

Изкуствен интелект и чатботове в копирайтинга – от революция в комуникацията до фолклоризация на дигиталната постмодерност

 **Дияна Петкова**

Софийски университет „Св. Климент Охридски“
имейл: dianapp@uni-sofia.bg

DOI: <https://doi.org/10.58894/KLKG1851>

Резюме. Изкуственият интелект днес променя основните характеристики на масовата и междуличностната комуникация. Chat GPT е едновременно и канал на информация, и равноправен участник в комуникационния процес. По този начин се прави корекция в класическите модели на комуникация, като тези на Шрам или Шанон-Уивър, където изпращачът, приемащият посланието и каналът са отделни елементи в комуникационния процес. Фактът, че Chat GPT може да бъде едновременно изпращач и канал на посланието, предопределя и значимата му роля в комуникацията. Освен многобройните предимства на изкуствения интелект статията разглежда и някои сериозни предизвикателства, пред които се изправя съвременната цивилизация, като въпросите за развитието на когнитивните способности, таланти и умения на индивидите при наличието на чатботове, за взаимовръзката между технологиите и психологическото добруване на човешките същества и за необходимостта от правна и етична регулация на употребата на Chat GPT. Изкуственият интелект обозначава цяла нова епоха в дигиталния сторителинг. Способността му да съхранява, извлича и непрекъснато да обработва постъпващата информация, както и да запамятава всяко взаимодействие с потребителите, извежда масовата комуникация на едно ново, по-различно ниво, където дигиталната интеракция и дигиталният сторителинг се анонимизират, деперсонализират и подлежат на специфична фолклоризация.

Ключови думи: изкуствен интелект, Chat GPT, модел на комуникация, дигитална фолклоризация, дигитален сторителинг

Chat GPT: новата революция в комуникацията

В класическия модел на Шрам, предложен през 1948 година, за да се осъществи процес на комуникация, е необходимо да участват поне двама души като изпращач и реципиент на посланието. Другите елементи на този модел са самото послание и каналът на комуникация. Теорията на Шрам обаче претърпява развитие във времето, най-вече по отношение на каналите на информация, тъй като авторът счита, че под влиянието на масовата индустриализация и технологизация процесът на комуникация търпи известни промени

при появата на електронните медии (Schramm 2012). Други последователи на Шрам, които по-късно основополагат символния интеракционизъм като отделно направление в американската наука за комуникация, също подчертават значението на културната среда, разбрана като материално-техническо и технологическо развитие. Хаймес, Гъмперц и Карбо съчетават психолингвистичния подход с етнографския, но едновременно с това поставят и акцент върху технологическата среда, която определя процеса на комуникация (Hymes 1996; Gumperz 1982). Появата на нова медийна среда допринася за трансформации на социалното взаимодействие и поражда нови символи, които видоизменят светогледите на човешките същества. Така в науката за комуникация се подчертава изключителната роля на технологическите иновации и нововъведения, които са способни да променят процеса на комуникация.

През 90-те години интернет видоизменя масовата комуникация, като я прави индивидуализирана и персонализирана. През 2022 година с появата на Chat GPT тази индивидуализация се развива на ново ниво, тъй като „умният“ чатбот е способен да отговаря на всякакви въпроси, включително да пише сценарии, да рисува и да разказва шеги. Изкуственият интелект се превръща в източник и генератор на информация, което означава, че се променят основните характеристики както на масовата, така и на междуличностната комуникация. Chat GPT е едновременно и канал на информация, и равноправен участник в комуникационния процес. По този начин се прави корекция в класическите модели на комуникация, като тези на Шрам или Шанон-Уивър, където изпращачът, приемащият посланието и каналът са отделни елементи в комуникационния процес. Самият факт, че Chat GPT може да бъде едновременно изпращач и канал на посланието, предопределя и значимата му роля в комуникационния процес, при управлението на самата комуникация, при създаването и съхраняването на информация, както и при изграждането на обществено мнение и нови светогледи.

