

Научная статья  
УДК 070

<https://doi.org/10.31862/1819-463X-2026-2-43-52>  
5.9.9. Медиакоммуникации и журналистика

## ГЕНЕРАТИВНЫЙ ВИЗУАЛЬНЫЙ НАРРАТИВ КАК НОВАЯ ФОРМА ЭКРАННОГО ПОВЕСТВОВАНИЯ

И. С. Гудин

Московский педагогический государственный университет

**Аннотация.** В статье автором детально рассматривается специфика медиаконтента, созданного с использованием нейросетей и их отличительные особенности; анализируется влияние стремительного развития технологий искусственного интеллекта на современную медиасреду и проводится анализ их развивающегося функционала. Оцениваются риски повсеместного распространения данного типа медиаматериала и прогнозируется дальнейшее будущее генеративных программ. Также предоставляется авторская классификация контента, созданного с помощью нейросетевых технологий, и его определения. Также уделено внимание способам анализа видео- и фотоматериала для возможности отличия реального контента от искусственного, созданного специализированными программами. Проводится общий анализ влияния генеративных моделей на информационное пространство, в рамках его активного процесса по уничтожению медиаматериала, как четкого доказательства объективной реальности происходящего.

**Ключевые слова:** искусственный интеллект, нейросети, медиасреда, дипфейк, нейроконтент, медиа, будущее, видео

**Для цитирования:** Гудин И. С. Генеративный визуальный нарратив как новая форма экранного повествования // Наука и школа. 2026. № 2. С. 43–52. <https://doi.org/10.31862/1819-463X-2026-2-43-52>.

© Гудин И. С. , 2026



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License  
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

**I. S. Gudin**

Moscow Pedagogical State University

**Abstract.** *In this article, the author examines in detail the specifics of media content created using neural networks and their distinctive features. The article analyzes the impact of the rapid development of artificial intelligence technologies on the modern media environment and examines their evolving functionality. The article also assesses the risks associated with the widespread use of this type of media content and predicts the future of generative programs. The article provides the author's classification of content created using neural network technologies, and its definitions. Attention is also paid to the methods of analyzing video and photo material in order to distinguish real content from artificial content created by specialized programs. A general analysis of the impact of generative models on the information space is being conducted, as part of its active process of destroying media material as a clear proof of the objective reality of what is happening.*

**Keywords:** *artificial intelligence, neural networks, media environment, deepfake, neurocontent, media, future, video*

**Cite as:** Gudin I. S. Generative Visual Narrative as a New Form of Screen Narrative. *Nauka i shkola*. 2026, No. 2, pp. 43–52. <https://doi.org/10.31862/1819-463X-2026-2-43-52>.

**В** современном медиапространстве происходят кардинальные изменения. Распространение искусственного интеллекта (ИИ) образовало существенный скачок в развитии и доступности технологий производства медиаконтента. Данный процесс схож с появлением новых медиа в журналистике, где каждый желающий в активно развивающемся интернет-пространстве мог создавать новостной материал, становиться лидером мнений и конкурировать за аудиторию с официальными государственными площадками, при этом даже не имея профильного образования. Так и в области создания медиаконтента появление нейросетевых технологий позволило каждому желающему создавать необходимый фото- и видеоматериал, без использования услуг квалифицированных специалистов и без знания соответствующей специальности. «Важно учесть, что, чтобы получить качественный результат, необходимо задавать системе правильный изначальный промпт» [1, с. 132]. Поэтому состояние итогового нейроматериала может так сильно различаться, проработанный текстовый запрос с большим количеством деталей очень важен. Популярность и качество работ нейросетевых программ с каждым годом становятся все выше, их возможности неумолимо растут, и появляются новые виды контента, созданного с помощью ИИ. «Сфера медиа входит в число наиболее перспективных направлений применения инновационных технологий искусственного интеллекта» [2, с. 17]. Для полного понимания масштаба распространения нейросетей и сгенерированного им материала нужна его четкая структуризация.

