

Г. Даутова¹, Е. Султан², Ж. Таубаев^{3*}

^{1,3}Казахский национальный университет имени аль-Фараби, Алматы, Казахстан

²Казахский национальный педагогический университет имени Абая, Алматы, Казахстан

E-mail: ¹gulnazdautova001@gmail.com, ²yertaysultan@gmail.com, ³certina_swiss@mail.ru

Orcid ID: ¹0000-0002-3377-5334, ²0000-0003-3240-2744, ³0009-0008-8650-2904

СОВРЕМЕННОЕ ФЭНТЕЗИ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ: РОЛЬ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА И ВИЗУАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Аннотация. В статье рассматривается влияние цифровых технологий и искусственного интеллекта на развитие современного жанра фэнтези. Актуальность исследования обусловлена активным внедрением ИИ в литературный процесс и переосмыслением понятий творчества, авторства и жанровых границ. Цель исследования – выявить стратегии использования искусственного интеллекта при создании фэнтезийных произведений и определить их влияние на жанровую трансформацию и читательское восприятие. Методология носит междисциплинарный характер и включает сравнительный анализ художественных текстов, культурологический и текстологический подходы, а также элементы количественного анализа. Материалами послужили тексты, созданные с помощью ИИ, и интерактивные цифровые платформы. Результаты показывают, что ИИ расширяет возможности моделирования фэнтезийных миров, способствует развитию интерактивных и персонализированных нарративов, а также формирует новые формы взаимодействия между автором и читателем. При этом выявлены ограничения ИИ в глубинной семантике, индивидуально-авторской стилистике и художественной целостности текста. Научная новизна заключается в рассмотрении ИИ как участника художественного процесса и в выявлении его роли в трансформации жанровых характеристик современного фэнтези. Сделанные выводы подчеркивают культурную и социальную значимость жанра фэнтези и обозначают перспективы его дальнейшего развития в условиях цифровизации и активного внедрения технологий искусственного интеллекта.

Благодарность: Статья опубликована при финансовой поддержке Комитета науки Министерства науки и высшего образования РК в рамках фундаментального научного проекта на 2024-2026 гг. AP23489843 «Основы искусственного интеллекта в литературе: раскрытие основных механизмов, последствий и будущих траекторий».

Ключевые слова: жанр фэнтези, искусственный интеллект, цифровые технологии, визуализация, компьютерные игры, интерактивные платформы, социокультурные трансформации.

Г. Даутова¹, Е. Султан², Ж. Таубаев^{3*}

^{1,3}ал-Фараби атындағы Қазақ ұлттық университеті, Алматы, Қазақстан

²Абай атындағы Қазақ ұлттық педагогикалық университеті, Алматы, Қазақстан

E-mail: ¹gulnazdautova001@gmail.com, ²yertaysultan@gmail.com, ³certina_swiss@mail.ru

Orcid ID: ¹0000-0002-3377-5334, ²0000-0003-3240-2744, ³0009-0008-8650-2904

ЦИФРАНДЫРУ ЖАҒДАЙЫНДАҒЫ ҚАЗІРГІ ФЭНТЕЗИ: ЖАСАНДЫ ИНТЕЛЛЕКТ ПЕН ВИЗУАЛДЫ ТЕХНОЛОГИЯЛАРДЫҢ РӨЛІ

Аңдатпа. Мақалада цифрлық технологиялар мен жасанды интеллекттің қазіргі фэнтези жанрының дамуына ықпалы қарастырылады. Зерттеудің өзектілігі жасанды интеллекттің әдеби үдерісте белсенді

* **Укажите правильную ссылку:**

Г. Даутова, Е. Султан, Ж. Таубаев. Современное фэнтези в условиях цифровизации: роль искусственного интеллекта и визуальных технологий // "Керуен". - №1, 90 том, 2026. С. 169-187. <https://doi.org/10.53871/2078-8134.2026.1-12>.

қолданылуы және шығармашылық, авторлық, жанрлық шекаралар ұғымдарының қайта қарастырылуымен байланысты. Зерттеудің мақсаты – фэнтези шығармаларын жасауда жасанды интеллектті қолдану стратегияларын анықтау және оның жанрлық трансформация мен оқырман қабылдауына әсерін айқындау. Зерттеу әдіснамасы пәнаралық сипатқа ие болып, көркем мәтіндерді салыстырмалы талдау, мәдениеттанулық және мәтінтанулық әдістерді, сондай-ақ сандық талдау элементтерін қамтиды. Зерттеу материалы ретінде жасанды интеллект көмегімен жасалған мәтіндер мен интерактивті цифрлық платформалар пайдаланылды. Зерттеу нәтижелері жасанды интеллекттің фэнтези әлемдерін модельдеу мүмкіндігін кеңейтіп, интерактивті және дербестендірілген нарративтерді қалыптастыратынын, автор мен оқырман арасындағы өзара әрекеттестіктің жаңа формаларын тудыратынын көрсетеді. Сонымен қатар жасанды интеллект мәтіндерінің терең семантика, авторлық стиль және көркемдік тұтастық тұрғысынан шектеулері анықталды. Зерттеудің ғылыми жаңалығы – жасанды интеллекттің көркем шығармашылық үдерістің белсенді қатысушысы ретінде қарастырылуында және оның фэнтези жанры трансформациясындағы рөлін айқындауда. Нәтижесінде жасанды интеллект фэнтези жанрын жаңғыртып, оның негізгі элементтерін сақтай отырып, заманауи әлеуметтік және мәдени мазмұнмен толықтыратыны және цифрлық әдебиеттің дамуына жаңа мүмкіндіктер ашатыны дәлелденді.

Алғыс: Мақала ҚР Ғылым және жоғары білім министрлігі Ғылым комитетінің 2024-2026 жж. AP23489843 «Әдебиеттегі жасанды интеллект негіздері: басты механизмдерді, салдарларды және болашақ траекторияларын айқындау» іргелі ғылыми-зерттеу жобасының негізінде жарияланды.

Кілт сөздер: Фэнтези жанры, жасанды интеллект, цифрлық технологиялар, визуализация, компьютерлік ойындар, интерактивті платформалар, әлеуметтік-мәдени трансформациялар.

Г. Даутова¹, Е. Султан², Ж. Таубаев^{3*}

^{1,3}Казахский национальный университет имени аль-Фараби, Алматы, Казахстан

²Казахский национальный педагогический университет имени Абая, Алматы, Казахстан

E-mail: ¹gulnazdautova001@gmail.com, ²yertaysultan@gmail.com, ³certina_swiss@mail.ru

Orcid ID: ¹0000-0002-3377-5334, ²0000-0003-3240-2744, ³0009-0008-8650-2904

MODERN FANTASY IN THE CONTEXT OF DIGITALIZATION: THE ROLE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND VISUAL TECHNOLOGIES

Abstract. The article examines the impact of digital technologies and artificial intelligence on the development of the modern fantasy genre. The relevance of the study is обусловлена the active integration of AI into the literary process and the reconsideration of concepts such as creativity, authorship, and genre boundaries. The aim of the study is to identify strategies for using artificial intelligence in the creation of fantasy works and to determine its influence on genre transformation and reader perception. The research methodology is interdisciplinary and includes comparative analysis of literary texts, cultural and textual approaches, as well as elements of quantitative analysis. The materials of the study include AI-generated texts and interactive digital platforms. The results show that artificial intelligence expands the possibilities of modeling fantasy worlds, contributes to the development of interactive and personalized narratives, and creates new forms of interaction between the author and the reader. At the same time, limitations of AI are identified in terms of deep semantics, individual authorial style, and artistic integrity. The scientific novelty of the study lies in considering artificial intelligence as an active participant in the creative process and in identifying its role in the transformation of the fantasy genre. The study concludes that artificial intelligence contributes to the renewal of the fantasy genre by preserving its core elements while integrating contemporary sociocultural meanings, and opens new prospects for the development of digital literature.

