

гда не будут прочитаны. К счастью для нас! Ибо даже с той малой частью, которую мы абсорбируем, с нами происходит нечто, подобно казни на электрическом стуле» [6, с. 49].

Список использованных источников

1. Хайдеггер, 1993 – Хайдеггер М. Время и бытие (статьи и выступления). М.: Республика, 1993. 447 с.
2. Stone L. Continuous Partial Attention. – URL.: <http://lindastone.net/qa/continuous-partial-attention/> (дата обращения: 22.09.2022).
3. Каропа, Г. Н. Формирование у школьников пространственных представлений в обучении географии: когнитивные и психофизиологические аспекты //Труды Ростовского государственного университета путей сообщения. – 2014. – №. 1. – С. 62-65.
4. Величковский, 2015 – Величковский Б.Б. Рабочая память человека: структура и механизмы. М.: Когито-центр, 2015. 247 с.
5. Черниговская, Т. В. Мозг и язык: врождённые модули или обучающаяся сеть? доклад доктора биологических наук Черниговской Т.В. // Вестник Российской академии наук. – 2010. – Т. 80. – №. 5-6. – С. 461-465.
6. Бодрийяр, Ж. Прозрачность зла / Ж. Бодрийяр; Пер. с фр. Л. Любарской, Е. Марковской. – 5-е изд. – М.: «Добросвет», «Издательство "КДУ"», 2014. – 260 с.

Философия авторских прав нейросетей

Кунаво С. С., Лойко А. И.

Белорусский национальный технический университет, Минск, Беларусь

Искусство. Издревле люди тратят огромное количество времени, сил и денег на создание разного рода произведений искусства. При этом в отличие от, например, топора, написанная картина или музыкальное произведение не

несут в себе практической ценности. Они нужны зачастую, чтобы просто показать статус, вписать имя в историю, или даже просто реализовать свой внутренний мир. Понимание прекрасного заложено в нас с рождения, а вырастая, мы можем не только на подсознательном уровне оценить это прекрасное, но еще и оценить его сознательно: историю, сложность, посыл и многое другое. Но что, если нечто прекрасное создал искусственный интеллект по указке человека, совершенно не разбирающегося в искусстве? Обладает ли это «нечто» какой либо ценностью?

В 1710 году 10 апреля впервые был принят закон – Статут королевы Анны, вводящий авторское право. Британский парламент принял закон, защищающий авторов книг, карт и чертежей. Автор произведения обладал правами на своё произведение на протяжении 14-ти лет и после имел право продлить его ещё на 14 лет. Регистрация производилась в судах. До вступления в действие Статута Анны автор мог продать своё произведение (рукопись) и после этого терять на него права, а издатель получал бессрочные права на приобретённый текст. В 1998 году срок действия авторских прав был продлен. Он действует до смерти автора и еще 70 лет после. Новый закон ограничил возможности использования компьютеров для копирования и воспроизводства произведений, защищаемых авторским правом.

На сегодняшний день, авторским правом защищены любые новые созданные человеком объекты. Это так актуально, потому что эти объекты пользуются спросом, а это значит, что они могут приносить прибыль и/или известность. В связи с этим, права на использование являются ходовым товаром на сегодняшнем рынке.

Нейронная сеть (также искусственная нейронная сеть, ИНС) – математическая модель, а также её программное или аппаратное воплощение, построенная по принципу организации и функционирования биологических нейронных сетей – сетей нервных клеток живого организма. Это понятие возникло при изучении процессов, протекающих в мозге, и при попытке смоделировать эти процессы.

Нейросети в 2023 году начали резко набирать популярность. Сегодня существуют уже сотни, если не тысячи нейронных сетей, доступных всем желающим. Эти сети направлены на выполнение некой узкой специализации к примеру: “Создание изображений по текстовому запросу”.

Авторские права с использованием нейросетей

Переходим к сути данной работы: кто обладает правами на изображения, созданные нейросетью? Давайте попробуем разобраться это на примере одной популярной нейросети: MidJourney. Зайдя на их сайт, вам предложат начать использование перейдя в социальную сеть “Discord”. В ней вам необходимо ввести команду “/imagine prompt”, после которой вы должны описать, что вы хотите получить. Все это нужно вводить на английском языке, иначе нейросеть не сможет корректно работать.

