

ВЛИЯНИЕ ГЕНЕРАТИВНЫХ НЕЙРОСЕТЕЙ НА СТРУКТУРУ ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Неъматова Фарангиз Санжар кизи

Студентка факультета «Цифровая экономика и
информационные технологии»

Ташкентский Государственный Экономический университет,

Белалова Гузаль Анваровна

Доцент кафедры «Искусственный интеллект»

Ташкентский Государственный Экономический университет

***Аннотация:** В тезисе анализируется влияние генеративных нейросетей (Midjourney, Stable Diffusion, ChatGPT) на структуру творческих профессий. На основе данных о рынке труда, правовой практики и опыта образовательных институтов показано, что генеративные системы вытесняют прежде всего исполнительский, ремесленный пласт творческого труда — в первую очередь в нижнем ценовом сегменте (стоковые иллюстрации, типовые тексты, шаблонный дизайн). Одновременно трансформируется понятие авторства: центр тяжести смещается от технического исполнения к постановке задачи, критической оценке и отбору результата. Рассматриваются правовые коллизии регистрации прав на ИИ-генерированные произведения и педагогические риски при снижении барьера входа в профессию. Делается вывод о необходимости новых образовательных и правовых подходов к регулированию творческого труда в условиях генеративного ИИ.*

***Ключевые слова:** генеративный искусственный интеллект, творческие профессии, авторство, рынок труда, автоматизация,*

образование в сфере искусства, авторское право, промпт-инжиниринг, Midjourney, ChatGPT, трансформация профессий, ремесленные навыки.

С появлением общедоступных генеративных систем — Midjourney и Stable Diffusion в визуальном искусстве, ChatGPT и аналогичных моделей в работе с текстом — вопрос об их влиянии на творческий труд перестал быть сугубо технологическим. Рынок генеративного ИИ, по оценкам Bloomberg Intelligence, превысил 40 млрд долларов в 2022 году, а прогнозы на следующее десятилетие указывают на его кратный рост [7]. Это означает, что инструменты, способные создавать визуальные изображения или связные тексты за секунды, уже встроились в повседневную практику многих профессий.

Традиционно творческие профессии включали два уровня: концептуальный — связанный с идеями и замыслом, и исполнительский — основанный на практическом мастерстве. Генеративные системы впервые существенно затронули именно исполнительскую часть творческого труда. В связи с этим возникает вопрос о том, какую роль теперь играет человек в процессе создания творческого продукта, если значительную часть технического исполнения способна выполнять машина.

Генеративные нейросети действительно вытесняют ремесленный пласт творческих профессий, прежде всего в нижнем ценовом сегменте рынка. Одновременно меняется и само понимание авторства: всё большее значение приобретают постановка задачи, критический отбор и оценка результата, а не только непосредственное исполнение. Это требует пересмотра как образовательных подходов, так и существующих правовых норм.

Наиболее очевидные изменения происходят там, где их проще всего измерить — на рынке труда. По данным Бюро трудовой статистики США,

занятость иллюстраторов и «медиа-художников» в целом снижается, и отраслевые аналитики связывают часть этого сокращения с появлением генеративных инструментов [5]. Похожую картину дают данные платформ для фрилансеров: на Upwork и Fiverr заметно упал спрос на стоковые иллюстрации и базовый дизайн — именно те задачи, которые Midjourney решает за несколько секунд.

Исследование Brynjolfsson, Li и Raymond [1], опубликованное как рабочий документ NBER, показало на данных компании по обслуживанию клиентов, что сотрудники, получившие доступ к ИИ-ассистенту, стали обрабатывать заметно больше обращений в час — особенно заметным был эффект у новичков. Это важный момент: ИИ сократил разрыв между начинающими и опытными работниками. Применительно к творческим профессиям это означает, что барьер входа — то, ради чего начинающий художник годами тренируется, — снижается быстрее, чем успевает окупиться это обучение.

