Научная статья
УДК 316.77:004.8
DOI: 10.5281/zenodo.23924952

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ АВТОРСКИХ ФУНКЦИЙ В ЦИФРОВЫХ ИГРАХ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ГЕНЕРАТИВНОГО ИИ

© 2026 *А.В. Николаева*[1], *Е.А. Силанов*[2]
[1]*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова», факультет журналистики, кафедра стилистики русского языка*
[2]*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации»*
ORCID[1] 0000-0003-1531-681X
ORCID[2] 0009-0004-8480-7211

Эта статья доступна по лицензии Attribution 4.0 International https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.ru

В статье рассматривается трансформация авторства цифровой игры при использовании генеративного искусственного интеллекта. Проблема исследования связана с тем, что существующие в научном дискурсе работы разделяют анализ применения генеративных моделей в разработке и непосредственно в игровом процессе, не сопоставляя распределение авторских функций между разработчиком, игроком и системой. Материал исследования составили задокументированные случаи использования генеративного ИИ в играх Clair Obscur: Expedition 33, ARC Raiders, inZOI и Where Winds Meet. Были применены анализ документов и медиаматериалов, сравнительный кейс-анализ и функциональное сопоставление применения ИИ. В процессе исследования были выделены производственный, пользовательский и динамический режимы генерации. Установлено, что по мере приближения генерации к текущему игровому событию возрастают возможности игрока инициировать, конкретизировать и актуализировать содержание игрового контента. Указано, что и в этом случае разработчик сохраняет контроль над результатом и несет за него институциональную ответственность. При этом генеративная модель выполняет каузальную и операционную функцию в создании конкретного материала, нормативные же функции авторства сохраняются за творческим коллективом.

Ключевые слова: генеративный ИИ, цифровые игры, авторство, агентность, медиакоммуникация, генерация контента, пользовательское творчество, человеко-машинное взаимодействие.

Для цитирования: Николаева А.В. Распределение авторских функций в цифровых играх при использовании генеративного ИИ / А.В. Николаева, Е.А. Силанов // Вестник Донецкого национального университета. Серия Д: Филология и психология. — 2026. — № 6. — С. 95–104.— https://doi.org/10.5281/zenodo.23924952.

Введение. Распространение генеративного искусственного интеллекта меняет способы создания медиаконтента, в том числе и в цифровых играх, которые мы также относим к медиа. ИИ можно рассматривать как инструмент, который меняет взаимодействие участников медиакоммуникации [2, с. 23, 26], в том числе в рамках совместного создания контента человеком и системой [1, с. 3]. В цифровых играх генеративный ИИ может использоваться как разработчиками игрового контента, так и самим пользователем непосредственно в игровом процессе.

Цифровые игры мы можем рассматривать как медиаконтент, в них в полной мере реализуются такие признаки медиа, как семиотичность, массовость и взаимодействие с

аудиторией, они являются способом и средством отражения определенной картины мира, формирования смыслов и эмоций. Кроме того, как и все медиа, игры создаются при помощи техники.

Используется термин «цифровая игра», поскольку он охватывает все игры независимо от устройства, на котором они запускаются. Понятие «видеоигра» используется при разговоре об игровых консолях, изображение с которых выводится на телевизор, тогда как словосочетание «компьютерная игра» чаще всего соотносится с персональным компьютером.

Исследования использования генеративного ИИ в играх на современном этапе множатся, однако значительная часть таких работ до сих пор сосредоточена на технических возможностях искусственного интеллекта. В систематическом обзоре исследований GPT в игровой сфере выделяются такие направления, как процедурная генерация, смешанная инициатива при проектировании и во время игры, использование модели в качестве игрока и изучение пользовательского опыта [10, с. 1]. В одной из работ влияние генеративного ИИ на формирование контента рассматривается через изменения творческой агентности, профессиональных ролей и представлений об авторстве, речь в этом случае идет исключительно о разных стадиях производства игры [8, с. 1–2].

Можно утверждать, что в существующих на сегодняшний день исследованиях производственные практики и игровые генеративные механики рассматриваются преимущественно в разных исследовательских рамках, что не позволяет оценить роль ИИ в цифровых играх в полной мере.