Acknowledgements: «This research was funded by the Science Committee of the Ministry of Science and Higher Education of the Republic of Kazakhstan (Grant No. AP23489843 Foundations of Artificial Intelligence in Literature: Unveiling Core Mechanisms, Implications, and Future Trajectories)».

Key words: Fantasy genre, artificial intelligence, digital technologies, visualization, computer games, interactive platforms, socio-cultural transformations.

1. Введение

Актуальность исследования обусловлена стремительным развитием технологий искусственного интеллекта (ИИ) и их влиянием на различные сферы творчества, включая литературу. Введение ИИ в литературный процесс открывает новые горизонты для авторов, позволяя ускорить создание текстов, улучшить их качество и предложить новые формы взаимодействия с контентом. Это исследование важно, так как оно помогает понять, каким образом ИИ может изменить и обогатить жанр фэнтези, делая его более доступным и разнообразным.

Основная проблематика исследования связана с рядом вызовов и ограничений, возникающих при интеграции ИИ в литературное творчество. Этические и правовые аспекты включают вопросы авторских прав, интеллектуальной собственности и ответственности при использовании ИИ для создания литературных произведений. Качество и креативность текстов вызывают опасения, что ИИ может полностью заменить творчество человека, решить проблемы, связанные с обеспечением высокого качества и креативности сгенерированных текстов. Технические ограничения заключаются в том, что современные алгоритмы ИИ еще не достигли уровня, позволяющего создавать полностью автономные и креативные произведения без участия человека. Исследование направлено на преодоление этих вызовов и поиск путей для эффективной интеграции ИИ в процесс создания фэнтези-литературы, что может привести к значительным инновациям в этой области (Freeman, Smith, 2023: 1-8).

Системы машинного перевода как инструменты искусственного интеллекта до сих пор находятся на стадии совершенствования, несмотря на их мощную базу лексикографических источников различных типов (справочники, словари), которые все же требуют большего вовлечения человеческих ресурсов для достижения адекватного перевода текста. Эту проблему исследовали Я.В. Капранов и другие (Капранов, 2023: 83-89). Однако они не рассматривают потенциальное влияние нейросетевых технологий на повышение качества перевода. В области классификации изображений искусственного интеллекта в научной фантастике исследователь Х. Осава (Осава, 2022: 2123-2133) выявляет элементы, благодаря которым работы могут быть схожи или не схожи. Вопрос возможного развития ИИ за пределами человеческого понимания и контроля обсуждался в работе Д. Хиппл (Хиппл, 2020: 382-408), где рассматривались произведения научной фантастики с такими сюжетами. М. Фриман (Фриман, 2023: 153-165) утверждает, что дипфейки и ИИ стерли разрыв между «наукой» и «фантастикой», объединив противоречия жанра. Т. Андервуд (Андервуд, 2020: 92-99) подчеркивает, что научная романтика и научная фантастика оказались более стабильными за два столетия, чем жанр фэнтези. Исследование взаимодействия человека с роботами и ИИ, проводимое Д.Г. Дитер (Диттер, 2020: 158-165), акцентирует внимание на том, как изображение технологий в СМИ конструирует социальную реальность. Г.М. Буше (Буше, 2024: 101-121) критически оценивает определение научной фантастики как «литературы возможного», анализируя разницу между фэнтези и научной фантастикой. Однако остаются пробелы, требующие дальнейшего изучения, особенно в аспекте влияния технологий на общество и культуру.

В казахстанском литературоведении искусственный интеллект рассматривается прежде всего как инструмент анализа художественного текста. В частности, А.Б. Темирболат отмечает, что применение цифровых технологий, включая Data Mining и искусственный интеллект, позволяет повысить эффективность исследования литературного творчества, выявлять закономерности и тенденции развития художественного процесса (Темирболат, 2025: 51-53). Вместе с тем данные технологии выступают как методологический и аналитический ресурс, а не как самостоятельный субъект художественного творчества.

Исследователи, погружались в анализ лексикографических баз систем машинного перевода, оставили без внимания потенциальное влияние нейросетевых технологий на улучшение качества переводов. В их работах прослеживается обсуждение развития искусственного интеллекта в пределах человеческого понимания, но не было рассмотрено, как данные технологии могут преодолеть границы и изменить ландшафт научной фантастики. Взаимодействие человека с роботами и искусственным интеллектом, а также их влияние на социальную реальность остались вне поля зрения исследователей, подобно психологическим и социальным последствиям использования ИИ, включая его воздействие на культурные процессы и личную идентичность.

Цель данного исследования заключалась в исследовании процесса внедрения искусственного интеллекта в создание произведений жанра фэнтези. Задачи данного исследования включали несколько ключевых направлений. Во-первых, необходимо было изучить, каким образом интеграция искусственного интеллекта в процесс создания фэнтезийных произведений могла повлиять на литературное творчество, а также оценить потенциальные преимущества и недостатки использования ИИ в этом контексте. Во-вторых, следовало исследовать этические и правовые аспекты, связанные с использованием ИИ для генерации текстов, включая вопросы авторских прав и интеллектуальной собственности.

2. Методы и материалы

2.1 Методы исследования

Исследование по интеграции искусственного интеллекта в процесс создания фэнтезийных произведений проводилось с использованием ряда ключевых материалов. Основной акцент был сделан на различных фэнтезийных произведениях, созданных с помощью ИИ. Для этого были отобраны сгенерированные ИИ рассказы, сцены и описания миров, которые затем анализировались по таким параметрам как структура, сюжет и стилистика.

Дополнительно изучены современные интерактивные платформы и компьютерные игры «The Elder Scrolls» (<https://www.elderscrollsonline.com/ru/home>) и «Dragon Age» (<https://www.ea.com/ru-ru/games/dragon-age>). Эти платформы ИИ активно применяет для создания динамичных миров и нелинейных историй, что предоставило возможность исследовать влияние ИИ на интерактивные фэнтезийные миры.

Для анализа текстов и данных использовались разные аналитические инструменты, включая программное обеспечение для обработки естественного языка (NLP). Это позволило оценить качество и креативность текстов, созданных ИИ, на количественном уровне.

2.2 Материалы исследования

Первый этап исследования включал сравнительный анализ литературных произведений, созданных с помощью ИИ. Для создания текстов были выбраны генеративные модели GPT-5 и Gemini, основное внимание уделялось сравнительно-сопоставительному анализу текстов с традиционными фэнтезийными произведениями. Сравнительный анализ проводился по ключевым параметрам: структура сюжета, развитие персонажей и использование фэнтезийных элементов, таких как магия и мифические существа. Это позволило выявить, насколько тексты, созданные ИИ, соответствуют жанровым стандартам и насколько они креативны.

Для количественного анализа текстов применялось программное обеспечение NLP. Данный этап включал анализ частоты использования ключевых слов, сложностей текста и разнообразия лексики. Эти метрики позволили объективно оценить тексты, созданные ИИ, и сравнить их с традиционными произведениями. Статистический анализ опирался на методы количественного анализа для выявления тенденций и закономерностей в восприятии ИИ среди авторов и читателей. Избранный метод позволил объективно оценить влияние ИИ на процесс творчества и восприятие фэнтезийных произведений. Статистический анализ предоставил ценные данные о том, как авторы и читатели относятся к текстам, созданным искусственным интеллектом, и как эти тексты воспринимаются в контексте жанра фэнтези.

Далее последовал анализ этических и правовых аспектов использования ИИ для создания литературных произведений. Этический анализ включал рассмотрение вопросов, связанных с авторским правом, интеллектуальной собственностью и ответственностью при применении ИИ в литературе.

