

# Книжное обозрение

## Book review

---

DOI: 10.51217/npsyresearch\_2026\_06\_01\_15

Гусельцева М.С.

Обзор статьи Giovanni Corazza et al.  
«Cyber-Creativity: A Decalogue of Research Challenges»

Guseltseva M.S.

Review of the Article by Giovanni Corazza et al.  
„Cyber-Creativity: A Decalogue of Research Challenges“

*Федеральный научный центр психологических и междисциплинарных исследований  
(Психологический институт), Москва, Россия*

В статье «Cyber-Creativity: A Decalogue of Research Challenges» («Кибертворчество: декалог исследовательских задач») авторский коллектив, состоящий из 24 исследователей, представителей разных стран и различных профессиональных областей знания, сделал фокусом анализа проблему кибертворчества – плодотворного сотрудничества человека и искусственного интеллекта (ИИ), обсуждая его в контексте культурной эволюции. Потенциал и возможности применения ИИ в творческой деятельности человека специалисты рассматривают с полярных позиций: с одной стороны, обнаруживая способы максимизировать преимущества ИИ, а с другой, – минимизировать связанные с его развитием риски. В этом ракурсе анализа представлены утопический и антиутопический сценарии, где в первом случае ИИ позволяет существенно улучшить человеческое творчество, не подменяя его, а во втором – напротив, его бурный рост может вытеснить человеческую деятельность.

Цель публикации – изучить феномен киберкреативности во всем его многообразии, смоделировать варианты альтернативного будущего и тем самым помочь человечеству во взаимодействии с ИИ выбрать и реализовать позитивный (утопический) сценарий, соответственно избежав антиутопии.

На основе коллективного и междисциплинарного анализа авторами был выделен декалог исследовательских проблем, способствующих реализации заявленной цели: (1) теоретическая основа кибертворчества; (2) социокультурные перспективы; (3) процесс кибертворчества; (4) субъект творчества; (5) команда со-творцов; (6) продукты кибертворчества; (7) области киберкреативности; (8) киберкреативное образование; (9) этические аспекты кибертворчества; (10) темная сторона киберкреативности.

Авторы приходят к выводу о необходимости более глубокого осмысления перспектив развития ИИ и согласования последнего с человеческими ценностями в области творческой деятельности.

*Ключевые слова:* кибертворчество, творческий процесс, креативность, искусственный интеллект (ИИ), образование, социокультурное творчество, этические проблемы

*Для цитирования:* Гусельцева, М.С. Обзор статьи Giovanni Corazza et al. «Cyber-Creativity: A Decalogue of Research Challenges» // Новые психологические исследования. 2026. № 1. С. 282–296. DOI: 10.51217/npsyresearch\_2026\_06\_01\_15

### **Постановка проблемы и ее актуальность**

На протяжении всей истории человечества крупные технологические прорывы неизбежно вызвали социальное сопротивление – чаще всего это происходило со стороны тех, кто ощущал себя наиболее отчужденным от контроля над новыми технологиями и их активного использования (Corazza et al., 2025).

В информационном обществе оформились две ключевые тенденции: персонализация (personalization) и распределение (distribution). С одной стороны, продукты, услуги и опыт все чаще адаптируются под индивидуальные потребности и особенности пользователей благодаря гибкости цифровых технологий. Это усиливает персонализацию, но также ведет к формированию «информационных пузырей» (information bubbles), внутри которых когнитивное пространство субъекта структурируется таким образом, что преимущественно воспроизводит и подтверждает уже имеющиеся установки. С другой стороны, распределенные информационные технологии разрушают жесткую пространственно-временную структуру индустриального общества, позволяя отдельным людям и сообществам взаимодействовать независимо от их физического местоположения.

В условиях, когда доступ к информации становится универсальным, а знание теряет свою исключительность, человеческое достоинство зачастую связывается с генерацией оригинальных идей. В этом контексте креативность превращается в демократическую необходимость информационного общества (Ibid.).