Отметим, что вопрос об авторстве цифровой игры существовал и до появления генеративных моделей. Игра изначально предполагает некое несовпадение авторского замысла и каждого конкретного действия игрока. В исследованиях, описывающих соотношение авторской интенции и агентности игрока, это несовпадение описывается как некая градация: правила задаются разработчиком, но игровой текст получает конкретную форму в действиях игрока [7, с. 723–724, 730–731]. Генеративный ИИ добавляет к этой структуре новую опцию. Игрок, например, может выбирать что-то из заранее подготовленных разработчиками вариантов или самостоятельно инициировать появление нового объекта, реплики, которой до его запроса не существовало в игре. Можно ли сказать, что в последнем случае пользователь с помощью ИИ становится соавтором игры?

Очевидно, что нет, так как непосредственное участие в создании результата не тождественно авторскому статусу. При анализе авторства важно различать непосредственное участие в создании материала и роль автора, связанную с отбором, одобрением материала и с той ответственностью, которую автор несет за конечный результат [9, с. 5, 7–8]. Близкая высказанной выше позиция представлена в российском теоретическом поле: человек задает цель, контекст и критерии смысла, тогда как ИИ действует как сервисный механизм [4, с. 505, 507–508]. Для объективного рассмотрения цифровой игры «человеческую сторону» такой схемы необходимо разделить как минимум на разработчика и игрока, поскольку они по-разному определяют условия генерации и распоряжаются полученным результатом.

В рассмотренных исследованиях не предложена единая функциональная модель, позволяющая на общих основаниях сопоставить применение генеративного ИИ во время разработки игры, в пользовательских инструментах и непосредственно в игровом событии. Научная проблема данной работы состоит в определении того, как между разработчиком, игроком и генеративной системой перераспределяются отдельные функции, связанные с авторством. Новизна исследования заключается в

последовательном сравнении трех режимов применения генеративного ИИ: производственном, пользовательском и динамическом.

Объект исследования — задокументированные случаи использования генеративного ИИ в цифровых играх, предмет — изменение распределения указанных функций в зависимости от места генерации в жизненном цикле игры и источника возникновения новых вводных. Цель работы состоит в обсуждении и выявлении авторского участия в создании игрового контента при разных режимах включения в процесс генеративного ИИ. Для этого мы разграничим режимы применения генеративных систем, проанализируем игры — Clair Obscur: Expedition 33, ARC Raiders, inZOI и Where Winds Meet — и рассмотрим в них соотношение ролей разработчика, игрока и генеративного ИИ. Будет осуществлен сравнительный кейс-анализ цифровых игр, проведено сопоставление разных вариантов использования ИИ в цифровых играх. Рабочая гипотеза состоит в том, что при переходе от производственного режима к пользовательскому и динамическому возрастает непосредственное участие игрока в создании игрового контента, тогда как разработчик и на этом этапе сохраняет контроль над развитием игры и ограничениями генерации.

Цифровая игра, как известно, создается коллективно: в ее производстве участвуют специалисты, отвечающие за текст, графику, звук и программный код. Однако, что чрезвычайно важно, готовая игра не исчерпывается совокупностью произведенных разработчиками материалов. Полностью игра реализуется как контент только в процессе экранной коммуникации с пользователем [3, с. 124–126]. Поэтому при рассмотрении авторства необходимо учитывать как коллективный характер разработки, так и участие игрока в формировании конкретного игрового опыта.

Разработчик определяет и формирует в целом сам игровой мир, правила этого мира, а также действия, доступные игроку. Игрок же определяет конкретную траекторию прохождения игры [7, с. 723–724, 729–731]. В играх, где пользователю разрешено создавать собственные объекты или изменять игровое пространство, эти действия все равно происходят в пределах возможностей, предусмотренных разработчиком. Следует отличать влияние игрока на отдельный элемент игры от авторского контроля над произведением в целом: участник может стать причиной появления нового текста или изображения, не приобретая полномочий автора [9, с. 18–20].

Генеративный ИИ позволяет создавать конкретный материал на основе заданных человеком условий. Постановка цели и оценка результата при этом всегда остаются за разработчиками [4, с. 508].

Когда генеративная система производит отдельный элемент, разработчик определяет условия его появления и использования, а игрок своим запросом или действием инициирует конкретную генерацию. Если игроку предлагаются заранее подготовленные варианты действий, он выбирает между уже созданными возможностями. Генеративные инструменты позволяют игроку не только выбирать варианты из предложенных, но и дополнительно создавать материал, которого до отдельной игровой сессии вообще не существовало в окончательной форме.

