

О. Г. Филатова. – СПб. : С.-Петерб. нац. исслед. ун-т информ. технологий, механики и оптики, 2012. – 73 с.

Усик Д. С., студент 212 группы
дневной формы обучения
Научный руководитель – Мармулевская М. Ю.,
преподаватель

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА КАК МЕТОДА ИНТЕРАКТИВНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В ПРОЦЕССЕ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В современном мире использование искусственного интеллекта играет важную роль в различных сферах жизнедеятельности человека, способствуя развитию цифровой грамотности личности. Распространение цифровых технологий влияет и на игровую деятельность, являясь не только развлекательной сферой, но и платформой для социализации личности. Введение искусственного интеллекта в игровую деятельность открывает новые возможности в области интерактивного взаимодействия. Актуальность данной статьи обусловлена тем, что в сфере культуры использование искусственного интеллекта значительно отстает от современных технологических достижений. И перспективы использования искусственного интеллекта как метода интерактивного взаимодействия в процессе игровой деятельности могут способствовать созданию инновационных и интерактивных культурных продуктов.

Следует уточнить, что сегодня игры проникают в различные аспекты жизни современного человека, от мобильных приложений и компьютерных игр до настольных и спортивных видов игровой деятельности.

Автор О.С. Газман дает следующее определение «игровая деятельность – это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия, удовольствия от проявления физических и духовных сил» [1].

Игровая деятельность дает возможность участникам игрового процесса погрузиться в мир игры, испытывать эмоции, развивать навыки и создавать новые социальные связи. Игра является важным элементом социально-культурной жизни человека, влияя на повседневную жизнь миллионов людей по всему миру. В контексте игровой деятельности искусственный интеллект предоставляет значительные возможности обогащая игровой процесс.

Искусственный интеллект представляет собой область компьютерных наук, которая занимается созданием алгоритмов способных решать задачи, обучаться на опыте, принимать решения на основе заложенных данных. Отметим, что эти задачи включают в себя творческое мышление, логическое рассуждение, сбор информации и многое другое [2].

Благодаря искусственному интеллекту человек получил новые платформы для развлечений, а также инструменты для создания новых творческих пространств. Специалисты сферы культуры нашли применение данной технологии и к творческому процессу, например, при создании сценариев игровых программ [3].

Одним из областей применения искусственного интеллекта является нейронные сети (нейросети). Следует подчеркнуть, что в нейросетях заложен алгоритм самообучения, который способен выявлять закономерности и шаблоны, обрабатывать большие объемы материалов, адаптироваться к условиям и выдавать ответы на вопросы. Данная технология развивается в условиях быстрого темпоритма современного общества, оказывая значительное воздействие на социум. Такие же стремительные изменения происходят и социально-культурной сфере, нейросети оказывают воздействие и на индустрию развлечений и дают возможности специалистам данной сферы создавать уникальный творческий продукт [4].

Функции искусственного интеллекта включают в себя

- обучение и самообучение;
- понимание и применения знаний, относящихся к специфическим;
- различного рода рассуждения в процессе выполнения поставленной задачи;
- взаимодействие или совместная работа с другими компьютерами для прохождения обучения и выполнения задач [5].

Исходя из этого можно сделать вывод: искусственный интеллект в сфере культуры представляет мощный инструмент работы и научного прогресса, который способен улучшить различные направления сферы культуры и искусства, но без участия человека сам существовать он не сможет. Симбиоз искусственного интеллекта и человека дополняют друг друга, выводя деятельность социально-культурной сферы на новый уровень [6].

Применение искусственного интеллекта может помочь в деятельности работника культуры, создавать совершенно новые и

интересные сценарии, улучшая игровые программы, дополнять мероприятия новыми играми и формами.

Так как сейчас вся современная молодежь активно пользуется интернет-ресурсами и хорошо в них разбирается, то использование нейросети в игровых программах может улучшить связь с аудиторией, найти интересный подход в завлечении молодежи и ее активизации.

Мы подобрали нейросети, которые можно использовать при разработке игровой программ или конкретной игры:

1) Runway ML. – с помощью этого приложения можно создавать 4-х секундные видео из фотографий.

2) Tik Tok TTS – онлайн-генератор речи с голосом из приложения Tik Tok.

3) Cropola – приложение способно обрезать изображений любого размера под популярные форматы без потери качества файла.

4) Percentage Calculator – нейросеть для подсчета процентов.