В наши дни совершается переход к постинформационному обществу, базирующемуся на взаимодействии трех технологических волн: искусственный интеллект (AI), суперкомпьютеры (super-computing) и Интернет вещей (IoT). В этой ситуации особенно остро встает вопрос о роли человека в новой реальности. Ранее предполагалось, что маши-

ны будут брать на себя преимущественно тяжелые и рутинные задачи, а людям останется сфера самореализации и творчества. С этих позиций неожиданным для исследователей оказалось то, что искусственный интеллект сам начал демонстрировать творческие способности. В связи с чем был и введен термин «кибертворчество», или «киберкреативность» (Cyber-Creativity) – как обобщающее понятие для описания сотрудничества в решении творческих задач между одним человеком или несколькими людьми и одной или несколькими системами ИИ.

Киберкреативность трактуется авторами максимально широко: она охватывает весь спектр проявлений творчества в постинформационном мире, где степень автономии и способы взаимодействия человека и машины могут варьироваться от полной независимости друг от друга до разнообразных форм совместного творчества (Corazza et al., 2025).

Исторически человечество было убеждено, что креативность есть «его собственная, уникальная игровая площадка» (distinctive playground). Именно поэтому кибертворчество сегодня воспринимается как один из ключевых вызовов. По мнению специалистов, развитие ИИ представляет собой «палку о двух концах» (double-edged sword): с одной стороны, оно открывает колоссальный потенциал новых возможностей, а с другой, сопряжено с рисками, вплоть до экзистенциальных. Наличие всех этих вопросов и мотивировало проведение комплексного, междисциплинарного исследования.

### **Методология и процедура исследования**

Для анализа проблемы кибертворчества была организована междисциплинарная исследовательская группа, состоящая из 31 специалиста, которые могли встречаться в виртуальном пространстве.

В качестве исследовательской методологии использовался метод номинальных групп (Nominal Group Technique, NGT) – структурированная групповая техника генерации и приоритизации идей, разработанная в 1968 году учеными А.Л. Делбеком и А.Х. Ван де Веном (Delbecq, Van de Ven, 1971). Такой метод достижения консенсуса и выработки коллективных решений хорошо зарекомендовал себя в социальных науках, образовании, менеджменте, здравоохранении.

Обычно подход NGT включает пять последовательных этапов: введение (постановка проблемы); индивидуальное (молчаливое) генерирование идей; круговой опрос; обсуждение и уточнение (без критики); оценка/ранжирование (где каждый из участников выстраивает ранги идей) и итоговая агрегация.

Преимущества выбранного метода заключаются в том, что он позволяет снизить риски группового мышления и доминирования лидера; обеспечивает равные условия для всех участников; сочетает индивидуальное творчество с коллективным выбором.

Исследователи кибертворчества модернизировали этот метод с учетом особенностей анализируемой проблемы и получили следующие этапы: введение (Plenary Introduction); оценка современного состояния дел и постановка задач (State-of-the-Art and Challenges Generation); кластеризация и объединение (Clustering and Merging); оценка результатов (Scoring) и финализация (Finalization).

На первом этапе инициатор исследования – Дж. Горацца – объяснил исследовательской группе суть задачи. Результатом начального этапа анализа стал декалог исследовательских тем: (1) теоретическая основа кибертворчества; (2) социокультурные перспективы; (3) процесс кибертворчества; (4) субъект творчества; (5) команда со-творцов; (6) продукты кибертворчества; (7) области киберкреативности; (8) киберкреативное образование; (9) этические аспекты кибертворчества; (10) темная сторона киберкреативности.

На втором этапе каждый из членов исследовательской группы должен был самостоятельно ответить на два вопроса:

◇ Какие исследовательские проблемы необходимо решить для реализации утопического сценария?

◇ Какие исследовательские проблемы необходимо решить, чтобы избежать антиутопического сценария?

На третьем этапе участники занимались кластеризацией и объединением идей.

На четвертом этапе оценивали исследовательские вопросы с точки зрения ясности (Clarity) и необходимости (Necessity) – от 1 до 7 баллов.

На пятом – заключительном – этапе формировали консенсусные суждения.

### **Два сценария альтернативного будущего**

Вообразая мир 2035 года, ученые моделировали как утопические, так и антиутопические сценарии развития кибертворчества, используя стиль нарратива. Такие описания не претендовали на точность предсказания будущего, но создавали возможные реальности, где воздействие ИИ на креативность могло бы оказаться как исключительно позитивным, так и крайне негативным – в зависимости от выборов, решений и действий человека (Ibid.).

Позитивный сценарий выглядел следующим образом:

◇ К 2035 году сфера творчества регулировалась общепринятыми этическими нормами.