Алгоритмическое создание игрового контента появилось задолго до распространения современных генеративных моделей. Процедурная генерация применяется для построения игровых уровней, пространств, объектов и других элементов как во время разработки, так и после запуска игры. Это более широкая область, чем генеративный ИИ в его современном понимании. К последнему преимущественно относят основанные на машинном обучении модели, способные производить текст, изображение, звук и другие виды материала [11, с. 235, 253].

В настоящей статье эти технологии рассматриваются как связанные, но не тождественные способы алгоритмического создания контента.

Для анализа важно, когда именно появляется сгенерированный материал. Он может быть создан в процессе разработки игры либо уже непосредственно во время игровой сессии [8, с. 2]. Во втором случае генерация может учитывать действия игрока и текущее состояние игрового мира [11, с. 243–244].

То, когда происходит генерация, необязательно определяет источник инициативы, при смешанной инициативе человек и генеративная модель могут последовательно влиять на результат [11, с. 244–245]. В производственной практике разработчик обычно сначала задает запрос, затем отбирает и исправляет полученный результат и только после этого включает его в игру [8, с. 12–15].

Если доступ к генеративной системе получает игрок, взаимодействие с ней становится частью игрового опыта. Его сообщение или действие может инициировать создание нового текста, предмета или даже события непосредственно во время сессии [10, с. 3–6].

Применение генеративного ИИ можно разложить по трем осям. Первая ось — время генерации, так как генерация может выполняться на этапе разработки, а может в ходе игровой сессии, вторая — источник инициативы, которым может быть разработчик или игрок, и третья — распределение авторских функций.

Различия между ролью разработчика и игрока с учетом момента введения новых элементов контента рассматриваются как основание для анализа изменений авторского участия [11, с. 242–244].

В производственном режиме генерация происходит до включения сгенерированного контента в игру, игрок не сталкивается непосредственно с самим процессом. В этом режиме разработчик сам ставит задачу, а после отбирает результат [8, с. 12–15]. В пользовательском режиме конкретный материал создается уже по запросу игрока, а в динамическом режиме создается в ходе игрового события как реакция системы на действия пользователя. Единицей анализа выступает конкретный способ применения генеративного ИИ, потому что одна игра может сочетать несколько режимов.

Материал и методы. Материал исследования составили четыре цифровые игры: «Clair Obscur: Expedition 33», «ARC Raiders», «inZOI» и «Where Winds Meet», в каждой из которых использовался генеративный ИИ. В этих играх можно проследить использование генеративного ИИ, а также определить, кто инициирует конкретную генерацию: разработчик или пользователь. Эмпирический корпус включает официальные материалы разработчиков и издателей, интервью с разработчиками, техническую документацию, публикации игровых премий и профильных СМИ. Основными методами выступают качественный анализ документов и сравнительный анализ кейсов. Для каждой игры было определено, когда происходит генерация — во время разработки или уже непосредственно во время игрового процесса, также было установлено распределение выделенных ранее авторских функций.

Основная часть. В «Clair Obscur: Expedition 33» генеративный ИИ применялся для создания временных внутриигровых текстур, которые, по словам разработчика, не должны были войти в окончательную версию игры. В «ARC Raiders» синтез речи, напротив, стал устойчивой частью производства голосового контента. Ключевое различие между кейсами связано с положением сгенерированного материала между первоначальным творческим решением и его включением в игровой продукт.

«Clair Obscur: Expedition 33» вышла 24 апреля 2025 г. Игра получила широкое признание и впоследствии была названа игрой года на нескольких крупнейших ежегодных премиях в игровой индустрии, одной из которых была The Game Awards 2025,

где игра также получила награды еще в восьми категориях [17]. Через пять дней в описании обновления 1.2.2 разработчики сообщили о замене временной текстуры на предназначенный для нее визуальный материал [15]. В сообщении об обновлении связь исправления с генеративным ИИ не обозначалась: происхождение текстуры было уточнено позднее. По объяснению Sandfall Interactive, в 2022 г. некоторые сотрудники непродолжительное время экспериментировали с появившимися генеративными инструментами и использовали результаты в качестве временных материалов. Отдельные экземпляры такой текстуры не были обнаружены при проверке и оказались в релизной версии. Студия утверждает, что после обновления сгенерированных материалов в игре не осталось [14].