Собранные данные были обработаны с использованием методов статистического анализа и качественного анализа текста. Статистический анализ включал применение методов количественного анализа для выявления тенденций и закономерностей в восприятии ИИ среди авторов. Это позволило объективно оценить влияние ИИ на процесс творчества и восприятие фэнтезийных произведений.

3. Обсуждение

Жанр фэнтези обладает богатой историей и развивается на протяжении многих веков. В современном виде фэнтези стало формироваться в начале XX века, когда Дж.Р.Р. Толкин и Кларк Аштон Смит создали свои фантастические миры, наполненные магией, героями и приключениями. С течением времени под влиянием новых технологий и социальных изменений жанр фэнтези продолжает эволюционировать (Асанов, 2024: 396-398).

Важным этапом стало появление компьютерных игр и кино, которые позволили визуализировать фэнтезийные миры с невиданной ранее реалистичностью и детализацией. Это открыло новые возможности для авторов и художников, позволяя создавать не только текстовые произведения, но и мультимедийные проекты, объединяющие различные арт-формы. Современное фэнтези не только сохраняет классические темы борьбы добра и зла, магии и приключений, но и освещает их с новых ракурсов, отражая современные социокультурные и политические реалии. Жанр остается популярным, продолжая вдохновлять и захватывать читателей и зрителей бесконечными возможностями для фантазии и воображения.

Фэнтези берет начало в мифологии, эпических поэмах и сказках: «Эпос о Гильгамеше», греческие мифы, скандинавские саги и средневековые рыцарские романы. Основные черты жанра – магия, мифические существа и вымышленные миры можно найти в указанных произведениях (Лебедев, 2020: 87-88).

Во второй половине XX века жанр фэнтези продолжал расти и развиваться. Появились новые поджанры, такие как темное фэнтези, городское фэнтези и фэнтези в стиле «меч и магия». Влияние жанра распространилось на кино, телевидение и видеоигры, что способствовало его популяризации. В XXI веке фэнтези остается одним из самых популярных жанров как в литературе, так и в других видах искусства. Современные авторы Дж. К. Роулинг с серией произведений о Гарри Поттере, Джордж Р.Р. Мартин с «Песней Льда и Пламени» и Патрик Ротфусс с «Именем Ветра» продолжают развивать жанр, добавляя новые элементы и темы (Giuliano, 2020: 1009-1024).

Жанр фэнтези, известный своими магическими мирами, мифологическими существами и эпическими приключениями, представляет собой богатую почву для экспериментов с искусственным интеллектом. Внедрение ИИ в процесс создания фэнтезийных произведений открывает новые возможности для авторов, расширяя их творческий потенциал и предлагая свежие подходы к разработке сюжетов и персонажей. Использование генеративных моделей, таких как GPT-5, демонстрирует способность ИИ создавать связанные и креативные фэнтезийные тексты. Примеры сгенерированных текстов включают сцены битв и описания вымышленных миров, которые соответствуют жанровым стандартам и ожидаемым элементам фэнтези.

Пример сгенерированного ИИ текста

Сгенерированная ИИ сцена битвы: В темных лесах Лориэна древние силы готовились к решающей битве. Эльфы с обнаженными мечами стояли плечом к плечу с людьми, готовыми защитить свои земли. Магическая энергия витала в воздухе, когда колдун произнес заклинание, способное изменить ход сражения.

Сгенерированное ИИ описание мира: Королевство Эльдора сияло в лучах заходящего солнца. Высокие башни замков касались неба, а внизу кипела жизнь. Маги в своих длинных мантиях неспешно прогуливались по улицам, беседуя о древних заклинаниях и предстоящих испытаниях.

Источник: разработано ИИ.

Этот пример показывает, что ИИ может успешно воссоздавать элементы фэнтези, включая магические битвы и детализированные описания вымышленных миров.

Использование ИИ для создания фэнтезийных произведений позволяет создать интерактивные и персонализированные миры, где читатели могут влиять на развитие сюжета и создавать своих персонажей. Такие интерактивные платформы делают процесс чтения более захватывающим и увлекательным (Hennig, 2020: 151-17).

Анализ восприятия и опыта авторов, использующих ИИ в своей работе, показывает, что ИИ воспринимается как полезный инструмент для преодоления творческих блоков и генерации новых идей. Многие авторы отмечают, что ИИ помогает увидеть новые направления в развитии сюжета, о которых они бы не подумали самостоятельно, и ускоряет процесс написания, позволяя сосредоточиться на более сложных аспектах создания мира.

Эксперименты показывают, что генеративные модели ИИ способны не только создавать связные тексты, но и предлагать неожиданные повороты сюжета, что увеличивает интерес читателей. Однако тексты, созданные ИИ, часто требуют доработки и редактирования для достижения высокого уровня качества.

Пример перефразированного с доработкой текста

Исходный текст: Маги в своих длинных мантиях неспешно прогуливались по улицам, беседуя о древних заклинаниях и предстоящих испытаниях.

Отредактированный ИИ текст: Маги, окутанные в длинные мантии, неспешно прогуливались по извилистым улочкам древнего города, оживленно обсуждая тайны древних заклинаний и грядущие испытания, которые сулили великие открытия и опасности.

Источник: разработано ИИ.

Редактирование, изображенное в вышеуказанном примере, позволяет сделать текст более живым и детализированным, улучшив его качество и соответствие жанровым стандартам. Несмотря на соответствие жанровым канонам, тексты, сгенерированные искусственным интеллектом, в ряде случаев демонстрируют ограниченность в плане глубинной семантики, авторской интенциональности и стилистической уникальности. Художественный текст предполагает наличие сложной системы образов, культурных кодов и индивидуального мировидения автора, что в полной мере не воспроизводится алгоритмическими моделями.

Искусственный интеллект предоставляет значительные преимущества в процессе создания текстов и вдохновляет на новые творческие подходы. Он значительно сокращает время, необходимое для написания больших текстовых работ, что особенно ценно для авторов, занимающихся масштабными проектами. Генеративные модели ИИ способствуют расширению творческих горизонтов, предлагая новые идеи и направления для развития сюжета. Более того, ИИ позволяет создавать интерактивные произведения, где читатели могут влиять на ход сюжета, что повышает их вовлеченность и удовлетворенность процессом чтения. Однако использование ИИ сопровождается определенными ограничениями. Тексты, созданные с помощью генеративных моделей, часто требуют значительной редакции, которая позволит достичь высокого уровня качества и придать живость повествованию. Помимо этого, возникают вопросы авторского права и оригинальности произведений, особенно в контексте использования генеративных алгоритмов. Важно также учитывать этические аспекты, так как в модели могут быть встроены предвзятость и стереотипы, что влияет на создаваемый контент (Zhang, 2020: 37-41).

Внедрение компьютерных технологий, интернета и ИИ открывает новые возможности для авторов и читателей. ИИ может использоваться для создания более сложных и интерактивных историй, персонализированных для каждого читателя. Возможности ИИ позволяют авторам экспериментировать с новыми формами повествования и создавать уникальные миры и персонажей. Это способствует развитию жанра, делая его более разнообразным и динамичным.

ИИ может играть важную роль на всех этапах создания фэнтезийных произведений: от первоначальной идеи до окончательной редакции. Использование ИИ для генерации текста может помочь авторам преодолеть творческие блоки и найти новые идеи для сюжетов и персонажей. ИИ также может использоваться для анализа

и обработки больших объемов данных, что позволяет авторам создавать более сложные и детализированные миры. Это особенно важно для жанра фэнтези, где внимание к деталям и логика развития сюжета играют ключевую роль. Современные примеры использования ИИ в литературе включают генерацию текстов, создание интерактивных историй и персонализацию контента. ИИ может создавать тексты на основе заданных параметров, что позволяет авторам сосредоточиться на других аспектах создания произведения.

