

Історія

УДК 008:004.8:7.01

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.20642859>

**Генеративна творчість: культурологічна розвідки з'ясування
дефініцій**

Кочурський Артем Сергійович

аспірант, 2 курс, спеціальність “Культурологія”

Київський національний університет культури і мистецтв,

м. Київ, Україна, <https://orcid.org/0009-0000-8071-2371>

Прийнято: 18.05.2026 | Опубліковано: 30.05.2026

***Анотація:** Стаття присвячена концептуальному осмисленню феномену генеративної творчості як якісно нової форми людино-машинної взаємодії, що виникає внаслідок інтеграції генеративного штучного інтелекту у творчі практики. Методи. Дослідження спирається на підхід концептуальної рамки, що передбачає систематичну роботу з поняттями – їх виявлення в існуючій літературі, зіставлення, переосмислення та інтеграцію в нову аналітичну структуру. Проведено критичний синтез класичних психологічних теорій творчості (структурних, системних, реляційних та розвиткових моделей) із сучасними дослідженнями у сфері генеративного штучного інтелекту та людино-машинної співтворчості. Порівняльний аналіз здійснено на матеріалі*

ключових публікацій 1961–2025 років у галузях психології творчості, когнітивних наук, філософії та культурології.

Результати. Встановлено, що жодна з наявних концептуальних моделей творчості не є самодостатньою для опису феномену генеративної творчості. Згідно виявленого рівня технічної автономії та суб'єктності, виокремлено три основні режими людино-машинної творчої взаємодії: застосування ІІІ в якості інструменту розширення людських можливостей без суттєвої трансформації творчого процесу, форма «творчої синергії», де людина та ІІІ діють як рівноправні партнери, взаємно формуючи та збагачуючи творчий процес; форма «симбіозу», де межа між людським і машинним внеском стає концептуально нерозрізненною, утворюючи єдину розподілену творчу систему. Доведено, що поява генеративного ІІІ трансформує не лише інструментальне поле творчості, а й онтологічний статус авторства, структуру відносин між творцем й аудиторією.

Висновки. «Генеративна творчість» є теоретично обґрунтованим поняттям для культурологічного аналізу нових форм людино-машинної взаємодії. Запропонована концептуальна рамка заповнює наявну прогалину між психологічними дослідженнями творчості та філософськими дебатами про природу машинної агентності, пропонуючи культурологічну перспективу, що враховує соціальний, ціннісний і символічний виміри генеративної творчості. Подальші дослідження мають бути спрямовані на емпіричну верифікацію запропонованої рамки на матеріалі конкретних культурних практик та розробку нормативних підходів до регулювання людино-машинної співтворчості.

Ключові слова: генеративна творчість; штучний інтелект; суб'єктність; авторство; концептуальна рамка; кібертворчість; когнітивні технології.



Generative Creativity: A Cultural Studies Exploration of Definitions

Artem Kochurskyi,

Postgraduate student, 2nd year, specialising in “Cultural Studies”

Kyiv National University of Culture and Arts,

Kyiv, Ukraine, <https://orcid.org/0009-0000-8071-2371>

Abstract: *This article is devoted to a conceptual analysis of the phenomenon of generative creativity as a qualitatively new form of human-machine interaction arising from the integration of generative artificial intelligence into creative practices. Methods. The research is based on a conceptual framework approach, which involves systematic work with concepts – their identification in the existing literature, comparison, reinterpretation and integration into a new analytical structure. A critical synthesis has been carried out of classical psychological theories of creativity (structural, systemic, relational and developmental models) with contemporary research in the field of generative artificial intelligence and human-machine co-creation. A comparative analysis was carried out using key publications from 1961 to 2025 in the fields of the psychology of creativity, cognitive sciences, philosophy and cultural studies.*

Results. It has been established that none of the existing conceptual models of creativity is sufficient on its own to describe the phenomenon of generative creativity. Based on the identified levels of technical autonomy and agency, three main modes of human-machine creative interaction have been identified: the use of AI as a tool to augment human capabilities without significantly transforming the creative process; a

form of 'creative synergy', where humans and AI act as equal partners, mutually shaping and enriching the creative process; a form of 'symbiosis', where the boundary between human and machine contributions becomes conceptually indistinguishable, forming a single distributed creative system. It has been demonstrated that the emergence of generative AI transforms not only the instrumental field of creativity, but also the ontological status of authorship and the structure of relations between the creator and the audience.