На данный момент представлена классификация по типу производимого контента. Например, ученые в области юридических наук Н. Ф. Бодров, А. К. Лебедева предоставляют следующую информацию: графика (изображения, видеодфонограммы); звук; текст; графика и звук; сочетания текста, графики

и звука [3]. На основе их типологии мы произведем дальнейшее углубление в тему и раскроем ее жанровую составляющую. Пункт «графика» мы разделяем на фото и видео для более четкой структуризации. Важным уточнением является то, что на основе проведенного анализа озвученные далее термины используются широко в интернет-пространстве и имеют множество синонимичных словосочетаний. В научных работах используются ограниченно. Автором были использованы наиболее короткие и простые для понимания варианты. Практически в каждом авторском жанре будет находиться приставка «нейро». Она часто встречается в научных трудах по техническим, гуманитарным и естественным наукам, ее определения имеют разносторонний характер. В нашем случае это сокращение (от англ. neural network), что в переводе означает нейронные сети, которые относятся к сфере ИИ.

Видео и изображения. Приведенные пункты объединены вместе, так как перечисляемые жанры возможно реализовать в обоих отраслях. Отличие лишь в форме получаемого контента, где в видеофрагментах она динамическая, а в изображениях статичная. Важно отметить, что объем медиапродукта, производимого с помощью ИИ, огромен и для начала его необходимо разделить по методам создания сгенерированного контента. Определенное количество приведенных жанров могут быть универсальными и состоять в двух авторских методах сразу, выбор позиционирования жанров обусловлен их наибольшим распространением в определенном методе.

1. «*Нейрореализм*» (от позднелат. realis 'действительный, вещественный') – метод создания фотореалистичного, фактического изображения с помощью ИИ. В область применения данного метода входят множество жанров.

«*Дипфейк*» (англ. deepfake от deep learning 'глубинное обучение' и fake 'подделка') – данная технология является одним из первых и широко изучаемых явлений в индустрии искусственного контента, и поэтому его название уже четко устоялось в информационной среде, также даны определения. Наиболее подходящим, по нашему мнению, является информация, приведенная медиаспециалистами К. В. Старостенко и А. С. Коноваловым: «...дипфейки можно определить как синтетические медиапродукты, создаваемые с использованием технологий искусственного интеллекта, в частности глубокого обучения, которые позволяют генерировать объекты в формате текста, изображения, аудио и видео» [4, с. 196]. Главными отличительными составляющими жанра являются подмена внешности, голоса, действий и окружающей действительности, направленное на одно конкретное лицо или образ.

Например: сорокалетний мужчина может при помощи данной технологии превратиться в девушку-подростка, высококачественная маска накладывается на него в реальном времени<sup>1</sup>. Таким функционалом обладает программа “Kling Motion Control”.

«*Нейрофотосессия*» (от англ. photo 'фотография' и session 'процесс') – это вид нейросетевого медиаконтента, в котором внешний вид субъекта генерируется на основе его фактического облика. Учеными не упоминается, используется исключительно в интернет-среде. Кардинальным изменениям могут подвергаться окружающая среда, одежда, поза, освещение и так далее, но не сама внешность. Теперь можно не пользоваться услугами фотографа, а загрузить свои изображения в специализированную программу и задать все необходимые условия, чтобы в результате

<sup>1</sup> Deep Fake. Продолжительность: 00:01:36. URL: [https://vkvideo.ru/video31254803\\_456239834](https://vkvideo.ru/video31254803_456239834) (дата обращения: 15.01.2026).

получить фотосессию, например, в фотостудии<sup>2</sup>. В “NanoBanana” есть весь необходимый функционал для этого.

«*Нейрорепортаж*» (от лат. *reporto* ‘передать’) – это жанр контента, где репортажная форма аудиовизуального повествования создается с помощью ИИ. При этом изображение сохраняет эффект достоверности происходящего, с документальным уклоном. В кадре при этом может происходить все что угодно. В качестве примера можно привести популярный в интернет-среде ролик, где показывается, как у бабушки в городе живет домашний носорог<sup>3</sup>. Реализация данной идеи доступна в «Veо 3 AI». Учеными не упоминается.

