

Copyright © 2025 by Academic Publishing House *Researcher*

Published in the Russian Federation
European Researcher. Series A
Has been issued since 2010.
E-ISSN 2224-0136
2025. 16(1): 37-42

DOI: 10.13187/er.2025.1.37

www.erjournal.ru

Ethics of Artificial Intelligence in Media Design

Arina N. Pislegina ^a, Elena L. Busygina ^{b, *}

^a ООО «Basius», Moscow, Russian Federation

^b Izhevsk State Technical University named after M.T. Kalashnikov, Izhevsk, Russian Federation

Abstract

This article examines artificial intelligence (AI) as an author and content creator. It raises the question of whether AI-powered works can be considered art, and whether AI can become a fully-fledged creator capable of replacing humans in the media labor market. It also examines the role of modern AI in media content creation and its impact on creative output. The author summarizes her practical experience working in the media and the opinions of industry experts to outline the potential impact of AI on the future of media. It is concluded that the use of AI in design, addressing authorship issues, can be considered ethical. Currently, AI creates works unconsciously; it is not the author, but rather serves as an indispensable assistant to the designer. The author may be the person using it and/or the person designing the AI. However, the resulting work must be finalized by the artist themselves. Currently, AI is not capable of completely replacing human labor in creating media content. However, in the future, if AI can independently comprehend existence and convey this understanding to viewers through art, it will become a fully-fledged creator, capable of both authorship and full-fledged competition with humans. Nevertheless, the likelihood of AI completely replacing humans is low, as humans, in a global sense, primarily require human experience in understanding the universe.

Keywords: ethics, artificial intelligence, design, media environment, design programs, authorship, philosophy, art.

1. Введение

Искусственный интеллект стремительно развивается. Это развитие обгоняет не только разработку правовой базы и нормативов по работе с искусственным интеллектом и результатами его работы, но и вопросы, которые ставит перед собой общество: является ли произведение, генерируемое искусственным интеллектом, подлинным искусством? Может ли искусственный интеллект считаться автором? Какую роль сыграет искусственный интеллект в профессиональном будущем людей? Эти вопросы рассматриваются в данном исследовании.

2. Материалы и методы

Поскольку один из авторов является работником творческой среды с практическим опытом применения нейросетей для создания контента, он опирается на свой практический опыт и методы традиционной философии. Кроме того, используется мнения экспертов в данной области.

* Corresponding author

E-mail addresses: busygina-fio@istu.ru (E.L. Busygina)

3. Обсуждение

В подавляющем большинстве научных работ искусственный интеллект рассматривается как правообладатель, и поднимается вопрос о наличии у него авторского права на сгенерированные им работы. В других работах представлены рассуждения о том, заменит ли искусственный интеллект человека в различных сферах. При этом не рассматривается вопрос о том, являются ли произведения, созданные искусственным интеллектом, подлинным искусством. А также не рассматриваются возможности, которые предоставляет искусственный интеллект работникам медиа среды, что влияет на степень участия современного доступного искусственного интеллекта в творческих процессах.

Искусственный интеллект как творец

Искусственный интеллект (ИИ) – это алгоритмы, модели и технологии, которые позволяют машинам имитировать человеческий интеллект, а именно распознавать образы, обрабатывать тексты и запросы, интерпретировать различные данные, а также адаптироваться к изменяющимся условиям, делать выводы и принимать решения ([СберТех](#)).

На данный момент вопрос этичности использования ИИ стоит особенно остро. Как отмечено Анной Кулик, директором по маркетингу «Интерфит» (ГК Softline) 2023–2025 гг., основными вопросами являются «паразитизм» интеллектуальной собственности, угроза творческим профессиям, усугубление неравенства, ответственность за токсичный контент, и, прежде всего, отсутствие четко обозначенной грани между инструментом и автором ([Кулик](#)). Большинство вопросов носят правовой характер, поскольку нет единых регулирующих ответственность сторон правил по определению степени принадлежности объекта интеллектуальной собственности автору-человеку или же генерирующей нейросети (или же ее компании-правообладателю), того, на каком контенте можно обучать коммерческие и некоммерческие нейросети. Но также всем известен и один из главных страхов современных специалистов творческой направленности – их полная замена машинной автоматизацией. Ко всем этим вопросам необходим комплексный подход через систему наблюдений, которые ведутся прямо сейчас.

