

# **БУДУЩЕЕ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ: ВЛИЯНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА НА СОВРЕМЕННЫЕ ИГРОВЫЕ МЕДИА И ИНДУСТРИИ**

**E. A. Мухортова**

*Казанский (Приволжский) Федеральный университет,  
ул. Профессора Нужина, 1/37, 420111, г. Казань, Россия,  
liz.mukhortova@mail.ru*

*Научный руководитель – Р. П. Баканов,  
кандидат филологических наук, доцент*

В статье исследуется трансформация игровой журналистики под влиянием искусственного интеллекта, с особым акцентом на роль ИИ-фактчекинга в борьбе с дезинформацией. Анализируются возможности автоматизации рутинных задач, усиления творческих процессов и персонализации контента, а также ключевые риски – от потери авторского стиля до этических дилемм. Подробно рассматриваются технологические и когнитивные ограничения ИИ при верификации информации, необходимость симбиоза человеческой экспертизы и машинной эффективности, а также будущие сценарии развития медиа в условиях цифровой революции.

**Ключевые слова:** искусственный интеллект; игровая журналистика; фактчекинг; дезинформация; автоматизация контента; персонализация; машинное обучение.

# **БУДУЧЫНЯ ГУЛЬНЯВОЙ ЖУРНАЛІСТЫКІ: УПЛЫЎ ШТУЧНАГА ИНТЭЛЕКТУ НА СУЧАСНЫЯ ГУЛЬНЯВЫЯ МЕДЫЯ І ІНДУСТРЫІ**

**Я. А. Мухартава**

*Казанскі (Прыволжскі) Федэральны ўніверсітэт,  
бул. Прафесара Нужына, 1/37, 420111, г. Казань, Расія,  
liz.mukhortova@mail.ru*

*Навуковы кіраўнік – Р. П. Баканаў,  
кандыдат філалагічных навук, дацэнт*

У артыкуле даследуеща трансфармацыя гульнявой журналістыкі пад упливам штучнага інтэлекту, з асаблівым акцэнтам на ролю ШІ-фактчэкінгу ў барацьбе з дэзінфармацыяй. Аналізующа магчымасці аўтаматызацыі рутинных задач, узмацнення творчых працэсаў і персаналізацыі кантэнту, а таксама ключавыя рызыкі – ад страты аўтарскага стылю да этичных дылем. Падрабязна разглядающа тэхналагічныя і кагнітыўныя абмежаванні ШІ пры верыфікацыі інфармацыі, неабходнасць сімбіёзу чалавечай эксперытызы і машыннай эфектыўнасці, а таксама будучыя сцэнарыі развіцця мядыя ва ўмовах лічбавай рэвалюцыі.

**Ключавыя слова:** штучны інтэлект; гульнявая журналістыка; фактчэкінг; дэзінфармацыя; аўтаматызацыя кантэнту; персаналізацыя; машыннае навучанне.

Роль искусственного интеллекта в создании игрового контента становится все более значимой. Прежде всего, он берет на себя автоматизацию рутинных задач. ИИ-системы, особенно большие языковые модели (LLM), способны сканировать множество источников – официальные анонсы, форумы, соцсети разработчиков – и генерировать краткие новостные дайджесты или отчеты с мероприятий (например, ежегодная премия «The Game Awards») буквально через час после их окончания, выделяя ключевые анонсы и цитаты. Они также создают базовые описания игр, гайды по механикам или локациям, расшифровывают интервью и подкасты (удаляя слова-паразиты и расставляя пунктуацию), а также обеспечивают быстрый перевод и локализацию контента. Однако ИИ не ограничивается данной рутиной; он усиливает творческие процессы. Журналисты используют его как инструмент для мозгового штурма, генерируя неочевидные темы статей, провокационные заголовки или углы подачи. ИИ создает первые черновики и структурирует текст, помогает подбирать или даже генерировать иллюстрации (с помощью моделей вроде DALL-E), анализирует богатый лор игр (например, «The Witcher» или «Mass Effect») на предмет сюжетных дыр или связей. Важным направлением дополнительно является персонализация контента: ИИ адаптирует контент под интересы конкретного читателя (используя, к примеру, алгоритм коллаборативной фильтрации), акцентируя его любимые жанры или механики, и создает сверхточные рекомендации, выходящие за рамки простого «похоже».