«*Нейроаватар*» (от санскр. *avatāra* ‘воплощение’) – это человеческий, сгенерированный с нуля или на основе данных определенного объекта визуальный образ, который предназначен для презентативной, информационной или коммуникативной функций. Например, на свердловском областном телевидении, телеканале ОТВ, ввели в работу нейроаватары своих ведущих для ведения прогноза погоды<sup>4</sup>. Программа “NeuGen” может выполнить задачу такого уровня. Жанр упоминается членами Лаборатории ТСО ФГКОУ «СК СВУ МО РФ» З. А. Гуриевой, Н. Г. Романовым, И. М. Миндзаевой<sup>5</sup>.

«*Нейротрейлер*» (от англ. *trailer* ‘анонс, рекламный ролик’) – это тип медиаконтента, созданный с помощью ИИ, который презентует в сжатой форме определенный объект, выполняя ознакомительную функцию. В качестве объекта могут выступать книга, фильм, игра, сериал, мультфильм и т. д. Так, например, технические специалисты сделали нейротрейлер к выдуманному сериалу в стилистике постапокалипсиса<sup>6</sup>. В “Sora 2” возможно создать качественный нейротрейлер. В научных работах отсутствует.

«*Нейрофильм*» – это форма сгенерированного контента, где алгоритмы воссоздают в искусственном медиаконтенте технику различных школ киноиндустрии. Например, на видеохостингах получили широкую популярность сгенерированные короткие ролики, в которых раскрываются сюжетные линии в авторских выдуманных вселенных<sup>7</sup>. В “Sora 2” также доступен к реализации и этот жанр искусственного материала. В научных трудах не упоминается.

2. «*Нейроарт*» (от англ. *art* ‘искусство’) – метод создания нереалистичного художественного изображения с помощью ИИ.

«*Нейромем*» (от англ. *meme* ‘подобие’, ‘имитация’). Ж. Г. Калеева, доцент ГАОУВО ЛО ЛГУ им. А. С. Пушкина, описала данный жанр как «особый вид визуальных шуток, созданных с применением нейросетевых алгоритмов. Их особенность состоит в оригинальности и новизне, поскольку каждый мем становится уникальным результатом обработки исходного материала искусственным интеллектом» [5, с. 261]. Создатели такого медиапродукта часто объединяют вместе совершенно разные объекты,

<sup>2</sup> ИИ фотосессия за 1 минуту. Продолжительность: 00:00:10. URL: [https://vkvideo.ru/clip1082705817\\_456239021](https://vkvideo.ru/clip1082705817_456239021) (дата обращения: 01.02.2026).

<sup>3</sup> Носорог Сережа 15 лет живет с бабушкой | ИИ. Продолжительность: 00:00:52. URL: [https://vkvideo.ru/video-228163754\\_456239771](https://vkvideo.ru/video-228163754_456239771) (дата обращения: 15.01.2026).

<sup>4</sup> Нейросеть заменяет ведущих на главном свердловском телеканале. Продолжительность: 00:01:40. URL: [https://vk.com/video-212929382\\_456256248?t=18s](https://vk.com/video-212929382_456256248?t=18s) (дата обращения: 15.01.2026).

<sup>5</sup> Гуриева З. А., Романов Н. Г., Миндзаева И. М. Нейровидение: когда знания становятся искусством // Педагогика и психология в контексте социальных изменений: сб. ст. по итогам Междунар. науч.-практ. конф. Стерлитамак: Агентство международных исследований, 2025. С. 70–73.

<sup>6</sup> ИИ-сериал. Трейлер. Продолжительность: 00:02:21. URL: [https://vkvideo.ru/video-229868753\\_456242585](https://vkvideo.ru/video-229868753_456242585) (дата обращения: 01.02.2026).

<sup>7</sup> Фильм ПЕШЕХОД. Сделано в AI. Продолжительность: 00:04:59. URL: [https://vkvideo.ru/video-163392190\\_456244105](https://vkvideo.ru/video-163392190_456244105) (дата обращения: 01.02.2026).

как это было в популярном образе «Балерины Капучины», где у танцовщицы балета вместо головы кружка с кофе, на которой уже расположено само лицо<sup>8</sup>. Также в этот жанр входят сгенерированные ролики, где в реалистичном оформлении разворачиваются совершенно необыкновенные и сатирические сюжеты. “Sora 2” чаще всего используется для работы в данном жанре, так как обладает бесплатным статусом.