Като всяко нововъведение Chat GPT улеснява своите потребители чрез многобройните умения, огромната памет и способността му да съхранява и извлича данни от всяко потенциално взаимодействие с комуникатори. Твърди се, че до този момент поне четири научни статии цитират „умния“ бот като автор в секцията „Използвана литература“, което създава сериозни проблеми за университети и научни бордове за регулацията на неговата употреба (Stokel-Walker 2023). Макар че в някои университети и училища в САЩ употребата му е забранена, писатели и театрални режисьори твърдят, че не е далече времето, когато театралните постановки ще бъдат писани от изкуствения интелект. С други думи, Chat GPT, особено при по-нататъшното му усъвършенстване, може да се окаже изкусен асистент, който безпроблемно развива научни тези, пише домашни, разкази или

пиеси, решава математически задачи, рисува картини или постери, дава рецепти и съвети от всякакво естество – от поддръжката на електроника до обзавеждането на дома. В този смисъл неговата мултифункционалност е една от ключовите му характеристики и го прави незаменим помощник на човека. Не на последно място той би могъл да играе ролята на компаньон, с когото самотни хора разговарят. И тук именно, заедно с всички явни достойнства на чат бота, се появяват и множество предизвикателства, които засягат не просто отделни индивиди или дори социални групи, а човешката цивилизация като цяло.

При появата на интернет и компютърните игри в психиатрията се въвеждат нови понятия – „разстройство, свързано с пристрастяването към интернет“ (Internet addiction disorder) и „пристрастяване към компютърни игри“ (computer game addiction) (Weinstein 2010a, Weinstein 2010b). Не са малко психиатрите, които твърдят, че интернет не просто генерира поведенчески промени в индивидите, но в някои случаи допринася за развитието на личностни разстройства, изразяващи се в пълното откъсване от реалната физическа среда и замяната ѝ с виртуалната. Това често води до прекъснати взаимоотношения, отпадане от училище или университета, загуба на работа, но така също и до психически и дори физически страдания. Тенденцията се засилва при по-младите поколения и особено във времето на глобалната пандемия от КОВИД-19. В тази насока американската изследователка Шери Търкъл твърди, че съвременните хора живеят в технологична вселена, в която непрекъснато комуникират, но парадоксално жертват истинския разговор заради технологичната връзка. Въз основа на петгодишни изследвания и проведени интервюта в домове, училища и офиси тя заключава, че индивидите често намират начини да заобиколят разговора лице в лице, изкушени от възможността да изпратят текстово съобщение по телефона или по имейла, при което няма нужда да наблюдават, слушат или да разкриват себе си (Turkle 2016). Това своеобразно бягство от комуникацията лице в лице обаче оказва въздействие върху качеството и трайността на човешките взаимоотношения.

Може да се предполага, че при масовото въвеждане в употреба на изкуствения интелект, в психиатрията най-вероятно ще се появят и такива понятия като „разстройство, свързано с пристрастяването към Chat GPT“ или „пристрастяване към изкуствен интелект“. Нещо повече – при използването на интелигентния бот асистент се променя самият характер на междуличностната комуникация. Ако при интернет комуникацията, макар и виртуални, събеседниците са реални човешки същества и разговорите се осъществяват в реално време, макар и на различни места, то при Chat GPT индивидът е заменен от машина, която успешно симулира, че е личност. При това пространството и времето вече нямат никакво значение, защото чат ботът е приложение

на компютъра и може да бъде достигнат във всеки един момент. Така изкуственият интелект може да представлява в много по-голяма степен от интернет общуването заплахата за човешките взаимоотношения и за комуникацията лице в лице.

За когнитивните психолози е добре известен фактът, че когнитивните умения, като памет, перцепция, способност за анализ и обективна преценка, могат да се развиват, но заедно с това и да деградират, под влияние на различни фактори, като възраст, заболявания, стрес и др. Един от известните специалисти по еволюционна психология, Жан-Пиер Вернан, посвещава цяла книга на древните гърци, за да проучи прехода между така нареченото „първобитно“ или „митологическо“ съзнание и съвременния рационален, аналитичен ум. При дългогодишните проучвания, също като редица други автори, Вернан достига до извода, че древните гърци, подобно на много древни племена и народи, са притежавали феноменална памет, която е давала възможност да съхраняват и предават огромно по обем устно творчество във формата на митове, легенди, тайни религиозни доктрини и др. При изобретяването и въвеждането на писмеността се развива логическото мислене и отпада необходимостта от запаметяване на предаваната информация. Така се появява аналитичният ум, но паметта деградира и губи своята феноменалност и изключителност (Вернан 1998).

По такъв начин, въз основа на изследвания по историческа и еволюционна психология, може да се твърди, че всяко технологическо нововъведение или изобретение, което е свързано с когнитивните способности на човека, е способно да променя тези способности. Така може да се изведе и хипотезата, че изкуственият интелект, играейки ролята на умен асистент и доставяйки наготово информация, ще намали необходимостта от четене, учене, събиране на информация, запаметяване и анализ. А това от своя страна ще повлияе върху когнитивните способности на неговите ползватели. Разбира се, това ще зависи от степента и времето, в което се използва технологичният асистент. Но колкото по-голяма е употребата на Chat GPT, толкова по-вероятно е личността да развива безкритичност при получаването на информация. При това е възможно изкуственият интелект да повлияе негативно на персонални таланти, тъй като вместо сам индивидът да изпълнява определени дейности, ще бъде по-лесно да дава команди Chat GPT да пише стихотворения, да рисува портрети или да съчинява писма.