Несмотря на потенциал, существуют серьезные риски: потеря уникального авторского голоса из-за шаблонности ИИ-текстов, генерация правдоподобных, но ложных утверждений («галлюцинации»), засорение интернета низкокачественным SEO-спамом и сложные этические

вопросы авторства и плагиата при соавторстве с ИИ [1]. ИИ-фактчекинг выделяется как критически важное и перспективное направление, особенно в сфере игровой информации. Его актуальность обусловлена особой уязвимостью игровой сферы к дезинформации: постоянным потоком утечек (часто фейковых, как вокруг GTA VI), слухов, ошибок в описании механик или сюжета, маркетинговыми преувеличениями или замалчиванием проблем, неточностями в историческом/культурном контексте игр, а также распространением токсичности и откровенной лжи внутри сообществ.

Возможности ИИ позволяют проводить автоматическую перекрестную проверку, сканируя в реальном времени десятки источников – от официальных аккаунтов социальных сетей студий и крупных СМИ до нишевых форумов (Reddit, ResetEra) и архивов – на предмет подтверждений или опровержений заявлений, выявляя противоречия между разными представителями студий или СМИ. ИИ может анализировать паттерны и аномалии, обучаясь распознавать стилистические и контекстные признаки фейков, а также выявляя поддельные скриншоты или видео (deepfakes) в «слитых» материалах с помощью алгоритмов компьютерного зрения, сканируя на несоответствия в анимации и освещении. Он также может оценивать надежность источников, проверяя их историю и репутацию, верифицирует цитаты, сравнивая их с полными записями интервью или стримов на предмет оторванности из контекста, и даже анализирует игровой лор на каноничность. Для технических аспектов ИИ сопоставляет заявленные характеристики игр (FPS, разрешение) с возможностями платформ и паттернами разработчиков, проверяет списки изменений в патчах на соответствие реальным игровым файлам или массовым отзывам игроков. Главное преимущество – огромная скорость обработки терабайтов данных, неподъемных для человека. Однако ограничения ИИ-фактчекинга существенны и опасны. Его точность напрямую зависит от качества и полноты данных для обучения («мусор на входе, мусор на выходе»), рискуя усилить существующие медийные предубеждения. ИИ часто не вникает в контекст – сарказму, иронии, мемам, культурным нюансам, – что может привести к ложным выводам. Он подвержен собственным «галлюцинациям», генерируя ложные подтверждения или опровержения. Возникает риск слепого доверия («ИИ проверил» ≠ «истина») со стороны журналистов и аудитории, а также сложные этические дилеммы ответственности за ошибки и прозрачности алгоритмов. На практике игровые издания и платформы (например, DTF) пока используют ИИ в основном как помощника для поиска источников, проверки дат/цифр, модерации самого контента.

та в ленте рекомендаций, а не для автономных решений. У Blizzard Entertainment существуют свои алгоритмы машинного обучения для анализа жалоб и внутриигровых чатов [2], но насколько даже сейчас они хорошо справляются – вопрос открытый. Инструменты вроде Factivers и Full Fact адаптируются, но специализированных игровых массовых решений нет.

Влияние ИИ на индустрию и аудиторию многогранно. Внутри редакций происходит перераспределение ролей: журналист становится «шеф-редактором ИИ», фокусируясь на постановке задач (промпты), критической оценке его выводов, добавлении экспертизы, контекста и финальной редактуры. Основная ценность смещается к анализу, расследованиям, интервью и авторским колонкам. Требуются новые навыки: «пилотирование» ИИ (умение задавать точные промпты, понимать его ограничения), еще более глубокая экспертиза в играх и индустрии для проверки ИИ и критическая оценка его работы. Экономически сокращение затрат на рутину может высвободить ресурсы для глубоких материалов, но требуются инвестиции в сами ИИ-инструменты и обучение. Отношения с игровой индустрией (журналистами/разработчиками) меняются: редакции быстрее реагируют на кризисы и опровергают фейки, что усложняет жизнь PR-отделам, пытающимся манипулировать информацией. Одновременно сами компании используют ИИ для мониторинга тональности публикаций и управления репутацией. Аудитория сталкивается с ключевыми вопросами: нужна ли четкая маркировка («текст сгенерирован ИИ», «факты проверены ИИ»), и как она влияет на доверие? Точный фактчекинг может его укрепить, но ошибки ИИ или ощущение «бездушности» машинного контента – подорвать. Главным драйвером доверия останется человеческая ответственность, экспертиза и уникальный стиль. Гиперперсонализация контентом ИИ несет риск усиления информационных пузырей (эхо-камер).

