлагают образовательным учреждениям уже сейчас внедрить в учебные планы междисциплинарные курсы этой направленности [10]. Коллеги из Школы

искусств Юго-Восточного университета (Китай) ратуют за еще более существенные изменения, направленные на трансформацию модели художественного образования с учетом возможностей новых нейросетевых технологий [\[11\]](#).

Однако не все представители научного сообщества настроены столь оптимистично. Ученые Рурского университета (Германия) отдают должное возможностям, которые ИИ предоставляет современному обществу, но рассматривают распространение этих технологий как угрозу будущим поколениям, поскольку человек, снабженный такими инструментами, может перестать думать, анализировать и творить. В качестве выхода из этого положения рекомендуется сделать акцент на развитии критического мышления и самостоятельную работу создателей дизайн-проектов. Предлагается также разработать нормы, регулирующие рациональное количество генерированных элементов в художественных работах [\[12\]](#). Исследователи Высшей школы экономики (Россия) отмечают, что в основе ИИ лежат контролируемые алгоритмы, которые создают прогнозируемые и достаточно стандартизованные изображения. Оценка этих проектов показывает отсутствие глубокого подтекста и нравственной составляющей, что присуще работам, созданным художниками, и делает их произведениями искусства, остающимися актуальными на протяжении веков [\[13\]](#).

Для объективной оценки потенциала генеративных технологий, уровня их способности выдержать конкуренцию с авторскими произведениями необходимо рассмотреть творческие проекты с более формальной точки зрения. Цель нашего исследования: эмпирическим путем выявить объявленные предпочтения респондентов в цифровой графике между работами, созданными человеком и искусственным интеллектом. Изучение и анализ мнений представителей современного социума позволит определить в какой степени нейросети влияют на тенденции развития сферы художественного творчества.

## **Материалы и методы**

В данной статье отражены результаты исследования, проводившегося на кафедре дизайна, художественного образования и технологий Елецкого государственного университета им. И. А. Бунина в течение 2024 г. Подготовительный этап был достаточно трудоемким и состоял из двух стадий. На первой из них художники и дизайнеры по подробному описанию создавали авторские изображения в различных стилях цифровой графики. В ходе работы использовались различные программные средства: Adobe Photoshop, Krita, Procreate, HiPant и др. Цель второй стадии заключалась в генерации иллюстраций по тому же описанию с помощью нейросетей: Midjourney, DALL-E, Kandinsky, Stable Diffusion, Шедеврум и др. Ведущими специалистами кафедры выполнен анализ и отбор вариантов, которые были включены в тест-анкеты для эмпирического исследования. Для каждого описания представлены два обезличенных варианта: авторское изображение, созданное человеком и разработанное с помощью генеративных технологий, примеры приведены на рисунках 1, 2.



Рис. 1. Примеры изображений, включенных в тест-анкеты: а - работа Ксенией Поволяевой, б – результат генерации в нейросети



Рис. 2. Примеры изображений, включенных в тест-анкеты: а - работа Марии Кузнецовой, б – результат генерации в нейросети

На основном этапе исследования была сформирована целевая группа, в которую вошли шестьдесят два респондента из числа преподавателей и студентов творческих направлений подготовки ЕГУ им. И. А. Бунина, подробные сведения о которых представлены в таблице 1 и диаграмме на рисунке 3.

Таблица 1

#### Сведения о целевой группе респондентов

№	Категория респондентов	Возраст респондентов, лет	Количество респондентов, чел.	Количество респондентов, %.
1	Студенты среднего профессионального образования	17–20	14	22,6
2	Студенты высшего образования, бакалавриат	18–24	28	45,2
3	Студенты высшего образования,	23–37	12	19,3

	магистратура			
4	Профessorско-преподавательский состав	29–57	8	12,9
5	Всего:	17–57	62	100