Conclusions. 'Generative creativity' is a theoretically grounded concept for the cultural analysis of new forms of human-machine interaction. The proposed conceptual framework bridges the existing gap between psychological studies of creativity and philosophical debates on the nature of machine agency, offering a cultural studies perspective that takes into account the social, value-based and symbolic dimensions of generative creativity. Further research should focus on the empirical verification of the proposed framework using specific cultural practices as case studies, and on the development of normative approaches to regulating human-machine co-creation.

Keywords: generative creativity; artificial intelligence; subjectivity; authorship; conceptual framework; cyber-creativity; cognitive technologies.

Постановка проблеми. Кожна епоха переосмислювала творчість відповідно до своїх онтологічних горизонтів. Від Платонового розуміння творчості як *mimesis* – наслідування вищого порядку буття – до кантівської концепції генія як суб'єкта, що продукує красу без підпорядкування правилам, і далі до феноменологічних розвідок Гайдеггера про техніку як спосіб «виведення зі схованості».

Донедавна креативність приписували майже виключно людям, а інструменти та технології слугували лише пасивними засобами, що сприяли

творчому процесу. Відносини між творчістю та технологіями ніколи не були статичними. Від найдавнішого використання натуральних пігментів у печерному мистецтві до поширення цифрових інструментів у сучасному дизайні, технологічні досягнення не просто підтримували творче самовираження – вони перетворили самі умови, за яких воно відбувається. Такі інновації, як друкарський верстат і, нещодавно, цифрові медіа, послідовно запроваджували нові можливості, дозволяючи людям генерувати, вдосконалювати та поширювати ідеї новими способами.

Поява генеративних систем ШІ поставила під сумнів це давнє припущення: передові моделі продемонстрували вражаючі здібності до створення тексту, зображень, музики та інших форм контенту [1]. Сам феномен отримав у науковій літературі узагальнюючу назву «генеративний штучний інтелект». Дослідники визначають його як «обчислювальні техніки, здатні генерувати нібито новий, змістовний контент – текст, зображення або аудіо – на основі навчальних даних» [2, р. 111]. Таке розширення інструментального поля творчості ставить принципово нові питання перед культурологією: чи залишається людина суб'єктом творення, якщо алгоритм здатен самостійно породжувати культурні форми?

Ці системи стали інструментами, які широко використовують дизайнери, письменники, музиканти, вчені та інші фахівці, розширюючи горизонти творчого самовираження. Поява генеративного ШІ розмила межі між людським та штучним внеском, породивши нові форми неоднозначності щодо того, хто, як і з якою відповідальністю діє у спільній творчій роботі. Поява генеративного ШІ принципово змінила питання творчої відповідальності. Як зазначають науковці, використовуючи наявні твори для автоматизації аспектів творчого процесу, генеративний ШІ «кидає виклик усталеним визначенням авторства, власності,

творчого натхнення, семплювання та реміксування і таким чином ускладнює існуючі уявлення про виробництво медіа» [3, р. 1110]. Однак дебати навколо ІІІ та творчості часто залишаються поляризованими, зображуючи ІІІ або як простий інструмент, або як потенційну заміну людським творцям, без належного дослідження різноманітних потенційних способів взаємодії. Хоча в існуючій літературі вже почали досліджувати ці питання [3; 4], для поглиблення розуміння та вдосконалення практики потрібні теоретично обґрунтовані рамки.

Проблема, що постає перед сучасною культурологією і філософією, є, по суті, онтологічною: яким є буттєвий статус генеративної творчості? Якщо традиційна онтологія творчості конституювала її навколо людського суб'єкта – носія інтенційності, уяви та свободи – то генеративний ІІІ руйнує цей центр. Виникає принципово нова конфігурація, в якій суб'єктність є розподіленою, процес – гібридним, а продукт – позбавленим однозначного авторства. Саме ця конфігурація є центральною проблемою пропонованого дослідження.

Аналіз досліджень. Дослідження творчості має тривалу наукову традицію, у межах якої сформувалося кілька конкуруючих концептуальних підходів. Відправною точкою для більшості сучасних класифікацій є модель «чотирьох П» Родса М., яка структурувала творчість навколо чотирьох вимірів: особистості (Person), продукту (Product), процесу (Process) та середовища (Press) [5]. Суттєвим внеском у розуміння детермінант творчої діяльності стала компонентна теорія Амабайл Т., яка визначає творчий продукт як такий, що «є одночасно новим і доречним, корисним, правильним або цінним відгуком на завдання, а саме завдання є евристичним, а не алгоритмічним» [6]. Чіксентміхайі М. доповнив цю перспективу системним виміром, стверджуючи, що творчість виникає лише тоді, коли «певний набір правил і практик передається від Домену до Індивіда; Індивід виробляє нову варіацію змісту Домену; ця варіація

відбирається Полем для включення до Домену» [4]. Ранко М. та Єгер Г. звели критерії творчості до двох операційних: новизни та доречності, що стало стандартним визначенням в емпіричних дослідженнях [7]. Критику індивідуалістичного підходу здійснив Главчану В., запропонувавши реляційну модель «п'яти А», яка «ґрунтується на соціокультурній та екологічній психології, а також на теоріях розподіленого розуму і прагне досягти більш комплексного та цілісного погляду на творчість» [8].