Генеративная система использовалась для создания временной текстуры, тогда как ее отбор и решение о включении в игру оставались за разработчиками [8, с. 12–13].

Использование генеративного ИИ повлияло и на результаты игровых премий. Например, организаторы премии The Indie Game Awards аннулировали две присужденные игре награды, поскольку правила запрещали использование генеративного ИИ [20]. Награды, полученные «Clair Obscur: Expedition 33» на The Game Awards, пересмотрены не были [17].

В игре «ARC Raiders» студия Embark использовала синтез речи для создания части голосового контента на основе сделанных ранее записей голосов актеров [12; 19]. Процесс схематично выглядел так: актер создает голосовую основу, разработчики определяют текст и область применения реплики, система формирует конкретный аудиофрагмент, а студия принимает решение о его включении в игру. Генеративной системе было передано лишь создание отдельного варианта, отбором результата все равно занималась студия. Возможность воспроизводить голос или образ исполнителя после первоначальной записи можно рассматривать как один из трудовых и правовых рисков генеративного ИИ [5, с. 893–895]. Правда, руководство Embark утверждает, что актерам оплачивается работа в студии, а использование их голосов для синтеза речи предполагает отдельное разрешение на лицензирование [19].

После выпуска игры «голосовой контент» продолжил меняться. В марте 2026 г. руководитель Embark Патрик Седерлунд сообщил, что часть синтетических реплик была заново записана профессиональными актерами и что сгенерированных реплик в игре стало меньше, чем на момент релиза. Студия, однако, не отказалась от самой технологии. Седерлунд описывал технологию прежде всего как производственный инструмент, позволяющий проверить несколько вариантов реплики до того, как будет принято решение о полноценной записи [21].

В цифровой игре «inZOI» инициатором конкретной генерации становится уже пользователь. Игроку доступны такие опции, как создание текстур по текстовому запросу, преобразование изображения в трехмерный объект и генерация пользовательских движений [16]. Игроку достаточно сформулировать запрос генеративной модели, чтобы получить результат, тогда как разработчик задает техническую инфраструктуру и ограничения доступных игроку возможностей [7, с. 730–731; 18]. Игрок получает функции инициирования генерации, а также может уточнять содержание генерации внутри заранее спроектированной системы.

В Where Winds Meet ИИ генерация включена непосредственно в игровое взаимодействие. Согласно официальной информации разработчика, для игры было создано 10 тыс. уникальных неигровых персонажей, способных по-разному реагировать на действия пользователя [13]. Пользователь может общаться в реальном времени с многими неигровыми персонажами с помощью текста или голоса. Отдельно доступна и

опциональная функция: генерация внешности персонажа по загруженному изображению [22]. Последняя функция близка к рассмотренным на примере inZOI инструментам создания пользовательского контента. Для анализа динамического режима особенно важен диалоговый механизм, поскольку создаваемая реплика становится частью игрового события.

В обычном диалоговом дереве игрок выбирает один из предусмотренных разработчиком вариантов, но не участвует в создании ответа персонажа. В описанном для Where Winds Meet механизме пользовательский ввод выступает условием генерации конкретной реплики. Разработчик задает исходные параметры ситуации и условный характер персонажей, а также их предысторию, а пользовательский ввод актуализирует конкретный вариант игрового события [7, с. 730–731].

В исследовании возможностей генеративного ИИ при сопоставлении прохождений 28 игроков с исходным нарративным графом были выявлены 53 новых сюжетных узла, 43 из которых не повторялись в других сессиях [6, с. 5]. Этот результат показывает, что действия игрока существенно влияют на генерацию, которая может выходить за пределы заранее прописанной разработчиками последовательности событий.

Рассмотренные кейсы представляют три режима применения генеративного ИИ: производственный, пользовательский и динамический. Они различаются моментом генерации, источником инициативы и распределением функций между разработчиком, игроком и системой. Эти различия представлены в таблице 1.