Правительства и институты обеспечивали прозрачность и справедливость в процессах применения ИИ: они собирали разнообразные, непредвзятые данные и вводили строгие меры защиты от злоупотреблений.

Благодаря этому искусственный интеллект перестал быть лишь инструментом и превратился в надежного творческого партнера, усиливающего голоса малоизвестных субъектов и при этом сохраняющего ценность человеческой интуиции (Ibid.).

◇ Существенные изменения претерпела и система образования.

Классы из статичных универсальных пространств трансформировались в динамичные адаптивные центры обучения.

Платформы на базе ИИ создавали персонализированные игровые среды, которые формировали образовательный процесс, «раскрывая уникальные сильные стороны каждого ученика».

Роль учителя сместилась от передачи знаний к развитию творческого и этического мышления, эмоционального интеллекта и навыков совместного решения проблем.

«Органичная интеграция дисциплин способствовала непрерывному обучению», сочетая живое социальное взаимодействие с цифровыми инструментами, которые динамически корректировали учебные программы под изменяющиеся потребности субъектов (Ibid.).

◇ Устойчивое развитие сделалось «ключевой ценностью повседневной жизни».

Инструменты предиктивного ИИ помогали дизайнерам предвосхищать новые тренды и направлять творчество «в сторону экологических практик, минимизируя отходы». «Взаимодействие адаптивных арт-инсталляций, инновационных образовательных реформ и экологичного дизайна создало будущее, где технологии и человечество процветают вместе» (Ibid.).

В негативном сценарии технологии поработили человека, его индивидуальное творчество было ограничено и превращено в товар технологической олигархией.

«Всепроникающее влияние ИИ не только опустошило творческие индустрии, но и подорвало культурное разнообразие. Музыка, искусство, литература – все это теперь производилось непрозрачными системами, призванными предсказывать тренды и максимизировать прибыль» (Ibid.).

Для предупреждения развития негативного сценария учеными были сформулированы десять основных исследовательских задач и около шестидесяти конкретных исследовательских вопросов.

### **Исследовательские задачи и исследовательские вопросы**

Исследователи пришли к согласию, что, хотя невозможно предсказать реальное будущее, полезно представлять его альтернативные сценарии, ибо это помогает принимать осознанные решения и совершать ответственные действия в настоящем. «Описанные выше утопические и антиутопические сценарии призваны помочь нам выявить исследовательские задачи, которые могут способствовать привлечению позитивных и отвержению негативных сторон киберкреативности» (Ibid.).

При этом в теоретическом плане определение киберкреативности должно быть «максимально полным», чтобы «охватывать весь феномен, независимо от природы агентов, участвующих в процессе», а также включать как примеры достижения результата, так и периоды неопределенности, допуская динамическую изменчивость эффектов во времени, пространстве и культуре (Ibid.).

Исследователи установили, что креативность есть «нечто большее, чем просто творческие достижения»: необходимо уметь рисковать, мириться с неопределенностью и выдерживать, возможно, длительные, периоды творческой незавершенности, как из-за временного отсутствия идей, так и из-за того, что внешний мир может не признавать их ценности (Ibid.). Помимо этого, феномен креативности включает в себя потенциальную оригинальность (potential originality) и потенциальную эффективность (potential effectiveness), а сам потенциал может быть как явным, так и скрытым. «Действительно, прорывные идеи всегда встречают несогласие, а не консенсус, и именно они являются наиболее значимыми для понимания в теоретической рамке креативности» (Ibid.).

Представление о креативности в широком смысле слова позволило включить в описание феномена также те формы креативности в эволюции и живой природе, которые не вполне эквивалентны человеческой изобретательности, ибо им не хватает, например, автономии и преднамеренности. Подобный подход привел исследователей к созданию алгоритмов, «наделенных искусственным интеллектом, которые также характеризуются потенциалом оригинальности и эффективности, хотя и не обладают автономией, преднамеренностью и сознанием, присущими человеку (пока)» (Ibid.).

В построенной теоретической модели Динамического универсального творческого процесса (Dynamic Universal Creative Process, DUCP) были выделены четыре уровня сложности: материальный, биологический, психосоциальный и искусственный. Эти уровни сложности взаимосвязаны, а, следовательно, кибертворчество представляет собой соединение творческих процессов на психосоциальном и искусственном уровнях. «Все формы креативности различны, но сосуществуют в единой системе. Уникальные особенности киберкреативности возникают на основе двух новейших уровней сложности: разумного вида Homo Sapiens и искусственного мира взаимосвязанных алгоритмов ИИ» (Ibid.). Вполне логично, что для изучения такого сложного феномена необходимо использовать междисциплинарные подходы и источники.

