DOI: 10.52173/2079-1100_2024_1_50

Михаил Евгеньевич КОРОЛЬКОВ

Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена
191186 Российская Федерация, Санкт-Петербург, наб. реки Мойки, д. 48.
Институт философии человека, Кафедра теории и истории культуры
Аспирант
ORCID: 0000-0002-1427-3961
E-mail: korolkovmihail8@gmail.com

НЕЙРОСЕТИ В ПОПУЛЯРНОЙ КУЛЬТУРЕ

Статья посвящена рассмотрению феномена нейросетей как формы обучающегося искусственного интеллекта в области современных художественных практик. Понятие популярной культуры раскрывается через работы Джона Сибрука и Джона Стори как искусство, создаваемое множеством авторов для множеств потребителей. Нейросети исследуются в сфере институциональных процессов (производство, потребление, рефлексия искусства) и как специфическая форма артефакта художественной культуры. В рамках институционального измерения нейросети рассматриваются как инструмент создания артефактов искусства. Здесь они вступают в конкуренцию с классическими инструментами. Нейросети кардинально отличаются способом взаимодействия с автором – на основе текстового запроса они сами формируют художественный артефакт, забирая часть функций автора. Нейросети также превосходят традиционные инструменты по количественным характеристикам, создавая артефакты быстрее и в больших объемах. При этом, для использования нейросетей не требуется специальных навыков для достижения удовлетворительного результата – только знание языка для составления текстового запроса. Между текстовым запросом и конечным результатом, выдаваемым программой, существует дистанция – нейросеть трактует понятия в соответствии со своими алгоритмами, художник напрямую не контролирует создание артефакта. Как следствие, нейросети изменяют современные отношения художественного производства и потребления в виртуальной культуре. Они позволяют большому количеству рядовых пользователей вовлекаться в создание артефактов искусства, снижая тем самым ценность высококвалифицированных авторов. Нейросети негативно влияют на популярную культуру через увеличение количества артефактов среднего качества, создание мистификаций. Эти негативные черты отчасти компенсируются способностями нейросетей визуализировать любые сюжеты из любых сфер культуры и адаптировать поиск информации в виртуальном пространстве под нужды конкретного пользователя. В популярной культуре нейросети используются в кино, изобразительном искусстве и музыке. Они способны улучшать качество уже существующих произведений, расширять их и создавать новые артефакты.

Ключевые слова: популярная культура, нейросети, искусственный интеллект, художественная культура, автор, потребитель искусства.

В современной культуре, в частности художественной, остро стоит проблема цифровых инструментов и искусственного интеллекта как их высшей формы. В настоящее время нейросети активно встраиваются в систему производства и потребления искусства, конкурируя с традиционными инструментами и специалистами. Благодаря своей специфике, нейросеть может оказаться новым поворотом в процессе автоматизации и упрощения производства искусства, усилением роли виртуального пространства в художественной жизни человечества.

В фокусе исследования – нейронная сеть как программа в вопросах организации институциональных процессов и практики создания

© Издательство «Эйдос», 2024. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2024. For Private Use Only.

DOI: 10.52173/2079-1100_2024_1_50

продуктов популярной культуры. Основанием для анализа служит предположение, что нейросети в настоящий момент влияют на современное искусство по большей части негативно, предлагают мало позитивных опций. Для изучения этой идеи, нейросети в тексте будут рассмотрены в сравнении с традиционными инструментами творчества, а также в контексте различных направлений и форм деятельности производителей, потребителей популярной культуры, а также организаторов художественного взаимодействия.

Несмотря на кажущееся сходство понятий «популярная культура» и «массовая культура», эти два феномена могут быть вполне четко разделены. Концепт «массовая культура» утвердился в научном дискурсе в результате исследований социологов, философов XX века, в частности, Теодора Адорно и Мартина Хоркхаймера. В 40-х годах они критиковали данный тип культуры как «культуриндустрии, ориентированной на производство культуры как товара, как сферы ложных потребностей и идеологического манипулирования»[1]. К 60-80 годам прошлого века негативные оценки постепенно уходят, но остается понимание массовой культуры как генерализирующего явления. При монополии государства на средства массовой коммуникации и их техническое несовершенство, рядовой потребитель имел доступ к весьма ограниченному количеству художественной продукции. Эта продукция создавалась в соответствии с государственными запросами, тогда как для доступа к «высокому» искусству нужно было обладать свободными материальными ресурсами.