Рис. 3. Диаграмма процентного соотношения категорий респондентов

Наше мнение совпадает с утверждением ученых из Центра промышленного дизайна (Китай), что различие в профиле базового образования участников опроса оказывает влияние на корректность итоговых показателей [8]. Поэтому включение в целевую группу людей, имеющих опыт ведения художественной деятельности, определяет достаточно высокую степень достоверности полученных результатов, поскольку они основываются на объективных суждениях и мнениях респондентов о рассматриваемой теме. Для сбора эмпирических данных использовался метод объявленных предпочтений, осуществленный в дистанционном формате, средствами Google Форм, что позволило участникам исследования самостоятельно определять необходимую продолжительность процедуры тестирования, режим времени и комфортное месторасположение. В ходе результативно-аналитического этапа применялись методы количественного статистического анализа, реализованные в программе Microsoft Excel.

## Результаты и обсуждение

Специфика оценки произведений визуального искусства такова, что в её основе лежат не только объективные данные, но и субъективное человеческое восприятие. В связи со значительным ростом количества специализированных сайтов и групп в социальных сетях, ориентированных на ценителей компьютерного творчества, искусствоведческая экспертиза зачастую «уступает свои позиции народному голосованию» [14]. Мы поддерживаем точку зрения коллег из Российского технологического университета, что на сегодняшний день отсутствует теоретическая база для критериального анализа и беспристрастной оценки работ, выполненных средствами цифровой графики [15]. В нашем исследовании мы использовали метод объявленных предпочтений, который основывается на личном мнении членов целевой группы респондентов, о качестве работ, созданных человеком и ИИ [16]. Полученные результаты представлены в таблице 2 и диаграмме на рисунке 4.

Таблица 2

## Данные об объявленных предпочтениях респондентов

№	Категория респондентов	Количество респондентов	Общее количество вариантов выбора*	Предпочитают изображения, созданные человеком		Предпочитают изображения, созданные ИИ			
				«Ответ: да»	«Ответ: скорее да»	«Ответ: да»	«Ответ: скорее да»		
	чел.	кол.	кол.	%	кол.	%	кол.	%	к
1	Студенты среднего профессионального образования	14	140	27	19,3	39	27,9	16	11,4
2	Студенты высшего образования, бакалавриат	28	280	61	21,8	87	31,1	44	15,4
3	Студенты высшего образования, магистратура	12	120	32	26,7	37	30,8	21	17,5
4	Профessorско-преподавательский состав	8	80	6	7,5	55	68,7	3	3,8
5	Все категории респондентов	62	620	126	20,3	218	35,2	84	13,5

\* Общее количество вариантов выбора = количество респондентов × количество созданных по разным описаниям вариантов изображений. В ходе нашего эксперимента каждому из 62 респондентов ставилась задача определить предпочитаемый вариант из 10 созданных по разным описаниям авторских и сгенерированных пар изображений.