Этические, правовые и будущие аспекты требуют самого пристального внимания. Этические дилеммы включают необходимость прозрачности использования ИИ (в какой степени и обязательно ли?), окончательную ответственность журналиста/редакции за любые ошибки (нельзя ссылаться на «баг алгоритма»), сложные вопросы авторского права на ИИ-генерируемый контент и результаты фактчекинга (критерий – уровень человеческого творческого вклада), опасность усиления предвзятости алгоритмов, если ИИ обучен на нерепрезентативных данных, и угрозу сокращения разнообразия мнений в погоне за оптимизацией и кликами [3]. Правовое поле пока отстает: применяются существующие законы о клевете, диффамации, авторском праве (особенно

касательно обучения ИИ) и защите данных. Ожидается развитие специфического регулирования: обязательная маркировка, стандарты для ИИ-фактчекинга, ограничения на deepfakes. Будущие сценарии варьируются: оптимистичный: ИИ как мощный инструмент, освобождающий журналистов для более глубокого анализа и расследований, а точный фактчекинг повышает доверие; пессимистичный рисует картину низкокачественного ИИ-контента, эрозии доверия, упадка экспертной журналистики и «гонки вооружений» между ИИ-фейками и ИИ-детекторами; реалистичный сценарий предполагает симбиоз: ИИ берет рутину и первичную проверку фактов, человек – сложный анализ, интерпретацию контекста, принятие этических решений и несение финальной ответственности. Ключевые навыки будущего игрового журналиста включают глубокую экспертизу, критическое мышление и умение работать с ИИ (включая prompt engineering), анализ данных, расследовательские способности, коммуникацию и построение доверия, а также понимание этики в эпоху ИИ.

В заключение, будущее игровой журналистики определяется трендами автоматизации, персонализации, усиления фактчекинга и неизбежными этическими вызовами. ИИ – не замена журналисту, а мощный, но сложный инструмент. Успех будет зависеть от сохранения и усиления человеческой экспертизы, этической ответственности и критического мышления, прозрачности в использовании технологий и инвестиций в качественные ИИ-инструменты и обучение. Будущее – за эффективным сотрудничеством человека, владеющим пониманием игр и контекста, и ИИ, обрабатывающего данные с нечеловеческой скоростью.

### Библиографические ссылки

1. Искусственный интеллект в медиа и коммуникациях. Практики российского медиабизнеса / Давыдов С. [и др.] // РАЭК. URL: [https://ai.gov.ru/knowledgebase/vnedrenie-ii/2023\\_iskusstvennyy\\_intellekt\\_v\\_media\\_i\\_kommunikaciyah\\_praktiki\\_rossiyskogo\\_mediabiznesa\\_rack/](https://ai.gov.ru/knowledgebase/vnedrenie-ii/2023_iskusstvennyy_intellekt_v_media_i_kommunikaciyah_praktiki_rossiyskogo_mediabiznesa_rack/) (дата обращения: 06.06.2025).
2. Страндов С., Математический алгоритмы против «токсичности»: Президент Blizzard рассказал о борьбе с недобросовестными игроками // URL: <https://gamemag.ru/news/152013/blizzard-on-toxicity-decrease-thanks-to-machine-learning> (дата обращения: 07.06.2025).
3. Королёв И. А. Автоматизация фактчекинга в журналистике: ограничения и перспективы развития // Труды БГТУ. Серия 4: Принт- и мидиатехнологии. 2022. № 2(261). С. 50–56.