Авторы статьи убеждены, что проблема кибертворчества имеет все шансы выступить самостоятельной областью исследований, а ее исследовательская программа основана на сотрудничестве таких дисциплин, как философия, эпистемология, психология, социология, когнитивная эргономика, информатика, кибернетика, физика, биология, инженерные науки и т.д. Более того, для изучения киберкреативности необходимо не просто междисциплинарное сотрудничество, но и разработка новых методов и исследовательских стратегий, ориентированных на стратегии методологического плюрализма (methodological pluralism).

В социокультурном же ракурсе на передний план выходят такие вопросы, как феномен эмерджентности, осмысленность и опосредованность культурой. Важно изучить «коэволюцию кибертворчества и социокультурных систем» и их интерференцию в этом процессе. Например, «взаимодействие человека и ИИ способно усиливать одни когнитивные способности, одновременно ослабляя другие», а наблюдение за системной динамикой позволяет предсказывать кризисы, переломные моменты и радикальные изменения. В свою очередь, «расширяя осведомленность общества о развивающихся творческих практиках и технологиях, исследователи способствуют созданию более информированных и адаптивных социальных систем» (Corazza et al., 2025, p. 103).

### **Проблема амбивалентности кибертворчества**

При моделировании процессов кибертворчества исследователи стремились ответить на вопросы о том, как можно оптимизировать взаимодействие человека и ИИ. Эти вопросы касались мотивации,

сбора информации, генерирование инноваций, оптимального сотрудничества человека и машины, способов оценки креативности. «Искусственный интеллект может оказать существенную помощь на этапе реализации кибертворческого процесса. На этом этапе можно использовать множество альтернативных методологий для выявления плюсов и минусов, помощников и противников, ... и учитывать все эти факторы для анализа сильных и слабых сторон, возможностей и угроз, связанных с реализацией идеи» (Corazza et al., 2025).

При этом в человеческом восприятии отношение к сотрудничеству с ИИ в области творчества достаточно амбивалентно. Несмотря на преимущества ИИ в скорости, точности и переработке огромных объемов информации, остаются опасения, что опора на ИИ подрывает внутренние творческие импульсы субъекта и общую творческую активность, а также его способности к критическому мышлению. Тем не менее, «люди все чаще используют инструменты на основе ИИ для повышения креативности»: в том числе, такие платформы, как ChatGPT, помогают повысить самоэффективность в выполнении задач и генерировать больше оригинальных идей (в развитии последней темы заслуживает внимания исследование: Хашутогова и др., 2025).

Исследователи приходят к закономерному выводу, что важен сбалансированный подход, где, при использовании человеком сильных сторон ИИ, необходимо продолжать поддерживать «телесную, социальную и контекстно-зависимую природу человеческого творчества» (Corazza et al., 2025).

Ученые сформулировали исследовательскую задачу – изучить когнитивные, метакогнитивные, личностные, эмоциональные, мотивационные и биологические особенности человека, участвующего в процессах кибертворчества, а также влияние взаимодействия с ИИ на творческую автономию и чувство авторства.

Решение этой задачи состояло из последовательных шагов:

◇ изучить, усиливает или ослабляет ИИ креативную автономию, мотивацию и удовлетворенность, и какие стратегии саморегуляции помогают сохранить агентность;

◇ понять, каким образом традиционные креативные черты личности, такие как открытость, добросовестность и т.п., проявляются и изменяются в условиях сотрудничества с ИИ;

◇ выявить рамочные условия, про которых ИИ стимулирует творческий поиск, т.е., остается полезным инструментом, а не подрывает человеческую инициативу;

◇ создать адаптивные, прозрачные и этически устойчивые системы, которые поддерживают автономию пользователя, избегают алгоритмической предвзятости и обеспечивают доверие к ИИ;

◇ исследовать связь между счастьем и творчеством в цифровой среде и как факторы доверия к ИИ или страха перед ним влияют на благополучие;

◇ разработать методы оценки цифровой нагрузки, самонаблюдения и предотвращения выгорания, чтобы обеспечить устойчивое цифровое благополучие без чрезмерного контроля.