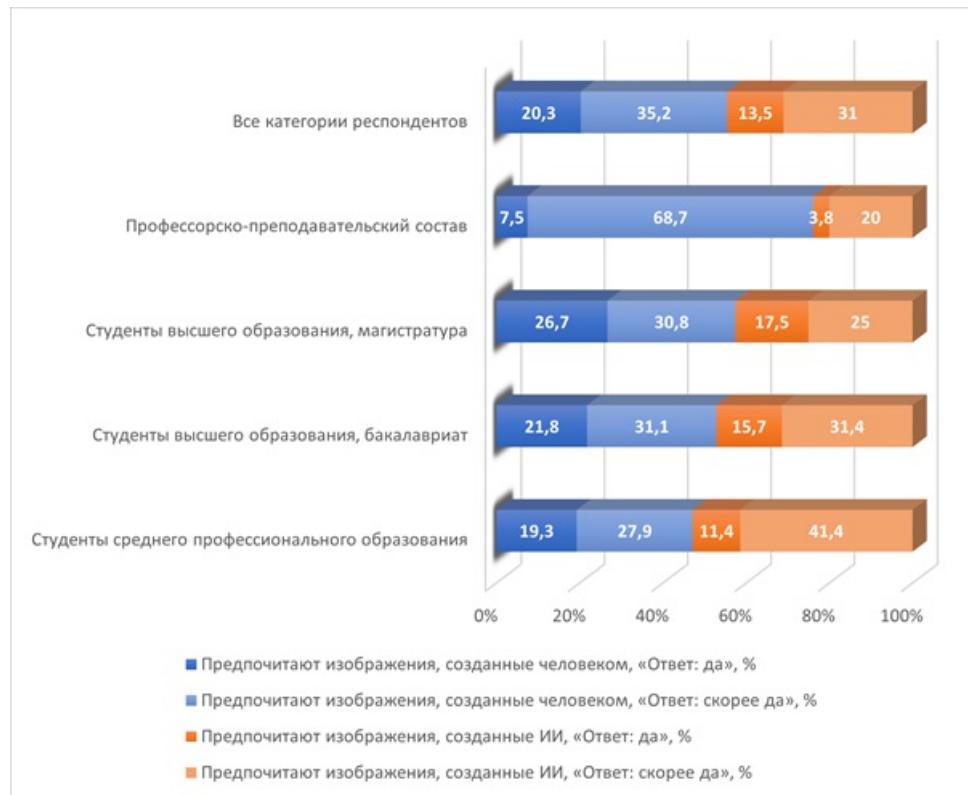


Рис. 4. Диаграмма объявленных предпочтений респондентов

Полученные в ходе исследования результаты показывают, что наибольшую степень одобрения работы, созданные с использованием ИИ, заслужили у студентов среднего профессионального образования, они набрали 52,8% (ответ «да» – 11,4%, ответ «скорее да» – 41,4%). Впрочем, цифровые авторские изображения тоже достаточно популярны, их показатель – 47,2% (ответ «да» – 19,3%, ответ «скорее да» – 27,9%). Эти данные наглядно иллюстрируют процессы, происходящие в современном арт-пространстве, где генеративные сервисы становятся все более разнообразными, доступными и интуитивно понятными для людей, имеющих высокий уровень владения компьютерными технологиями. Однако нейросети помимо широких возможностей и кажущейся легкости использования, таят в себе определенные риски и угрозы. Наша точка зрения совпадает с мнением научных работников Международной ассоциации межкультурного диалога и геостратегических исследований (Швейцария), что у представителей творческих профессий может образоваться зависимость от бесконтрольного использования ИИ, которая потенциально может подавить собственную креативность личности [\[17\]](#).

Студенты бакалавриата свои объявленные предпочтения распределили следующим образом: работы, созданные человеком, получили 52,9% (ответ «да» – 21,8%, ответ «скорее да» – 31,1%), продукты генеративных технологий набрали 47,1% (ответ «да» – 21,8%, ответ «скорее да» – 31,1%). По мнению этой категории респондентов, существующий уровень развития технологий ИИ таков, что разница между сгенерированными изображениями и авторскими проектами уже не столь очевидна. Что согласуется с мнением ученых из Финляндии, Турции и Китая, которые провели совместное исследование с целью анализа степени влияния нейросетей на современное изобразительное искусство и предлагают использовать ИИ для уменьшения сроков создания качественных иллюстративных материалов и визуальных составляющих для оформления мероприятий [\[18\]](#).

Обучающиеся по программам магистратуры продемонстрировали приверженность авторским цифровым проектам с результатом 57,5% (ответ «да» – 26,7%, ответ «скорее да» – 30,8%), тогда как иллюстрации, разработанные ИИ, получили 42,5% голосов (ответ «да» – 17,5%, ответ «скорее да» – 25,0%). Участники опроса отмечают, что изображения, созданные в нейросетях, воспринимаются зрителями как более инновационные, но лишенные аутентичности, что приводит к определенной степени обесценивания, как конкретных работ, так и труда художника в целом. К такому же выводу пришли ученые из университета Бундесвера в Мюнхене (Германия), рассмотревшие различные аспекты использования элементов генеративного искусства в ходе создания художественных произведений. Применение возможностей ИИ будет наиболее рациональным при создании коммерческих визуальных проектов, срок актуальности которых относительно недолог и вложение значительных трудозатрат дизайнера необоснованно [\[19\]](#).

