

Львівський державний університет внутрішніх справ

Штучний інтелект у правовій практиці: межі та можливості

Збірник тез
Всеукраїнського круглого столу

15 березня 2024 року

Львів

УДК 34:[004.8+004.383.8](063)

Рекомендовано до друку та поширення через мережу Інтернет
Вченою радою Львівського державного університету внутрішніх справ
(протокол № 10 від 28 березня 2024 року)

Упорядник:

*О. О. Барабаш, доктор юридичних наук, професор,
професор кафедри загально-правових дисциплін Інституту права ЛьвДУВС*

**ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ У ПРАВОВІЙ ПРАКТИЦІ: МЕЖІ ТА
МОЖЛИВОСТІ**: збірник тез Всеукраїнського круглого столу (15 березня
2024 року) / упор. О. О. Барабаш. Львів : ЛьвДУВС, 2024. 214 с.

У збірнику вміщено тези доповідей учасників Всеукраїнського круглого столу «Штучний інтелект у правовій практиці: межі та можливості», який відбувся 15 березня 2024 року у Львівському державному університеті внутрішніх справ.

Опубліковано в авторській редакції. Відповідальність за достовірність фактів, статистичних даних, точність викладеного матеріалу покладається на авторів.

УДК 34:[004.8+004.383.8](063)

© Львівський державний університет
внутрішніх справ, 2024

10. Волковинський О. А. , аспірант юридичного факультету (<i>Державний університет інфраструктури та технологій</i>)	
Застосування штучного інтелекту в системі підготовки судового екіпажу	52
11. Габані І. І. , голова Ради молодих вчених юридичного факультету, доктор філософії (<i>ДВНЗ «Ужгородський національний університет»</i>)	
Судочинство в епоху штучного інтелекту: гарантування справедливості в умовах інформаційних технологій	55
12. Гапчич В. О. , доцент кафедри адміністративного права та адміністративного процесу факультету № 3 Інституту з підготовки фахівців для підрозділів Національної поліції, кандидат юридичних наук (<i>Львівський державний університет внутрішніх справ</i>)	
Аналітичні можливості штучного інтелекту в процесі статистичного аналізу та моделювання стану аварійності в системі МВС	59
13. Геревич Михайло , доцент кафедри теорії та історії держави і права, доктор філософії (<i>ДВНЗ «Ужгородський національний університет»</i>)	
Штучний інтелект крізь призму сучасного праворозуміння: теоретико-правовий аналіз	63
14. Дегтяр Р. О. , викладач-стажист кафедри КПДС (<i>ННІ права Сумського державного університету</i>)	
Чернявський Б. А. , здобувач вищої освіти (<i>ННІ права Сумський державний університет</i>)	
Штучний інтелект як механізм забезпечення слідчих дій: закордонний досвід	66
15. Добкіна Катерина , декан юридичного факультету Державного університету інфраструктури та технологій, доктор юридичних наук, професор	
Штучний інтелект чи людський ресурс	69
16. Дуфенюк О. М. , доцент кафедри кримінального процесу та криміналістики факультету № 1 Інституту з підготовки фахівців для підрозділів Національної поліції, доктор юридичних наук, доцент (<i>Львівський державний університет внутрішніх справ</i>)	
Штучний інтелект в освітній підготовці поліцейських: практичний кейс європейського проєкту	73
17. Єсімов С. С. , професор кафедри адміністративно-правових дисциплін Інституту права, кандидат юридичних наук, доцент (<i>Львівський державний університет внутрішніх справ</i>)	
Юридична відповідальність штучного інтелекту	77
18. Здреник І. В. , доцент кафедри теорії права, конституційного та приватного права факультету № 1 Інституту з підготовки фахівців для підрозділів Національної поліції, кандидат юридичних наук (<i>Львівський державний університет внутрішніх справ</i>)	
Проблематика регулювання штучного інтелекту щодо інтелектуальної власності	81
19. Кіндзерський Владислав Павлович, Земцев Данило Леонідович , слухачі магістратури 1 курсу факультету підготовки фахівців для органів досудового розслідування	
Науковий керівник – Маковій Віктор Петрович , завідувач кафедри цивільно-правових дисциплін ОДУВС, кандидат юридичних наук, доцент	
Зобов'язання з відшкодуванням шкоди завданою діяльністю з використанням штучного інтелекту	85
20. Клюєва Є. М. , завідувач кафедри господарського та транспортного права юридичного факультету, доктор юридичних наук, професор (<i>Державний університет інфраструктури та технологій</i>)	

Дуфенюк О. М.