С развитием каналов передачи информации, таких как частные телевизионные каналы, компьютеры и т.д. повышается доступность всех артефактов художественной культуры, а общество вступает в долгий период атомизации и фрагментации. С конца XX века можно говорить о переходе от массовой культуры к популярной, где элементы и артефакты предыдущих исторических и современной культур комбинируются в постоянном процессе художественного производства. Джон Сибрук в своем эссе «Nobrow. Культура маркетинга. Маркетинг культуры» осмысляет популярную культуру и вводит категорию Buzz[2] – шум. Он определяет современную культуру как Nobrow[3] – совмещение элементов элитарного и массового, где значимыми становятся критерии модности, привлекательности и экономической выгоды. К теме популярной культуры обращался Джон Стори в работе “Cultural theory and popular culture”[4]. В ней он рассматривает различные подходы к определению популярной культуры. Согласно одним, популярная культура – это то, что нравится многим людям; с точки зрения других – это вся та культура, что не подходит по стандартам сложности к «высокой». Базируясь на анализе данных позиций, можно сделать вывод, что популярная культура – это тип культуры, артефакты которого являются результатом переработки, рефлексии и создаются с учетом коммерческой окупаемости и конкуренции за внимание и благосклонность потребителей авторами разных уровней мастерства и зачастую не претендуют на особенную сложность художественного содержания. При этом, со стороны

[1] Соколова, Н. Л. Популярная культура в парадигме Cultural Studies и философской эстетике / Н. Л. Соколова // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Гуманитарные науки. – 2010. – № 3(15). – С. 63.

[2] Сибрук, Д. Nobrow. Культура маркетинга, маркетинг культуры / Д. Сибрук; [перевод с английского В. Козлов]. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2012. – С. 10.

[3] Там же. С. 18.

[4] Storey, J. (2001) Cultural theory and popular culture: An introduction (3rd ed.). Harlow etc: Prentice Hall. 5–13.

© Издательство «Эйдос», 2024. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2024. For Private Use Only.

DOI: 10.52173/2079-1100_2024_1_50

потребителя продуктов популярной культуры имеет место максимальная сепаратизация по художественным интересам.

Переходя к непосредственному предмету исследования, напомним, что нейросети являются разновидностью искусственного интеллекта. Без углубления в технические подробности, принцип их работы схож с принципом функционирования нейронов в человеческом мозге. Как пишет А.В. Булатова, – «Нейросети – это совокупность программ, позволяющих обрабатывать информацию подобно человеческому мозгу, способных самостоятельно обучаться и развиваться. Эти системы способны анализировать данные из конкретных источников или сети Интернет и создавать новые продукты, которые качественно отличаются от вводимых данных»[5]. Проще говоря, имея некоторые предустановленные параметры, нейросеть может формировать закономерности в результате изучения выборки информации (картины, музыка, и т.д.). Важную роль здесь играют языковые модели, которые выступают связующими элементами между понятиями, числовыми переменными и обучающим материалом. Стоит отметить, что нейросети зачастую специализируются на одной конкретной области деятельности – написании текстов, картин музыки и так далее.

Как может быть замечено из нижеперечисленных примеров, нейросети активно используются, эффективно справляются с задачами и вызывают конфликты интересов в сфере популярной культуры. Одним из первых подобных случаев был скандал на конкурсе цифровых работ начинающих художников в штате Колорадо[6]. В августе 2022 Джейсон Аллен получил награду в категории «начинающие цифровые художники» с помощью нейросети Midjoureny. В декабре того же года, на веб платформе ArtStation прошла акция художников «Нет AI»[7] из-за размещения на главной странице сайта работ, созданных искусственным интеллектом наравне с традиционными. Отражают изменения не только в художественной, но и в юридической сфере судебные процессы, в которых фигурируют нейросети в связи с авторскими правами. В августе 2023 года федеральный судья Берилл Хауэлл постановила, что произведения искусства, которые создала нейросеть, не подлежат защите авторским правом[8].

В вышеперечисленных случаях внимание исследователя может привлечь один вопрос, во многом определяющий внимание к нейросетям. Какую роль нейросеть занимает в творчестве и как ее воспринимать с точки зрения субъектности? Ибо, как видно из примеров выше, при взаимодействии с нейросетью автор не создает артефакт напрямую. Он создает текстовый запрос и задает технические параметры, которые обрабатывается и преобразуются в артефакт. Следствием этого является парадок-

[5] Булатова, А. В. Нейронные сети и культурные практики / А. В. Булатова // Культура и экология – основы устойчивого развития России. Инновации в образовании как ключевой аспект социально-экономического развития общества: Материалы Международного форума, Екатеринбург, 13–15 апреля 2023 года. – Екатеринбург: Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина, 2023. – С. 82. – EDN GJHFXK.

