

Штучний інтелект у розвагах

Денис Балдик

*кандидат економічних наук, доцент,
завідувач кафедри інформаційного менеджменту,
математики та статистики,*

*ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК», м. Київ, Україна,
e-mail: baldykdo@krok.edu.ua,
ORCID: 0000-0003-2670-1190*

Костянтин Янін

студент кафедри комп'ютерних наук,

*ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК», м. Київ, Україна,
e-mail: yaninka@krok.edu.ua*

Віктор Гаркуша

кандидат фізико-математичних наук,

*доцент, доцент кафедри інформаційного менеджменту,
математики та статистики,*

*ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК», м. Київ, Україна,
e-mail: GarkushaVV@krok.edu.ua*

Стрімкий розвиток штучного інтелекту (ШІ) значною мірою впливає на сферу розваг, перетворюючи традиційні підходи до створення контенту та його споживання. Технології ШІ сьогодні виконують не лише допоміжну функцію, але й часто виступають як повноцінні учасники творчого процесу, надаючи нові інструменти для реалізації задумів та забезпечуючи персоналізацію досвіду користувача.

ШІ став незамінним інструментом для представників творчих професій. Системи ШІ дозволяють митцям генерувати ідеї та варіанти їх реалізації лише на основі текстових запитів. Це особливо цінно на етапі концептуалізації, коли користувач має загальне бачення, але потребує конкретних рішень. Такі інструменти не замінюють людську працю, але значно розширюють її можливості, дозволяючи експериментувати з різними стилями та напрямками або покращувати власні навички.

У сфері відеоігор ШІ відіграє ключову роль у створенні складних ігрових світів [1]. Сучасні системи використовуються для розробки розумних NPC з адаптивною поведінкою, генерації ігрових просторів, динамічної зміни складності гри відповідно до навичок гравця тощо.

У кіноіндустрії ШІ знайшов застосування у колоризації та реставрації зображення, автоматизації монтажу, а також у генерації декорацій та спецефектів [2].

Однією з найважливіших переваг ШІ є здатність створювати унікального досвіду для кожного користувача. Алгоритми [4] аналізують поведінкові патерни, уподобання та навіть емоційні реакції для формування персоналізованих рекомендацій та адаптації контенту під уподобання користувача [2].

Незважаючи на усі переваги, розвиток ШІ у сфері розваг супроводжується низкою етичних проблем та питань, наприклад: проблеми авторських прав

[3], створення провокаційного контенту, запобігання посиленню соціальних стереотипів, високі ціни та необхідність у підписці для якісного користування певними сервісами ШІ. Це змушує розробників впроваджувати системи фільтрації та модифікувати алгоритми для зменшення ризиків та покращення якості роботи для усіх користувачів.

Штучний інтелект став потужним каталізатором змін у сфері розваг, трансформуючи як процеси створення контенту, так і способи його споживання [2]. Майбутнє галузі полягає у пошуку оптимального балансу між технологічними можливостями та людською креативністю, а подальший розвиток ШІ обіцяє ще глибшу інтеграцію технологій у творчі процеси, відкриваючи для митців та споживачів розваг нові можливості та надаючи ширший функціонал для спрощення та покращення досвіду від різних типів розваг.

Ключові слова: Штучний інтелект; сфера розваг.

Список використаних джерел

1. Вплив ШІ на сферу відеоігор [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://neuron.expert/news/ai-video-games-the-next-frontier-in-interactive-entertainment/15333/uk/>
2. Як ШІ змінює індустрію розваг [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://uk.sharp-coderblog.com/blog/how-ai-is-affecting-the-entertainment-industry>
3. Штучний інтелект в креативних індустріях [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://ir.lib.vntu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/47567/19010.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
4. Алімова О. В., Мічківський С. М. Розробка антагоністичної комп'ютерної гри «Лабіринт на двох». XII Міжнародній науково-технічній конференції «Проблеми Інформатизації» (м. Київ, 13 грудня 2018 року). Київ: Державний університет телекомунікацій, 2018 – URL: <https://duikt.edu.ua/ua/lib/1/category/731/view/1701>