Значительная часть объявленных предпочтений респондентов из числа профессорско-преподавательского состава отдана изображениям, созданным человеком – 76,2% (ответ «да» – 7,5%, ответ «скорее да» – 68,7%) и лишь 23,8% (ответ «да» – 3,8%, ответ «скорее да» – 20,0%) досталось проектам, нарисованным ИИ. По мнению педагогов, повсеместное внедрение нейросетевых технологий помимо, безусловно, положительных моментов, заключающихся в освобождении художников от рутинных процедур, несет в себе и значительные риски. Создание изображений происходит на основе усредненных алгоритмов, что может привести к потере культурной и личной идентификации современного человека. Подобной точки зрения придерживаются коллеги из

Саратовского национального исследовательского государственного университета имени Н. Г. Чернышевского. Вариантом решения этой проблемы может стать контроль процентного соотношения авторской и сгенерированной частей произведений, а также обращение к духовной и эмоциональной составляющей искусства [\[21\]](#).

Суммарные результаты исследования по всем категориям респондентов свидетельствуют о том, что в настоящее время творческие работы, созданные человеком, все-таки более предпочтительны для членов целевой группы, в целом они получили 55,5% (ответ «да» – 20,3%, ответ «скорее да» – 35,2%). Однако изображения, разработанные нейросетями, составляют достаточно серьезную конкуренцию с показателем 44,5% (ответ «да» – 13,5%, ответ «скорее да» – 31,0%). Полученные данные согласуются с утверждением ученых Ошского государственного университета (Кыргызстан), что ИИ уже оказывает значительное влияние на творческую среду [\[20\]](#). Нам представляется логичным разделить креативный процесс на логически обоснованные этапы. Основу разработки художественных проектов должны составлять авторские концептуальные изображения, а возможности ИИ могут быть реализованы на технологических этапах, требующих монотонной и длительной работы. Генеративное направление в цифровой графике имеет большой потенциал и широкие возможности, но для создания высокохудожественных произведений необходимо человеческое мышление, способное трансформировать эмоции и чувства в визуальные образы.

## **Выводы**

Научная новизна полученных результатов заключается в том, что в ходе исследования были определены объявленные предпочтения респондентов между цифровыми графическими работами, созданными человеком и искусственным интеллектом. Это актуально в настоящее время, поскольку общество стоит на пороге масштабных изменений, когда трансформации подвергаются базовые концепции искусства и творчества.

В состав фокусной группы вошли 62 представителя профессорско-преподавательского состава Елецкого государственного университета им. И. А. Бунина и студенческого сообщества, имеющие опыт ведения художественной деятельности. Данный факт указывает на достаточный уровень достоверности результатов исследования, поскольку мнение респондентов основывается на имеющихся знаниях, умениях и навыках. Что особенно важно, так как на сегодняшний день специфических параметров для оценки цифрового искусства не существует, используется классический подход, основанный на эмоциональном восприятии и человеческом опыте.

Полученные эмпирическим путем результаты свидетельствуют, что наибольшую степень одобрения респондентов получили работы, созданные человеком, они набрали 55,5% (ответ «да» – 20,3%, ответ «скорее да» – 35,2%). Цифровые изображения, сгенерированные ИИ, тоже весьма популярны, их показатель – 44,5% (ответ «да» – 13,5%, ответ «скорее да» – 31,0%). Однако существует значительные различия во мнениях участников опроса, вошедших в различные категории. Студенты среднего профессионального образования, возраст которых 17–20 лет более открыты к инновациям во всех сферах, в том числе в искусстве, отдали предпочтение творчеству нейросетей – 52,8% (ответ «да» – 11,4%, ответ «скорее да» – 41,4%). Тогда как педагоги в возрасте 29–57 лет имеют устоявшееся мнение о необходимых качественных параметрах художественных работ, их чувственного восприятия и смыслового подтекста, поэтому их объявленные предпочтения для сгенерированных изображений составляют всего 23,8% (ответ «да» – 3,8%, ответ «скорее да» – 20,0%).