[6] Roose, K (2022). *An A.I.-Generated Picture Won an Art Prize. Artists Aren't Happy*. The New York Times. September 2. https://www.nytimes.com/2022/09/02/technology/ai-artificial- intelligence-artists.html (Accessed: 23.02.2024).

[7] Xiang, C. (2022). *Artists Are Revolting Against AI Art on ArtStation*. Vice.com. December 14 https://www.vice.com/en/article/ake9me/artists-are-revolt-against-ai-art-on-artstation. (Accessed: 23.02.2024).

[8] Cho, W. (2023). *AI-Created Art Isn't Copyrightable, Judge Says in Ruling That Could Give Hollywood Studios Pause*. The Hollywood Reporter. August 19. https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/ai-works-not-copyrightable-studios-1235570316/ (Accessed: 23.02.2024).

© Издательство «Эйдос», 2024. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2024. For Private Use Only.

сальная ситуация – нельзя считать конечный продукт результатом человеческого труда, так как пользователь не создавал его самостоятельно, он лишь разработал «концепцию». Результат деятельности нейросетей также отделен от текстового запроса автора, как отделен обычный артефакт культуры от его идеального ценностного «проекта». С другой стороны, нельзя считать автором нейросеть, так как она лишь слепо создает артефакт. Она не обладает самосознанием, ценностной системой, волей и рефлексией. Итогом является ситуация, когда в виртуальном пространстве распространяется новая форма анонимности творчества – в смысле невозможности с помощью классических категорий определить автора. Е.А. Плешакова и М.И. Просвирина в статье «Проблема авторства произведения созданного нейросетью» указывают аналогичные проблемы и отмечают несколько подходов к источнику авторских прав: разработчикам, пользователю, нейросетью и обществу[9]. При этом, они отмечают, что на настоящий момент «общественные отношения в области создания нейросетью произведений существуют уже несколько лет и активно развиваются, однако правового регулирования до настоящего времени не получили»[10].

При рассмотрении феномена нейросетей в художественной культуре значимыми являются две области: институциональная и формально-содержательная. В институциональном измерениии выделяются стороны художественного производства, потребления и критики. В области художественного производства нейросети находятся на позиции инструмента, по крайней мере, пока не создан искусственный интеллект равный человеческому. При этом, нейросети радикально отличаются от других инструментов по качественным и количественным характеристикам. Это различие исходит как из общей цифровой природы нейросетей, так и их частного своеобразия. Традиционные инструменты, во-первых, требуют четких специальных умений: навыками владения инструментом самим по себе (в том числе, знанием его физических свойств), понимания основных категорий искусства (светотень, перспектива, теория цвета и так далее). Во-вторых, эти инструменты в высокой степени предсказуемы – они передают замысел владельца с минимальными отклонениями. В-третьих, существует зависимость от условий окружающей среды и иных внешних условий – например, краски высыхают, кисти теряют форму. Результат применения красок тяжело обратим – внесение изменений в картину сложный процесс, не всегда заканчивающийся успехом. Однако, художник может корректировать что-либо, так как обладает полным контролем над процессом создания артефакта. Если же такие категории применить к нейросетям, то выясняются их существенные отличия.

Нейросети имеют более низкий порог входа – пользователь должен знать только язык запроса для начала работы, хотя для получения продукта художественной культуры высокого качества нужна дополнительная обработка в графическом редакторе, что требует от пользователя специальных навыков. Нейросети также не обладают четкой прогнозируемостью результата. Между задаваемым текстовым запросом и результатом есть разрыв, дистанция – нейросети создают изображение в соответствии со своими алгоритмами. Соответственно, пользователь может корректировать только ключе-

[9] Плешаков, Е. А. Проблема авторства произведения, созданного нейросетью / Е. А. Плешаков, М. И. Просвирнина // Образование и право. – 2023. – № 7. – С. 408-411. – DOI 10.24412/2076-1503-2023-7-408-411. – EDN RHNGKM.
[10] Там же. С. 410.

© Издательство «Эйдос», 2024. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2024. For Private Use Only.

вые слова, но не сам метод работы и, конечно, не может досконально контролировать весь процесс. Нейросети как инструменты не подвержены влиянию разрушающих физических факторов – их можно использовать в любой момент времени, в любом месте.

Еще одна их важнейшая черта – эффективность производства. Генерация артефакта художественной культуры занимает меньшее время, чем аналогичная деятельность человека. Причем, нейросеть способна создавать несколько изображений за один раз. Одновременно с этим, нейросеть отчасти разделяет с автором функцию поиска и анализа уже существующего художественного материала. Это часть их природы – обучение на основе специальных массивов данных. Все эти особенности приводят к изменениям в отношениях производства и потребления художественной культуры.