доктор юридичних наук, доцент,
доцент кафедри кримінального процесу та криміналістики
факультету № 1 (*Інститут з підготовки фахівців
для підрозділів Національної поліції
Львівського державного університету внутрішніх справ*)

**ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ В ОСВІТНІЙ ПІДГОТОВЦІ
ПОЛІЦЕЙСЬКИХ: ПРАКТИЧНИЙ КЕЙС
ЄВРОПЕЙСЬКОГО ПРОЄКТУ ГОРИЗОНТ 2020 LAW-GAME**

Сьогодні проблематика штучного інтелекту (далі – ШІ) на піку актуальності і ця тенденція, вочевидь, триватиме нескінченно довго у видимій темпоральній перспективі майбутнього розвитку цивілізації. Експерти-практики, вчені-фізики, фахівці у сфері програмування та інновацій, підприємці-розробники та потенційні користувачі, юристи та політики, з одного боку, визнають безперечні переваги впровадження таких технологій, а з іншого – попереджають про ризики та виклики, пов’язані з їх широким використанням.

І справді, супер-роботи або роботизовані системи здатні швидко обробляти інформацію на основі заданих алгоритмів, здійснювати пошук, порівняння і систематизацію даних і навіть «вчитися» та продукувати рішення, що робить їх привабливими для стейкхолдерів, але й лякає, по-перше, *через небезпеку упереджень і обмежені можливості врахування контексту ситуації*, адже генерування рішень можливе на основі попередньо завантажених даних, які в майбутньому на основі кластеризації даних можуть бути помилково враховані при вирішенні конкретної справи, наприклад, статистика про те, що чоловіки частіше вчиняють злочини автоматично підвищує ризик сприйняття ШІ гендерної ознаки як впливовий фактор визнання чи не визнання особи правопорушником (див. докладніше [1, с. 367–370]); по-друге, *через неможливість визначення суб’єкта, відповідального за помилки*, які ймовірно можуть трапитися у діяльності ШІ, оскільки досі не зрозуміло на кого має лягати

цей тягар: на розробників алгоритмів, на операторів вводу даних чи на верифікаторів запропонованих системою рішень, які, *nota bene*, можуть виявитися так званими «галюцинаціями» системи через вигадані факти, справи, джерела; *по-третє*, через припущення, що системи ШІ, які швидко вчать і розвиваються можуть перевершити людину і треба бути готовими цьому протидіяти. Останнє твердження виглядає як спойлер чергового фантастичного кіно, проте це не жарт. У своїй відомій книзі «Фізика майбутнього» Мічіо КАЙКУ нагадує про організовану в 2009 р. зустріч провідних світових фахівців у сфері ШІ на Асилмарській конференції в Каліфорнії, аби «серйозно обговорити, що станеться, якщо машини таки нас перевершать» [2, с. 86]. Втім запропонована до уваги доповідь не про ризики і небезпеки, а про корисний, позитивний досвід застосування технологій ШІ в освітньому процесі підготовки поліцейських.

Передусім треба зазначити, що обговорюваний далі проект був реалізований під егідою Рамкової програми Європейського Союзу з фінансування науки та інновацій «Горизонт 2020». За офіційними даними її загальний бюджет становив близько 80 млрд. євро [3]. Ця програма отримала своє продовження і після 2020 р., тож 21 квітня 2021 р. було підписано грантову угоду (Grant agreement ID: 101021714) про фінансування проекту «ЗАКОН-ГРА: Інтерактивний, спільний підхід цифрової гейміфікації до ефективного експериментального навчання та прогнозування злочинних дій» (LAW–GAME: An Interactive, Collaborative Digital Gamification Approach to Effective Experiential Training and Prediction of Criminal Actions). Ініціатори отримали майже 7 млн. євро на розробку інноваційного продукту [4].

Цей проект заслуговує на увагу української спільноти з кількох причин. Причина перша – вивчення добрих практик інтерактивної підготовки нового покоління фахівців для системи кримінального правосуддя в цифрову еру. Причина друга – вивчення добрих практик грантового фінансування проєктів правової тематики, зокрема спеціалізованого напрямку підготовки фахівців у сфері протидії злочинності, розслідування та здійснення кримінального

правосуддя. Згаданий вище проєкт входить до напрямку SU-FCT02-2018-2019-2020 «Технології посилення боротьби зі злочинністю та тероризмом» (Technologies to enhance the fight against crime and terrorism). Вбачається, що обговорення таких грантових проєктів може мотивувати наших дослідників пропонувати власні розробки на технологічному ринку Європи.

Отже, розглянемо докладніше у чому полягає сутність запропонованого інноваційного продукту.

Гейміфікація – це навчальна стратегія, яка часто використовується компаніями та установами, що залучають користувачів і мотивують їх діяти. Проєкт LAW-GAME пропонує проводити навчання поліцейських за допомогою технологій гейміфікації в безпечному та контрольованому віртуальному середовищі (VR) з використанням ШІ. Спираючись на поглиблений аналіз потреб поліції у навчанні, було сформовано комплексні «ігрові режими», призначені для навчання та оцінювання практичних навичок проведення оглядів та збирання доказів, проведення допитів, розпізнавання терористичних загроз та їх усунення тощо [5]. До таких міні-ігор відносяться наступні комплекси:

Гра «CSI» має метою розвинути навички розслідування на місці вчинення злочину, роботи експерта-криміналіста, судового медика. Як за реальними, так і за гіпотетичними сценаріями, які застосовуються у цій грі, гравці-поліцейські можуть рухатися на місці події, оглядати його, взаємодіяти з навколишнім середовищем та об'єктами, каталогізувати знайдені докази, обирати необхідний криміналістичний інвентар для документування злочину і т. д. 3D-моделі сцен інцидентів переносять гравців у високоякісний, інтуїтивно зрозумілий, повністю контрольований VR-простір, який генерує сценарії різної складності і відтворює реальну обстановку служби в «польових умовах».