«*Нейроживопись*» – это способ создания художественного материала на основе технологического потенциала ИИ, с воссозданием техники живописи под определенную идею. В сети Интернет очень популярны бесконечно генерирующиеся картины на фоне видео с электронной музыкой. При просмотре возникает ощущение глубокого погружения во внутренний мир картины<sup>9</sup>. Программа “Midjourney” является одним из лучших выборов для создания подобного материала. Данный жанр упоминается в научном труде Р. С. Нерсисяна как «новая форма искусства» [6, с. 44].

«*Нейрографика*» (от греч. *graphikē* ‘искусство изображения, рисования’) – вид цифрового искусства, где основой является применение ИИ в реализации графического визуального искусства, с доминированием линий и абстракций. На специализированных площадках для поиска материала для монтажа широко распространена нейрографика, которую можно приобрести для оформления собственного контента<sup>10</sup>. “Kandinsky” довольно хорошо подходит для создания графического медиаконтента. Жанр не упоминается учеными в контексте работы ИИ.

«*Нейромультфильм*» – это форма сгенерированного контента, где алгоритмы воссоздают в контенте технику различных школ мультипликации. Широко распространены короткие сюжеты с животными и их взаимодействие в сказочном мире<sup>11</sup>. Довольно часто “Sora 2” появляется при упоминании авторских рекомендательных программ, это связано с ее универсальностью и широкими возможностями при создании контента. В этом случае она также отвечает всем требованиям. Учеными не упоминается.

**Текст.** «*Нейротекст*» – ученый Н. П. Дворцова дала определение жанру как «сгенерированный нейросетью текст, имитация человеческого текста, авторского стиля» [7, с. 396]. Может быть создан как в развлекательном, так и в профессиональном ключе. Например, в программе “Алиса AI” можно создать сценарий для реализации музыкального клипа. Его можно оставить без изменений или использовать как основу своей авторской идеи.

**Звук.** «*Нейромузыка*» – это музыкальные треки, которые созданы с помощью ИИ с нуля. Данный функционал предоставляет программа “Sun0 Ai”, которая получила максимально широкое распространение благодаря своей бесплатной версии и высокому качеству исходного продукта. В сети Интернет можно найти множество композиций, созданных с помощью ИИ с нуля. Например, на платформе «VK Видео» представлен ролик, на котором с помощью нейросетей было воссоздано звучание различных направлений музыки XX в.<sup>12</sup> В приведенном выше контексте исследователями не используется.

<sup>8</sup> Балерина капучино. Продолжительность: 00:00:14. URL: [https://vkvideo.ru/video-227666904\\_456239325](https://vkvideo.ru/video-227666904_456239325) (дата обращения: 16.01.2026).

<sup>9</sup> Psychedelic Trance – Space Visualization – Hallucinations mix 2024 (AI Graphic Visuals). Продолжительность: 01:28:12. URL: [https://vkvideo.ru/video-230461460\\_456240354](https://vkvideo.ru/video-230461460_456240354) (дата обращения: 01.02.2026).

<sup>10</sup> Freepik. Human head art abstract graphics. URL: [https://www.freepik.com/premium-ai-image/human-head-art-abstract-graphics\\_252029942.htm](https://www.freepik.com/premium-ai-image/human-head-art-abstract-graphics_252029942.htm) (дата обращения: 16.01.2026).

<sup>11</sup> Вкуснятина. Продолжительность: 00:00:30. URL: [https://vk.com/clips/club230466483?z=clip-230466483\\_456239729](https://vk.com/clips/club230466483?z=clip-230466483_456239729) (дата обращения: 16.01.2026).

<sup>12</sup> Нейромузыка разных десятилетий. Продолжительность: 00:37:46. URL: [https://vkvideo.ru/video-197500427\\_456239019](https://vkvideo.ru/video-197500427_456239019) (дата обращения: 14.01.2026).

«Нейрокавер» (от англ. cover 'покров') – это переработанная ИИ версия оригинальной музыкальной композиции. Жанр упоминается учеными О. А. Гомоновой и Е. П. Олейниковой [8, с. 186]. Он может включать в себя: изменения в жанровой стилистике, замену изначального голоса на другого исполнителя, а также синергию этих двух пунктов. Данный жанр получил широкую популярность на различных видеохостингах, так как позволил многим слушателям рассмотреть уже известные и популярные работы с совершенно новых ракурсов. Например: на платформе «VK Видео» опубликована запись, где произведение «Я свободен» Кипелова исполнен Виктором Цоем<sup>13</sup>. «Suno Ai» также, по нашему мнению, является лучшим выбором в данной стилистике.