Низкий порог вхождения меняет отношения между автором и потребителем. Сильно пошатнувшаяся в рамках постмодернизма позиция автора становится еще слабее – при существовании автономного дешевого инструмента, более быстого и эффективного, потребитель будет активно пробовать себя в роли создателя художественных артефактов. В такой ситуации можно ожидать снижения внимания к цифровым аналогам классического творчества – графическим редакторам. Одновременно с этим, растет роль программистов и специалистов по нейролингвистике, поскольку от них зависит улучшение работы нейросетей. Рост использования нейросетей в художественной культуре приведет к взрывному увеличению количества объектов искусства – в связи с этим можно ожидать роста внимания к классическому искусству и повышению его ценности.

В аспекте существования нейросетей в изобразительном искусстве обнаруживается еще одно важное свойство. Доступ к большим массивам культурной информации позволяет нейросетям создавать «лже-артефакты». Раз нейросети анализируют произведения классического искусства, они в состоянии воспроизводить авторский стиль. Кэти Моррис в статье «Deepfake Sockpuppets: The Toxic “Realities” of a Weaponised Internet»[11] дает негативную характеристику ситуации: «сбои технологии дипфейк могут быть подозрительными, но природа этой технологии требует, чтобы она становилась все более сложной и труднее обнаруживаемой с каждой новой подделкой, в то время как контент и контекст, скорее всего, станут более податливыми и неопределенными во все больших масштабах. Даже когда имеется релевантная информация для обнаружения подделки, люди склонны полагаться на ассоциативные процессы и интуицию, а не заниматься трудным когнитивным анализом, чтобы понять смысл того, что они видят»[12]. Пользователи без искусствоведческого образования не смогут с достаточной эффективностью отличить созданные нейросетью подделки от оригинальных работ. Аналогичные проблемы вызывает применение нейросетей в создании сверхреалистичного медиа-контента. Это приводит к необходимости постоянной проверки того или иного продукта на его подлинность. Обратной стороной является большой потенциал нейросетей в визуализации теоретического материала в рамках образовательных, научных процессов.

Стоит отметить роль нейросетей во вспомогательной области художественной

[11] Morris, K. W. (2024), Deepfake Sockpuppets: The toxic “Realities” of a weaponised Internet. In *Gothic Nostalgia*, 61–79. https://doi.org/10.1007/978-3-031-43852-3_5. (Accessed: 23.02.2024).

[12] Morris, K. W. (2024) Deepfake Sockpuppets: The toxic “Realities” of a weaponised Internet. In *Gothic Nostalgia*, 64. https://doi.org/10.1007/978-3-031-43852-3_5. (Accessed: 23.02.2024).

© Издательство «Эйдос», 2024. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2024. For Private Use Only.

культуры – организации информации. Как современный художник, так и потребитель в своей специфической художественной деятельности прибегают к виртуальным ресурсам в поиске информации по различным областям. Потребитель ищет знания о представителях, формах, направлениях искусства, художественных событиях, институциях, которые организовывают культурную деятельность. Большую долю в этой деятельности занимает знакомство со справочными материалами о современном искусстве и поиск художественной области, соответствующей личным интересам потребителя. Нейросети активно применяются для анализа покупок, речи, поисковых запросов и других действий пользователя. Результатом этого анализа является контекстная реклама, изменение поисковых запросов – адаптация результатов поиска под специфику запроса конкретного пользователя (язык, место проживания доступные институции и т.д.).

Осмысляя общие положения о нейросетях в популярной культуре, можно сказать, что их влияние в большей степени негативное. Нейросети подрывают позицию автора, его мастерство, снижают важность подготовки к созданию продукта, также снижают ценность искусства через рост количества псевдоартефактов. В работе «Artificial Neural Networks and Deep Learning in the Visual Arts: a review» отмечается еще одно негативное следствие использования нейросетей: «популяризация использования нейросетей в художественой сфере также может иметь негативный аспект: производительность современных систем настолько велика, что большинство пользователей ограничиваются использованием имеющихся ресурсов и не ищет новых решений»[13]. Артефакты, созданные нейросетями, обладают спорной художественной ценностью и сомнительным правовым статусом. Из-за нейросетей увеличивается рост культурных искажений. Есть говорить в общем, нейросети в популярной культуре только увеличивают избыток информации через поток псевдохудожественных артефактов, но не предлагают инструментов оценки и верификации.