Проте ця історична траєкторія виявляє цікавий парадокс: інструменти, які колись функціонували виключно як продовження людської винахідливості, тепер починають демонструвати здатність до автономного генерування – відкриваючи нову еру творчості, опосередкованої машинами [4]. Якщо раніше для підтримки творчих процесів вже давно використовувалися системи, засновані на правилах Віґінса Дж. [9], то генеративні моделі штучного інтелекту запроваджують принципово інший підхід. Це розмежування стає зрозумілішим у порівняльній перспективі. Амабайл Т. нагадує, що традиційний творчий процес передбачає «доменно-релевантні навички, процеси, що стосуються творчості, та внутрішню мотивацію до завдання» – тріаду, в якій внутрішня мотивація є визначальною [6]. Чіксентміхайі М., своєю чергою, наполягає на тому, що творчість є принципово соціальним явищем: «вона може бути визначена лише шляхом вивчення взаємодії між творцями, їхніми полями та відповідними доменами» [4]. Генеративний ШІ, натомість, виходить за ці межі, породжуючи контент, що не зводиться до рекомбінації закладених правил.

Встановлено, що поява генеративного ШІ «кидає виклик усталеним визначенням авторства, власності, творчого натхнення, семплування та реміксування» і суттєво ускладнює уявлення про виробництво культурних продуктів [3, р. 1110]. У відповідь на цей виклик провідні дослідники творчості

запропонували нормативну рамку для людино-машинної співпраці, виокремивши чотири можливих сценарії взаємодії – від ШІ як інструменту до «Ко-кре-ШІ-ції» як рівноправного партнерства [1, р. 472]. Новіший концептуальний інструментарій пропонує поняття «кібертворчості» (cybercreativity) як парасолькового терміна для всіх форм людино-машинної творчої співпраці [10]. Проте жодне з цих досліджень не пропонує культурологічного аналізу: вони залишаються переважно в межах психології та когнітивних наук, не виходячи на рівень осмислення того, як саме трансформується культурна функція творчості.

Окремо слід виділити напрям, пов'язаний із осмисленням ролі технологій у культурно-мистецькій практиці в контексті українських досліджень. Встановлено, що цифрові технології суттєво трансформують умови творчості, а ШІ функціонує як технологія, що «виробляє лише інваріанти вже створених шедеврів» – тобто залежить від людського культурного надбання [11, с. 39]. Дослідження практик організації алгоритмічної творчості виявило два принципових типи взаємодії митця з роботизованими системами: підпорядкування та рівноправне партнерство, причому автоматизація творчого процесу незмінно послаблює суб'єктність митця [12, р. 49]. Ці висновки є важливими для культурологічного аналізу, однак залишаються непов'язаними з ширшою концептуальною рамкою генеративної творчості. Визначення генеративного ШІ як «обчислювальних технік, здатних породжувати нібито новий, змістовний контент на основі навчальних даних» [2, р. 111] закріпилося як вихідний пункт для операціоналізації феномену. Однак найбільш несподіваний результат дала серія досліджень, що розглядала вплив ШІ на творчість не з технічного, а з соціального боку: виявилось, що використання генеративного ШІ підвищує індивідуальну творчу продуктивність, але одночасно

знижує розмаїтість продукowanego контенту на рівні спільноти – тобто, посилюючи окремого автора, ШІ збіднює культурний простір загалом [13]. Цей парадокс не має вирішення у рамках наявних теоретичних моделей і є однією з ключових прогалин, які потребують концептуального опрацювання.