ИИ все чаще становится не инструментом, а полноценным соавтором и участником командной работы, что радикально меняет классическую модель совместного творчества.

Сотрудничество человека и ИИ характеризуется сложным взаимодействием когнитивных, мотивационных и социальных процессов, где, как обсуждалось выше, ИИ может усиливать коллективный интеллект и креативность, но при избыточной зависимости от него снижается оригинальность и интеллектуальные способности людей.

Среди ключевых факторов такого взаимодействия исследовательской группой были выделены когнитивные, мотивационно-эмоциональные и социальные. Так, в когнитивном плане ИИ помогает генерировать идеи и обрабатывать информацию, но может вести к «преждевременной конвергенции идей» и сужению мышления. С мотивационно-эмоциональной стороны важную роль играет доверие к ИИ, при этом чрезмерная опора на ИИ снижает уверенность и активность субъектов. В социальном плане ключевую роль играют вопросы коммуникации, психологической безопасности и лидерства. Интеграция с ИИ увеличивает разнообразие взглядов, однако растут и риски конфликтов. Здесь также важен баланс между автоматизацией и человеческим контролем.

Относительно продуктов кибертворчества текущие исследования показывают, что аудитория склонна предпочитать человеческие произведения, которые воспринимаются как более «подлинные» и «преднамеренные». Несмотря на успехи ИИ в генерации оригинальных и качественных результатов, он все еще не достиг культурной и эмоциональной сложности человеческого творчества. «Потоковая продуктивность» ИИ противопоставляется здесь глубинной индивидуальности творчества человека.

Исследователями сформулирована задача создания многомерной системы оценки продуктов кибертворчества с учетом таких параметров, как осмысленность, оригинальность, эффективность, аутентич-

ность, авторство, принятие этих продуктов обществом и потенциал их развития.

Кибер-креативность – это взаимодействие человеческого воображения и вычислительных возможностей, трансформирующее разные профессиональные сферы:

◇ в культурных и креативных индустриях (искусство, мода, журналистика, музыка) ИИ создает новые формы выражения и персонализированные медиа;

◇ в науке и инженерии ускоряет поиск новых решений и предлагает дизайн инноваций;

◇ в бизнесе поддерживает инновации, моделирует рыночные сценарии и сокращает циклы разработок.

Таким образом, ИИ не только автоматизирует, но и усиливает человеческую креативность, формируя новые модели предпринимательства и творчества (Corazza et al., 2025). Переход же от индивидуального и коллективного творчества к многоуровневым системам взаимодействия человека и ИИ выводит на передний план вопросы об аутентичности, разнообразии, доверии, оценке и трансформации профессиональных сфер в эпоху кибер-креативности.

### **Этические проблемы в области кибертворчества**

Образование не ограничивается передачей знаний – оно развивает творческое мышление, критичность, способности предвидеть и формировать желаемое будущее. Интеграция генеративного ИИ (Gen-AI) открывает новые возможности для «киберкреативного» обучения, усиливая творческие способности человека в сотрудничестве с ИИ. Однако чрезмерная зависимость от технологий может ослабить креативную автономию и вызвать «автоматизированное предвзятое мышление». Потому так важно рассматривать ИИ не как замену, а как партнера в творческом процессе, сохраняя за человеком способности суждения и агентность.

В этом контексте исследовательской группой были сформулированы задачи:

◇ создание педагогических стратегий киберкреативного обучения и развития в быстро меняющемся мире;

◇ разработка методов, благодаря которым ИИ может активизировать творческое обучение, критическую рефлексию и чувство авторства;

- ◇ изучение взаимосвязи ИИ и критического мышления, в том числе, развитие способности оценивать и проверять информацию;
- ◇ формирование принципов взаимодействия человека и ИИ в обучении, чтобы ИИ поддерживал, а не заменял творчество;
- ◇ поддержка учителей с целью превращения ИИ в инструмент сотворчества и профессионального развития педагогов;
- ◇ внедрение этических ценностей, справедливости и инклюзивности в киберкреативное образование;
- ◇ использование киберкреативности для непрерывного образования и адаптивного обучения на протяжении всей жизни.