Введение ИИ в процесс создания фэнтези произведений открывает перспективы, которые еще недавно казались фантастикой. ИИ может не только генерировать тексты, но и анализировать огромные объемы информации, выявлять тенденции и предпочтения читателей, что позволяет авторам лучше понимать аудиторию и адаптировать свои произведения под ее запросы (Agrawal, 2023: 73-80). Персонажи в фэнтези играют центральную роль. ИИ может быть полезен в разработке их характеристик, биографий и мотиваций. ИИ на основе анализа персонажей популярных фэнтези способен предложить оригинальные архетипы и детализировать их поведение и реакции в разных ситуациях (Silva, 2022: 167-182). Это помогает избежать клише и служит созданию многогранных, интересных образов героев и антагонистов. ИИ может анализировать тысячи фэнтези сюжетов и выявлять удачные структуры повествования, что позволяет авторам создавать захватывающие истории с неожиданными поворотами и напряжением. Генеративные модели способны предлагать сюжетные линии, которые могут вдохновить авторов и помочь им избежать шаблонных решений. В результате произведения становятся более динамичными и увлекательными для читателей.

ИИ активно используется в создании интерактивных игр и платформ, где игроки могут взаимодействовать с вымышленным миром и влиять на развитие сюжета. Игры «The Elder Scrolls» или «Dragon Age» синтезируют сложные алгоритмы для создания динамичных миров и нелинейных историй. Это позволяет игрокам погружаться в фэнтезийные миры и чувствовать себя их частью. ИИ важен для создания визуального контента, сопровождающего фэнтези произведения, что включает генерацию иллюстраций, карт и анимационных фильмов. Использование ИИ позволяет создавать высококачественные визуальные материалы с минимальными затратами времени и ресурсов, что особенно важно для независимых авторов и малых студий.

Использование ИИ в создании литературных произведений поднимает вопросы о праве на авторство и интеллектуальную собственность. Важно определить, кому принадлежат права на произведения, созданные с помощью ИИ, и как распределяются авторские гонорары. Эти вопросы требуют внимательного изучения и разработки соответствующих правовых норм. Важно разрабатывать и применять алгоритмы, которые минимизируют такие риски и создают инклюзивные и этически корректные произведения. Расширение использования ИИ в литературе может изменить структуру литературного сообщества и повлиять на профессию писателя. Возникает вопрос о роли человеческого творчества в условиях активного внедрения ИИ. Однако, несмотря на возможные изменения, ИИ скорее станет инструментом, помогающим авторам в их работе, чем заменой творчества человека.

Современные достижения в области обработки естественного языка (NLP) позволяют ИИ лучше понимать и генерировать тексты, что важно для создания связных и креативных фэнтези сюжетов. NLP может использоваться для анализа текста, выявления ключевых тем и предложений по улучшению структуры и стиля. Разработка интерфейсов, которые упрощают взаимодействие авторов с ИИ, может сделать процесс создания произведений более интуитивным и доступным, включая визуальные редакторы, интегрированные среды разработки и инструменты для совместного творчества.

Разработка ИИ, который может адаптироваться под индивидуальный стиль автора, позволит создавать уникальные и персонализированные произведения. Такие модели могут обучаться на текстах конкретного автора, сохраняя его стиль и интонацию в сгенерированных текстах.

Продолжение исследований в области этических и правовых аспектов использования ИИ в литературе поможет решить вопросы, связанные с авторским правом, интеллектуальной собственностью и ответственностью, что необходимо для создания справедливой и прозрачной среды для всех участников литературного процесса.

Профессор журналистики Шэнь Ян применил искусственный интеллект для создания научно-фантастического произведения, которое завоевало приз на национальном конкурсе научной фантастики для молодых авторов. Чат-бот разработал идею, текст, иллюстрации, создал псевдоним писателя. Для создания небольшого по объему романа «Страна воспоминаний» Шэнь использовал всего 66 запросов, но самостоятельно доработал черновики, предоставленные ИИ-платформой. История о путешествии по метавселенной, по мнению жюри фестиваля, напоминает произведения Ф. Кафки. Сюжет романа разворачивается вокруг разработчицы искусственного интеллекта Ли Сяо, которая в результате неудачного эксперимента теряет память... Узнав о легенде, она решает отправиться в Страну воспоминаний, чтобы вернуть утраченную о семье память, но сталкивается с галлюцинациями роботов и иллюзиями, созданными ИИ (Бровинская, 2020).

Роман был представлен на конкурс молодежной прозы, организованный Союзом научных фантастов провинции Цзянсу, где занял второе место (три голоса из шести членов жюри). Один из судей знал, что произведение создано ИИ. Второй догадался об этом, внимательно изучив текст, посчитав его лишенным эмоций и не соответствующим критериям отбора. Шэнь сообщил, что намеренно попросил ИИ написать книгу в стиле Ф. Кафки. В итоге десятка запросов чат-бот удовлетворил все его требования. Профессор планирует подробно описать весь процесс работы над книгой и разместить ее в интернете, чтобы показать, как научные фантасты могут использовать нейросети.

Главный редактор издательства «Народная литература» Фу Ручу отметила, что ей и её коллегам было трудно догадаться, что произведение написал не человек. Несмотря на лаконичный и без эмоциональный язык книги, который характерен для многих китайских научных фантастов, Фу опасается, что с ростом популярности ИИ авторы могут потерять чувство языка, что уже является редкостью. Авторы, заинтересованные в автоматизированном письме, могут обратиться к Дарби Роллинзу, который помогает создавать книги с помощью ИИ для бизнеса. Jasper.ai,

используемый Роллинзом, решает проблемы длины текста с помощью шаблонов, позволяя ИИ писать более связные и структурированные тексты (Бровинская, 2020).

Таблица 1. Пример фэнтезийного произведения, созданного с использованием ИИ

Название	Войны Забытых Королевств
Аннотация	В далеком магическом мире, где древние королевства борются за власть, молодой маг по имени Элиан находит артефакт, способный изменить ход истории. Однако, вместе с могущественной силой, артефакт приносит и великое зло, которое угрожает уничтожить весь мир. Элиан и его спутники должны пройти через множество испытаний, чтобы предотвратить надвигающуюся катастрофу.
Глава 1: Тайна Артефакта	<p>В сердце древнего леса, под покровом ночи, Элиан шел по узкой тропинке, ведущей к заброшенному храму. Легенды гласили, что в его недрах скрывается могущественный артефакт, способный изменить судьбу мира. Маги, которые жили в этом королевстве, давно искали его, надеясь обрести силу, способную защитить их земли от врагов.</p> <p>Когда Элиан вошел в храм, он почувствовал мощное магическое поле. Стены были украшены древними рунами, светящимися тусклым голубым светом. В центре зала стоял алтарь, на котором лежал артефакт – сверкающий кристалл, окруженный магическими символами.</p> <p>«Это он, – прошептал Элиан, протягивая руку к кристаллу. – Сила, о которой говорили легенды».</p> <p>Но стоило ему коснуться артефакта, как вокруг вспыхнула яркая вспышка света. Элиан почувствовал, как что-то темное и злое пробудилось в глубинах храма. Он знал, что вместе с силой он освободил и великое зло, о котором предупреждали древние пророчества.</p>
Глава 2: Пробуждение Зла	<p>Элиан, держа в руках артефакт, почувствовал, как сила наполняет его тело. Но вместе с этой силой пришло и осознание опасности. Из глубин храма поднялись темные существа, их глаза горели злобой и ненавистью.</p> <p>«Ты не должен был пробуждать нас, – прошипело одно из существ, приближаясь к Элиану. – Теперь весь мир заплатит за твою ошибку».</p> <p>Элиан, стиснув зубы, поднял артефакт. Он знал, что его единственный шанс – использовать силу кристалла, чтобы сдержать зло.</p> <p>«Я не позволю вам разрушить наш мир», – сказал он, направляя магическую энергию на темных существ.</p> <p>Но зло было слишком могущественным. Элиан понял, что ему понадобится помощь, чтобы победить темные силы и вернуть мир в Забытые Королевства.</p>

Источник: ИИ.