С точки зрения носителя современной культуры, ключевым моментом здесь является внутренняя позиция личности, осознание специфики нейросетей, их роли и влияния в искусстве. Нейросеть это вспомогательный инструмент, полезный только при ограниченном и вдумчивом использовании. Нерешенным остается вопрос биологической адаптации человека к росту объемов информации и ее неоднозначности, трудности верификации. Логичным ответом на артефакты, произведенные искусственным интеллектом, будут другие нейросети, анализирующие художественные произведения на предмет искусственного происхождения и каталогизирующие произведения классического искусства.

Как артефакт популярной культуры, нейросети распространены в кинематографе, изобразительном искусстве и музыке. В области кино нейросети используются, как в визуальной составляющей, так и в смысловой структуре произведения. Например, в рамках забастовки гильдии сценаристов США 2023 года[14], одним из требований было ограничение применения

[13] Santos, I., Castro, L., Rodríguez-Fernández, N., Torrente-Patiño, Á., & Carballal, A. (2021), p. 148. Artificial Neural Networks and Deep Learning in the Visual Arts: a review. Neural Computing and Applications, 33(1), 121–157. https://doi.org/10.1007/s00521-020-05565-4. (Accessed: 23.02.2024).

[14] Корнацкий, Н. Голливудские сценаристы прекратили пятимесячную забастовку / Н. Корнацкий. – Текст: электронный // Ведомости: [сайт]. – 2023. – 23 сент. – URL: https://www.vedomosti.ru/media/articles/2023/09/27/997449-stsenaristi-prekratili-zabastovku (дата обращения 01.03.2024).

© Издательство «Эйдос», 2024. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2024. For Private Use Only.

DOI: 10.52173/2079-1100_2024_1_50

искусственного интеллекта в области исследований и создания сценария – роль нейросетей должна была остаться только вспомогательной, а не заменять реальных специалистов. В рамках популярной культуры, где зачастую не требуется сценарий большой сложности, использование нейросетей позволяет добиться приемлемого качества за короткое время. В области визуальных эффектов искусственный интеллект добился успеха в улучшении качества изображения кино и обработке цвета. В работе «Нейросети в современном искусстве» рассматриваются примеры такого использования: «В 2020 году обновленную версию первого фильма в истории “Прибытие поезда на вокзал Ла-Сьота” братьев Люмьер 1896 года сделал программист и менеджер Денис Ширяев. Для восстановления первой киноленты он использовал алгоритм “Dain”, с помощью которого ранее Максим Зарецкий улучшил качество серии мультфильмов “Чебурашка”... Помимо улучшения качества кадров, новые исследования Гонконгского университета науки и технологии (Hong Kong University of Science and Technology) позволили разработать технологию полностью автоматизированного раскрашивания кадров из черно-белого изображения в цветное при помощи нейросетей»[15]. Инновационность заключается в возможности автоматического перевода видеоконтента.

Широкую популярность приобрела технология DeepFake, которая позволяет заменять лицо одного актера на другое. В российской киноиндустрии, в сериале «Диверсант» с помощью нейросетей воссоздают образ актера Владислава Галкина, умершего в 2010 году[16]. Как уже говорилось выше, подобного рода технологии обладают как большим негативным потенциалом в области мошенничества и создания подделок, так и возможностью возвращения на экраны умерших актеров. Использование цифровых образов актеров стало причиной забастовки актеров аналогичной той, что проводили сценаристы[17]. Среди требований присутствовало также ограничение использования нейросетей и виртуального образа актеров – из-за искусственного интеллекта необходимость в реальном исполнителе роли снижается. Это актуально прежде всего по отношению к специалистам среднего и нижнего уровней мастерства.

В изобразительном искусстве нейросети, как и в кино, улучшают, колоризируют изображение, расширяют его за счет дорисовки отдельных областей. Нейросети способны создавать и самостоятельные изображения – наибольшую известность здесь приобрели программы MidJourney, StablieDiffusion, DreamStudio. В Санкт-Петербургском музее «Эрарта» в 2023 году прошла выставка «Генерируя искусство будущего»[18], которая посвящена искусственному интеллекту в живописи.

[15] Нейросети в современном искусстве / А. Н. Соколов, Е. А. Зиганшина, В. П. Кресова, Д. Д. Соловова // Вестник Тюменского государственного института культуры. – 2021. – № 3(21). – С. 190. – EDN NNYXPZ.

[16] Кузнецова, Л. Как используют дипфейки в российском кино? Мы узнали у эксперта / Л. Кузнецова. – Текст: электронный // Кинопоиск [сайт]. – 2022. – 1 июня. – URL: https://www.kinopoisk.ru/media/news/4006224/ (дата обращения 23.02.2024).

[17] Уткин, А. Актеры против нейросетей: как искусственный интеллект угрожает системе звезд в кино / А. Уткин. – Текст: электронный // Кинопоиск [сайт]. – 2023. – 9 ноября. – URL: https://www.kinopoisk.ru/media/article/4008668/ (дата обращения 02.03.2024).