Обсуждение этических аспектов киберкреативности затрагивало широкий круг вопросов – от защиты авторских прав до культурной репрезентации. Исследователи сошлись на том, что в этой области необходимы прозрачность алгоритмов, предотвращение предвзятости и уважение культурного разнообразия. А потому развитие ИИ требует регулирования, обеспечивающего честность, устойчивость и гуманистическую направленность технологий.

Основные исследовательские задачи были посвящены осмыслению этических последствий киберкреативности с позиций доброжелательности, справедливости, доверия, инклюзивности и соответствия человеческим ценностям:

- ◇ защита идентичности и авторских прав создателей;
- ◇ снижение культурных и демографических предвзятостей в наборах данных и алгоритмах;
- ◇ развитие нормативно-правовой базы для большей прозрачности и подотчетности ИИ;
- ◇ формирование глобальных регулятивных рамок и систем мониторинга;
- ◇ интеграция «техно-моральных добродетелей» (technomoral virtues), таких как честность, эмпатия, скромность в дизайне ИИ,
- ◇ обеспечение равного доступа к ИИ и предотвращение новых форм неравенства;
- ◇ создание систем этического контроля и сохранение человеческого надзора над автономными ИИ.

Осмысление этических проблем особенно важно, учитывая теневые стороны киберкреативности. Хотя киберкреативность и обладает огромным инновационным потенциалом, при злонамеренном ис-

пользовании она может наносить вред. Так называемая «зловредная креативность» («malevolent creativity») – это творческое мышление, направленное на разрушение или обман. В эпоху ИИ такие формы усиливаются, потому что люди могут самостоятельно создавать вредоносный контент; сотрудничество человека и ИИ производит фейки, дезинформацию, фишинг и иные деструктивные формы творчества; ИИ, обученный на вредных данных, способен генерировать опасные результаты, размывая границы ответственности между человеком и машиной. Распространение ИИ также усиливает риски культурной унификации и утраты социального доверия. В этой связи важно изучать темные стороны киберкреативности и разрабатывать меры защиты, чтобы инновации не подрывали этические и гуманистические основы культуры.

### **Заключение**

Подводя итоги, авторы статьи отмечают, что сформулированный ими декалог исследовательских тем служит ориентиром, а не завершенной классификацией. Многие темы пересекаются и требуют междисциплинарного подхода. При этом крайне важно стимулировать исследования, которые помогают направить развитие киберкреативности в гуманистическое русло, минимизируя риски и усиливая пользу для общества.

В роли помощника ИИ оказывает прямую поддержку по запросу человека и полностью находится под его контролем.

В качестве источника вдохновения он способен предлагать стимулы из отдаленных семантических полей, расширяя границы человеческого воображения и творческого поиска. Эти импульсы могут инициироваться пользователем или возникать случайным образом.

Выступая как автор идей, ИИ предлагает варианты решений, которые человек критически осмысливает, уточняет и корректирует, формируя собственные контрверсии. Таким образом, машина лишь умеренно влияет на ход творческого процесса.

В формате «один на один» человек и ИИ взаимодействуют как равноправные партнеры, разделяя ответственность за принимаемые решения и вовлекаясь в диалоговую, кооперативную работу с сохранением баланса контроля.

В роли контролера качества ИИ оценивает результаты в соответствии с поставленными целями и предоставляет аналитическую обратную связь, способствуя улучшению продукта посредством реактивного вмешательства.

Наконец, в роли менеджера – функции, пока значительно превосходящей реальные возможности современных ИИ, – система могла бы координировать весь процесс, обеспечивая эффективное взаимодействие участников и высокий уровень организационной согласованности.

На сегодняшний день именно роли соавтора, контролера качества и менеджера в большей степени соответствуют задачам экспертных систем, требующих развитых рассуждений и контекстного понимания, тогда как большие языковые модели (LLM) пока не обладают этими способностями в полной мере.

Однако позитивное развитие киберкреативности – это коллективный проект, требующий соучастия ученых, общества и политиков с тем, чтобы сформировать ответственное, устойчивое и этически осмысленное постинформационное будущее.

### **Благодарность**

Статья выполнена в рамках госзадания, проект FNRE-2024-0016.