И не на последно място някои компютърни специалисти и хакери вече са успели да намерят слабите места на Chat GPT. Макар според създателите му да е „трениран“ в толерантност, ако му се зададе роля на „злодей“, той умело я играе, като по този начин е способен да заобиколи политическата коректност. Въпреки че в настоящия момент

Chat GPT е "обучен" да различава и да не отговаря на расистки, сексистки и други подобни въпроси и коментари, не е ясно какво ще се случи обаче, ако той бъде засегнат от вирус, или пък ако се разработи друга версия, в която липсва цензура по отношение на расизъм, сексизъм, ксенофобия и език на омразата.

В този смисъл наред с многобройните предимства, които персоналният асистент изкуствен интелект притежава, той предлага и сериозни дилеми, които съвременното човечество и цивилизация тепърва ще трябва да разрешават. Между тях особено критични са въпросите за развитието на когнитивните способности, таланти и умения на индивидите, за взаимовръзката между технологиите и психологическото добруване на човешките същества и за необходимостта от правна и етична регулация на употребата на чат-ботовете.

Фолклоризация на дигиталната постмодерност

Въвеждането на интернет в широка употреба в края на 90-те години дава тласък и на едно ново явление, което в социалните и филологическите науки се определя като „дигитален сторителинг“. Той се дефинира като симбиоза от наратив и технология (Rossiter & Garcia 2010) или като взаимнообвързаност между текст, дигитални графики, аудио, видео материали и музика, за да се представи информация по определена тема. Дигиталният сторителинг използва всички налични компютърни възможности, за да се създаде история, която се споделя онлайн (Robin & McNeil 2019). Съществуват многобройни типологизации на този феномен, като различните изследователи поставят акцента най-често върху текста или върху визуалните му репрезентации. Тези типологизации изследователят Бърнърд Робин обединява в три основни вида сторителинг: 1) персонални наративи – истории, които разказват за важни събития от живота на индивида; 2) исторически наративи – разкази за исторически събития, които помагат да се разбере колективното минало; 3) истории, създадени, за да предоставят информация или да инструктират за определена концепция или практика (Robin 2006). Други автори подчертават, че дигиталният сторителинг е ценен източник за проучване на културните и устно-творческите традиции на дадена страна. Трудността да се изследват тези колекции от данни обаче според изследователите се състои в хетерогенността на представения материал – аудио и видео записи, фотографии, текстове, 3-D обекти, графики и др. Тази хетерогенност предполага различен начин на извличане и съхранение на информацията, както и принципно различен подход при нейния анализ (Lourdi 2007).

За разлика от традиционния сторителинг, където разказването на един мит или легенда може да отнеме дълго време, дигиталните

истории обикновено траят няколко минути, центрирани са върху определена тема и често съдържат изявено лично мнение или гледна точка. Накратко, повечето изследователи определят дигиталния сторителинг като важен елемент от развитието на масовите комуникации. Чрез него се предлагат многобройни възможности за представяне на истории в различни сфери на обществения живот – от икономиката, историята и политиката до забавленията и креативните индустрии. При това създаването и разпространението на тези истории може да се извършва изключително бързо във времето и да обхваща широки териториални пространства, до които достига глобалната мрежа. От своя страна, използването на социалните мрежи за споделяне на историите чрез профила на индивид, организация или социална група допринася за по-нататъшната персонализация на сторителинга и обвързването му с конкретни личности, кауза, мнение или светоглед.

Chat GPT представлява не просто нов етап в сторителинга, но най-вероятно ще обозначи цяла епоха в дигиталното разказвачество. Способността на изкуствения интелект да съхранява, извлича и непрекъснато да обработва постъпващата информация, както и да запаметява всяко взаимодействие с потребител, извежда масовата комуникация на едно ново, по-различно ниво, където дигиталната комуникация се анонимизира, деперсонализира и подлежи на специфична фолклоризация. В дадена научна област паметта на изкуствения интелект се изгражда върху стотици, и дори хиляди, изследвания и той е способен да компилира данните, получени от множество авторски проучвания. Така Chat GPT натрупва научни тези, информация, лични истории и изказвания, които във всеки момент може да комбинира по различен начин и да представи нови истории с разнообразни възгледи и мнения. Именно по този начин сторителингът изгубва персоналността на своите разказвачи и се анонимизира и фолклоризира. Движението тук е точно в обратната посока – ако в интернет и социалните мрежи разказваните истории се индивидуализират и персонифицират, при изкуствения интелект започват да се смесват, компилират и модифицират, за да се достигне до загуба на конкретно лице, налагане на анонимност и своеобразна колективност, която е по-скоро характерна за традиционното фолклорно разказвачество, отколкото за дигиталния сторителинг в интернет и социалните медии.