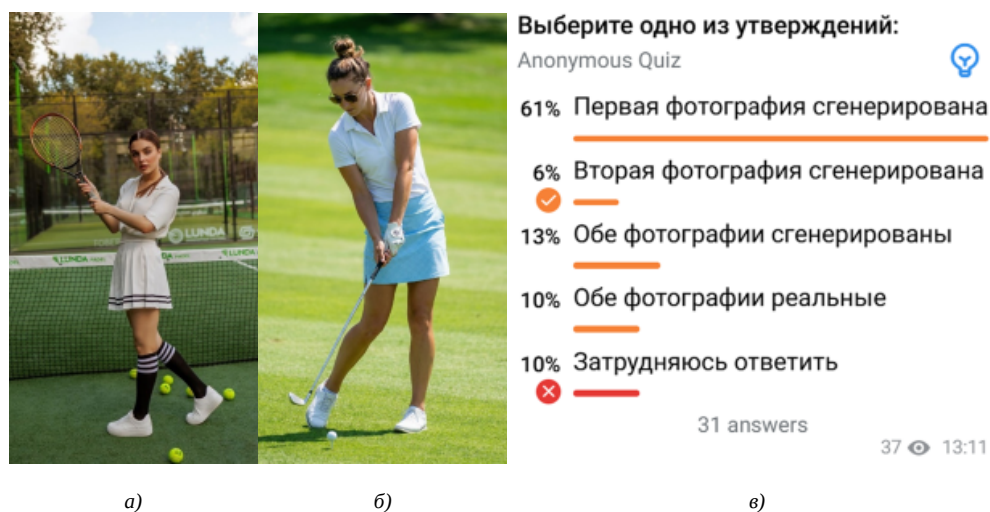
«Нейроозвучка» – это озвучка текста сгенерированным нейросетями голосом. Жанр упоминается учеными В. А. Митиной и Е. Н. Ахмадуллиной [9, с. 27]. Получила широкое распространение у создателей развлекательного медиаконтента, так как существенно упростила его реализацию благодаря отсутствию необходимости покупать качественное звукозаписывающее оборудование и обладать профессиональными навыками. Но также это дало возможность услышать русскую озвучку там, где ее изначально не должно было быть. Например, в популярной компьютерной игре «Baldur's Gate 3» с помощью инициативного объединения технических специалистов был реализован дубляж с английского на русский язык, который дал возможность отечественным игрокам после скачивания специальной модификации погрузиться в игровой мир с родным звучанием и не тратить время на прочтение субтитров<sup>14</sup>. Такой функционал предоставляет программа «ElevenLabs».

Также хотелось бы обратить внимание, что из-за активного развития нейросетевых технологий теперь нельзя считать медиаконтент за доказательство причастности субъекта к определенным действиям. Постепенно все больше **нейроконтента** в Интернете практически не распознаваемо для обычных пользователей. Для этого в рамках исследования был проведен опрос, направленный на выявление искусственно созданного материала. Метод исследования – анкетирование. На «Яндекс Картинки» мы скачали одну из фотографий профессиональной фотосессии на теннисном корте (рис. 1а), стоит отметить, что на ней присутствует небольшая ретушь, которая подразумевает сглаживание кожи для увеличения эстетической привлекательности объекта в кадре. Она присутствует в абсолютном большинстве профессиональных фотосессий. В программе «NanoBanana» мы произвели генерацию изображения по запросу «девушка играет в гольф» (рис. 1б). Тематика была выбрана одинаковая для более удобной ориентации испытуемых в сравнительном анализе. Опрос был проведен в мессенджере «Telegram», и в нем были представлены следующие варианты ответа: первая фотография сгенерирована (61%), вторая фотография сгенерирована (6%), обе фотографии сгенерированы (13%), обе фотографии реальные (10%), затрудняюсь ответить (10%). В исследовании был задействован 31 респондент, студенты и молодые специалисты от 18 до 30 лет. Для максимальной уверенности в реальности скачанной фотографии с теннисного корта был произведен процесс расшифровки изображения с помощью «Decoru Ai», нейросети, обученной определять сгенерированный контент. Программа предоставила информацию, что медиафайл полностью реальный.