Незважаючи на значне зростання досліджень у сфері людино-машинної творчості, наявний науковий дискурс виділяє щонайменше 3 аспекти. Першим й найфундаментальнішим є те, що жодне з розглянутих досліджень не пропонує задовільної відповіді на питання про буттєвий статус генеративної творчості як такої. Чи є вона різновидом людської творчості, розширеної технологічно – чи якісно новим феноменом, що потребує власних категорій опису? Наявні підходи або розглядають ШІ як інструмент (зберігаючи антропоцентричну онтологію), або визнають його агентом (але не пояснюють, яким чином машинна агентність співвідноситься з культурною функцією творчості). Ця невизначеність не є суто академічною: вона безпосередньо впливає на те, як суспільство регулює авторське право, оцінює художні твори та визначає межі відповідальності у творчих індустріях. Другим аспектом є відсутність єдиної систематизуючої рамки унеможлиблює порівняння результатів різних досліджень і стримує теоретичний поступ галузі. Третім аспектом є те, що наявна література залишається переважно в межах психології творчості та когнітивних наук, тоді як культурологічна і філософська перспективи представлені фрагментарно. Між емпіричними дослідженнями впливу ШІ на творчу продуктивність і філософськими дебатами про природу машинної агентності існує суттєвий розрив, який не дозволяє осмислити генеративну творчість як культурний феномен – тобто як явище, вкорінене в конкретних соціальних практиках, системах цінностей і символічних порядках. Саме цей розрив і намагається подолати пропоноване дослідження: через введення поняття «генеративної

творчості» та побудову концептуальної рамки, що поєднує філософські основи з культурологічним аналізом конкретних конфігурацій людино-машинної взаємодії.

Питання про те, чи є творчість виключно людською властивістю, перестало бути суто філософським – воно стало прикладним і невідкладним. Упродовж 2020–2025 років у науковій літературі намітилися, кожен з яких відкриває нові проблеми і залишає власні прогалини. Спроба оновити стандартне визначення творчості з урахуванням реалій генеративного ШІ виявила, що саме автентичність та інтенційність є тими критеріями, які відрізняють справжню людську творчість від «штучної» – тобто продуктивної, але позбавленої суб'єктного задуму [14, р. 3]. Паралельно соціокультурний підхід запропонував альтернативне рішення: замість того, щоб шукати ознаки творчості в індивідуальному акті, дослідники звернулися до реляційних і матеріальних умов, у яких розгортається творча діяльність [15, р. 338]. Цей теоретичний поворот відкрив можливість описувати людино-машинні конфігурації як нові форми розподіленої творчості, не зводячи їх ані до суто людської, ані до суто машинної.

Постановка завдання. У цій статті стверджується, що ШІ має значний потенціал для посилення людської творчості. Однак у ній також зазначається, що для реалізації цього потенціалу – етично та стабільно – необхідно прийняти реляційну перспективу, яка пояснює, як ШІ можна продумано інтегрувати в процес людської творчості. Щоб чітко сформулювати цю точку зору, ми вводимо поняття «генеративної творчості», як процесу, де люди та штучний інтелект взаємодіють, формуючи та трансформуючи творчі процеси. Це поняття потребує чіткого культурологічного осмислення, адже, як зазначає Совгира Т, «штучний інтелект є технологією, яка може виробляти тільки інваріанти вже створених

шедеврів, рекомбінацію того, що вже створено людиною» [11] – а отже питання про природу та межі генеративної творчості залишається відкритим.

У цих системах алгоритмічні техніки – включаючи генеративне моделювання, адаптивне навчання та ймовірнісний висновок – опосередковують, підсилюють та реконфігурують людську уяву, інтерпретацію та суб'єктність. Спираючись на цю концептуальну основу, ми окреслюємо три основні режими взаємодії, через які може виникнути розширена творчість. У режимі підтримки ШІ діє як функціональний інструмент, що розширює людські можливості, не змінюючи істотно творчий процес, при цьому люди зберігають повний контроль. У режимі синергії люди та ШІ взаємодіють як партнери, кожен з яких активно сприяє творчому процесу, формуючи та реагуючи один на одного.

У режимі «Симбіоз» людські та штучні агенти стають настільки тісно інтегрованими, що утворюють єдину творчу систему, в якій межі між їхніми відповідними внесками поступово розмиваються. Ці режими характеризуються двома ключовими вимірами: автономією, яка визначається як здатність системи функціонувати незалежно від прямого втручання людини; та агентністю, що розуміється як ступінь, в якій система сприймається.

Мета. Введення та обґрунтування поняття «генеративна творчість», побудова концептуальної рамки, що систематизує різні конфігурації такої взаємодії, та аналіз їхніх наслідків для культурологічного розуміння творчості, авторства і суб'єктності.