Пока что нельзя сказать однозначно, заменит ли ИИ человека в творчестве. Можно лишь решить не допускать этого или подготовиться к такому развитию событий, заранее перераспределив рабочие места, совершив переподготовку кадров под новые реалии, проработав все юридические аспекты, в том числе четко обозначив права ИИ и права человека в современном творчестве и в их совместном творчестве.

Конечно же, существуют мнения, которые допускают полную и абсолютную замену человеческого творчества машинным. Прежде всего, потому что ИИ может в короткий срок генерировать бесконечное количество изображений, видео и аудио произведений, опираясь на всю доступную ему базу знаний, которую человек физически не может полностью изучить, запомнить и применить. Также совмещенный с телесной оболочкой в виде роботов гуманоидного и аппаратного типов ИИ может создавать материальные произведения искусства. Получается, что ИИ должен действовать эффективнее человека, работая как в цифровом, так и в реальном пространствах. Однако, медиа среда по-прежнему будет нуждаться в уникальных объектах творчества, соответственно, в подлинном искусстве.

Поэтому возникает другой вопрос: является ли творчество ИИ искусством? Или же это просто «результат»? У объекта искусства есть не только глубинный смысл, но и история. Она может заключаться в истории и личном опыте самого автора произведения. У произведения ИИ же нет прошлого, а у существующих в доступе программ нет индивидуального и осознанного опыта.

Действительно, произведение искусства это не просто нечто красивое или привлекательное, но это метаморфоза мысли, чувства, воспоминания. Так, согласно Большой российской энциклопедии, искусство – это сфера человеческой деятельности, охватывающая творческую работу по созданию эстетически значимых объектов и представляет собой один из векторов освоения мира человеком. Искусство можно рассматривать как способ познания мира и обретение эмоционального опыта ([Ромашко](#)). По версии Бычкова В.В., доктора философских наук Института философии РАН, искусство является событием, в котором участвуют субъект эстетического восприятия и произведение искусства, а главным смыслом этого действия является выражение и закрепление

эстетического опыта человека (Бычков, 2016). Таким образом, чтобы искусство существовало, необходим творец, который посредством искусства транслирует некое сообщение, и необходим зритель, это сообщение принимающий, распознающий и осмысляющий. Пока что за произведениями ИИ не стоит опыт, полученный в ходе осознания жизни, и сообщение, которое он хочет донести до зрителя, в том числе людей, это произведение не может считаться объектом искусства, а ИИ не может считаться творцом или же автором. Соответственно, вероятность того, что у множества людей возникнет глубинный эмоциональный отклик, достаточно мала. Поэтому использование ИИ в качестве творца может пагубно сказаться на информационной кампании того или иного продукта в будущем, когда тренд на использование ИИ как нового инструмента исчезнет, а потребность людей в совместном переживании и понимании останется. Безусловно, ИИ может сгенерировать массу однотипного контента для заполнения им информационного поля, что активно используется отделами дизайна и маркетинга современных крупных компаний. Однако, как отмечает профессор Черниговская Т.В., директор Института когнитивных исследований СПбГУ и академик Российской академии образования, желание компаний получить от работников больше быстрого результата обеспечит его только на ближайшее время, и при этом лишит перспектив на будущее (Черниговская).

И даже тогда, когда ИИ станут способны транслировать людям индивидуальное восприятие мира, опыт и эмоции, они по-прежнему не смогут заменить человека для человека, поскольку люди ищут понимание и сопереживание у представителей своего вида в первую очередь.

Важно помнить о том, что машина не будет способна почувствовать радость или боль так, как их ощущает человек. Любые чувства не будут для нее доступны в первую очередь потому, что ее алгоритмы существуют вне биологического носителя, которым является тело человека, и ее процессы не контролируются биохимическими реакциями, как у него. Можно предположить, что в ближайшее время этот барьер будет непреодолим. То есть машина не сможет стать человеком для человека без схожего биологического облика и опыта. Но также следует учесть и то, что машина действительно станет и будет считаться творцом, когда начнет осознавать и передавать свой опыт другим существам, обладающим сознанием, что более чем возможно в будущем.