<sup>13</sup> Виктор Цой – Я свободен (нейрокавер). Продолжительность: 00:07:14. URL: [https://vkvideo.ru/video-87534193\\_456259493](https://vkvideo.ru/video-87534193_456259493) (дата обращения: 01.02.2026).

<sup>14</sup> Русская нейроозвучка Baldur's Gate 3 (версия от 22 декабря 2024, закадр). Продолжительность: 00:07:09. URL: [https://vkvideo.ru/video-66455\\_456252680](https://vkvideo.ru/video-66455_456252680) (дата обращения: 14.01.2026).

Опрос показал, что абсолютное большинство субъектов не смогло правильно определить, под каким номером находится сгенерированный контент (рис. 1в). А тем, кто верно определил искусственную фотографию, на это потребовалось время от минуты и тридцати секунд. Это показывает, что с ходу ни у кого не получилось указать верный ответ. Следовательно, данный опрос доказал тезис о крайней сложности определения сгенерированного контента с учетом их стремительного развития.



**Рис. 1.** Эксперимент по распознаванию нейроконтента:  
а) профессиональная фотосессия на теннисном корте;  
б) генерация изображения по запросу «девушка играет в гольф»;  
в) результаты опроса по определению сгенерированной фотографии

«На данный момент искусственный интеллект достиг такого уровня генерации ложной информации, при котором отличить ее от правды сложнее, чем дезинформацию, созданную людьми. Это показывает, что проблема использования ИИ как инструмента дезинформации нуждается в дальнейшем изучении и создании методов информационного противодействия» [10, с. 367]. Еще можно уловить некоторые графические ошибки на искусственно созданном материале. Самые распространенные из них, исходя из личного проведенного анализа нейросетевого контента: неправильное количество пальцев на человеческих конечностях в видеоматериалах, нереалистичные движения объектов на заднем плане, идеальный студийный звук в невозможных для этого условиях, некорректная физика и поведение предметов в кадре, графические артефакты на границах объектов. При анализе такого материала необходимо смотреть на детали, именно в них находятся большинство ошибок, которые выдают сгенерированный контент. Для большинства населения, в самом начале развития нейросетей, это было проблематично, так как мы живем в эпоху клипового мышления. «Внешне это проявляется в том, что человек не может длительное время сосредотачиваться на какой-либо информации, и у него снижена способность к анализу» [11, с. 468]. Но в настоящий момент мы сталкиваемся с тотальным недоверием к медиаконтенту любой

направленности. Из-за этого даже реальный материал может быть отнесен к ложной информации и быть отвергнут.

По нашему мнению, еще около пяти лет потребуется для того, чтобы технологии смогли максимально точно изображать реальную действительность. И чтобы исключить огромное количество ошибочно возбужденных уголовных дел, на территории Российской Федерации должны будут создаваться специализированные государственные органы по противодействию дипфейкам и иному порочащему личность ИИ-материалу. В информационном пространстве нельзя будет полностью доверять ни одному источнику, кроме официальной власти. Поэтому необходимо будет проводить массовую работу с гражданами от тридцати лет для объяснения феномена нейросетевого контента на подконтрольных правительству и любых лояльных к нему площадках. Вера в «правдивость» контента будет основываться исключительно на лояльности населения к продвигаемой государством повестке, поэтому информационный фронт становится максимально важным объектом для достижения геополитических целей РФ как внутри страны, так и за ее пределами.

Ожидается изменение по длительности всех жанров ИИ-контента, так как сейчас мощности специализированных программ не позволяют создавать целостный контент длиннее 20 секунд. Уже в ближайшее десятилетие можно ожидать появление полноценных мультфильмов и фильмов, созданных на основе нейросетевых технологий. Но создавать их будут развитые медиакомпании, которые сократят свой штат на определенное количество сотрудников, которых заменят специалисты по разным видам нейросетей.