[18] Гладких, Д. В «Эрарте» открылась выставка «Генерируя искусство будущего» – о развитии нейросетей и их влиянии / Д. Гладких. – Текст: электронный // Sobaka.ru [сайт]. – 2023.– 16 октября. – URL: https://www.sobaka.ru/entertainment/art/169116?utm_source=telegram&utm_medium=%D0%A1%D0%BE%D0%B1%D

© Издательство «Эйдос», 2024. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2024. For Private Use Only.

DOI: 10.52173/2079-1100_2024_1_50

Михаил Евгеньевич КОРОЛЬКОВ

| Нейросети в популярной культуре |

В музыке нейросети обладают низкой эффективностью. В основном, они применяются для завершения неполных музыкальных произведений или экспериментов с созданием оригинальных. Примером является нейросеть компании Google MusicLM, которая способна создать из текстового запроса музыку длительностью до 5 минут. В общем плане, качество музыкальных произведений ниже, поскольку значительно сложнее увязать текстовый запрос с такой сложной композицией как музыкальное произведение. К тому же, слово больше соотносится с визуальным образом, тогда как звуки относятся к эмоциональной стороне человека, тяжело поддающейся выражению в словах.

На основании приведенных выше рассуждений можно сделать вывод, что нейросети активно меняют популярную культуру и культуру вообще, как меняют они и понимание человеком искусства. Сложно однозначно оценить характер этого влияния. Минусы нейросетей значительны – они вносят свой вклад в разрушение ценности профессионализма, уменьшают ценность современной художественной культуры посредством увеличения низкокачественных артефактов. Они размывают границы подлинного и вымышленного в культуре, создавая постоянный цикл переработки информации. Однако, своим негативным влиянием они возвращают ценность классическому искусству.

Крайне важно то, что при вдумчивом обращении нейросети позволяют как единичным пользователям, так и субкультурным сообществам формировать свое искусство в отсутствие профессиональных творцов, опредмечивая и подвергая рефлексии свой культурный опыт. Этот инструмент позволяет подобным группам привлекать новых участников, расширять спектр возможностей оформления своей деятельности.

0%B0%D0%BA%D0%B0.ru&utm_campaign=-1001045736560 (дата обращения 22.02.2024).

Список литературы

Соколова, Н. Л. Популярная культура в парадигме Cultural Studies и философской эстетике / Н. Л. Соколова // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Гуманитарные науки. – 2010. – № 3(15). – С. 62–69.

Сибрук, Д. Nobrow. Культура маркетинга, маркетинг культуры / Д. Сибрук ; [перевод с английского В. Козлов]. – Москва: Ад Маргинем Пресс, 2012. – 240 с.

Storey, J. (2001). *Cultural theory and popular culture: An introduction* (3rd ed.). Harlow etc: Prentice Hall.

Булатова, А. В. Нейронные сети и культурные практики / А. В. Булатова // Культура и экология – основы устойчивого развития России. Инновации в образовании как ключевой аспект социально-экономического развития общества: Материалы Международного форума, Екатеринбург, 13–15 апреля 2023 года. – Екатеринбург: Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина, 2023. – С. 80–89. – EDN GJHFXK.

Roose, K (2022). *An A.I.-Generated Picture Won an Art Prize. Artists Aren't Happy.* The New York Times. September 2. https://www.nytimes.com/2022/09/02/technology/ai-artificial- intelligence-artists.html (Accessed: 23.02.2024).

Xiang, C. (2022). *Artists Are Revolting Against AI Art on ArtStation*. Vice.com. December 14. https://www.vice.com/en/article/ake9me/artists-are-revolt-against-ai-art-on-artstation. (Accessed: 23.02.2024).

Cho, W. (2023). *AI-Created Art Isn't Copyrightable, Judge Says in Ruling That Could Give Hollywood Studios Pause*. The Hollywood Reporter. August 19. https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/ai-works-not-copyrightable-studios-1235570316. (Accessed: 23.02.2024).

Плешаков, Е. А. Проблема авторства произведения, созданного нейросетью / Е. А. Плешаков, М. И.

© Издательство «Эйдос», 2024. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2024. For Private Use Only.

Просвирнина // Образование и право. – 2023. – № 7. – С. 408-411. – DOI 10.24412/2076-1503-2023-7-408–411. – EDN RHNGKM.

Morris, K. W. (2024). Deepfake Sockpuppets: The toxic “Realities” of a weaponised Internet. In *Palgrave Gothic,* 61–79. https://doi.org/10.1007/978-3-031-43852-3_5.