Итак, после проделанных операций, изображение у вас “на руках”. И что дальше? А дальше мы сталкиваемся с тем, что у вас нет прав на это изображение, то есть вы не можете использовать его, например, для коммерческого использования. Так и что же здесь такого? Действительно, ведь вы не создавали это изображение, его создала нейронная сеть. Однако не все так просто. Давайте разберемся: в качестве чего здесь выступает нейросеть? Ведь как не посмотри, нейронная сеть это все еще компьютерная программа. Представьте себе, если бы художник, рисующий на компьютере не имел бы прав на свой рисунок. Звучит как абсурд. Однако при работе с нейросетью это самая настоящая реальность.

Да, на первый взгляд кажется, что человек, делающий запрос не создает изображение, потому что сложно назвать художником человека, который получает сложнейшую картину написав всего одно маленькое предложение. Однако, на рисунке 1 приведен пример запросов тех людей, которые профессионально пользуются нейросетью:

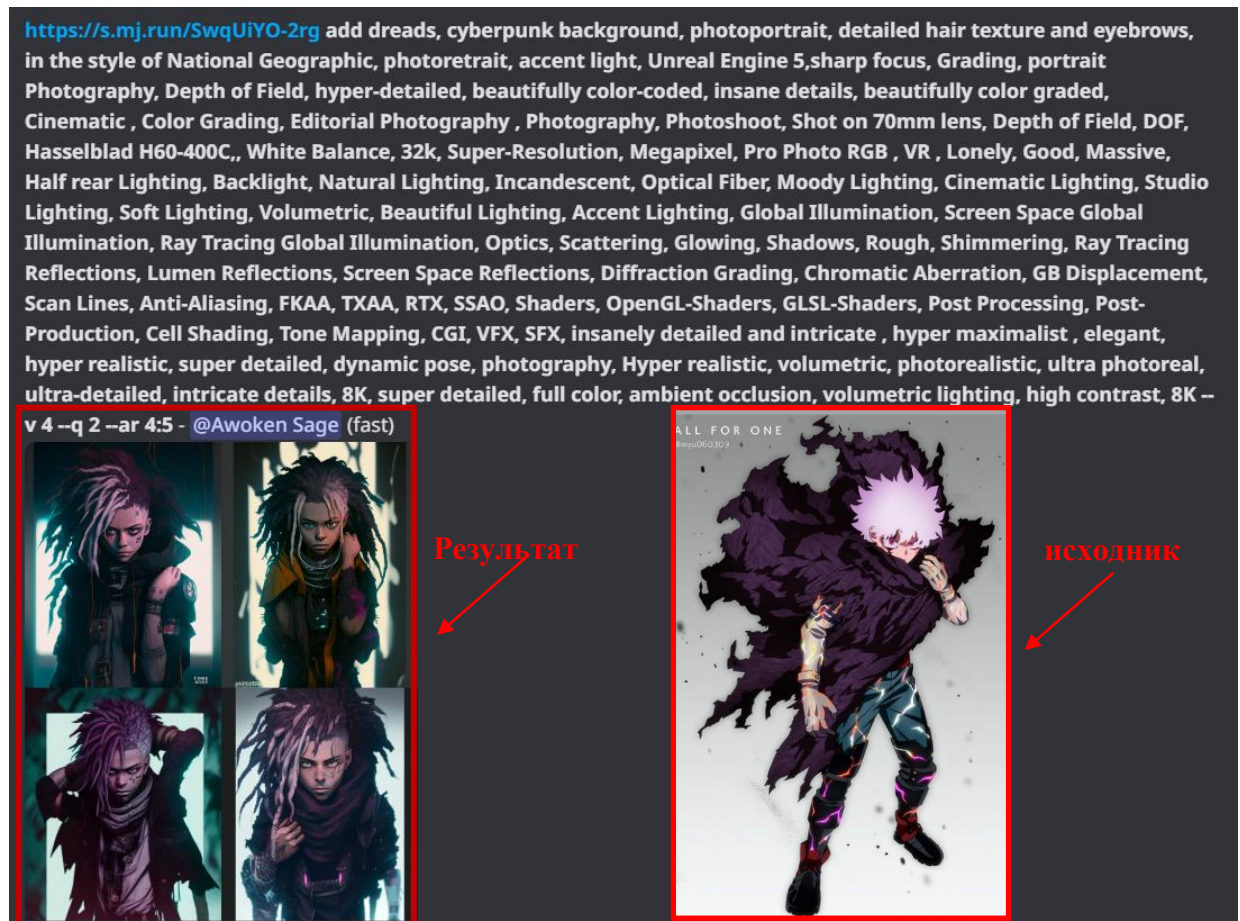


Рисунок 1 – пример больших запросов

Посмотрите на этот запрос. Человек взял исходник и изменил его до неузнаваемости. Расписал новые элементы, положение объекта, изменил цветокоррекцию и многое другое. Так что же отличает его от настоящего художника? Отсутствие навыков владения карандашом? Этот человек использовал нейросеть, как инструмент для создания нужной ему картины, потратил много времени на составление этого запроса, и в результате получил уникальный рисунок, и другого такого нет.

