

Вараксин Константин Дмитриевич,

магистр,

Эльснер Игорь Владимирович,

магистр,

Уральский государственный экономический университет

Россия, г. Екатеринбург

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В СФЕРЕ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Аннотация: В статье рассматриваются проблемы использования искусственного интеллекта в сфере развлечений. Приведён обзор существующих на рынке примеров использования методов машинного обучения в плоскости помощи создания контента, а так же, как отдельных продуктов. Проводится анализ проблем, возникающих при использовании искусственного интеллекта в данной сфере. Делается вывод о том что хоть искусственный интеллект и развивается быстрыми темпами и неизвестно в какую сторону пойдет его развитие, уже существующие проблемы необходимо решать уже сейчас, ведь они затрагивают не только технические проблемы, но и морально-этические нормы.

Ключевые слова: машинное обучение, искусственный интеллект, сфера развлечений, контент.

Varaksin Konstantin Dmitrievich, Master student,

Elsner Igor Vladimirovich, Master student,

Ural State University of Economics, Russia, Yekaterinburg

THE USE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN THE ENTERTAINMENT SECTOR

Abstract: *The article discusses the problems of using artificial intelligence in the entertainment industry. It provides an overview of existing examples of using machine learning methods in the field of content creation assistance, as well as in the form of individual products. The article analyzes the issues that arise when using artificial intelligence in this field. The author concludes that although artificial intelligence is developing rapidly and its future is uncertain, it is important to address the existing issues now, as they involve not only technical issues but also moral and ethical considerations.*

Keywords: *machine learning, artificial intelligence, entertainment industry, content.*

Введение

Искусственный интеллект за последние несколько лет быстро стал неотъемлемой частью экономики, влияя на широкий спектр сфер деятельности, в том числе и сферы развлечений. Его применение открывает широкие возможности не только для упрощения или автоматизации уже существующих процессов в создании услуг, но также и для создания совершенно новых видов развлечений на основе искусственного интеллекта. Его применение открывает новые горизонты для творчества и взаимодействия с пользователями. [1] В данной статье рассматриваются проблемы использования искусственного интеллекта в сфере развлечений, а также проводится как анализ уже существующих методов применения искусственного интеллекта для создания контента, так и новые развлечения, созданные полностью на основе искусственного интеллекта.

Отдельный интерес вызывает способность алгоритмов машинного обучения генерировать совершенно новый контент. Из-за этого одновременно

и более широкий круг людей способен на создание собственного контента, а также более качественный контент может быть создан с куда более меньшими затратами человеческого ресурса. Однако эксперты отмечают, что около 43% представителей индустрии обеспокоены снижением качества работ из-за массового внедрения искусственного интеллекта в творческий процесс человека [2].

Определение сферы развлечений

Сфера развлечений охватывает широкий спектр услуг, мероприятий и товаров, направленных на обеспечение потребностей людей в отдыхе, а также эмоциональном и культурном удовлетворении. Развлечения всегда были важной частью жизни человечества, и всегда занимали и будут занимать отдельную нишу в экономике. Эта сфера охватывает такие направления как кинопроизводство, музыка, видеоигры, театр, спорт, тематические парки, казино, путешествия и туризм, музеи, покупки, и специальные мероприятия [3]. Ключевая цель индустрии развлечений — это создание ценности через предоставление уникального опыта, и не важно это просмотр фильма, просмотр прямой трансляции или взаимодействие с цифровым контентом.

Современные тенденции расширяют границы в сфере развлечений, предоставляя как инновационные методы создания контента, к примеру с использованием искусственного интеллекта, так и совершенно новые форматы этого контента, к примеру виртуальная реальность или предоставление искусственного интеллекта как развлечения. Так же в процессе развития человечества интерес людей смещается к новым предложениям на рынке, из-за чего старые развлечения постепенно отходят на второй план или совсем исчезают из-за радикальных изменений в обществе. К примеру, в средневековье публичная казнь тоже считалась развлекательным мероприятием, но в связи с постепенным изменением моральных устоев общества, постепенно это перестало быть развлечением.

Таким образом сфера развлечений выступает не только как источник массовой культуры и развлечений, но и как динамичная система, постоянно адаптирующаяся к развитиям технологий и меняющимся потребностям людей.

Использование искусственного интеллекта для автоматизации создания контента

В современной индустрии развлечений искусственный интеллект постепенно становится все более и более часто используемым, ведь он предлагает широкий спектр решений от генерации текстов до создания визуальных и музыкальных произведений. В индустрии кино и мультипликации модели машинного обучения часто применяются для снижения затрат и снижения объемов команды, работающей над проектом. Примером такого подхода может быть анимационный фильм “Twins Ninahima”, созданный японской студией “KaKa Technology” практически полностью силами искусственного интеллекта и выпущенный в 28 марта 2025 года [4]. В команду, занимавшуюся созданием этого анимационного фильма, входит всего 13 человек, а также три актера озвучки. Однако хоть данный продукт и создан в основном искусственным интеллектом, команда принимала непосредственное участие в исправлении ошибок анимации, созданной искусственным интеллектом, созданием звукового сопровождения, написании сюжета. Сами создатели анимационного фильма говорят о том, что искусственный интеллект является новым инструментом, и должен быть использован для сокращения производственных издержек и объемов работ, из-за которых возникает нехватка рабочей силы. Однако качество самого продукта было слабо оценено публикой, и получила оценку пользователей 3.0 из 10.0 по версии IMDb [5].