Гра «Police Interview Game» має метою навчити поліцейських тактиці допитів, процесуальних інтерв'ю, переговорів. Перед гравцями постає віртуальний підозрюваний, який відмовляється ділитися з представниками органів досудового розслідування цінною інформацією. У грі створюється VR-

кімната для допитів та 3D-аватар підозрюваного. Від гравців вимагається спробувати, використовуючи свій когнітивний досвід і методику дій, переконати підозрюваного співпрацювати. Вони зобов'язані спостерігати за мовою рухів підозрюваного та іншими ознаками, що вказують на його психологічний стан, тлумачити готовність підозрюваного співпрацювати. Виходячи з емоційного стану гравця, аватар на основі алгоритмів ШІ буде реагувати аналогічно – оцінюючи слова та реакції, вибудовувати певну траєкторію спілкування. Додатково можна випробувати режим гри переговорів в екстремальних ситуаціях, як наприклад, спілкування з людиною, яка погрожує вчиненням самогубства, теракту чи захоплення заручників.

Гра «The Terrorist Attack Prevention Game» – це гра для кількох гравців, оскільки вимагає участі принаймні двох команд, одна з яких виконує роль поліцейських, а друга – громадян, яких правоохоронці повинні ідентифікувати та захищати впродовж гри. Мета гри – запобігти терористичній атаці, спланованій і організованій терористами. Події відбуваються у міському середовищі, в якому учасники за допомогою різних технологій (віртуальні датчики, камери тощо) повинні виявити потенційно підозрілі дії терористів і запобігти реалізації їхніх планів.

Гра «Car Accident Game» передбачає ігрове середовище для навчання інспекторів і офіцерів поліції тактиці дій на місці дорожньо-транспортних пригод. Гравці повинні виявити причини аварії, здійснити візуальне обстеження ділянки, підготувати звіт і при цьому чітко дотримуватися протоколів безпеки, які застосовуються в реальному житті [5].

За задумом творців проекту європейськими кінцевими користувачами є поліцейські в Греції, Литві, Румунії, Молдові та Іспанії [4; 5].

Проведене дослідження підтверджує позицію багатьох науковців і практиків, які не зважаючи на суттєві загрози і недоліки пропонують поглиблено вивчати можливості та потенційні переваги застосування ШІ у правоохоронній діяльності та кримінальному правосудді. Прикладом може слугувати позитивна практика застосування алгоритмів ШІ для розробки сценаріїв та моделювання

ситуацій у контрольованому і безпечному віртуальному середовищі під час підготовки фахівців органів безпеки, поліції чи інших спеціальних служб і державних органів. Це новий виток розвитку цифрової освіти, в рамках якого формуватиметься нове покоління поліцейських, які задовго до обрання професії звикли жити в цифрову епоху мультимедійних гаджетів та інтерактивних ігор.

Список використаних джерел:

1. Дуфенюк О. М. Баланс у кримінальному провадженні: інституційний, правозастосовний, особистісний рівні : монографія. Львів : Растр-7, 2023. 508 с.
2. Кайку М. Фізика майбутнього / перекл. з англ. А. Кам'янець. Львів : Літопис, 2013. 432 с.
3. Горизонт 2020. URL: [//mon.gov.ua/ua/nauka/yevrointegraciya/ramkovi-programi-z-doslidzhen-ta-innovacij-gorizont-2020-ta-gorizont-yevropa-ta-iniciativi-yevropejskoji-komisiyi-yevropejskij-zelenij-kurs/gorizont-2020](https://mon.gov.ua/ua/nauka/yevrointegraciya/ramkovi-programi-z-doslidzhen-ta-innovacij-gorizont-2020-ta-gorizont-yevropa-ta-iniciativi-yevropejskoji-komisiyi-yevropejskij-zelenij-kurs/gorizont-2020)
4. CORDIS. An Interactive, Collaborative Digital Gamification Approach to Effective Experiential Training and Prediction of Criminal Actions. Grant agreement ID: 101021714. DOI: 10.3030/101021714.
5. LAW–GAME. <https://lawgame-project.eu/objectives/>

Єсімов С. С.

кандидат юридичних наук, доцент,
професор кафедри адміністративно-правових дисциплін
(Львівський державний університет внутрішніх справ)

ЮРИДИЧНА ВІДПОВІДАЛЬНІСТЬ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ

Розвиток суспільства характеризується вивченням робототехніки, генних досліджень та інформатизацією. Законодавство поступово змінюється під впливом науково-технічного прогресу. Потрібні нові правові акти, що