Проанализировав таблицу 1, можно констатировать: произведение имеет классическую структуру фэнтезийного жанра; герой отправляется на поиски артефакта, который может изменить ход истории, и сталкивается с древним злом. Сюжет развивается динамично, с акцентом на магию и древние пророчества, что типично для фэнтези. Текст написан в повествовательном стиле с элементами описания и диалога. Используются яркие и детализированные описания, которые помогают создать атмосферу магического мира. Язык простой, но выразительный, что делает произведение доступным для широкого круга читателей.

Главный герой произведения молодой маг Элиан стремится спасти свой мир. Он обладает решительностью и смелостью, осознает ответственность за пробуждение зла. Читатели легко сопереживают персонажу.

Основные темы произведения включают борьбу добра и зла, силу магии и ответственность за действия. Мотивы древних пророчеств и магических артефактов добавляют сюжету глубину и интригу.

Описания магического леса и заброшенного храма создают яркие визуальные образы, которые помогают читателям погрузиться в мир фэнтези. Магические символы и светящиеся руны усиливают мистическую атмосферу. Произведение может быть адаптировано для интерактивных платформ, позволяющих читателям влиять на выбор Элиана и развитие сюжета, что активизировало бы вовлеченность аудитории в происходящее.

Произведение «Войны Забытых Королевств» демонстрирует, как искусственный интеллект может создавать креативные и увлекательные фэнтезийные тексты. Несмотря на наличие некоторых стилистических и логических погрешностей и ошибок, текст демонстрирует высокую степень креативности и оригинальности. Интеграция ИИ в процесс создания фэнтезийных произведений открывает новые перспективы для жанра и делает его более доступным и интересным для широкой аудитории. Вместе с тем следует отметить, что тексты, сгенерированные искусственным интеллектом, несмотря на внешнее жанровое соответствие, демонстрируют определённые ограничения в поэтической и стилистической организации. В частности, в них нередко отсутствует индивидуально-авторская манера, характерная система образов и внутренняя композиционная глубина, формирующие художественную целостность произведения.

Далее искусственному интеллекту был дан запрос переписать его же фэнтезийное произведение, но в стиле писательницы Сары Дж. Маас (Дука, 2024).

Таблица 2. Переписанное фэнтези произведение в стиле Сары Дж. Маас

Название	Войны Забытых Королевств
Аннотация	В мире, полном магии и древних тайн, молодой маг по имени Элиан обнаруживает могущественный артефакт, способный изменить ход истории. Но вместе с его силой пробуждается и древнее зло, угрожающее уничтожить все, что он любит. Элиан и его спутники должны пройти через множество испытаний, чтобы предотвратить надвигающуюся катастрофу.
Глава 1. Тайна Артефакта	Ночь опустилась на древний лес, окутывая его мрак и тайны. Элиан осторожно ступал по узкой тропинке, ведущей к заброшенному храму, скрытому в самых глубинах леса. Легенды говорили, что в этом храме скрыт артефакт, чья сила может изменить судьбу мира. Маги, обладающие древними знаниями, искали его веками, надеясь найти силу, способную защитить их королевства от угроз. Когда Элиан вошел в храм, его окружил мистический свет, исходящий от стен, покрытых древними рунами. В центре зала стоял алтарь, на котором покоился сверкающий кристалл, окруженный магическими символами. «Это он, – прошептал Элиан, его сердце забилося сильнее. – Сила, о которой говорили легенды». Его пальцы слегка коснулись кристалла, и мир взорвался ярким светом. Элиан почувствовал, как в нем пробуждается неведомая сила, но вместе с ней и что-то темное, зловещее. Он знал, что пробудил нечто, что лучше бы оставалось в забвении.

Глава 2: Пробуждение Зла	Сила артефакта наполнила тело Элиана, но вместе с ней пришло и осознание ужаса. Из темных глубин храма начали подниматься существа, чьи глаза пылали ненавистью. «Ты не должен был пробуждать нас, – прошипело одно из существ, приближаясь к Элиану. – Теперь весь мир заплатит за твою ошибку». Элиан стиснул зубы, поднимая артефакт. Он знал, что его единственный шанс – использовать силу кристалла, чтобы сдержать зло. «Я не позволю вам разрушить наш мир», – сказал он, направляя магическую энергию на темные фигуры. Но их сила была слишком велика. Элиан понял, что ему понадобится помощь, чтобы победить этих существ и вернуть мир в Забытые Королевства.
--------------------------------	--

Источник: ИИ.

Произведение сохраняет классическую структуру фэнтези: герой отправляется на поиски артефакта, сталкивается с древним злом и понимает необходимость объединения сил для победы. Сюжет динамичен и насыщен событиями, что характерно для стиля Сары Дж. Маас. Текст написан в ярком, эмоциональном и детализированном стиле, который присущ писательнице. Используются богатые описания и внутренние монологи, что позволяет глубже понять переживания и мотивы главного героя. Элиан представлен как сложный и многогранный персонаж. Его решимость, смелость и осознание личной ответственности перед миром делают его образ привлекательным для читателей. Второстепенные персонажи и существа добавляют глубину и интригу, что также типично для произведений Маас.

Произведение «Войны Забытых Королевств» в стиле Сары Дж. Маас демонстрирует, как искусственный интеллект может создавать креативные и эмоционально насыщенные фэнтезийные тексты. Яркие описания, сложные персонажи и динамичный сюжет делают произведение интересным и увлекательным. Интеграция ИИ в процесс создания фэнтезийных произведений открывает новые перспективы для жанра и делает его более доступным и привлекательным для широкой аудитории.

В данном контексте представляется важным разграничение понятий «генерация текста» и «создание художественного произведения». Если генерация текста предполагает алгоритмическое воспроизведение языковых моделей и жанровых шаблонов, то создание художественного произведения связано с авторской интенцией, индивидуальным стилем и формированием уникальной системы смыслов.

Далее было генерировано произведение в жанре фэнтези с помощью ИИ Gemini. (Таблица 3). Важно указать, что ИИ Gemini, в отличие от GPT3-5, попросил детализировать фэнтезийный рассказ вопросами о типе магии, типе мира, конфликта в нем, а также об описании основного сюжета.