Santos, I., Castro, L., Rodríguez-Fernández, N., Torrente-Patiño, Á., & Carballal, A. (2021). Artificial Neural Networks and Deep Learning in the Visual Arts: a review. Neural Computing and Applications, 33(1), 121–157. https://doi.org/10.1007/s00521-020-05565-4.

Корнацкий, Н. Голливудские сценаристы прекратили пятимесячную забастовку / Н. Корнацкий. – Текст: электронный // Ведомости: [сайт]. – 2023. – 23 сент. – URL: https://www.vedomosti.ru/media/articles/2023/09/27/997449-stsenaristi-prekratili-zabastovku (дата обращения 01.03.2024).

Нейросети в современном искусстве / А. Н. Соколов, Е. А. Зиганшина, В. П. Кресова, Д. Д. Соловова // Вестник Тюменского государственного института культуры. – 2021. – № 3(21). – С. 189–193. – EDN NNYXPZ.

Кузнецова, Л. Как используют дипфейки в российском кино? Мы узнали у эксперта / Л. Кузнецова. – Текст: электронный // Кинопоиск [сайт]. – 2022. – 1 июня. – URL: https://www.kinopoisk.ru/media/news/4006224/ (дата обращения 23.02.2024).

Уткин, А. Актеры против нейросетей: как искусственный интеллект угрожает системе звезд в кино / А. Уткин. – Текст: электронный // Кинопоиск [сайт]. – 2023. – 9 ноября. – URL: https://www.kinopoisk.ru/media/article/4008668/ (дата обращения 02.03.2024).

Гладких, Д. В «Эрарте» открылась выставка «Генерируя искусство будущего» – о развитии нейросетей и их влиянии / Д. Гладких. – Текст: электронный // Sobaka.ru [сайт]. – 2023.– 16 октября. – URL: https://www.sobaka.ru/entertainment/art/169116?utm_source=telegram&utm_medium=%D0%A1%D0%BE%D0%B1%D0%B0%D0%BA%D0%B0.ru&utm_campaign=-1001045736560 (дата обращения 22.02.2024).

© Издательство «Эйдос», 2024. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2024. For Private Use Only.

DOI: 10.52173/2079-1100_2024_1_50

Mikhail E. KOROL'KOV

Herzen State Pedagogical University
48, Moika Emb., Saint Petersburg, 191186 Russian Federation
Institute of Human Philosophy, Department of Theory and History of Culture
Postgraduate Student
ORCID: 0000-0002-1427-3961
E-mail: korolkovmihail8@gmail.com

NEURAL NETWORKS IN POPULAR CULTURE

The article is dedicated to examining the phenomenon of neural networks as a form of learning artificial intelligence in the field of contemporary artistic practices, referred to as popular culture. The concept of popular culture is elucidated through the works of John Seabrook and John Storey as a broad art form, created by a multitude of authors for a multitude of consumers Neural networks are studied in the field of institutional processes (production, consumption, reflection of art) and as a specific form of an artifact of artistic culture. Within the institutional dimension, neural networks are considered as a tool for creating art artifacts. Here, they compete with classical tools. Neural networks differ fundamentally in their mode of interaction with the author – based on a textual prompt, they autonomously generate an artistic artifact, taking over some of the author's functions. Neural networks also surpass traditional tools in quantitative characteristics, creating artifacts faster and in greater numbers. Moreover, the use of neural networks does not require special skills to achieve satisfactory results – only language knowledge for composing a textual prompt and imagination. Between this textual prompt and the final result produced by the program, there is a distance – the neural network interprets concepts according to its algorithms, and the artist does not directly control the creation of the artifact. Consequently, neural networks alter contemporary relationships of artistic production and consumption in virtual culture. They allow a large number of ordinary users to engage in the creation of art artifacts, thereby diminishing the value of highly qualified authors. Neural networks negatively impact popular culture through the increase of medium-quality artifacts and the creation of mystifications. These negative traits are partially offset by the neural networks' abilities to visualize any narratives from any cultural spheres and to adapt information search in virtual space to the needs of a specific user. In popular culture, neural networks are utilized in cinema, visual arts, and music. They are capable of enhancing the quality of existing works, expanding them, and creating new artifacts.

Key words: popular culture, neural networks, artificial intelligence, artistic culture, author, art consumer.

References

Sokolova, N. L. (2010). Populiarnaia kul'tura v paradigme Cultural Studies i filosofskoĭ ėstetike [Popular culture in the paradigm of cultural studies and philosophical aesthetics]. *Izvestiia vysshikh uchebnykh zavedeniĭ. Povolzhskiĭ region. Gumanitarnye nauki*, 3(15). 62–69.