Таблица 1. Распределение функций при использовании генеративного ИИ в рассмотренных игровых кейсах

Игровой кейс	**Конфигурация применения**	**Функция генеративной системы**	**Распределение человеческих функций**
«Clair Obscur: Expedition 33»	Производственный режим; инициатор – разработчик	Создание временного визуального варианта	Разработчик ставит задачу, проверяет результат, выбирает окончательный материал и принимает решение о его интеграции или замене
«ARC Raiders»	Производственный режим; инициатор – разработчик	Синтез новых аудиофрагментов на основе записанного человеческого голоса	Актер создает голосовую основу; разработчик определяет текст и область применения реплик, отбирает результаты и включает их в игру
«inZOI»	Пользовательский режим; инициатор – игрок	Создание текстуры, объекта или движения по запросу либо исходному материалу пользователя	Разработчик задает возможности и ограничения инструмента; игрок предоставляет исходные данные, конкретизирует и отбирает результат
«Where Winds Meet»	Динамический режим; инициатор – игрок в процессе взаимодействия	Создание реакции неигрового персонажа на пользовательский ввод в реальном времени	Разработчик задает устройство мира, характеристики персонажа и пределы взаимодействия; игрок инициирует и актуализирует конкретную реакцию

В производственном режиме генерация остается одной из операций внутри контролируемой студией цепочки. С помощью генеративного ИИ создается материал, а разработчики его отбирают, редактируют и интегрируют [8, с. 12, 16].

В пользовательском и динамическом режимах меняется прежде всего источник инициативы. В пользовательском и динамическом режимах часть инициативы переходит к игроку, однако возможности и ограничения системы по-прежнему определяет разработчик [7, с. 730–731]. Генеративный ИИ увеличивает вариативность конкретного игрового опыта, но не устраняет эту исходную асимметрию.

Непосредственно генеративная система создает изображение, объект или реплику, но не принимает решений об их публикации и не несет ответственности за использование результата. Отбор, одобрение и ответственность — это уже вопрос авторского контроля [9, с. 5, 7], который в рассмотренных случаях сохраняется за игроком или разработчиком.

Полученные результаты согласуются с идеей о различии ролей человека и ИИ, человек задает цель и оценивает результат, тогда как ИИ выполняет вспомогательную функцию [4, с. 507–508]. Говоря о цифровой игре, необходимо различать роли разработчика и игрока: разработчик создает саму игру и задает ей рамки, а игрок может запускать генерацию и конкретизировать запрос.

Рассмотренные случаи показывают, что ИИ не заменяет участников медиапроизводства, а лишь меняет распределение действий и ответственности между ними [2, с. 44–45]. В исследованиях взаимодействия человека и машины внимание также смещается с вопроса о возможности признания ИИ автором на изменение отношений между человеком и машиной и круга участников творческого процесса [5, с. 883]. Для цифровых игр эта трансформация выражается в перераспределении функций между разработчиком, игроком и генеративной системой в зависимости от стадии применения технологии, источника инициативы и распределения контроля над результатом.

Заключение. Проведенный анализ показывает, что влияние генеративного ИИ на авторство цифровой игры определяется прежде всего местом генеративной операции в жизненном цикле продукта и источником инициативы. Сопоставление Clair Obscur: Expedition 33, ARC Raiders, inZOI и Where Winds Meet позволило выделить три режима применения генеративного ИИ: производственный, пользовательский и динамический.

Во внутрипроизводственном режиме рамка, оценка вариантов и решение об их включении в продукт остаются за студией. Сравнение временных ассетов Clair Obscur: Expedition 33 и синтетической речи, сохраненной в ARC Raiders, показывает, что присутствие сгенерированного материала в окончательной версии игры само по себе не наделяет модель авторским статусом. В пользовательском режиме часть инициативы переходит к игроку: в inZOI он задает запрос или предоставляет исходный материал, а затем решает, использовать ли полученный объект. В Where Winds Meet, в динамическом режиме, ситуация другая. При игровом взаимодействии на основе пользовательского ввода генерируется «реакция» неигровых персонажей, создаются их реплики. Мы видим, что во всех примерах разработчик все еще определяет как устройство самой системы, так и допустимые границы генерации. Функциональный подход помогает нам уточнить, что такое «распределенное авторство». Генеративная модель вносит свой вклад на основе вводных данных, создавая изображение, трехмерный объект или генерируя реплику.