### **Литература**

Хашутогова, У.П., Березнер, Т.А., Подьяков А.Н. Цифровой театр абсурда: могут ли нейросети поставить новую научную проблему перед психологией? Кейс-сравнение ChatGPT и DeepSeek // Новые психологические исследования. 2025. № 3. С. 100–125. DOI: 10.51217/npsyresearch\_2025\_05\_03\_05

Corazza, G.E., Agnoli, S., Jorge Artigau, A. et al. Cyber-Creativity: A Decalogue of Research Challenges // Journal of Intelligence. Vol. 13. No. 8. P. 103. <https://doi.org/10.3390/jintelligence13080103>

### **Сведения об авторе**

*Марина С. Гусельцева*, доктор психологических наук, доцент, Федеральный научный центр психологических и междисциплинарных исследований (Психологический институт), Москва, Россия; 125009, Россия, Москва, ул. Моховая, д. 9, стр. 4; [mguseltseva@mail.ru](mailto:mguseltseva@mail.ru)

Guseltseva M.S.

Review of the Article by Giovanni Corazza et al.  
„Cyber-Creativity: A Decalogue of Research Challenges“

*Federal Scientific Center for Psychological and Interdisciplinary Research (Psychological Institute), Moscow, Russia*

In the article “Cyber-Creativity: A Decalogue of Research Challenges”, a team of 24 researchers from different countries and diverse fields of expertise focuses its analysis on the problem of cyber-creativity – the fruitful collaboration between humans and artificial intelligence (AI) – discussing it in the context of cultural evolution. The potential of AI and its possible applications in human creative activity are examined from two opposing perspectives: on the one hand, identifying ways to maximize the advantages of AI, and on the other, seeking to minimize the risks associated with its development. Within this framework, both utopian and dystopian scenarios are presented. In the former, AI does not replace but significantly enhances human creativity; in the latter, its rapid growth threatens to displace human creative activity altogether.

The aim of the publication is to help humanity, in its interaction with AI, choose and implement the positive (utopian) scenario, thereby avoiding dystopia.

On the basis of a collective and interdisciplinary analysis, the authors identify a decalogue of research challenges that support the stated goal: (1) The theoretical foundations of cyber-creativity; (2) Sociocultural perspectives; (3) The process of cyber-creativity; (4) The agent of creativity; (5) The team of co-creators; (6) The products of cyber-creativity; (7) The domains of cyber-creativity; (8) Cyber-creative education; (9) Ethical aspects of cyber-creativity; (10) The dark side of cyber-creativity.

The authors conclude that a deeper understanding of AI's development prospects and its alignment with human values in the domain of creative activity is urgently needed.

*Key words:* cyber-creativity, creative process, creativity, artificial intelligence (AI), education, sociocultural creativity, ethical issues

*For citation:* Guseltseva, M.S. (2026). Review of the Article by Giovanni Corazza et al. „Cyber-Creativity: A Decalogue of Research Challenges“. *New Psychological Research*, No. 1, 282–296. DOI: 10.51217/npsyresearch\_2026\_06\_01\_15

### **Acknowledgment**

The article was prepared within a state task, project FNRE-2024-0016.

### **References**

Corazza, G.E., Agnoli, S., Jorge Artigau, A., Beghetto, R.A., Bonnardel, N., Coletto, I., Faiella, A., Gerardini, K., Gilhooly, K., Glăveanu, V.P., Hanson, M. H.,

Kapoor, H., Kaufman, J. C., Kenett, Y.N., Kharkhurin, A.V., Luchini, S., Mangion, M., Mirabile, M., Obialo, F.-K., ... Lubart, T. (2025). Cyber-Creativity: A Decalogue of Research Challenges. *Journal of Intelligence*, 13(8), 103. <https://doi.org/10.3390/jintelligence13080103>

Khashutogova, U.P., Berezner, T.A., Poddiaikov, A.N. (2025). Digital Theatre of the Absurd – Can Neural Networks Come Up with a New Scientific Problem in Psychology? Case Study Comparing ChatGPT and DeepSeek. *Novye psikhologicheskie issledovaniya*, 3, 100–125. DOI: 10.51217/npsyresearch\_2025\_05\_03\_05

### **Information about the author**

*Marina S. Guseltseva*, Sc.D. (Psychology), Associate professor, Federal Scientific Center for Psychological and Interdisciplinary Research (Psychological Institute), Moscow, Russia; bld. 9–4, Mokhovaya str., Moscow, Russia, 125009; [mguseltseva@mail.ru](mailto:mguseltseva@mail.ru)