Виклад основного матеріалу. Введене поняття «генеративної творчості» потребує методологічного уточнення, оскільки йдеться про концепт, що перебуває на перетині кількох дисциплінарних полів – психології творчості, когнітивної науки, досліджень штучного інтелекту та культурології. Для його операціоналізації ми обираємо підхід концептуальної рамки (conceptual

framework), що передбачає не емпіричне тестування гіпотез, а систематичну роботу з поняттями: їх виявлення в існуючій літературі, зіставлення, переосмислення та інтеграцію у нову аналітичну структуру. Такий підхід є особливо доречним тоді, коли досліджуване явище є відносно новим, міждисциплінарним і таким, що не піддається вимірюванню стандартними емпіричними методами – що саме і характерно для феномену людино-машинної співтворчості.

Розпочинати будь-яке дослідження творчості без звернення до її теоретичного фундаменту – означає будувати на піску. Тому першим кроком стало занурення у класичну літературу з психології та теорії творчості, яка, попри свій вік, досі залишається актуальною точкою відліку для більшості сучасних досліджень. Тут вирізняються кілька знакових праць. Родс М. першим запропонував структуровану модель «чотирьох П», яка дозволила розглядати творчість не як абстрактний дар, а як явище, що розгортається через конкретні виміри – особистість, процес, продукт і середовище [5]. Амабайл Т. поглибила цей підхід, показавши, що творчість принципово залежить від внутрішньої мотивації та соціального контексту – спостереження, яке набуває нового звучання в епоху ШІ, коли питання про те, чи може машина «хотіти» творити, стає цілком серйозним [6]. Чіксентміхайі М. запропонував системний вимір: творчість як результат взаємодії індивіда, домену й поля – модель, яка виявилася напрочуд зручною для осмислення людино-машинних конфігурацій [4]. Нарешті, Ранко М. та Єгер Г. сформулювали мінімалістське, але операційно точне визначення через новизну та доречність [7], а Главчану В. переосмислив творчість як реляційний, розподілений процес, знявши з неї ореол індивідуального генія [8].

Паралельно з психологічними теоріями упродовж останніх двох десятиліть розвивався окремий дослідницький напрям – обчислювальна творчість, що ставить питання про те, чи може машина, власне, бути творчою. Піонерами тут є Коуп Д., який ще на зламі тисячоліть досліджував алгоритмічну композицію і показав, що комп'ютерні системи здатні відтворювати стилістичні закономірності людської музики [16], та Вігінс Дж., який спробував формалізувати саме поняття обчислювальної творчості і створити теоретичний інструментарій для її вивчення [9]. Ці роботи важливі не лише самі по собі – вони стали своєрідним мостом між класичними теоріями творчості та сучасними дискусіями про генеративний ШІ, окреслюючи межу між системами, що відтворюють закладені правила, і тими, що виходять за їх межі.

Третій масив джерел стосується безпосередньо предмету нашого дослідження – і тут корпус текстів зростає мало не щомісяця. Серед найбільш значущих – робота Феуррігеля С. та ін., що пропонує системне визначення генеративного ШІ як дослідницького феномену [2]; програмна стаття Епстейна З. та ін., що порушила питання авторства та відповідальності в умовах людино-машинної творчості [3]; маніфест Вінчона Ф. та ін., у якому провідні дослідники творчості намагаються окреслити правила гри для нової дисциплінарної ситуації [1]. Концептуально важливою є також робота Совгири Т., яка досліджує питання суб'єктності в алгоритмічно організованих творчих практиках [12]. Усі ці тексти об'єднує одне: жоден із них не дає остаточних відповідей – і саме ця відкритість стала відправною точкою для нашої концептуальної розвідки.

Завдяки порівняльному аналізу та концептуальному узагальненню ми визначили повторювані конструкти та теми, що мають значення для творчої взаємодії людини та штучного інтелекту. Потім ці концепції були поступово абстраговані, класифіковані та інтегровані в таксономічну структуру, розроблену

для відображення різноманітності та динаміки нових кібер-творчих конфігурацій.