Рамки вводных данных заданы разработчиком, результат генерации также одобряется людьми, поэтому именно люди несут ответственность за созданный контент. Игрок участвует в игровом событии, но не получает контроль над самой игрой, над целостным произведением. Авторское участие игрока ограничено рамками

разыгранного события или же объекта, который игрок сам создает. Рабочая гипотеза получила подтверждение. Контроль разработчика меняется. Вместо того чтобы самостоятельно контролировать каждый вариант генерации искусственного интеллекта, интегрируя его в игру, разработчик все больше связан с проектированием условий и рамок генерации. Игрок в определенных условиях может сам инициировать генерацию контента, конкретизировать свой запрос. Игрок получает возможность, в определенных границах, влиять на внутриигровой контент. Генеративный ИИ занимает между разработчиком и игроком промежуточную операционную позицию, не принимая на себя нормативного авторского статуса.

Перспективой дальнейшего исследования может стать расширение корпуса игровых кейсов и анализ того, как игроки воспринимают собственное участие в создании генерируемого контента.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бодрунова С.С. Искусственный интеллект в медиасфере: направления исследования, профессиональные противоречия и новые риски / С.С. Бодрунова, К.Р. Нигматуллина // Вестник Московского университета. Серия 10: Журналистика. — 2025. — № 5. — С. 3–22. — DOI 10.55959/msu.vestnik.journ.5.2025.322.
2. Вартанов С.А. Российская модель использования ИИ в цифровых экосистемах медиакоммуникационной индустрии / С.А. Вартанов, А.Ю. Тышецкая // Вестник Московского университета. Серия 10: Журналистика. — 2025. — № 5. — С. 23–53. — DOI 10.55959/msu.vestnik.journ.5.2025.2353.
3. Волкова И.И. Экранные игровые коммуникации как индикатор восприятия медиареальности: статусно-поколенческий аспект / И.И. Волкова // Вестник Московского университета. Серия 10: Журналистика. — 2018. — № 4. — С. 124–138. — DOI 10.30547/vestnik.journ.4.2018.124138.
4. Уразова С.Л. Между инсайтом и алгоритмом: может ли искусственный интеллект быть субъектом творчества / С.Л. Уразова // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение. Журналистика. — 2026. — Т. 31, № 2. — С. 498–510. — DOI 10.22363/2312-9220-2026-31-2-498-510.
5. Шумакова Н.И. На пути к правовому регулированию генеративного ИИ в творческой индустрии / Н.И. Шумакова, Дж.Дж. Ллойд, Е.В. Титова // Journal of Digital Technologies and Law. — 2023. — Т. 1, № 4. — С. 880–908. — DOI 10.21202/jdtl.2023.38.
6. Peng X. Player-Driven Emergence in LLM-Driven Game Narrative / X. Peng, J. Quaye, S. Rao [et al.] // 2024 IEEE Conference on Games (CoG). — Piscataway, NJ : IEEE, 2024. — P. 1–8. — DOI 10.1109/CoG60054.2024.10645607.
7. Seiwald R. Beyond the Game Itself: Understanding Authorial Intent, Player Agency, and Materiality as Degrees of Paratextuality / R. Seiwald // Games and Culture. — 2023. — Vol. 18, no. 6. — P. 718–739. — DOI 10.1177/15554120231181193.
8. Ternar D.-A. Generative AI in Game Development: A Qualitative Research Synthesis / D.-A. Ternar, A. Denisova, J.M. Cunha [et al.] // Proceedings of the 2026 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '26). — New York : ACM, 2026. — Art. 452. — 24 p. — DOI 10.1145/3772318.3791206.
9. Uebel M. Authorship After Generative AI: Distributed Creativity and Relational Responsibility / M. Uebel, B. Hamamra // Philosophy & Technology. — 2026. — Vol. 39. — Art. 152. — 24 p. — DOI 10.1007/s13347-026-01170-w.
10. Yang D. GPT for Games: An Updated Scoping Review (2020–2024) / D. Yang, E. Kleinman, C. Harteveld // IEEE Transactions on Games. — 2025. — P. 1–16. — DOI 10.1109/TG.2025.3563780.
11. Yannakakis G.N. Artificial Intelligence and Games / G.N. Yannakakis, J. Togelius. — 2nd ed. — Cham : Springer, 2025. — XXXIII, 525 p. — DOI 10.1007/978-3-031-83347-2.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