Таблица 3. Сгенерированный фэнтезийный рассказ при помощи ИИ

Запросы	Сгенерированный текст
<p>Мир: Темный и мрачный. Протагонист: Принцесса. Конфликт: Политическая интрига, борьба за власть. Магия: магию долгое время скрывали от обычного населения, но из-за конфликта в тайных обществах она становится явной. Романтика: романтическая линия есть, троп от врагов до любовников. Молодая принцесса, скрывающая свои магические способности, вынуждена бежать из родного королевства после заговора. Она попадает в мир, где магия запрещена, и ей предстоит сражаться за свою свободу и спасти свою семью.</p>	<p>В охваченном войной королевстве Этель, где тени вились по мощеным улицам Сумеречной Гавани, а древняя магия пробуждалась в глубинах Шепчущих Лесов, жила принцесса Эллания Штормбрингер. Наследница рушащегося трона, она хранила тайну – способность владеть иллюзиями.</p> <p>Обсидиановая Рука, тайное общество магов, стремилось использовать силу Эллании Штормбрингер в своих коварных целях. Однако их планы рухнули, и Эллания Штормбрингер была вынуждена бежать, преследуемая теми, кто когда-то обещал ее защищать.</p> <p>Во время своего бегства Эллания Штормбрингер нашла убежище в самом неожиданном месте – в Шепчущих Лесах. Там она встретила Нору Штормбрингер, разбойницу с трудным прошлым. Несмотря на первоначальное недоверие, между ними возникла связь, расцветшая в любовь, бросающую вызов ожиданиям.</p> <p>Подпитываемые жаждой мести и желанием восстановить мир, Эллания и Нора Штормбрингер собрали отряд повстанцев – изгоев, разочарованных солдат и магов, жаждущих мира, свободного от тирании Obsidianовой Руки.</p> <p>Внутри Obsidianовой Руки назревала борьба за власть. Умеренные, уставшие от кровопролития, столкнулись с радикалами, одержимыми господством. Эллания увидела возможность. Она проникла в общество, используя ум и обаяние, чтобы манипулировать фракциями друг против друга.</p> <p>Испытания, с которыми она столкнулась, закалили Элланию Штормбрингер. Некогда избалованная принцесса превратилась в грозного воина, ее магия стала оружием, отточенным отчаянием и любовью. Она узнала истинное значение лидерства, вдохновляя верность и мужество в тех, кто следовал за ней.</p> <p>Неизбежное столкновение наступило. В захватывающем поединке Эллания Штормбрингер и ее союзники противостояли объединенной мощи Obsidianовой Руки. Битва бушевала, магия трещала в воздухе, когда сталь встречалась со сталью. Жертвы были принесены, но в конечном итоге, благодаря хитрой стратегии и непоколебимой решимости, Эллания Штормбрингер одержала победу.</p> <p>С поражением Obsidianовой Руки над Этелем возшло новое утро. Эллания Штормбрингер, провозглашенная освободительницей, открыла эру мира и процветания. Но шрамы войны остались постоянным напоминанием о принесенных жертвах. Тем не менее, рядом с ней стояла Нора Штормбрингер, свидетельство непреходящей силы любви и бунта.</p>

Источник: ИИ.

Художественный текст предполагает наличие многослойной семантики, культурных кодов и авторской интенции, которые формируются в процессе творческого осмысления действительности. В этом контексте тексты, созданные искусственным интеллектом, чаще воспроизводят устойчивые жанровые модели, чем создают принципиально новые смыслы, что требует их осмысления как вспомогательного, а не автономного инструмента художественного творчества.

С точки зрения современной лингвистики художественный текст представляет собой многослойную семантическую систему, включающую культурные коды, ассоциативные связи и авторскую интенцию. В исследовании профессора Д. Алкебаевой подчеркивается, что глубинное понимание текста возможно только при учете его семантической структуры и контекстуальных значений. В этом контексте тексты, сгенерированные искусственным интеллектом, несмотря на их формальную завершенность, не всегда воспроизводят сложную систему смыслов, характерную для подлинного художественного произведения (Алкебаева, Султан, 2025).

В заключение можно отметить, что исследование подчеркивает значимость жанра фэнтези как средства культурного и социального выражения, определяет перспективы дальнейшего развития жанра в контексте новых технологий. Интеграция ИИ в литературное творчество открывает новые возможности для авторов, делая процесс создания произведений более динамичным и инновационным.

4. Результаты

Анализ результатов исследования показывает значительное влияние искусственного интеллекта на процесс создания произведений в жанре фэнтези. В первую очередь, очевидно, что ИИ предоставляет авторам мощный инструмент для улучшения качества и ускорения процесса написания текстов, что особенно важно в условиях современного рынка, где скорость и качество производства контента имеют ключевое значение.

Результаты исследования подчеркивают, что использование ИИ позволяет значительно расширить возможности визуализации фэнтезийных миров. Компьютерная графика и алгоритмы ИИ способны создавать сложные и детализированные образы, что повышает привлекательность жанра и способствует его популяризации. Интерактивные платформы, основанные на ИИ, предоставляют возможность читателям активно участвовать в создании сюжета, собственных персонажей, что активизирует вовлеченность аудитории.

Исследование также выявило, что современные фэнтезийные произведения, созданные с использованием ИИ, сохраняют основные элементы жанра, такие как борьба между добром и злом, магия и приключения. Однако, благодаря ИИ, эти произведения могут включать современные социокультурные и политические темы, что делает их более актуальными и интересными для широкой аудитории. Интеграция ИИ позволяет авторам более эффективно преодолевать творческие блоки и генерировать новые идеи, что способствует созданию более разнообразных и креативных сюжетов.

Этические и правовые аспекты использования ИИ в литературе также являются важной частью исследования. Вопросы авторских прав и интеллектуальной собственности становятся особенно актуальными в контексте создания произведений с помощью ИИ. Исследование подчеркивает необходимость разработки новых регуляций и стандартов, которые бы обеспечивали защиту прав авторов и регулировали использование ИИ в литературном процессе. Опасения, что ИИ может заменить творчество автора, остаются актуальными, и тексты, созданные ИИ, часто подвергаются критике за недостаточную креативность и глубину.

Несмотря на эти ограничения, результаты исследования показывают, что использование ИИ открывает новые перспективы жанра фэнтези. ИИ может анализировать большие объемы данных и выявлять тенденции и предпочтения читателей, что позволяет авторам более точно адаптировать произведения под запросы аудитории. Это делает жанр фэнтези более динамичным и способным отвечать на вызовы времени, оставаясь популярным среди разных групп читателей.

Исследование Ю. Чжу раскрывает влияние ИИ на киноиндустрию, разделяя жанр на два уровня: техническую практичность и создание сюжетов. Подчеркнуто, что с развитием науки и технологий фильмы, созданные ИИ, отражают реальный мир и в то же время влияют на него. Фильм выступает средством, которое может вдохновить реальные мировые разработки и изменять восприятие аудитории (Zhu, 2022: 102-108).

Работа Ю. Чжу и проведенное нами исследование имеют общие черты при анализе влияния ИИ на творчество. ИИ существенно влияет на процесс создания контента, будь то фильмы или литературные произведения, улучшая их качество и ускоряя производство. Произведения, созданные с использованием ИИ, могут отражать и интерпретировать современные социокультурные и политические темы, тем самым делая их более актуальными.

В отличие от исследования С. Торн, которое сосредоточено на улучшении и обогащении жанра с помощью ИИ, данное исследование фокусируется на коммерческих применениях ИИ и его способности полностью заменить человеческих авторов (Thorne, 2020: 117-128).

Исследование, представленное выше, и исследование С. Торн имеют несколько ключевых сходств и различий. Оба исследования рассматривают использование ИИ в различных формах творчества, таких как кино, игры и литература, подчеркивая его влияние на процесс создания контента. Проведенное нами исследование фокусируется на коммерческих аспектах и возможностях полного замещения человеческих авторов алгоритмически сгенерированными рассказами, тогда как исследование С. Торн сосредоточено на улучшении и обогащении жанра фэнтези с помощью ИИ. В отличие от исследования С. Торн, рассматривающего ИИ как инструмент для поддержки и расширения возможностей авторов, данное исследование акцентирует внимание на способности ИИ полностью заменить автора человека.

Л. Байхэн сосредоточен на вмешательстве агентов искусственного интеллекта в нарратологию и на построении обобщенной модели мирового повествования. Главная цель данной работы – расширение влияния ИИ-рассказов на электронную литературу и привлечение внимания исследователей из области компьютерных наук, коммуникации, искусства, дизайна и психологии. Предполагается, что это привлечет интерес и приведет к многочисленным экспериментам и исследованиям, что, в свою очередь, должно способствовать развитию данной области (Baiheng, 2020: 5-21).