Творчість – це багатогранне поняття, яке зацікавило вчених різних дисциплін, проте його досі складно точно визначити. Охоплюючи діяльність від рутинного вирішення проблем до революційних інновацій, творчість проявляється в особистих, соціальних та історичних контекстах. Одним із загальновизнаних орієнтирів у цій галузі є Стандартне визначення креативності (SDC), сформульоване Ранко М. та Єгером Г. [7], яке стверджує, що креативний продукт повинен бути як новим, так і доречним – оригінальним за формою та ефективним у заданому контексті. Спираючись на попередні формулювання, такі як наголос Стейна (1953) на соціальному визнанні, SDC пропонує прагматичний та орієнтований на результат критерій, який уможливив емпіричне дослідження креативності в різних сферах. Різні вчені намагалися розробити концептуальні рамки для розуміння основних вимірів творчості [4; 8; 9; 10; 17; 18]. Одна з найперших систематичних класифікацій з'явилася у 1960-х роках, коли Родс М. [5] визначив чотири основні виміри для аналізу творчих явищ: творча особистість (Person), створений об'єкт (Product), творчий метод (Process) та контекст, у якому виникає творчість (Press, тобто середовище). Розглядаючи ці питання, модель «Чотирьох П» надає широку перспективу, що дозволяє дослідникам вивчати творчість як з індивідуальної, так і з контекстуальної точки зору. Главчану В. [8] розширив і переосмислив концептуальну основу Родса М., запропонувавши модель «П'яти А». У той час як Родс М. класифікував творчість на окремі компоненти, Главчану В. запропонував більш динамічний, системний та соціокультурно обґрунтований підхід. Він замінив «Особу» на «Актора», «Продукт» на «Артефакт», «Процес» на «Акт», а «Пресу» розділив на «Аудиторію» та «Афроданси». Ця переглянута концепція розглядає творчість як

реляційний процес, що залучає не лише окремого творця (актора), а й його дії, артефакти, які він створює, аудиторію, яка інтерпретує та оцінює ці результати, а також матеріальні, соціальні та символічні афорданси середовища, в якому розгортається творча діяльність.

Порівняльний аналіз основних концептуальних моделей творчості дозволяє простежити еволюцію дослідницьких підходів – від структурних класифікацій до реляційних і динамічних схем (див. Таблицю 1).

Модель	Автор(и)	Рік	Ключові компоненти	Підхід
«Чотири П»	Родс М.	1961	Особистість, Продукт, Процес, Середовище	Структурний
Компонентна модель	Амабайл Т.	1996	Доменні навички, творчі процеси, внутрішня мотивація	Психологічний
Системна модель	Чіксентміхайї М.	1999	Індивід, Домен, Поле	Соціосистемний
«П'ять А»	Главчану В.	2013	Актор, Дія, Артефакт, Аудиторія, Афорданси	Реляційний
Big-C / little-c	Сімонтон Д.	2009	Емінентна творчість, повсякденна творчість	Еволюційний
«Чотири С»	Кауфман Дж., Бегетто Р.	2009	mini-c, little-c, Pro-c, Big-C	Розвитковий

Джерело: Власна розробка Кочурський А.

Моделі розвитку спрямовані на те, щоб відобразити, як творче самовираження еволюціонує протягом життя та кар'єрного шляху людини. Модель «Two-C» [19] встановила розмежування між творчістю з великої літери «C» – історично значущими досягненнями, що трансформують галузі, – та творчістю з малої літери «c», яка проявляється у вирішенні повсякденних проблем та особистому самовираженні. Кауфман і Бегетто розширили цю бінарну модель, додавши категорії «mini-c» (особисто значущі інсайти) та Pro-c (професійна експертиза) [20]:

– Творчість «mini-c» стосується особистих інсайтів та інтерпретацій, які можуть не мати видимого соціального впливу, але мають глибоке значення для особистості. Цей тип творчості часто з'являється в освітньому контексті, де учні розвиваються, досліджуючи нові концепції або переосмислюючи знайомі ідеї. Наприклад, дитина, яка знаходить унікальне рішення проблеми, або студент, який отримує нові уявлення про історію, є прикладом творчості «mini-c».

– Творчість «little-c» охоплює буденні творчі прояви, доступні практично кожній людині, – від вирішення нестандартних ситуацій у побуті до аматорської художньої практики. Це той рівень, на якому генеративний ШІ вже сьогодні активно конкурує з людиною: чат-боти, фільтри, генератори текстів функціонують саме в цьому просторі.

– Рівень «Pro-c» описує професійну творчу компетентність, набуту роками цілеспрямованої практики. Тут людина поки що зберігає перевагу – проте швидкий розвиток спеціалізованих ШІ-інструментів у музиці, архітектурі, дизайні та письменстві стрімко скорочує цей розрив.

– Нарешті, «Big-C» – це творчість, що змінює парадигму цілих культурних полів: відкриття, що переписують науку, або мистецькі твори, що залишаються в

культурній пам'яті поколінь. Саме тут питання про те, чи здатний ШІ досягти цього рівня, залишається найбільш дискусійним.