Одной из основных целей образовательных учреждений является подготовка конкурентоспособных выпускников, обладающих востребованными в социуме навыками, поэтому широкое распространение ИИ делает необходимым внедрение в учебный процесс модулей, ориентированных на изучение генеративных технологий. Результаты исследования интегрированы в магистерскую программу по направлению подготовки 54.04.01, профиль «Креативный дизайн и модная иллюстрация». Предполагается, что контентный анализ, интерпретация и оценка произведений, созданных с использованием ИИ, повысит навыки творческого самовыражения и уровень профессионального мастерства дизайнеров будущего.

В ходе исследования мы пришли к выводам, сходным с мнением коллег из Магнитогорского государственного технического университета им. Г. И. Носова (Россия) [21] и ученых из Национального центра современных искусств (Беларусь) [22], что необходимо учитывать не только технические аспекты, но и этические основы внедрения ИИ в изобразительные практики. Отдавая должное предоставляемым нейросетями функциональным возможностям, предлагаем классифицировать их как инструмент, который помогает художникам воплощать оригинальные идеи в креативные графические проекты. Гармоничное сочетание традиционного подхода и преимуществ цифровых технологий на основе ИИ является гарантией создания успешного арт-продукта. Вектор развития современного искусства наглядно демонстрирует новые формы взаимодействия участников творческого процесса и позволяет переосмыслить алгоритм создания художественных произведений.

## Библиография

1. Михайлова Е. Ю., Камальдинова З. Ф. К вопросу применения искусственного интеллекта // Цифровые технологии: настоящее и будущее: Сборник статей Национальной научно-практической конференции с международным участием. Тольятти: Тольяттинская академия управления, 2022. С. 202-211.
2. Замчалова И. Ю. Искусственный интеллект: риски и перспективы культуры // Интеллект. Инновации. Инвестиции. 2023. № 5. С. 102-110. DOI 10.25198/2077-7175-2023-5-102.
3. Choi Suk Kyoung, DiPaola Steve, Gabora Liane. Art and the artificial // Journal of Creativity. 2023. Volume 33, Issue 3. DOI 10.1016/j.yjoc.2023.100069.
4. Ван К. Искусственный интеллект и будущие пути развития искусства // Культура и цивилизация. 2023. Т. 13, № 7-1. С. 146-153. DOI 10.34670/AR.2023.20.64.020.
5. Latikka Rita. Bergdahl Jenna, Savela Nina, Oksanen Atte. AI as an Artist? A Two-Wave Survey Study on Attitudes Toward Using Artificial Intelligence in Art // Poetics. 2023. Volume 101. DOI 10.1016/j.poetic.2023.101839.
6. Li Hong, Xue Tao, Zhang Aijia, Luo Xueming, Kong Lingqi, Huang Guanghui. The application and impact of artificial intelligence technology in graphic design: A critical interpretive synthesis // Heliyon. 2024. Volume 10, Issue 21. DOI 10.1016/j.heliyon.2024.e40037.
7. Бахоров К. Ю. Концептуальные подходы к творческому потенциалу технологий «искусственного интеллекта» в видеоарте // Инновационные технологии в кинематографе, медиаиндустрии и образовании: Материалы и доклады IX Всероссийской научно-практической конференции. Москва: ООО «КУНА», 2022. С. 64-71.
8. Li Yu. «Will artificial intelligence platforms replace designers in the future?» analyzing the impact of artificial intelligence platforms on the engineering design industry through color perception // Engineering Applications of Artificial Intelligence. 2024. Volume 10, Part