Да это не легендарная Мона Лиза с ее богатой историей, но это не значит, что эта картина не имеет художественной ценности. Человек проделал большой труд, но при этом, этот рисунок ему не принадлежит. Любой желающий может украсть эту работу, и ему ничего с этого не будет. А владельцы нейросети не только могут присвоить себе это изображение на законных основаниях, но и использовать его в любых необходимых для них целях. И все это будет вполне законно.

Самое интересное в этой ситуации то, что сами владельцы нейросети MidJourney, используют приложение Discord в качестве интерфейса на котором будет работать их программа. То есть авторы используют инструмент Discord также, как пользователи используют их программу в качестве инструмента для рисования. При этом Discord не присваивает себе права на созданные на его площадке изображения. Поэтому вопрос: “А кому же должны принадлежать права на эти изображения?” – становится уже не таким однозначным. Решение проблемы. Мое мнение по поводу решения проблемы: пользователи должны покупать лицензию на использование данной нейросети, а взамен получать полные права на созданные ими изображениями. Рано или поздно мы придем к этому. Просто нужно больше времени.

Уже сейчас нейросети активно заполняют информационное поле, а спустя некоторое время, некоторые серьезные люди и, возможно, целые страны начнут заниматься урегулированием этого вопроса. Мы должны понимать: данный вопрос не ограничивается одними “картинками”. Нейросети сегодня способны делать очень многие вещи, и поэтому этот вопрос так или иначе коснется всех сфер IT, рано или поздно.

Заключение. Технология нейросетей появилась. С этим мы уже ничего не можем сделать, поэтому необходимо научиться жить с этим. То, что наш мир из-за этого изменится уже не догадка, это факт, ведь процесс уже запущен. Множество проблем и вопросов предстоит решить, через многие моменты пройти. Потому что даже на заре своего существования нейросети уже внесли многие проблемы. Подобно роботам заменяющим рабочих на производстве, нейросети заменяют некоторых специалистов в сфере IT. Нейросети могут уничтожить или сильно изменить существующие профессии. Также как это было с лифтерами или фонарщиками. Нам остается либо приспособиться, либо сменить сферу деятельности, где они вас не достанут.

Список использованных источников

1. Mid Journey [Электронный ресурс] [https:// www. midjourney. com/home](https://www.midjourney.com/home)

2. Discord [Электронный ресурс] <https://discord.com>
3. TexTerra [Электронный ресурс] <https://texterra.ru/blog/est-li-u-izobrazheniy-neyroseti-avtorskie-prava-i-komu-oni-prinadlezhat.html>

Метавселенная: особенности бытия

Бурмистрова В. М., Дождикова Р. Н.

Белорусский национальный технический университет, Минск, Беларусь

В 1992 году Нил Стивенсон в своём научно-фантастическом романе «Лавина» впервые описал концепцию Метавселенной. Там он показывает Землю, на которой вся власть лежит в руках самых крупных корпораций. Реальный мир в этой книге разделён на корпорации и государства, и одновременно с ними существует виртуальный мир, который в последующем мы и будем называть Метавселенной. В этой вселенной люди, или их персонажи, влияют друг на друга точно так же, как и в реальном мире.

Если что-то происходит там, отображается и здесь. Миры переплетены и могут влиять друг на друга. В этой книге также описывается и термин «аватар», который в последующем люди используют для обозначения своего персонажа в Метавселенной или какой-нибудь игре.

Метавселенная должна стать следующим поколением глобальной сети (Web 3.0). В последние годы термин Metaverse, или Метавселенная, стал повсеместным – его можно услышать везде, начиная контекстом популярных игр, таких как Roblox, Minecraft и Fortnite, заканчивая известными бизнес-приложениями, и технологическими разработками AR и VR. Уже в 2021 году главы крупнейших компаний одновременно упоминают о развитии Метавселенной в рамках своих проектов. Среди этих компаний – Microsoft, Epic Games и Facebook. Последняя даже изменила свое название на Meta, что свидетельствует о серьезности намерений двигаться в этом направлении. И у каждой из этих ведущих компаний свое видение Метавселенной.

Основой Метамира, или Метавселенной, является Матрица, а прообразом Матрицы – Интернет. Например, в 2021 году Марк Цукерберг объявил о