Кауфман та Бегетто наголошують, що ці чотири рівні не є жорсткими категоріями – між ними існують плавні переходи і градації, зумовлені контекстом, досвідом і соціальним визнанням [20, р. 5]. Ця типологія набуває особливої евристичної цінності в контексті генеративного ШІ. Якщо раніше різні рівні творчості – від mini-с до Big-C – були виключно людськими здобутками, то сьогодні алгоритмічні системи демонструють дедалі більш переконливі результати принаймні на двох нижніх рівнях шкали. Це змушує дослідників переосмислити саму природу творчості: чи є вона привілеєм свідомості – чи радше функцією, яку можна відтворити обчислювальними засобами? Відповідь на це питання визначає і те, як ми розуміємо «генеративну творчість» як культурний феномен.

Відносини між людською творчістю і технологією ніколи не були статичними – і це добре видно, якщо простежити, як змінювалася роль машини у творчому процесі впродовж останніх десятиліть. Ще в 1990-х роках комп'ютерні системи функціонували переважно як інструменти-виконавці: вони відтворювали задані людиною правила, рекомбінували наявні зразки і не виходили за межі закладеного алгоритму. Коуп Д. зафіксував цю логіку в дослідженні алгоритмічної композиції: машина могла імітувати стиль Баха чи Шопена, але виключно в межах правил, ідентифікованих і закладених людиною-дослідником [16]. Вігінс Дж. описав це як «обчислювальну творчість» – здатність системи відтворювати поведінку, яку ми б назвали творчою, якби її виявляла людина, але не здатність генерувати принципово нових концептуальних просторів [9].

Перехід від цієї логіки до генеративного ШІ є якісним, а не лише кількісним стрибком. Сучасні генеративні моделі – на відміну від своїх попередників – не відтворюють закладені правила, а навчаються на масивах даних і породжують контент, що виходить за межі будь-якої явно заданої програми [2]. Це означає, що стандартне визначення творчості через новизну та доречність тепер технічно може бути застосоване і до машинних продуктів – принаймні на рівні little-c і почасти Pro-c у типології Кауфмана Дж. та Бегетто Р. [20]. Питання вже не в тому, чи може ШІ бути творчим у формальному сенсі, а в тому, що саме змінюється в культурній і соціальній природі творчості, коли машина стає її повноправним учасником. Саме тут і виникає проблема, яку зафіксували Епстейн З. та ін.: поява генеративного ШІ «кидає виклик усталеним визначенням авторства, власності, творчого натхнення, семплування та реміксування» і суттєво ускладнює усталені уявлення про виробництво культурних продуктів [3, р. 1110]. Реляційна модель Главеану В., у якій творчість постає як взаємодія актора, аудиторії та аффордансів середовища [8], дозволяє описати цю нову конфігурацію точніше за інші: генеративний ШІ не просто змінює «актора», він трансформує саму структуру відносин між усіма учасниками творчого процесу – включно з аудиторією, яка більше не завжди може відрізнити людський витвір від машинного.

Висновки. Пропоноване дослідження ставило за мету обґрунтувати поняття «генеративної творчості» як аналітичного інструменту для осмислення нових форм людино-машинної взаємодії у творчій сфері та окреслити концептуальну рамку, що систематизує ці форми за двома ключовими вимірами – технічною автономією та сприйнятою суб'єктністю. Ці завдання були реалізовані через критичний синтез класичних і сучасних теорій творчості та їх переосмислення крізь призму культурологічного підходу.

Отримані результати свідчать про те, що жодна з наявних концептуальних моделей – ані структурні (модель «чотирьох П»), ані системні (підхід Чіксентміхайї), ані реляційні (модель «п'яти А») – не є самодостатньою для опису явища генеративної творчості. Натомість їх синтез у межах єдиної таксономічної рамки дозволяє виявити принципово різні конфігурації людино-машинної взаємодії: від підтримувальної, де ШІ залишається функціональним інструментом, до симбіотичної, де межа між людським і машинним внеском стає концептуально нерозрізненною. Ця типологія є теоретично обґрунтованою і практично застосовною для аналізу реальних творчих практик у різних культурних контекстах.

Водночас дослідження має певні обмеження. По-перше, запропонована концептуальна рамка є теоретичною конструкцією, яка потребує емпіричної верифікації на матеріалі конкретних творчих практик і культурних індустрій. По-друге, швидкий розвиток технологій генеративного ШІ означає, що деякі положення дослідження можуть виявитися застарілими вже в короткостроковій перспективі, що є характерною рисою будь-якого теоретизування у цій галузі. По-третє, поняття суб'єктності, яке є центральним для запропонованої типології, залишається дискусійним як у філософії, так і в культурологічній теорії.