- A. DOI 10.1016/j.engappai.2024.109369.
9. Zhao Yan. The synergistic effect of artificial intelligence technology in the evolution of visual communication of new media art // *Heliyon*. 2024. Volume 10, Issue 18. DOI 10.1016/j.heliyon.2024.e38008.
10. Yim Iris Heung Yue. Artificial intelligence literacy in primary education: An arts-based approach to overcoming age and gender barriers // *Computers and Education: Artificial Intelligence*. 2024. Volume 7. DOI 10.1016/j.caear.2024.100321.
11. Fan Xiaoying, Zhong Xianghu. Artificial intelligence-based creative thinking skill analysis model using human-computer interaction in art design teaching // *Computers and Electrical Engineering*. 2022. Volume 100. DOI 10.1016/j.compeleceng.2022.107957.
12. Шольц Г. ChatGPT и устранение человека // Семиотические исследования. 2024. Т. 4, № 3. С. 8-13. DOI 10.18287/2782-2966-2024-4-3-8-13.
13. Родькин П. Е. Искусство и искусственный интеллект: вопросы, которые необходимо поставить // Техническая эстетика и дизайн-исследования. 2024. Т. 6, № 2. С. 117-126.
14. Васерчук Ю. А., Куценко Р. Г. Экспертная оценка произведений искусства в эпоху социальных сетей и Интернета // Академический вестник УралНИИпроект РААСН. 2021. № 2(49). С. 86-90. DOI 10.25628/UNIIP.2021.49.2.015.
15. Булгакова И. А., Чурин А. С. Критерии искусства в искусственном интеллекте // Художественное образование и наука. 2023. № 4(37). С. 36-43. DOI 10.36871/hon.202304036.
16. Егорова Л. Г. Методы объявленных предпочтений: описание методологии и примеры использования. Москва: Издательский дом НИУ ВШЭ, 2018. 64 с.
17. Clauberg R. A conceptual analysis of the opportunities and risks of artificial intelligence for all parts of the economy // Вестник Института мировых цивилизаций. 2022. Vol. 13, No. 3(36). P. 77-85.
18. Oksanen Atte, Cvetkovic Anica, Akin Nalan, Latikka Rita, Bergdahl Jenna, Chen Yang, Savela Nina. Artificial intelligence in fine arts: A systematic review of empirical research // *Computers in Human Behavior: Artificial Humans*. 2024. Volume 1, Issue 2. DOI 10.1016/j.chbah.2023.100004.
19. Messer Uwe. Co-creating art with generative artificial intelligence: Implications for artworks and artists // *Computers in Human Behavior: Artificial Humans*. 2024. Volume 2, Issue 1. DOI 10.1016/j.chbah.2024.100056.
20. Момуналиев С. М., Оморкулов А. М. Искусственный интеллект в искусстве. Творчество в эпоху искусственного разума // *Alatoo Academic Studies*. 2024. № 2. С. 74-84. DOI 10.17015/aas.2024.242.06.
21. Rabina E. I., Kildiyarova L. S. The use of a neural network in contemporary fine art // «Human+ 2023»: Материалы II Международной научно-практической конференции. Магнитогорск: Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова, 2024. С. 110-117.
22. Маркиш А. В. Искусственный интеллект в современном искусстве // Искусство и культура. 2024. № 2(54). С. 21-25.

## **Результаты процедуры рецензирования статьи**

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

В журнал «Человек и культура» автор представил свою статью ««Человек или искусственный интеллект?»: эмпирическое исследование объявленных предпочтений респондентов в цифровой графике», в которой представлены результаты исследования

изменения современной парадигмы искусства в контексте интеграции достижений современных компьютерных технологий в креативный процесс. Исследование проводилось на кафедре дизайна, художественного образования и технологий Елецкого государственного университета им. И. А. Бунина в течение 2024 года.

Автор исходит в изучении данного вопроса из того, что в последнее время отмечается тенденция интеграция ИИ в такие сферы как культура и искусство. Инновационные изобразительные технологии развиваются стремительными темпами и уже составляют конкуренцию дизайнерам и художникам.

Актуальность исследования обусловлена увеличивающимся объемом участия искусственного интеллекта в повседневной и профессиональной деятельности человека. Даже такие традиционно человеческие духовные виды деятельности как творчество все больше попадают под влияние технологий, основанных на использовании возможностей искусственного интеллекта.

Методологическую базу исследования составили такие общенаучные методы как анализ, синтез, эксперимент, анкетирование, а также компаративный анализ. Теоретическим обоснованием послужили положения трудов таких российских и зарубежных исследователей как Ван К., Бохоров К. Ю., Шольц Г., Мессер У. и др. Эмпирическим материалом послужили созданные для эксперимента работы художников и дизайнеров, а также результаты анкетирования респондентов.