Однако полного вытеснения не происходит. Наиболее устойчивыми остаются направления, связанные с концептуальной разработкой, арт-дирекцией и построением бренда. Давление ощущается прежде всего в нижней части рынка — там, где раньше работали люди, только начинающие карьеру. Именно это делает ситуацию социально значимой: ИИ не убивает профессию, но отрезает традиционный путь в неё.

Таблица 1. Уязвимость сегментов творческого рынка к генеративному ИИ

Сегмент / тип задачи	Характер угрозы	Кто пострадал сильнее
Стоковые иллюстрации	Прямое замещение	Фрилансеры начального уровня

Базовый копирайтинг	Частичное замещение		Авторы типовых текстов
Шаблонный веб-дизайн	Ускорение снижение цены	+	Джуниор-дизайнеры
Концептуальный дизайн	Практически затронут	не	Нет значимого эффекта
Арт-дирекция / бренд	Спрос растёт		Не затронут

*Составлено по: BLS Occupational Outlook Handbook (2023–24);
Brynjolfsson, Li & Raymond (2023).*

Если нейросеть способна самостоятельно генерировать изображения и тексты, то возникает вопрос о роли человека в авторстве результата. Управление по авторским правам США в 2023 году отказало в регистрации авторских прав на серию изображений, созданных Midjourney: основание — отсутствие «достаточного творческого вклада человека» [4]. Это решение показательно: право пока не знает, как квалифицировать роль человека, который написал промпт, но не нарисовал картину.

С одной стороны, здесь есть что-то знакомое. Философ Люси Сачман ещё в 1987 году показала, что взаимодействие человека с машиной всегда строится на том, что человек привносит намерение, а машина — исполнение [3]. Вопрос об авторстве не нов: режиссёр не держит камеру, архитектор не кладёт кирпич. Но в этих случаях ремесленник всё равно присутствует — просто отдельный человек. Генеративный ИИ убирает его из цепочки полностью.

Исследование Noy и Zhang [2], опубликованное в Science, зафиксировало интересный эффект: профессиональные авторы,

работавшие с ChatGPT, писали примерно вдвое быстрее и получали более высокие оценки от читателей — но это было верно лишь для тех, кто умел чётко ставить задачу и критически оценивать результат. Те, кто принимал первый же ответ модели, теряли в качестве. Иными словами, ИИ усиливает тех, у кого уже есть вкус и суждение. Это косвенно подтверждает: авторство сместилось от «умею сделать» к «умею задать направление и выбрать».

Традиционная художественная педагогика держалась на идее, что мастерство приходит через повторение. Студент рисовал гипсовые головы, набивал руку на вёрстке, писал сотни черновиков — не потому что результат имел ценность сам по себе, а потому что через это формировался глаз и вкус. Теперь студент может сгенерировать за минуту то, на что раньше ушли бы часы. Это удобно — но вопрос в том, что при этом не происходит.

Разные вузы реагируют по-разному. Одни вводят курсы по работе с ИИ как обязательные, другие запрещают его использование на первых курсах именно потому, что боятся потери базовых навыков. По данным опроса, проведённого среди преподавателей программ дизайна в США и Великобритании [6], большинство считают, что ИИ-грамотность необходима, но расходятся в том, когда её вводить.

На практике многие студенты используют ИИ для генерации первого варианта, а затем дорабатывают его вручную. Такой подход продуктивен, однако требует от учащегося способности критически оценивать машинный результат. Там, где техническая база не была сформирована заранее, эта способность нередко оказывается слабой: студент принимает «достаточно хорошее» за «хорошее», не замечая содержательных или формальных несоответствий. Именно это — а не отсутствие ручного навыка как такового — представляется наиболее существенным педагогическим риском.