Возможности современных авторов

Возвращаясь к современным реалиям, можно прийти к выводу, что на данный момент произведения, сгенерированные ИИ, нельзя считать произведениями искусства, и нельзя считать ИИ их автором. Даже если предположить, что ИИ уже следует обладать авторскими правами, необходимо оценить его значение и вклад в создаваемые произведения.

Для этого нужно помнить о современных возможностях рынка, как и с какой скоростью эти возможности становятся доступными обществу. Известно, что уже сейчас существует градация доступности инструментов ИИ. Чем мощнее и качественнее контент способен сделать ИИ, тем дороже обходится его использование. Поэтому большинство авторов, применяющих ИИ, все равно ограничено в возможностях, так как они могут позволить себе доступ лишь к ограниченному кругу возможностей ИИ и заниженным мощностям. Эта ситуация является ярким примером проблемы усугубления неравенства в творческой среде. Помимо этого, любой ИИ, применяемый в медиа среде для создания контента, пока что не может внести правки в созданный им контент так, чтобы оставить неизменной подходящую его часть. Соответственно, каждая генерация производится заново. И для того, чтобы результат удовлетворял творца, необходимо совершить множество таких генераций с изменениями вводных данных. При этом доработка результата до конечного продукта выполняется вручную.

Если в ближайшее время мощный ИИ, который позволяет получать как минимум профессионально-выглядящий результат, не будет доступен большинству специалистов по производству контента, то ИИ так и будет оставаться исключительно вспомогательным инструментом, результат творчества которого без участия человека будет однотипным и неосмысленным. Поэтому сейчас невозможно заменить человеческий труд в медиа среде на работу ИИ. Он может появиться, если ИИ сможет дорабатывать создаваемый им контент в полном соответствии с правками заказчика. Однако и тогда будут необходимы люди, которые смогут оценить качество созданного продукта, адекватность контента и его

соответствие запросу, а также оценить композиционные, цветовые и др. качества выполненной работы.

Существуют два типа ИИ, применяемых при создании контента для медиаиндустрии – программы с использованием ИИ и программы, которые являются непосредственно ИИ. Первые предполагают использование алгоритмов в качестве помощника, решающего рутинные задачи и автоматизирующего процесс работы. Вторых можно было бы считать соавторами контента, поскольку они самостоятельно создают целые произведения, но только контроль этого процесса невозможен, что делает результат непредсказуемым и не всегда верным, а также используется база видео и изображений, которые являются результатом интеллектуальной деятельности отдельных людей, что лишает работу оригинальности.

Примерами полноценных ИИ-инструментов могут стать Sora, FreePeak generator, Fusion Brain, Kling, Midjourney и другие. Пользователь может задать сценарий, придумать композицию, загрузить необходимые образы в генератор, а затем получить результат. При этом в программах можно настраивать запрос под конкретную стилистику, где прослеживаются одинаковые процессы обработки изображений под каждый уникальный вариант. Таким образом, даже самый оригинальный контент «подгоняется» под существующие шаблоны.

Примерами программ с использованием алгоритмов могут стать продукты компании Adobe. Например, в программе After Effects появились нейросетевые фильтры Neural Filters, позволяющие автоматически генерировать промежуточные кадры анимации и достоверно интерполировать выражения лица персонажей (Новиков). В программе Photoshop ИИ позволяет плавно вписывать новые элементы в изображения за счет средств автоматической композиции, Illustrator позволяет создавать векторные объекты из текстового описания, а в Premier Pro ИИ позволяет улучшать качество видео (Mefdayy), (SoftComputures), (Сурабекянц). Пользуясь этими программами, дизайнер может создать полностью авторский контент, при этом используя помощь ИИ.

Так ИИ расширяет возможности современных авторов, не заменяя их на рынке труда.

4. Заключение

Рассматривая вопросы авторства, применение ИИ в работе с дизайном можно считать этичным. Пока что ИИ создает произведения неосознанно, он не является автором и выступает в качестве незаменимого помощника дизайнера. Автором может являться использующий его человек и/или человек, проектирующий данный ИИ. При этом результат генерации должен быть доведен до финального результата самим художником.