Стоит отметить, что для операций по изготовлению нейросетевого медиапродукта требуется огромное количество электроэнергии. Поэтому дальнейшее развитие данных программ будет требовать постоянного увеличения ее производства. По нашему мнению, будущее сферы ИИ зависит в большей части от энергетического фактора, что делает его достаточно уязвимым.

Подводя итог, важно подчеркнуть, что нейросети уже сейчас стали практически неотличимы от реальности. Функционал позволяет сгенерировать многие жанры реального искусства в области медиа. Их количество и объем будут только увеличиваться. В итоге все направления в искусстве будут создаваться еще и с помощью таких программ. Влияние искусственного интеллекта на современную медиасреду огромно, данный процесс невозможно подавить ввиду его стремительного распространения и низкого порога для входа. В будущем многократно повысится ценность «реального» и не идеального медиаконтента. Понятие видео- и фотоматериала как исчерпывающей доказательной базы полностью уходит в прошлое. В будущем должны быть созданы специализированные государственные органы по определению сгенерированного контента для охраны граждан страны от дипфейков.

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. *Кодола Н. В., Селищева А. И.* Применение искусственного интеллекта в деятельности школьного медиacentра // *Медиа-2024: теория и практика: материалы IV Междунар. науч.-практ. конф.*, 1 марта 2024 г. / под общ. ред. Т. Н. Владимировой, Н. В. Кодолы, Е. С. Зубаркиной. М.: МПГУ, 2024. С. 129–133.
2. *Использование технологий искусственного интеллекта в российских медиа и журналистике / С. Г. Давыдов, А. В. Замков, М. А. Крашенинникова., М. М. Лукина // Вестн. Московского ун-та. Сер. 10: Журналистика.* 2023. № 5. С. 3–21.

3. Бодров Н. Ф., Лебедева А. К. Понятие дипфейка в российском праве, классификация дипфейков и вопросы их правового регулирования // Юридические исследования. 2023. № 11. С. 26–41.
4. Старостенко К. В., Коновалов А. С. Дипфейк как инновационный инструмент политического манипулирования в начале XXI века // Изв. Саратовского ун-та. Новая серия. Сер.: Социология. Политология. 2025. Т. 25, № 4. С. 195–201.
5. Калеева Ж. Г. Модификация художественного творчества Маринетт Мортем в фан-нейро-медиаполе: рецепция и адаптация // Инновационные исследования: опыт, проблемы внедрения результатов и пути решения: моногр. Вып. 105. Уфа: Аэтерна: Омега Сайнс, 2026. С. 260–271.
6. Нерсисян Р. С. Нейроквантовая эпоха: роль России, концепция НКТ и технологические основы перехода к новому технологическому укладу нейроквантового человека // *Universum: общественные науки*. 2025. № 8 (123). С. 40–45.
7. Дворцова Н. П. Нейролитература как феномен современного литературного процесса // Русская литература XX–XXI веков как единый процесс (проблемы теории и методологии изучения): материалы VIII Междунар. науч. конф. М., 21–22 декабря 2023. М.: МАКС-Пресс. С. 394–397.
8. Гомонова О. А., Олейникова Е. П. Применение искусственного интеллекта в музыкальной индустрии: перспективы и риски // *Цифровое общество в России и Китае: сб. ст. СПб.: Астерион*, 2025. С. 183–187.
9. Митина В. А., Ахмадулина Е. Н. Будущее аудиовизуального перевода // Образование, инновации, исследования как ресурс развития сообщества: материалы II Всерос. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 13 июня 2024 г.) / гл. ред. Ж. В. Мурзина. Чебоксары: Среда. 2024. С. 25–28.
10. Красновский С. А. Проблема эффективности генеративного искусственного интеллекта в создании дезинформации // *Цифровое общество в России и Китае: сб. ст. XXI российско-китайской социологической конф., Санкт-Петербург, 11–12 апреля 2025 г. СПб.: Астерион*, 2025. С. 360–367.
11. Пронин В. В. Клиповое мышление студента в дистанционном обучении // *Вестн. Нижегородского ун-та им. Н. И. Лобачевского*. 2014. № 2–2. С. 468–471.