12. ARC Raiders [Электронный ресурс] // Steam. — 2025. — Режим доступа: https://store.steampowered.com/app/1808500/ARC_Raiders/ (дата обращения: 12.07.2026).
13. Free-to-Play Open-World Wuxia ARPG Where Winds Meet Launches Worldwide Today [Электронный ресурс] // NetEase Games. — 2025. — 15 Nov. — Режим доступа: https://www.neteasegames.com/news/20251114/37000_1271123.html (дата обращения: 18.07.2026).
14. Hernandez P. After GOTY Pull, Clair Obscur Devs Draw Line in Sand over AI: "Everything Will Be Made by Humans by Us" [Электронный ресурс] / P. Hernandez // Polygon. — 2025. — 24 Dec. — Режим доступа:

https://www.polygon.com/game-awards-expedition-33-disqualified-did-it-use-ai-response/ (дата обращения: 23.07.2026).
15. Hotfix 1.2.2 Is Now Live! [Электронный ресурс] // Clair Obscur: Expedition 33 : Steam Community. — 2025. — 29 Apr. — Режим доступа: https://steamcommunity.com/games/1903340/announcements/detail/499445587486180704 (дата обращения: 29.07.2026).
16. inZOI [Электронный ресурс] // Steam. — 2025. — Режим доступа: https://store.steampowered.com/app/2456740/inZOI/ (дата обращения: 03.08.2026).
17. Lewis C. Here Are All The Game Awards 2025 Winners [Электронный ресурс] / C. Lewis // Polygon. – 2025. — 11 Dec. — Режим доступа: https://www.polygon.com/the-game-awards-2025-all-winners/ (дата обращения: 08.08.2026).
18. Notice on the Use of Generative AI in inZOI [Электронный ресурс] // inZOI : Steam News. — 2025. — 13 May. — Режим доступа: https://store.steampowered.com/news/app/2456740/view/512957645996427417 (дата обращения: 14.08.2026).
19. Notis A. ARC Raiders' Use of AI Voices Is The Finals Controversy All over Again [Электронный ресурс] / A. Notis // Polygon. — 2025. — 31 Oct. — Режим доступа: https://www.polygon.com/arc-raiders-ai-voices-the-finals-embark-studios/ (дата обращения: 19.08.2026).
20. Peters J. Indie Game Awards Retracts Expedition 33 Prizes Due to Generative AI [Электронный ресурс] / J. Peters // The Verge. — 2025. — 22 Dec. — Режим доступа: https://www.theverge.com/news/849144/indie-game-awards-game-of-the-year-expedition-33-generative-ai-chantey-modretro (дата обращения: 22.08.2026).
21. Wagner J. Embark CEO Says "a Real Professional Actor Is Better than AI" after the Studio Re-Records Some ARC Raiders Dialog with Real Humans [Электронный ресурс] / J. Wagner // PC Gamer. — 2026. — 14 Mar. — Режим доступа: https://www.pcgamer.com/games/third-person-shooter/embark-ceo-says-a-real-professional-actor-is-better-than-ai-after-the-studio-re-records-some-arc-raiders-dialog-with-real-humans/ (дата обращения: 26.08.2026).
22. Where Winds Meet [Электронный ресурс] // Steam. — 2025. — Режим доступа: https://store.steampowered.com/app/3564740/Where_Winds_Meet/ (дата обращения: 31.08.2026).