Тезата за фолклоризацията на дигиталната постмодерност се подкрепя от съпоставката между традиционния фолклорен сторителинг и разказването на истории в новото технодигитално пространство, определено от изкуствения интелект. Основата на фолклорното творчество според изследователя Гари Файн винаги се изгражда от социални или етнокултурни групи, които имат общ начин на живот, споделят знания и умения и най-често притежават обща

колективна идентичност (Fine 2018). Именно фактът, че отделните личности отстояват общи ценности, идеи и цели, се превръща в достатъчно основание за континуитета на разказваните истории, които се предават както от индивид на индивид, така и между отделните групи. Един от основоположниците на съвременните фолклористични изследвания в САЩ, Уилям Баскон, дефинира фолклора като „литературна категория, която съдържа митове, легенди, разкази, пословици, гатанки, текстове на балади и други текстове на песни, както и други форми с по-малко значение“ (Bascon 1983: 285). Общото между повечето съвременни и по-стари фолклористи, е, че те разглеждат фолклора като своеобразно отражение на бита и душевността на обикновените хора, като израз на ценностите и светогледа на народа. Самата етимология на понятието „фолклор“ отвежда към „народа“ като основен източник и двигател на фолклорното творчество. Именно във фолклора са запечатани етнокултурните особености на неговите анонимни създатели. Така анонимността и колективизмът се очертават като водещи и основни ценности във всяка фолклорна култура.

В тази насока Майкъл Фостър в своя бестселър, посветен на мистериозните създания в японския фолклор, открива историческите корени на йокай в далечното минало и свързва различието и спецификата на японските фолклорни образи и наративи с традиционния бит и откъснатостта на острова от останалите страни, което допринася за самотността на японската култура. Изключително популярни в японските филми, аниме, манга и компютърни игри, образите на йокай произлизат от древните фолклорни истории и легенди за духове и мистериозни създания, а днес те са пресътворени в съвременното изкуство и литература (Foster 2015). В своята книга обаче Фостър не само не отрича, но дори подчертава приемствеността между древните истории и съвременния сторителинг. Подобно становище е в контраст с тезите на по-старите фолклористи, които са склонни да определят като фолклорно творчество единствено традиционното. Това всъщност е научна традиция в областта на фолклористиката, започнала още от средата на 20 век. Например Баскон изразява опасенията си, че индустриализацията и технологизацията може да доведе до края на фолклорната култура и до съществуването единствено на персонализирано, лично творчество (Bascon 1953). Други изследователи, като Ричард Дорсън, са напълно съгласни с тази позиция и дори постулират, че по-новият фолклор е „фейклор“ (игра на думи, „фалшив фолклор“ – б.а.) (Dorson 1976).

От гледната точка на съвременността е невъзможно да се съгласим с подобна позиция, поставяща ясна разделителна линия между така наречения „автентичен фолклор“ и новия фолклор, който е обвързан с технологическото развитие и иновации. Точно обратното, дигиталният

сторителлинг и дигиталните образи са продължение, а понякога дори копие на традиционните, но са постигнати със средствата, предлагани от новите технологии. Факт е, че при дигиталното разказване на истории и споделянето им в социалните медии и мрежи се налага индивидуализация и персонализация на съдържанието, които обаче не е задължително да заличават или отменят фолклорната основа на сторителинга. Chat GPT по-нататък генерира и съхранява огромна колективна памет и подобно на анонимните разказвачи от миналото е способен да предава и преработва истории, създавайки многобройни техни версии. Така сторителингът на изкуствения интелект е сбор от разказите на хиляди, и дори милиони, личности и по този начин изгражда колективни наративи, съставени от разказите на отделни индивиди, социални и културни групи и дори цивилизации. Тези наративи се превръщат в колективни разкази и губят своята персонализация, като по този начин формират новата фолклорна култура на постмодерната дигиталност.