На данный момент ИИ не способен полностью заменить труд человека в подготовке контента для медиа. Однако, в будущем, если ИИ сможет самостоятельно осмысливать бытие и посредством искусства доносить это понимание до зрителя, он станет полноценным творцом, способным как обладать авторством, так и составлять полноценную конкуренцию человеку. Тем не менее, вероятность полной замены человека ИИ мала, поскольку человеку в глобальном понимании необходим, прежде всего, человеческий опыт осмысления Вселенной.

Литература

Бычков, 2016 – Бычков В.В. Что такое искусство? Круглый стол // *Философский журнал*. 2016. Т. 9. № 4. С. 18-47.

Кулик – Кулик А. Искусственный интеллект в лабиринтах творчества и этики. [Электронный ресурс]. URL: <https://companies.rbc.ru/news/5jxUaUXAZg/iskusstvennyij-intellekt-v-labirintah-tvorchestva-i-etiki/> (дата обращения: 05.11.25).

Новиков – Новиков М. Нейросети в анимации от идей до готовых кадров [Электронный ресурс]. URL: <https://kurshub.ru/journal/blog/neiroseti-v-animaczii-ot-idej-dogotovyh-kadrov/> (дата обращения: 06.11.25).

Ромашко – Ромашко С.А. Искусство [Электронный ресурс]. URL: <https://old.bigenc.ru/philosophy/text/2022615?ysclid=mhm5gfpmt0238531632> (дата обращения: 05.11.25).

СберТех – СберТех. Искусственный интеллект — что это такое: определение, как работает ИИ, что относится к искусственному интеллекту. [Электронный ресурс]. URL:

<https://platformv.sbertech.ru/blog/iskusstvennyj-intellekt-cto-eto-takoe-opredelenie-kak-rabotaet-ii-cto-otnositsya-k-iskusstvennomu-intellektu> (дата обращения: 05.11.25).

Черниговская – Черниговская Т. Человек, который доверяет только ИИ сложные когнитивные задачи, теряет собственные креативные способности. [Электронный ресурс]. URL: <https://spbu.ru/news-events/krupnym-planom/tatyana-chernigovskaya-chelovek-kotoryu-doveryaet-tolko-ii-slozhnye?ysclid=mhn86jpm8h429993430> (дата обращения: 06.11.25).

Сурабекянц – Сурабекянц С. Adobe придумала монтаж без пересъёмок: Premiere Pro 25.2 получил ИИ, который добавит ролику недостающие кадры. [Электронный ресурс]. URL: <https://3dnews.ru/1120684/adobe-pridumala-montazh-bez-peresyomok-premiere-pro-252-poluchil-ii-kotoryj-dobavit-roliku-nedostayushhie-kadry> (дата обращения: 06.11.25).

Mefdayy – Mefdayy. Adobe расширяет ИИ-инструментарий Photoshop. [Электронный ресурс]. URL: <https://habr.com/ru/companies/bothub/news/932524/> (дата обращения: 06.11.25).

SoftComputures – SoftComputures. ИИ в Adobe Illustrator: Как работает Text to Vector Graphic. [Электронный ресурс]. URL: <https://softcomputers.org/ii-v-adobe-illustrator-kak-rabotayet-text-to-vector-graphic> (дата обращения: 06.11.25).

References

Bychkov, 2016 – Bychkov V.V. (2016). Chto takoe iskusstvo? Kruglyi stol [What is Art? Round Table]. *Filosofskii zhurnal*. 9(4): 18-47. [in Russian]

Chernigovskaya – Chernigovskaya, T. Chelovek, kotoryi doveryaet tol'ko II slozhnye kognitivnye zadachi, teryaet sobstvennye kreativnye sposobnosti [A person who trusts only AI with complex cognitive tasks loses their own creative abilities]. [Electronic resource]. URL: <https://spbu.ru/news-events/krupnym-planom/tatyana-chernigovskaya-chelovek-kotoryu-doveryaet-tolko-ii-slozhnye?ysclid=mhn86jpm8h429993430> (date of access: 06.11.25).

Kulik – Kulik, A. Iskusstvennyi intellekt v labirintakh tvorchestva i etiki [Artificial intelligence in the labyrinths of creativity and ethics]. [Electronic resource]. URL: <https://companies.rbc.ru/news/5jxUaUXAZg/iskusstvennyj-intellekt-v-labirintah-tvorchestva-i-etiki> (date of access: 05.11.25).