Seabrook, J. (2012). *Nobrow: The Culture of Marketing, the Marketing of Culture*. Ad Marginem Press.

Storey, J. (2001). *Cultural theory and popular culture: An introduction* (3rd ed.). Harlow etc: Prentice Hall.

Bulatova, A. V. (2023). Neĭronnye seti i kul'turnye praktiki [neural networks and cultural practices]. *Kul'tura i ėkologiia – osnovy ustoĭchivogo razvitiia Rossii. Innovat͡sii v obrazovanii kak kliuchevoĭ aspekt sot͡sial'no-ėkonomicheskogo razvitiia obshchestva: Materialy Mezhdunarodnogo foruma*, April 13–15. 80–89. – EDN GJHFXK.

Roose, K (2022). *An A.I.-Generated Picture Won an Art Prize. Artists Aren't Happy.* The New York Times. Sep-

© Издательство «Эйдос», 2024. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2024. For Private Use Only.

tember 2. https://www.nytimes.com/2022/09/02/technology/ai-artificial- intelligence-artists.html (Accessed: 23.02.2024).

Xiang, C. (2022). *Artists Are Revolting Against AI Art on ArtStation*. Vice.com. December 14. https://www.vice.com/en/article/ake9me/artists-are-revolt-against-ai-art-on-artstation. (Accessed: 23.02.2024).

Cho, W. (2023). *AI-Created Art Isn't Copyrightable, Judge Says in Ruling That Could Give Hollywood Studios Pause*. The Hollywood Reporter. August 19. https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/ai-works-not-copyrightable-studios-1235570316. (Accessed: 23.02.2024).

Pleshakov, E. A., Prosvirnina, M. I. (2023). Problema avtorstva proizvedeniia, sozdannogo neĭroset'iu [The problem of authorship of a work created by a neural network]. *Obrazovanie i pravo*, 7, 408–411. – DOI 10.24412/2076-1503-2023-7-408-411.

Morris, K. W. (2024). Deepfake Sockpuppets: The toxic "Realities" of a weaponised Internet. In *Palgrave Gothic*, 61–79. https://doi.org/10.1007/978-3-031-43852-3_5

Santos, I., Castro, L., Rodríguez-Fernández, N., Torrente-Patiño, Á. & Carballal, A. (2021). Artificial Neural Networks and Deep Learning in the Visual Arts: a review. *Neural Computing and Applications*, 33(1), 121–157. https://doi.org/10.1007/s00521-020-05565-4

Kornat͡skiĭ, N. (2023). *Gollivudskie st͡senaristy prekratili piatimesiachnuiu zabastovku* [Hollywood screenwriters have ended a five-month strike]. Vedomosti. September 23. https://www.vedomosti.ru/media/articles/2023/09/27/997449-stsenaristi-prekratili-zabastovku (Accessed: 23.02.2024).

Sokolov, A. N., Ziganshina, E. A., Kresova, V. P. & Solovova, D. D. (2021). Neĭroseti v sovremennom iskusstve [Neuron networks in modern art]. *Vestnik Tiumenskogo gosudarstvennogo instituta kul'tury,* 3(21). 189–193. – EDN NNYXPZ.

Kuznet͡sova, L. (2022) *Kak ispol'zuiut dipfeĭki v rossiĭskom kino? My uznali u ėksperta* [How are deep fakes used in Russian cinema? We found out from an expert]. Kinopoisk. June1. https://www.kinopoisk.ru/media/news/4006224/ (Accessed: 23.02.2024).

Utkin, A. (2023) *Aktery protiv neĭroseteĭ: kak iskusstvennyĭ intellekt ugrozhaet sisteme zvezd v kino* [Actors versus neural networks: how artificial intelligence threatens the movie star system]. Kinopoisk. November 9. https://www.kinopoisk.ru/media/article/4008668/ (Accessed: 23.02.2024).

Gladkikh, D. (2023). *V «Ėrarte» otkrylas' vystavka «Generiruia iskusstvo budushchego» – o razvitii neĭroseteĭ i ikh vliianii* [«Erarta» has opened an exhibition «Generating the Art of the Future» – about the development of neural networks and their impact]. October 16. Sobaka.ru. https://www.sobaka.ru/entertainment/art/169116?utm_source=telegram&utm_medium=%D0%A1%D0%BE%D0%B1%D0%B0%D0%BA%D0%B0.ru&utm_campaign=-1001045736560 (Accessed: 23.02.2024).

© Издательство «Эйдос», 2024. Только для личного использования.
© Publishing House EIDOS, 2024. For Private Use Only.