БИБЛИОГРАФИЯ

БЕРНАН, Жан-Пиер. Мит и мислене при древните гърци. Трудове по историческа психология. София, „Критика и хуманизъм“, 1998

BASCON, William, R. Folklore and Anthropology, American Anthropological Society, 1953

DORSON, Richard. Folklore and Fakelore. Essays toward a Discipline of Folk Studies.,1976

FINE, Gary A. The Folklore of Small Things. Tradition in Group Culture, In: Western Folklore 77.1 (Winter 2018): 5-27.

FOSTER, Michael Dylan. The Book of Yokai. Mysterious Creatures of Japanese Folklore, University of California Press, 2015

GUMPERZ, John, J. Discourse Strategies. Cambridge: Cambridge University Press, 1982

HYMES, Dell. Ethnography, Linguistics, Narrative Inequality: Toward an Understanding of Voice. London, UK and Bristol, PA : Taylor & Francis (Critical Perspectives on Literacy and Education series), 1996

LOURDI, Irene, PAPATHEODOROU, Christos, NIKOLAIDOU, Maria. A multi-layer metadata schema for digital folklore collections, In: Journal of Information Science, 33 (2) 2007, pp. 197–213

ROBIN, Bernard, R. The Educational Uses of Digital Storytelling, In: Society for Information Technology & Teacher Education International Conference, 2006 in Orlando, Florida, USA ISBN 978-1-880094-58-

7 Publisher: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), Waynesville, NC USA, <https://www.learntechlib.org/p/22129/>

ROBIN, Bernard R., McNEIL, Sara G. Digital Story Telling, In: The International Encyclopedia of Media Literacy, 2019, <https://doi.org/10.1002/9781118978238.ieml0056>

ROSSITER, M. & GARCIA, P.A. Digital Storytelling: A New Player on the Narrative Field. In: *New Directions for Adult and Continuing Education*, 2010: 126, 37-48. Retrieved March 13, 2023 from <https://www.learntechlib.org/p/73892/>.

SCHRAMM, Wilbur. Communications in Modern Society., Fifteen Studies of the Mass Media, Sage, 2012.

STOKEL-WALKER, Chris. Chat GPT listed as author on many papers. Many scientists disapprove, In: Nature, January 18th, 2023, <https://www.nature.com/articles/d41586-023-00107-z>, accessed on 12.03.2023, 19:39 pm

TURKLE, Sherry. Reclaiming Conversation. The Power of Talk in the Digital Age., Penguin Books, 2016

WEINSTEIN, Aviv, LEJOYEUX, Michel. Internet Addiction or Excessive Internet Use, In: The American Journal of Drug and Alcohol Abuse, 2010, vol. 36, <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491880>

WEINSTEIN, Aviv Computer and Video Game Addiction: a Comparison between Game Users and Non_Game Users, In: The American Journal of Drug and Alcohol Abuse, 2010, vol. 36, <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491880>

Artificial Intelligence and Chatbots in Copywriting – from Revolution in Communication to Folklorization of Digital Postmodernity

 Diana Petkova

Sofia University "St. Kliment Ohridski"
email: dianapp@uni-sofia.bg

Abstract. Artificial intelligence nowadays has transformed the main characteristics of mass and interpersonal communication. Chat GPT is both a channel of communication and an equal participant in the communication process. In such a way, a correction has been made in the classical models of communication, such as the models of Schramm or Shannon-Weaver, where the sender, the receiver and the channel are separate elements in the communication process. The fact that Chat GPT can be both the sender and the channel of the message predetermines its significant role in communication. In addition to the numerous advantages of the artificial intelligence, the paper also examines some serious challenges that modern civilization has faced, such as the questions of the

development of cognitive abilities, talents and skills of individuals in the presence of chatbots, the interrelations between technology and psychological well-being of human beings, and the need for legal and ethical regulation of the use of Chat GPT. Artificial intelligence has also marked a new era in the digital storytelling. Its ability to store, retrieve and continuously process incoming information, as well as to remember every interaction with users, brings mass communication to a new, different level, where digital interaction and digital storytelling are anonymized, depersonalized and subject to a specific folklorization.

Keywords: artificial intelligence, Chat GPT, communication model, digital folklorization, digital storytelling

ФОНД „НАУЧНИ ИЗСЛЕДВАНИЯ“

Броят на тема: „Копирайтинг: медии и маркетинг“ се осъществява с подкрепата на проект (Договор № КП-06-НП4/17 от 01.12.2022 г.), одобрен в конкурсната сесия „Българска научна периодика – 2023 г.“ при Фонд „Научни изследвания“ за издаване на рецензираното научно издание „Медии и език“.