Mefdayy – Mefdayy. Adobe rasshiryaet II-instrumentarii Photoshop [Adobe expands Photoshop's AI toolset]. [Electronic resource]. URL: <https://habr.com/ru/companies/bothub/news/932524/> (date of access: 06.11.2025).

Novikov – Novikov, M. Neiroseti v animatsii ot idei do gotovykh kadrov [Neural networks in animation from ideas to finished shots]. [Electronic resource]. URL: <https://kurshub.ru/journal/blog/neiroseti-v-animacii-ot-idej-do-gotovykh-kadrov> (date of access: 06.11.25).

Romashko – Romashko, S.A. Iskusstvo [Art]. [Electronic resource]. URL: <https://old.bigenc.ru/philosophy/text/2022615?ysclid=mhm5gfpmt0238531632> (date of access: 05.11.25).

SberTech – SberTech. Iskusstvennyi intellekt — chto eto takoe: opredelenie, kak rabotaet II, chto otnositsya k iskusstvennomu intellektu [Artificial Intelligence – what is it: definition, how AI works, what is related to artificial intelligence]. URL: <https://platformv.sbertech.ru/blog/iskusstvennyj-intellekt-cto-eto-takoe-opredelenie-kak-rabotaet-ii-cto-otnositsya-k-iskusstvennomu-intellektu> (date of access: 05.11.25).

SoftComputures – SoftComputures. II v Adobe Illustrator: Kak rabotaet Text to Vector Graphic [AI in Adobe illustrator: how text to vector graphic works]. [Electronic resource]. URL: <https://softcomputers.org/ii-v-adobe-illustrator-kak-rabotayet-text-to-vector-graphic> (date of access: 06.11.25).

Surabekants – Surabekants, S. Adobe pridumala montazh bez peres"emok: Premiere Pro 25.2 poluchil II, kotoryi dobavit roliku nedostayushchie kadry [Adobe has invented editing without reshoots: Premiere Pro 25.2 has received AI that will add missing frames to a video]. [Electronic resource]. URL: <https://3dnews.ru/1120684/adobe-pridumala-montazh-bez-peresyomok-premiere-pro-252-poluchil-ii-kotoryj-dobavit-roliku-nedostayushhie-kadry> (date of access: 06.11.2025).

Этика использования искусственного интеллекта при работе с дизайном в медиа среде

Арина Николаевна Пислегина ^a, Елена Леонидовна Бусыгина ^b, *

^a ООО «Басиус», Москва, Российская Федерация

^b Ижевский государственный технический университет им. М.Т. Калашникова, Ижевск, Российская Федерация

Аннотация. В статье рассмотрен искусственный интеллект (ИИ) в качестве автора произведений и помощника в создании контента. Поднят вопрос о том, можно ли считать произведения, выполненные ИИ, искусством, и может ли ИИ стать полноценным творцом, способным заменить человека на рынке труда в медиа среде. Кроме того, рассмотрен вопрос о роли современного искусственного интеллекта в создании контента для медиа среды и степень его влияния на творческий результат. Автор обобщает свой практический опыт работы в медиа среде и мнения экспертов области для того, чтобы обозначить перспективы влияния ИИ на будущее медиа. Сделан вывод, что вопросы авторства, применение ИИ в работе с дизайном можно считать этическим. Пока что ИИ создает произведения неосознанно, он не является автором и выступает в качестве незаменимого помощника дизайнера. Автором может являться использующий его человек и/или человек, проектирующий данный ИИ. При этом результат генерации должен быть доведен до финального результата самим художником. На данный момент ИИ не способен полностью заменить труд человека в подготовке контента для медиа. Однако, в будущем, если ИИ сможет самостоятельно осмысливать бытие и посредством искусства доносить это понимание до зрителя, он станет полноценным творцом, способным как обладать авторством, так и составлять полноценную конкуренцию человеку. Тем не менее, вероятность полной замены человека ИИ мала, поскольку человеку в глобальном понимании необходим прежде всего человеческий опыт осмысления Вселенной.

Ключевые слова: этика, искусственный интеллект, дизайн, медиа среда, дизайн-программы, авторство, философия, искусство.

* Корреспондирующий автор

Адреса электронной почты: busygina-fio@istu.ru (Е.Л. Бусыгина)