Внедрение машинного обучения в творческие процессы так же ведет за собой ряд проблем. Одной из ключевых является вопрос снижения качества контента и оригинальности контента созданного с использованием

искусственного интеллекта в больших масштабах. Алгоритмы могут часто просто воспроизводить шаблоны, использованные в обучающих данных, что может привести к снижению художественной ценности таких произведений [6]. Кроме того, возникает этическая дилемма: кто является автором работы, созданной с использованием искусственного интеллекта? пользователь, описавший свое представление контента модели, сама модель, сгенерировавшая этот контент, или разработчик, создавший эту модель. Еще одной проблемой может быть зависимость от обучающих данных, которые могут содержать неполные или предвзятые образцы, не позволяющие модели машинного обучения производить полноценный контент, и ограничивающие креативность и разнообразие результатов.

Искусственный интеллект может стать хорошим инструментом, упрощающим создание контента, но для полноценного его использования предстоит еще разработать определенные четкие правила и стандарты, позволяющие сохранить баланс между автоматизацией и сохранением уникальности творчества.

Использование искусственного интеллекта как продукта сферы развлечений

Искусственный интеллект так же может быть не только удобным помощником в создании контента, но и самостоятельным продуктом на рынке развлечений. Примерами такого могут быть платформы вроде “Character.ai” [7] или “AI Dungeon” [8], где искусственный интеллект генерирует уникальные сюжеты, диалоги и персонажей в реальном времени, основываясь на ответах пользователей. “AI Dungeon” предоставляет пользователю возможность участвовать в интерактивных историях, где модель машинного обучения адаптирует повествование под действия пользователя. “Character.ai” позволяет пользователю общаться с заранее созданными другими пользователями собеседниками, которые могут быть как совершенно новыми персонажами, созданными на основе уже существующих персонажей или

исторических личностей. Подобные продукты показывают, что и сам искусственный интеллект способен стать полноценным продуктом на рынке развлечений.

Однако использование искусственного интеллекта в качестве готового продукта сопряжено с рядом проблем. Одной из наиболее крупных проблем является необходимость постоянного цензурирования контента. Автономность алгоритмов машинного обучения может привести к тому, что он будет генерировать материалы, нарушающие правовые, этические или моральные нормы. Отдельную сложность в этом представляет высокая адаптивность и динамичность искусственного интеллекта, вследствие чего он может обходить наложенные ограничения используя косвенные формулировки, кодировку частей с запрещенными темами или другими способами. Так же возможна проблема приватности данных пользователей. Из-за того, что такие алгоритмы зачастую обучаются во время общения с пользователем, возможны утечки персональных данных от одних пользователей к другим. В приведенных примерах такого еще не происходило, но в марте 2023 года в ходе сбоя в работе другого популярного помощника на основе искусственного интеллекта “ChatGPT” некоторые пользователи смогли получить личные данные других пользователей [9].

Использование искусственного интеллекта как самостоятельного продукта сферы развлечений вполне оправданно и уже имеет широкое применение, но все еще присутствует ряд проблем, которые необходимо решить для полностью безопасного использования этих ресурсов.

Заключение

Проанализированы основные методы применения искусственного интеллекта в сфере развлечений. Установлено, что в данной сфере все еще присутствуют не только моральные и этические проблемы использования моделей машинного обучения, но и технические проблемы связанные с цензурированием и безопасностью персональных данных. Однако

искусственный интеллект постоянно развивается и модернизируется, и не известно какую форму помощи он предложит в будущем, или какую новую нишу он сможет занять. Однако выявленные в ходе этой работы проблемы будут требовать решения в любом случае.

Список источников:

1. Апешин, Д.Н. Использование искусственного интеллекта в сфере развлечений / Д.Н. Апешин, А.В. Воробьев // Журнал “Научный аспект” - информационные технологии. – 2024. – № 2. – URL: <https://na-journal.ru/2-2024-informacionnye-tekhnologii/8915-ispolzovanie-iskusstvennogo-intellekta-v-sfere-razvlechenij> (дата обращения: 25.06.2025).
2. Индустрия развлечений обеспокоена из-за способностей искусственного интеллекта [Электронный ресурс] // Kinometro. – 09.07.2023. – URL: https://www.kinometro.ru/news/show/name/ai_variety_poll_09072023 (дата обращения: 25.06.2025).
3. Stein, J., & Evans, G. Entertainment Industry – an overview [Электронный ресурс] // ScienceDirect. – 2009. – URL: <https://www.sciencedirect.com/topics/social-sciences/entertainment-industry> (дата обращения: 25.06.2025)
4. Twins Hinahima – официальный сайт [Электронный ресурс] // anime-hinahima.com. – URL: <https://anime-hinahima.com> (дата обращения: 25.06.2025)
5. Twins Hinahima (TV Special 2025) [Электронный ресурс] // IMDb. – URL: <https://m.imdb.com/title/tt36415390> (дата обращения: 25.06.2025)
6. Продукт: Искусственный интеллект (ИИ, Artificial intelligence, AI) [Электронный ресурс] // TAdviser. – URL: [https://www.tadviser.ru/index.php/Продукт:Искусственный_интеллект_\(ИИ,_Artificial_intelligence,_AI\)](https://www.tadviser.ru/index.php/Продукт:Искусственный_интеллект_(ИИ,_Artificial_intelligence,_AI)) (дата обращения: 25.06.2025).

7. Character.ai – официальный сайт [Электронный ресурс] // character.ai. – URL: <https://character.ai> (дата обращения: 25.06.2025).

8. AI Dungeon – официальный сайт [Электронный ресурс] // play.aidungeon.com. – URL: <https://play.aidungeon.com> (дата обращения: 01.07.2025).

9. И ты, бот: почему в утечке данных пользователей ChatGPT нет ничего удивительного [Электронный ресурс] // Forbes Russia. – 2023. – 30 марта – URL: <https://www.forbes.ru/tekhnologii/486858> (дата обращения: 01.07.2025).