Цель данного исследования заключается в выявлении эмпирическим путем объявленных предпочтений респондентов в цифровой графике между работами, созданными человеком и искусственным интеллектом. Для достижения цели автором поставлена задача: определение степени влияния нейросетей на тенденции развития сферы художественного творчества на основе изучения и анализа мнений представителей современной творческой и научной среды.

На основе анализа степени научной проработанности изучаемой проблематики автор приходит к выводу о достаточном объеме теоретических и практических исследований в отечественном и зарубежном научном дискурсе, посвященном роли искусственного разума в формировании культурной среды человека. Научная новизна полученных результатов заключается в том, что в ходе исследования были определены объявленные предпочтения респондентов между цифровыми графическими работами, созданными человеком и искусственным интеллектом. Это актуально в настоящее время, поскольку общество стоит на пороге масштабных изменений, когда трансформации подвергаются базовые концепции искусства и творчества. Практическая значимость исследования заключается в возможности применения его результатов и описанного опыта при использовании технологий ИИ в формировании и создании культурных феноменов и артефактов.

В статье автор приводит описание проводимого им в 2024 году исследования на кафедре дизайна, художественного образования и технологий Елецкого государственного университета им. И. А. Бунина. В состав фокусной группы вошли 62 представителя профессорско-преподавательского состава Елецкого государственного университета им. И. А. Бунина и студенческого сообщества, имеющие опыт ведения художественной деятельности. Данный факт указывает на достаточный уровень достоверности результатов исследования, поскольку мнение респондентов основывается на имеющихся знаниях, умениях и навыках.

Для сбора эмпирических данных использовался метод объявленных предпочтений, осуществленный в дистанционном формате, средствами Google Форм, что позволило участникам исследования самостоятельно определять необходимую продолжительность процедуры тестирования, режим времени и комфортное месторасположение. В ходе результативно-аналитического этапа применялись методы количественного

статистического анализа, реализованные в программе Microsoft Excel. В ходе опроса автором использован метод объявленных предпочтений, который основывается на личном мнении членов целевой группы респондентов, о качестве работ, созданных человеком и ИИ. Полученные результаты наглядно представлены в статье в виде таблиц и диаграмм. Суммарные результаты исследования по всем категориям респондентов свидетельствуют о том, что в настоящее время творческие работы, созданные человеком, все-таки более предпочтительны для членов целевой группы.

В заключении автором представлен вывод по проведенному исследованию, в котором приведены все ключевые положения изложенного материала. В выводах автор высказывает мнение, что генеративное направление в цифровой графике имеет большой потенциал и широкие возможности, но для создания высокохудожественных произведений необходимо человеческое мышление, способное трансформировать эмоции и чувства в визуальные образы.

Представляется, что автор в своем материале затронул актуальные и интересные для современного социогуманитарного знания вопросы, избрав для анализа тему, рассмотрение которой в научно-исследовательском дискурсе повлечет определенные изменения в сложившихся подходах и направлениях анализа проблемы, затрагиваемой в представленной статье.

Полученные результаты позволяют утверждать, что изучение потенциала внедрения современных технологий в творческий процесс представляет несомненный теоретический и практический культурологический интерес и может служить источником дальнейших исследований.

Представленный в работе материал имеет четкую, логически выстроенную структуру, способствующую более полноценному усвоению материала. Этому способствует и адекватный выбор методологической базы. Библиографический список исследования состоит из 22 источников, в том числе и иностранных, что представляется достаточным для обобщения и анализа научного дискурса по исследуемой проблематике. Текст статьи выдержан в научном стиле. Однако автору желательно оформить библиографический список в соответствии с требованиями редакции.

Автор выполнил поставленную цель, получил определенные научные результаты, позволившие обобщить материал. Следует констатировать: статья может представлять интерес для читателей и заслуживает того, чтобы претендовать на опубликование в авторитетном научном издании.