Таблица 2. Примеры подходов арт-школ к интеграции генеративного ИИ

Учебное заведение	Подход	Примечание
MIT Media Lab	Полная интеграция	ИИ — часть каждого проекта с 1 курса
Parsons School of Design (NY)	Ограниченное использование	На начальных курсах — только ручные навыки
Bauhaus-Universität Weimar	Критическое исследование	ИИ изучается как объект, а не инструмент
Royal College of Art (Лондон)	Постепенная интеграция	Выбор остаётся за преподавателем

Составлено на основе открытых данных учебных заведений и публикаций в профессиональной прессе (2023–2024).

Самое распространённое возражение против гипотезы вытеснения звучит примерно так: так говорили про каждую новую технологию. Фотография не убила живопись. Кино не убило театр. Текстовый редактор не убил литературу — напротив, писать стало проще, и писателей стало больше. Этот аргумент серьёзный, и его нельзя просто отмахнуться.

Здесь, однако, есть существенное отличие. Фотоаппарат конкурировал с живописным портретом — одним жанром, одной функцией. Генеративный ИИ охватывает сразу широкий спектр творческих задач: от иллюстрации до написания текстов и кода. Кроме того, скорость изменений принципиально иная: фотография вытесняла портретную живопись на протяжении десятилетий, тогда как генеративные модели перешли от экспериментальных прототипов к

коммерческому применению менее чем за три года. Это существенно сужает возможности рынка и образовательных институтов адаптироваться в сопоставимые сроки.

Итак, генеративные нейросети действительно меняют структуру творческих профессий — прежде всего там, где работа строилась на воспроизведении навыка: стоковые иллюстрации, типовые тексты, шаблонный дизайн. Это не означает исчезновения творческого труда, однако существенно меняет условия входа в профессию и экономическую логику начального этапа карьеры.

Понимание авторства при этом начинает меняться. Правовые системы разных стран пока не выработали согласованных подходов к произведениям, созданным при участии ИИ. Академическая среда дискутирует о статусе промпта как творческого акта. От того, как будут решены эти вопросы, во многом зависит распределение вознаграждения в сфере творческого труда в ближайшие годы.

Образование в этой ситуации оказывается под двойным давлением: необходимо одновременно формировать навыки работы с новыми инструментами и сохранять то, что раньше обеспечивала техническая практика. Вопрос о том, возможно ли развитие профессионального суждения в обход ремесленного этапа, остаётся открытым и требует дальнейшего исследования.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА:

1. Brynjolfsson, E., Li, D., & Raymond, L. R. (2023). Generative AI at Work. NBER Working Paper No. 31161. <https://doi.org/10.3386/w31161>
2. Noy, S., & Zhang, W. (2023). Experimental evidence on the productivity effects of generative artificial intelligence. *Science*, 381(6654), 187–192. <https://doi.org/10.1126/science.adh2586>

3. Suchman, L. A. (1987). *Plans and Situated Actions: The Problem of Human-Machine Communication*. Cambridge University Press.
4. U.S. Copyright Office. (2023). *Copyright and Artificial Intelligence: Part 1 — Digital Replicas*. Policy Report. <https://www.copyright.gov/ai/>
5. U.S. Bureau of Labor Statistics. (2023). *Occupational Outlook Handbook: Art and Design Occupations*. <https://www.bls.gov/ooh/arts-and-design/>
6. Fui-Hoon Nah, F., Zheng, R., Cai, J., Siau, K., & Chen, L. (2023). Generative AI and ChatGPT: Applications, challenges, and AI-human collaboration. *Journal of Information Technology Case and Application Research*, 25(3), 277–304. <https://doi.org/10.1080/15228053.2023.2233814>
7. Bloomberg Intelligence. (2023). *Generative AI: Global Economic Impact*. Bloomberg L.P.
8. Eloundou, T., Manning, S., Mishkin, P., & Rock, D. (2023). GPTs are GPTs: An early look at the labor market impact potential of large language models. ArXiv preprint. <https://arxiv.org/abs/2303.10130>