REFERENCES

1. Bodrunova S.S. & Nigmatullina K.R. (2025). Iskusstvennyi intellekt v mediasfere: napravleniia issledovaniia, professional'nye protivorechiia i novye riski [Artificial intelligence in the media sphere: Research directions, professional contradictions, and new risks]. Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriia 10: Zhurnalistika, 5, 3–22. https://doi.org/10.55959/msu.vestnik.journ.5.2025.322 (In Russian).
2. Vartanov S.A. & Tyshetskaia A.Yu. (2025). Rossiiskaia model' ispol'zovaniia II v tsifrovykh ekosistemakh mediakommunikatsionnoi industrii [The Russian model of AI use in digital ecosystems of the media communication industry]. Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriia 10: Zhurnalistika, 5, 23–53. https://doi.org/10.55959/msu.vestnik.journ.5.2025.2353 (In Russian).
3. Volkova I.I. (2018). Ekrannye igrovye kommunikatsii kak indikator vospriiatiia mediareal'nosti: statusno-pokolencheskii aspekt [Screen-based game communications as an indicator of the perception of media reality: Social-status and generational aspect]. Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriia 10: Zhurnalistika, 4, 124–138. https://doi.org/10.30547/vestnik.journ.4.2018.124138 (In Russian).
4. Urazova S.L. (2026). Mezhdu insaitom i algoritmom: mozhet li iskusstvennyi intellekt byt' sub″ektom tvorchestva [Between insight and algorithm: Can artificial intelligence be a subject of creativity]. Vestnik Rossiiskogo universiteta druzhby narodov. Seriia: Literaturovedenie. Zhurnalistika, 31(2), 498–510. https://doi.org/10.22363/2312-9220-2026-31-2-498-510 (In Russian).
5. Shumakova N.I., Lloyd J.J. & Titova E.V. (2023). Na puti k pravovomu regulirovaniiu generativnogo II v tvorcheskoi industrii [Towards legal regulations of generative AI in the creative industry]. Journal of Digital Technologies and Law, 1(4), 880–908. https://doi.org/10.21202/jdtl.2023.38 (In Russian).
6. Peng X., Quaye J., Rao S., Xu W., Botchway P., Brockett C., Jojic N., DesGarennes G., Lobb K., Xu M., Leandro J.J. G., Jin C. & Dolan B. (2024). Player-driven emergence in LLM-driven game narrative. In 2024 IEEE Conference on Games (CoG) (pp. 1–8). IEEE. https://doi.org/10.1109/CoG60054.2024.10645607
7. Seiwald R. (2023). Beyond the game itself: Understanding authorial intent, player agency, and materiality as degrees of paratextuality. Games and Culture, 18(6), 718–739. https://doi.org/10.1177/15554120231181193
8. Ternar D.-A., Denisova A., Cunha J. M., Kultima A. & Guckelsberger C. (2026). Generative AI in game development: A qualitative research synthesis. In Proceedings of the 2026 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (Article 452, pp. 1–24). ACM. https://doi.org/10.1145/3772318.3791206

9. Uebel M. & Hamamra B. (2026). Authorship after generative AI: Distributed Creativity and Relational Responsibility. Philosophy & Technology, 39, Article 152. https://doi.org/10.1007/s13347-026-01170-w
10. Yang D., Kleinman E. & Harteveld C. (2025). GPT for games: An updated scoping review (2020–2024). IEEE Transactions on Games, 1–16. https://doi.org/10.1109/TG.2025.3563780
11. Yannakakis G.N. & Togelius J. (2025). Artificial intelligence and games (2nd ed.). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-83347-2

Поступила в редакцию 09.09.2026 г.

DISTRIBUTION OF AUTHORIAL FUNCTIONS IN DIGITAL GAMES WHEN USING GENERATIVE AI

A. V. Nikolaeva, E. A. Silanov

This article deals with the transformation of authorship in digital games involving generative artificial intelligence. The existing studies consider generative models in game development separately from their use in gameplay and do not compare the distribution of authorial functions among the developer, player, and system. The material comprises documented cases of generative AI use in Clair Obscur: Expedition 33, ARC Raiders, inZOI, and Where Winds Meet. The document and media analysis, comparative case analysis, and functional comparison have been applied in the study. Three generation modes are identified, i.e. production, user-driven, and dynamic. As generation moves closer to the unfolding gameplay event, the player gains greater capacity to initiate, specify, and actualize game content. Nevertheless, the developer retains control over the output and bears institutional responsibility for it. The generative model performs causal and operational functions in producing specific material, while the normative functions of authorship remain with the creative team.

Key words: generative AI, digital games, authorship, agency, media communication, content generation, user creativity, human–machine interaction.

Николаева Анастасия Владимировна.
Кандидат филологических наук, доцент.
Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова, Москва, Россия.
Доцент кафедры стилистики русского языка факультета журналистики.
ORCID: 0000-0003-1531-681X.
E-mail: 9320078@mail.ru.

Силанов Еремей Александрович.
Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации, Москва, Россия
Преподаватель образовательной программы «Продюсирование и управление медиапроектами».
ORCID: 0009-0004-8480-7211.
E-mail: silanoveremej@gmail.com.

Nikolaeva Anastasia Vladimirovna.
Candidate of Philology, Associate Professor.
Lomonosov Moscow State University,
Moscow, Russia
Associate Professor, Department of Russian Language Stylistics, Faculty of Journalism
ORCID 0000-0003-1531-681X
E-mail: 9320078@mail.ru

Silanov Eremey Aleksandrovich.
Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration,
Moscow, Russia.
Lecturer, Producing and Media Project Management Programme.

ORCID 0009-0004-8480-7211.
E-mail: silanoveremej@gmail.com.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.