

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

Е. А. 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.

БУДУЧИНЯ ГУЛЬНЯВОЙ ЖУРНАЛІСТЫКІ: УПЛЫЇ ШТУЧНАГА ІНТЭЛЕКТУ НА СУЧАСНЫЯ ГУЛЬНЯВЫЯ МЕДЫЯ І ІНДУСТРЫІ

Я. А. Мухартава

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

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

У артыкуле даследуецца трансфармацыя гульнявой журналістыкі пад уплывам штучнага інтэлекту, з асаблівым акцэнтам на ролю ШІ-фактчэкінгу ў барацьбе з дэзінфармацыяй. Аналізуюцца магчымасці аўтаматызацыі рутынных задач, узмацнення творчых працэсаў і персаналізацыі кантэнту, а таксама ключавыя рызыкі – ад страты аўтарскага стылю да этычных дылем. Падрабязна разглядаюцца тэхналагічныя і кагнітыўныя абмежаванні ШІ пры верыфікацыі інфармацыі, неабходнасць сімбіёзу чалавечай экспертызы і машыннай эфектыўнасці, а таксама будучыя сцэнарыі развіцця медыя ва ўмовах лічбавай рэвалюцыі.

Ключавыя словы: 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 рутинной работой; 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, иронию, 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 контен-

та в ленте рекомендацій, а не для автономних рішень. У Blizzard Entertainment існують свої алгоритми машинного навчання для аналізу скарг і внутрігрових чатів [2], але наскільки навіть зараз вони добре справляються – питання відкрите. Інструменти на кшталт Factivers і Full Fact адаптуються, але спеціалізованих ігрових масових рішень немає.

Вплив ІІ на індустрію і аудиторію багатогранний. Всередині редакцій відбувається перерозподіл ролей: журналіст стає редактором «шеф-редактором ІІ», фокусуючись на постановці завдань (промптів), критичній оцінці його висновків, доданні експертизи, контекста і фінальної редактури. Основна цінність зміщується до аналізу, дослідженням, інтерв'ю і авторським колонкам. Потребуються нові навички: «пілотування» ІІ (уміння задавати точні промпти, розуміти його обмеження), ще глибша експертиза в іграх і індустрії для перевірки ІІ і критична оцінка його роботи. Економічно скорочення витрат на рутину може звільнити ресурси для глибоких матеріалів, але потребуються інвестиції в самі ІІ-інструменти і навчання. Відносини з ігровою індустрією (журналістами/розробниками) змінюються: редакції швидше реагують на кризи і спростовують фейки, що ускладнює життя PR-відділам, намагаючись маніпулювати інформацією. Одночасно самі компанії використовують ІІ для моніторингу тональності публікацій і управління репутацією. Аудиторія стикається з ключовими питаннями: потрібна чи чітка маркування («текст сгенерований ІІ», «факти перевірені ІІ»), і як це впливає на довіру? Точний фактчекінг може його зміцнити, але помилки ІІ або відчуття «бездушності» машинного контенту – підірвати. Головним драйвером довіри залишиться людська відповідальність, експертиза і унікальний стиль. Гіперперсоналізація контентом ІІ несе ризик посилення інформаційних бульбашок (ехо-камер).

Етичні, правові і майбутні аспекти потребують найпильнішого уваги. Етичні дилеми включають необхідність прозорості використання ІІ (в якій ступені і обов'язково чи?), остаточну відповідальність журналіста/редакції за будь-які помилки (не можна покластися на «благ алгоритму»), складні питання авторського права на ІІ-генерований контент і результати фактчекінгу (критерій – рівень людського творчого внеску), небезпека посилення передвзятості алгоритмів, якщо ІІ навчений на нерепрезентативних даних, і загрозу скорочення різноманітності думок в погоні за оптимізацією і кліками [3]. Правове поле поки відстає: застосовуються загальні закони проклевету, диффамії, авторському праві (особливо

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 низкого качества 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, исследовательские 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_raek/ (дата обращения: 06.06.2025).
2. Страндов С., Математические 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 медиатехнологии. 2022. № 2(261). С. 50–56.