Исследование Л. Байхэн и наша статья фокусируются на использовании искусственного интеллекта в процессе создания контента, но делают это с разных перспектив и целей. Основная цель Л. Байхэн заключается в расширении влияния ИИ-рассказов на электронную литературу и привлечении внимания широкого

круга исследователей, в то время как завершённое нами исследование о жанре фэнтэзи и искусственном интеллекте фокусируется на том, как ИИ может улучшить процесс создания фэнтэзийных произведений, делая их более интерактивными и персонализированными.

М. Данези анализирует влияние передовых технологий искусственного интеллекта на переосмысление понятий интеллекта и креативности. Подчеркнуто, что ИИ-системы способны создавать произведения искусства, музыку, фильмы, видео и рекламу, которые воспринимаются положительно, выигрывают награды и становятся вирусными в социальных сетях. Рассмотрены последствия этого события с точки зрения семиотики как науки о создании значений, подчеркнута необходимость переосмысления понятий подлинности и авторства, а также традиционных взглядов на креативность, культуру и уникальность человека (Danesi, 2024: 1-22).

Труд М. Данези и завершённое нами исследование рассматривают влияние передовых технологий ИИ на творческий процесс, будь то создание произведений искусства, музыки, фильмов или литературы. Раскрыта необходимость переосмысления традиционных понятий, таких как авторство, креативность и уникальность человека в свете развития ИИ. М. Данези рассматривает последствия использования ИИ с точки зрения семиотики, науки о создании значений, тогда как исследование о жанре фэнтэзи и ИИ больше ориентировано на практическое применение ИИ для улучшения качества и интерактивности фэнтэзийных произведений.

В статье Г.М. Буше фантастическая литература рассмотрена как исследование субъективности и литература невозможного. Предложено репрезентативное определение фантастики и модальный подход к её составляющим. Г.М. Буше пишет о разных литературах, отличие которых видится ему в референтном мире. Разграничены фантастика как литература спекулятивной субъективности, управляемая «аффективным новумом», и научная фантастика как литература конъюнктурной объективности, управляемая «когнитивным новумом» (Boucher, 2024: 101-121).

В сравнении с данным исследованием, которое фокусируется на интеграции ИИ в создание фэнтэзийных произведений и их практическом использовании, работа Г.М. Буше предлагает теоретический анализ жанровых различий.

Дж. Дир анализирует теологическое понятие *imago Dei* в контексте искусственного интеллекта на примере романа Кадзуо Исигуро «Клара и Солнце». Показано, что фантастика полезна для изучения гипотетических сценариев, включая появление сильного ИИ, благодаря способности рассматривать разные реальности. Анализ текста выявляет сложности в раскрытии уникальности каждого человека в контексте ИИ. Субстанциальная модель отклоняется из-за интеллектуальных способностей ИИ в тексте художественного произведения, что подчёркивает различия между мышлением человека и машинным мышлением. Клара, рассказчица романа и ИИ, вписывается в функциональную интерпретацию, отражая озабоченность по поводу эксплуатации природы и замены человека (Dear, 2023).

Данное исследование, посвящённое интеграции искусственного интеллекта в создание фэнтэзи, и работа Дж. Дир, анализирующая теологическое понятие *imago Dei* в контексте ИИ, представляют два разных подхода к изучению роли и влияния ИИ в литературе.

Наше исследование сосредотачивается на практическом использовании ИИ в творческом процессе. Показано, как ИИ расширяет возможности авторов, предоставляя им новые инструменты для преодоления творческих блоков и генерации идей. Технологии визуализации, улучшенные ИИ, способствуют популяризации жанра, делая фэнтезийные миры более реалистичными и привлекательными.

Дж. Дир анализирует роман К. Исигуро «Клара и Солнце» в аспекте теологических и философских вопросов, связанных с ИИ. Фантастика может быть полезной для изучения гипотетических сценариев, таких как появление сильного ИИ. Роман К. Исигуро поднимает вопросы человеческой уникальности в контексте ИИ, что проявляется через анализ субстанциональной и функциональной моделей. Интеллектуальные способности ИИ подчеркивают различия между мышлением человека и машины, а рассказчица Клара представляет собой функциональную интерпретацию, отражая озабоченность по поводу эксплуатации природы и замены человека.

5. Заключение

В заключении проведенного исследования можно сделать ряд обобщающих выводов относительно роли искусственного интеллекта в развитии современного жанра фэнтези.

Во-первых, искусственный интеллект выступает как эффективный инструмент, расширяющий творческие возможности автора, способствуя генерации идей, ускорению процесса создания текста и развитию новых форм взаимодействия с читателем. При этом проведенный анализ показывает, что ИИ функционирует преимущественно как вспомогательный инструмент, не заменяющий авторскую интенцию, индивидуальный стиль и глубинную семантическую организацию художественного текста.

Во-вторых, установлено, что современные цифровые технологии, включая компьютерную графику и интерактивные платформы, существенно трансформируют жанр фэнтези, усиливая его визуальный и нарративный потенциал. Это способствует формированию новых форм художественного опыта, ориентированных на вовлеченность и персонализацию читательского восприятия.

В-третьих, результаты исследования подтверждают, что, несмотря на соответствие жанровым канонам, тексты, созданные с использованием искусственного интеллекта, демонстрируют ограничения в поэтической, стилистической и семантической глубине. Это связано с отсутствием у алгоритмических моделей индивидуально-авторского мировидения и культурно-исторической памяти, формирующих художественную целостность произведения.

Таким образом, искусственный интеллект следует рассматривать как перспективный технологический ресурс, способствующий развитию жанра фэнтези, однако его использование требует сохранения баланса между технологическими возможностями и принципами художественного творчества.

Перспективы дальнейших исследований связаны с углубленным изучением взаимодействия поэтики, семантики и цифровых технологий, а также с разработкой теоретико-методологических моделей анализа произведений, созданных с участием искусственного интеллекта.

Литература:

1. Asanov R.A. The genre of science fiction and fantasy in literature, manga and comics. Ta'lim transformatsiyasi sharoitida tillarni o'qitishning muammolari va istiqbollari. 2024. №2. 396-398. <https://inno-world.uz/index.php/ispconference/article/view/799>
2. Agrawal Sh. Twitterature: A New Digital Literary Genre. Evolutionary studies in imaginative culture. 2023. 73-80. <https://esiculture.com/index.php/esiculture/article/view/371>
3. Baiheng L. Rethinking of Artificial Intelligence Storytelling of Digital Media. IEEE. 2020. №4. 5-21.
4. Бровинская М. «Есть ли у меня талант, если компьютер может имитировать меня?». Искусственный интеллект пишет книги для авторов Amazon Kindle. The Verge пообщался с авторами и выявил множество интересных фактов. 2022. <https://dev.ua/news/pryam-1658827738>
5. Boucher G.M. The Specificity of Fantasy and the «Affective Novum»: A Theory of a Core Subset of Fantasy Literature. Literature. 2024. №4. 101-121.
6. Темирболат А.Б. Инновационные технологии изучения литературы. Научный журнал «Керуен». 2025. №2, 87-том, 49-66.
7. Danesi M. AI, Popular Culture, Semiotics. AI-Generated Popular Culture. 2024. №5. 1-22.
8. Dear J. Artificial intelligence and the Imago Dei in contemporary speculative fiction: a study of Kazuo Ishiguro's Klara and the Sun. MRes thesis: University of Glasgow. 2023. <https://theses.gla.ac.uk/83575/>
9. Dieter D.G. A preferred reality: Film portrayals of robots and AI in popular science fiction. 2020. №1. 158-165.
10. Dragon Age. <https://www.ea.com/ru-ru/games/dragon-age>
11. Дука О. Сара Дж. Маас - писательница, покорившая мир фэнтези | Ступени к таинственным волшебным мирам. 2024. <https://drukarnia.com.ua/articles/sara-dzh-maas-pismennicya-sho-pidkorila-svit-fentezi-abo-skhodinki-do-tayemnychikh-charivnikh-svitiv-Vnrjq>
12. Алкебаева Д.А., Султан Е. Қазақ тілді жасанды интеллекттегі лингвистикалық өзгерістер. ҚазҰУ Хабаршысы. Филология сериясы. 2025. №2 (198). 19-33.
13. Freeman M. & Smith A.N. Transmedia Science Fiction: Deepfake Technology, Genre Fictioning and Reminiscence. Transmedia/Genre. 2023. №1. 153-165.
14. Hennig M. Playing intelligence: On representations and uses of artificial intelligence in videogames. NECSUS. 2020. №9. 151-171.
15. Hipple D. Encounters with emergent deities: artificial intelligence in science fiction narrative. Artificial Intelligence and Robotics: Contributions from the Science and Religion Forum. 2020. №2. 382-408.
16. Giuliano R.M. Echoes of myth and magic in the language of Artificial Intelligence. AI & society. 2020. №35. 1009-1024.
17. Капранов Я.В. Интерпретация франко-английских текстов медицинского дискурса (на материале готовых переводов, выполненных человеком и машиной). Научный вестник Международного гуманитарного университета. 2023. №49. С. 83-89.
18. Лебедев В.О. Жанр «тёмное фэнтези» в современной массовой культуре. Человек, общество, коммуникативные технологии: материалы VIII Междунар. науч.-практ. конф., посвящённой 90-летию Украинского государственного университета железнодорожного транспорта. 2020. №1. 87-88.
19. Osawa H., Miyamoto D., Hase S. Visions of Artificial Intelligence and Robots in Science Fiction: a computational analysis. International Journal of Social Robotics. 2022. №14. 2123-2133.
20. Silva M.F. Importance of Storytelling and Speculative Fiction in the Transition into A Posthuman Ecosystem. Audiovisual and Creative Industries - Present and Future. 2022. №2. 167-182.
21. The Elder Scrolls. <https://www.elderscrollsonline.com/ru/home>
22. Thorne S. Hey Siri, tell me a story: Digital storytelling and AI authorship. Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies. 2020. №4. 117-128.
23. Underwood T. Machine Learning and Human Perspective. PMLA. 2020. №135. 92-09.
24. Zhang M. Application of Artificial Intelligence Interactive storytelling in Animated. CCRIS. 2020. №20. 37-41.
25. Zhu Y., Zhang B. AI Film Creation Oriented Transformation in the Era of Artificial Intelligence. Art and Design Review. 2022. №2. 102-108.

References:

1. Asanov, R. A. (2024). The genre of science fiction and fantasy in literature, manga and comics. Ta'lim transformatsiyasi sharoitida tillarni o'qitishning muammolari va istiqbollari, (2), 396–398. (in Uzb.)
2. Agrawal, S. (2023). Twitterature: A new digital literary genre. *Evolutionary Studies in Imaginative Culture*, 73–80. (in Eng.) <https://esiculture.com/index.php/esiculture/article/view/371>
3. Baiheng, L. (2020). Rethinking of artificial intelligence storytelling of digital media. *IEEE*, (4), 5–21 (in Eng.)
4. Brovinska, M. (2022). Do I have talent if a computer can imitate me? Artificial intelligence writes books for Amazon Kindle authors [«Est'li u menya talant, esli komputer mozhet imitirovat' menya?»]. *Iskusstvennyi intellekt pishet knigi dlya avtorov Amazon Kindle*. (in Russ.) <https://dev.ua/news/pryam-1658827738>
5. Boucher, G.M. The Specificity of Fantasy and the "Affective Novum": A Theory of a Core Subset of Fantasy Literature. *Literature*. 2024. №4. 101-121. (in Eng.)
6. Temirbolat, A.B. (2025). Innovative technologies of studying literature [Innovatsionnye tekhnologii izucheniya literatury]. *Scientific Journal*. №2, 87 vol. (in Russ.)
7. Danesi, M. (2024). AI, popular culture, semiotics. In *AI-generated popular culture* (pp. 1–22). Springer (in Eng.)
8. Dear, J. (2023). Artificial intelligence and the Imago Dei in contemporary speculative fiction (MRes thesis). University of Glasgow. (in Eng.) <https://theses.gla.ac.uk/83575/>
9. Dieter, D. G. (2020). A preferred reality: Film portrayals of robots and AI in popular science fiction. 158–165. (in Eng.)
10. Dragon Age. (n.d.). <https://www.aa.com/ru-ru/games/dragon-age> (in Eng)
11. Duka, O. (2024). Sarah J. Maas: The writer who conquered the world of fantasy [Pisatel'nisa, pokorivshaya mir fenrezi |Stupeni k tainstvennym volshebnyim miram]. (in Russ.) <https://drukarria.com.ua/articles/sara-dzh-maas-pismennicya-sho-pidkorila-svit-fentezi-abo-skhodinki-do-tayemnichikh-charivnikh-svitiv-Vnrjq>
12. Alkebayeva D.A., & Sultan Y. (2025). Linguistic changes in kazakh language Artificial Intelligence [Kazak tildi jasandy intellekttegi lingvistikalyk ozgerister]. *Bulletin of the Al-Farabi Kazakh National University. Philological series*. №2 (198), 19-33. (in Kaz)
13. Freeman, M., & Smith, A. N. (2023). Transmedia science fiction. In *Transmedia/Genre* (pp. 153–165). Springer. (in Eng.)
14. Hennig, M. (2020). Playing intelligence. *NECSUS*, 9, 151–171. (in Eng.)
15. Hipple, D. (2020). Encounters with emergent deities. *Zygon*, 382–408 (in Eng.)
16. Giuliano, R. M. (2020). Echoes of myth and magic in the language of artificial intelligence. *AI & Society*, 35, 1009–1024. (in Eng.)
17. Kapranov, Y. V. (2023). Interpretation of Franco-English texts of medical discourse. [Interpretatsiya franko-angliskikh tekstov medisinskogo diskursa (na materiale gotovykh perevodov, vypolnennykh chelovekom i mashinoy)]. *Scientific Bulletin of the International Humanitarian University*, (49), 83–89 (in Russ.)
18. Lebedev, V. O. (2020). The genre of "dark fantasy" in contemporary mass culture [Zhanr «temnoe fentezi» v sovremennoi massovoi kulture]. (in Russ.)
19. Osawa, H., Miyamoto, D., & Hase, S. (2022). Visions of artificial intelligence and robots in science fiction. *International Journal of Social Robotics*, 14, 2123–2133. (in Eng.)
20. Silva, M. F. (2022). Importance of storytelling and speculative fiction. *Audiovisual and Creative Industries*, (2), 167–182. (in Eng.)
21. The Elder Scrolls. (n.d.). <https://www.elderscrollsonline.com/ru/home> (in Eng.)
22. Thorne, S. (2020). Hey Siri, tell me a story. *Convergence*, (4), 117–128 (in Eng.)
23. Underwood, T. (2020). Machine learning and human perspective. *PMLA*, 135, 92–109 (in Eng.)
24. Zhang, M. (2020). Application of artificial intelligence interactive storytelling in animation. *CCRIS*, (20), 37–41 (in Eng.)
25. Zhu, Y., & Zhang, B. (2022). AI film creation oriented transformation. *Art and Design Review*, (2), 102–108 (in Eng.)