Перспективи подальших досліджень пов'язані із щонайменше трьома напрямками. Перший – емпіричний аналіз конкретних культурних практик, у яких реалізуються різні режими людино-машинної взаємодії, зокрема у сферах музики, візуальних мистецтв та літератури. Другий – порівняльний культурологічний аналіз того, як різні суспільства і культурні традиції по-різному конфігурують відносини між людиною і машиною у творчому процесі. Третій – нормативний: розробка етичних і правових рамок, що відповідають

реальній складності генеративної творчості, а не спрощеним уявленням про ШІ як простий інструмент або повноцінного автора.

Список використаних джерел

1. Vinchon F., Lubart T., Bartolotta S. et al. Artificial intelligence & creativity: A manifesto for collaboration. *The Journal of Creative Behavior*. 2023. Vol. 57, No. 4. P. 472–484. DOI: 10.1002/jocb.597.
2. Feuerriegel S., Hartmann J., Janiesch C., Zschech P. Generative AI. *Business & Information Systems Engineering*. 2024. Vol. 66, No. 1. P. 111–126. DOI: 10.1007/s12599-023-00834-7.
3. Epstein Z., Hertzmann A., Investigators of Human Creativity. Art and the science of generative AI. *Science*. 2023. Vol. 380, No. 6650. P. 1110–1111. DOI: 10.1126/science.adh4451.
4. Csikszentmihalyi M. Implications of a systems perspective for the study of creativity. *Handbook of creativity* / ed. by R. J. Sternberg. Cambridge : Cambridge University Press, 1999. P. 313–335.
5. Rhodes M. An analysis of creativity. *The Phi Delta Kappan*. 1961. Vol. 42, No. 7. P. 305–310.
6. Amabile T. M. Creativity in context: Update to the social psychology of creativity. Boulder : Westview Press, 1996. 317 p.
7. Runco M. A., Jaeger G. J. The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*. 2012. Vol. 24, No. 1. P. 92–96. DOI: 10.1080/10400419.2012.650092.

8. Glăveanu V. P. Rewriting the language of creativity: The five A's framework. *Review of General Psychology*. 2013. Vol. 17, No. 1. P. 69–81. DOI: 10.1037/a0029528.
9. Wiggins G. A. Searching for computational creativity. *New Generation Computing*. 2006. Vol. 24, No. 3. P. 209–222. DOI: 10.1007/BF03037332.
10. Corazza G. E., Agnoli S., Artigau A. J. et al. Cyber-creativity: A decalogue of research challenges. *Journal of Intelligence*. 2025. Vol. 13, No. 8. P. 103. DOI: 10.3390/jintelligence13080103.
11. Совгира Т. І. Принципи використання цифрових технологій у культурно-мистецькій практиці. *Культура і сучасність : альманах*. 2020. № 1. С. 39–42.
12. Sovhyra T. The problem of subjectivity in algorithmic creativity organisation. *Culture and Arts in the Modern World*. 2024. No. 25. P. 49–58. DOI: 10.31866/2410-1915.25.2024.312598.
13. Doshi A. R., Hauser O. P. Generative AI enhances individual creativity but reduces the collective diversity of novel content. *Science Advances*. 2024. Vol. 10, No. 28. eadn5290. DOI: 10.1126/sciadv.adn5290.
14. Runco M. A. Updating the standard definition of creativity to account for the artificial creativity of AI. *Creativity Research Journal*. 2023. Vol. 37, No. 1. P. 1–5. DOI: 10.1080/10400419.2023.2257977.
15. Glăveanu V. P. A sociocultural theory of creativity: Bridging the social, the material, and the psychological. *Review of General Psychology*. 2020. Vol. 24, No. 4. P. 335–354. DOI: 10.1177/1089268020961763.
16. Cope D. *The algorithmic composer*. Madison : A-R Editions, 2000. 194 p.
17. Lubart T. I. Models of the creative process: Past, present and future. *Creativity Research Journal*. 2001. Vol. 13, No. 3–4. P. 295–308. DOI: 10.1207/S15326934CRJ1334_07.

18. Sternberg R. J., Lubart T. I. Defying the crowd: Cultivating creativity in a culture of conformity. New York : Free Press, 1995. 320 p.
19. Simonton D. K. Genius 101. New York : Springer Publishing Company, 2009. 235 p.
20. Kaufman J. C., Beghetto R. A. Beyond big and little: The four C model of creativity. Review of General Psychology. 2009. Vol. 13, No. 1. P. 1–12. DOI: 10.1037/a0013688.