## REFERENCES

1. Kodola N. V., Selishcheva A. I. Primenenie iskusstvennogo intellekta v deyatelnosti shkolnogo mediatsentra. In: *Media-2024: teoriya i praktika. Proceedings of the IV International scientific-practical conference, 01.03.2024*. Ed. by T. N. Vladimirova, N. V. Kodola, E. S. Zubarkina. Moscow: MPGU, 2024. Pp. 129–133.
2. Davydov S. G., Zamkov A. V., Krashenninnikova M. A., Lukina M. M. Ispolzovanie tekhnologiy iskusstvennogo intellekta v rossiyskikh media i zhurnalistike. *Vestn. Moskovskogo un-ta. Ser. 10: Zhurnalistika*. 2023, No. 5, pp. 3–21.
3. Bodrov N. F., Lebedeva A. K. Ponyatie dipfeyka v rossiyskom prave, klassifikatsiya dipfeykov i voprosy ikh pravovogo regulirovaniya. *Yuridicheskie issledovaniya*. 2023, No. 11, pp. 26–41.
4. Starostenko K. V., Konovalov A. S. Dipfeyk kak innovatsionnyy instrument politicheskogo manipulirovaniya v nachale XXI veka. *Izv. Saratovskogo un-ta. Novaya seriya. Ser.: Sotsiologiya. Politologiya*. 2025, Vol. 25, No. 4, pp. 195–201.
5. Kaleeva Zh. G. Modifikatsiya khudozhestvennogo tvorchestva Marinett Morтем v fan-neyro-mediapole: retseptsiya i adaptatsiya. In: *Innovatsionnye issledovaniya: opyt, problemy vnedreniya rezultatov i puti resheniya: monogr. Iss. 105. Ufa: Aeterna: Omega Sayns*, 2026. Pp. 260–271.
6. Nersesyan R. S. Neyrokvantovaya epokha: rol Rossii, kontseptsiya NKT i tekhnologicheskie osnovy perekhoda k novomu tekhnologicheskomu ukkladu neyrokvantovogo cheloveka. *Universum: obshchestvennyye nauki*. 2025, No. 8 (123), pp. 40–45.

7. Dvortsova N. P. Neyroliteratura kak fenomen sovremennogo literaturnogo protsessa. In: Russkaya literatura XX–XXI vekov kak edinyy protsess (problemy teorii i metodologii izucheniya). Proceedings of the VIII International scientific conference. Moscow, 21–22 Dec. 2023. Moscow: MAKS-Press. Pp. 394–397.
8. Gomonova O. A., Oleynikova E. P. Primenenie iskusstvennogo intellekta v muzykalnoy industrii: perspektivy i riski. In: Tsifrovoye obshchestvo v Rossii i Kitae. *Proceedings of the XXI Russian-Chinese sociological conference, St-Petersburg, 11–12 Apr. 2025*. St-Petersburg: Asterion, 2025. Pp. 183–187.
9. Mitina V. A., Akhmadullina E. N. Budushchee audiovizualnogo perevoda // Obrazovanie, innovatsii, issledovaniya kak resurs razvitiya soobshchestva. *Proceedings of the II All-Russian scientific-practical conference (Cheboksary, June 13, 2024)*. Ed by Zh. N. Murzin. Cheboksary: Sreda, 2024. Pp. 25–28.
10. Krasnovskiy S. A. Problema effektivnosti generativnogo iskusstvennogo intellekta v sozdanii dezinformatsii. In: Tsifrovoye obshchestvo v Rossii i Kitae. *Proceedings of the XXI Russian-Chinese sociological conference, St-Petersburg, 11–12 Apr. 2025*. St-Petersburg: Asterion, 2025. Pp. 360–367.
11. Pronin V. V. Klipovoye myshlenie studenta v distantsionnom obuchenii. *Vestn. Nizhegorodskogo un-ta im. N. I. Lobachevskogo*. 2014, No. 2–2, pp. 468–471.

---

**Гудин Илья Сергеевич**, аспирант Института журналистики, коммуникаций и медиаобразования, Московский педагогический государственный университет

**Gudin Ilya S.**, PhD Post-graduate Student, Institute of Journalism, Communications and Media Education, Moscow Pedagogical State University

**e-mail: hayriad@yandex.ru**

*Статья поступила в редакцию 25.01.2026; принята к публикации 09.02.2026*  
*The article was submitted 25.01.2026; accepted for publication 09.02.2026*