5) MagicAnimate: временно согласованная анимация изображения человека с использованием модели диффузии.

6) Stable Diffusion XL 1.0 – генератор изображений с качественной детализацией.

7) Audjust – приложение для изменения хронометража аудиофайлов.

8) Quickqr.art – создание необычного QR.

Все вышеперечисленные нейросети следует использовать в различных формах досуга для улучшения и хорошей связи с современной аудиторией.

Мы предлагаем рекомендации по использованию искусственного интеллекта как метода интерактивного взаимодействия в процессе игровой деятельности:

- Внедрение чат-ботов. Чат-боты – это современный инструмент коммуникации, в котором пользователи могут выполнять различные задачи и идти к определенной цели. Их можно использовать в таких формах как квесты, викторины, конкурсные программы. Для привлечения аудитории и лучшего взаимодействия с ней.

- Применение нейросетей для генерации аудио-видео-медиа контента

- Генерация контента игровой программы: например, задания, карты, персонажи и даже, описание игровых миров.

- Использование искусственного интеллекта в качестве соперника или союзника, который адаптируется к действиям игроков.

- Автоматизированный арбитраж и управление игрой: управления игровыми процессами, например, создание уровней, миссий или сюжетной линии, создание подсказок и рекомендации по стратегиям и тактике в игре.

- Создание уникальных игровых событий: Используйте ИИ для создания уникальных игровых событий и сценариев, которые могут изменяться в зависимости от действий игроков. Это добавляет элемент неожиданности и интерактивности в игровой процесс.

Подводя итог вышеизложенного, использование искусственного интеллекта в качестве метода интерактивного взаимодействия в процессе игровой деятельности открывает новые перспективы в сфере социально-культурной деятельности. Нами были рассмотрены различные аспекты применения искусственного интеллекта в игровой деятельности и использования цифровых технологий специалистами сферы культуры. Применение технологий делает игровой опыт более увлекательным и уникальным, создает иммерсивность игровой деятельности, создает более убедительную игровую атмосферу,

позволяет создавать динамичные и адаптивные игровые сценарии. В целом, статья подчеркивает важность использования искусственного интеллекта и его потенциал в создании увлекательных, инновационных и персонализированных сценариев в процессе игровой деятельности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Педагогические условия и средства развития ребенка в игровой деятельности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/vuz/pedagogicheskie-nauki/library/2015/02/02/igrovaya-deyatelnost> – Дата доступа: 11.03.2024.

2. Методы использования нейросетей в организации туристической деятельности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/metody-ispolzovaniya-neyrosetey-v-organizatsii-turistkoj-deyatelnosti> – Дата доступа: 10.03.2024.

3. Использование искусственного интеллекта в сфере развлечений [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://na-journal.ru/2-2024-informacionnye-tehnologii/8915-ispolzovanie-iskusstvennogo-intellekta-v-sfere-razvlechenij> – Дата доступа: 10.03.2024.

4. Цифровая фабрика грез. Как нейросети изменили индустрию развлечений [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://figure.media/kak-nejroseti-izmenili-industriyu-razvlechenij> – Дата доступа: 12.03.2024.

5. Использование искусственного интеллекта в работе учреждений социально-культурной деятельности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://apni.ru/article/7298-ispolzovanie-iskusstvennogo-intellekta-v-rabo> – Дата доступа: 15.03.2024.

6. Особенности и перспективы использования искусственного интеллекта в сфере культуры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://phsreda.com/ru/article/104889/discussion_platform – Дата доступа: 16.03.2024.

Фёдорова К. А., магистрант
заочной формы обучения

Научный руководитель – Козленко Е. Ю.,
кандидат педагогических наук, доцент

ОПЫТ РАБОТЫ НАУЧНЫХ БИБЛИОТЕК БЕЛАРУСИ ПО ПОПУЛЯРИЗАЦИИ ФОНДОВ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

В условиях стремительно изменяющихся внешних факторов современная библиотека должна позиционировать себя не только как учреждение, осуществляющее сбор и хранение документов, но и социальный институт, способствующий распространению знаний в обществе.

По мнению Р. С. Мотульского, «библиотека – это интегративный социальный институт, осуществляющий сбор, хранение и распространение в пространственно-временном континууме социально значимых документов с целью удовлетворения и формирования информационных потребностей пользователей. Основной причиной возникновения библиотеки и ее существования являются информационные потребности, вызванные к жизни разными видами деятельности человека» [1, с. 11].