

танию. Подобная тщательно отредактированная искренность публикаций позволила изданию завоевать уважение у широкой читательской аудитории как в стране, так и за рубежом, превратив «Чайна Дэйли» в ведущий англоязычный информационный ресурс правительства КНР.

Таким образом, возникнув значительно позже остальных информационных служб КНР для зарубежной аудитории, «Чайна Дэйли» к началу XXI века стала для них образцом медиапродвижения Китая в мировом информационном и коммуникационном пространстве. Ее успешная организационно-коммерческая и редакционно-издательская деятельность определила особое место «Чайна Дэйли» в системе китайских СМИ и стала примером для многих редакций не только в стране, но и за рубежом.

Библиографические ссылки

1. Михайлов С. А., Ли Динсинь, Чжан Хэфэн, У Ли, Чу Джунэй-Хуэй. Журналистика Китая. СПб., 2006. 600 с.
2. Цзя Сюйдун. Культурная политика и индустрия Китая в контексте глобализации // Век глобализации. 2018. № 2. С. 101–114.
3. Чэн Сысин. Пути развития и перемен в системе культуры нашей страны на протяжении 30 лет политики реформ и открытости // Жэньминь жибао. 2008. 9 окт. С. 3. (На кит. яз.)

БЕЗОПАСНОСТЬ БРЕНДА В УСЛОВИЯХ ЭПОХИ СИНТЕТИЧЕСКИХ РЕАЛЬНОСТЕЙ

Л. М. Вежель

*Институт журналистики Киевского национального университета
им. Т. Шевченко,
ул. Ю. Ильенко, 36/1, 04119, г. Киев, Украина,
LinaV_@ukr.net*

В статье анализируются особенности развития ИИ и машинного обучения, которое происходит одновременно с гигантскими изменениями иммерсивных технологий, более известных как дополненная реальность (AR) и виртуальная реальность (VR). Объединение этих технологий с Deep Fakes может изменить наше понимание реальности и присутствия.

Ключевые слова: синтетическая реальность; генеративные состязательные сети; дипфейк.

BRAND SAFETY IN THE AGE OF SYNTHETIC REALITIES

L. M. Vezhel

*Institute of Journalism of Kyiv National University named after T. Shevchenko,
36/1, Y. Illenko Str., 04119, Kyiv, Ukraine*

Corresponding author: L. M. Vezhel (LinaV_@ukr.net)

The article focuses on research of the developments in AI and machine learning (ML), which are concurrently taking place with giant leaps in immersive experiences technologies, better known as augmented reality (AR) and virtual reality (VR). The marriage of these technologies with Deep Fakes might transform our understanding of reality and presence.

Key words: synthetic reality; generative adversarial network; deep fake.

Современные технологические решения концентрированной обработки данных, развитие и доминирование систем искусственного интеллекта, расшифровывая и прогнозируя человеческие предпочтения, способны создавать в режиме реального времени захватывающие параллельные миры, определяющие то, как мы воспринимаем, понимаем окружающий мир, как на него реагируем и как взаимодействуем друг с другом.

ИИ-реальности и смешанные реальности (AR, VR, MR) качественно стирают границы между истиной и ложью, свободой и принуждением, войной и миром.

Разница между фактом и вымыслом становится необходимостью, поскольку граница, которая их разделяет, все больше размывается. А споры о том, чья же реальность настоящая, подрывают политику и общество.

Одна из самых ранних и известных манипуляций с *цифровыми* изображениями, которую можно воспринимать как «fake news», была зафиксирована в 1982 году, когда National Geographic переместил одну из пирамид, чтобы пейзажная картина каравана верблюдов соответствовала их формату обложки. Для этого они использовали очень дорогую систему высокого класса от Scitex [1].

National Geographic справедливо подвергся критике со стороны своих читателей и академического сообщества, которые считали, что научный журнал не должен редактировать «реальность».

Сейчас National Geographic демонстрирует эту ошибку в качестве примера неэтичного использования изображения.

Всего пять лет спустя, в 1987 году, братья Нолл разработали приложение и в 1990 году выпустили его в коммерческой версии – как Photoshop. Указанные даты – не просто историческая сноска. Они показывают темп

изменений. Всего за десять лет технология превратилась из чрезвычайно дорогой специализированной – в обычное настольное приложение [2].

Photoshop навсегда изменил мир фотографии и манипулирования цифровыми изображениями. Алгоритмы улучшения селфи и фильтрации в приложениях для смартфонов, таких как Snapchat, Facebook и Instagram, обязаны своим происхождением Photoshop. То, что раньше занимало несколько часов обработки, теперь делается в режиме реального времени.

Ярким примером инновационного подхода является бесплатное приложение Photoshop Camera на базе AI, которое было представлено 4 ноября 2019 года. Камера использует платформу искусственного интеллекта Adobe Sensei, чтобы распознать объект на фотографиях – селфи, пейзаж или еда – и автоматически предлагает фильтры, которые можно использовать на экране в режиме реального времени или применять к изображениям, зафиксированным камерой раньше [3].

Вдохновленные модой на фильтры дополненной реальности в Snapchat и Instagram, разработчики 3D-макияжа создают необычные образы, которые можно наложить на цифровое фото или видео.

Но фильтры – банальность, намек на будущее, когда пласт цифровой информации просматривается через очки Spectacles 3 или умные контактные линзы, и покрывает мир, с которым мы взаимодействуем.

Синтетические вселенные становятся новой средой жизни: вирусные видеоигры, такие как Fortnite, объединяют миллионы людей и превращаются в платформы, которые копируют правила реального мира и формируют новые. Согласно исследованию компании LendEDU, более 1000 геймеров Fortnite заняты игрой от 6 до 10 часов в неделю. Для сравнения, средний активный пользователь Snapchat или Instagram проводит около 30 минут ежедневно на платформе [4].

Гастролирующая голограмма Хацунэ Мику, Шуду Грэм, которая виртуозно вписалась в мир социальных сетей с присущим ему культом идеализированной красоты, и Miquela, сотрудничая с Chanel, Burberry и Gucci, снимается в рекламе, чекинится на fashion-мероприятиях и даже записывает музыкальные синглы, – яркие примеры использования синтетических образов.

Теперь с помощью генеративных состязательных нейросетей или GAN можно создавать любые синтетические изображения, с DVD-GAN – видео, а языковая модель GPT-2 способна генерировать тесты.

Недавно Facebook удалил 610 учетных записей, 89 страниц, 156 групп и 72 Instagram-аккаунта. Для аватарок использовались не фото случайных людей, а изображения, сгенерированные искусственным интеллектом [5].

Но особую обеспокоенность вызывает Deepfake – манипуляция аудио- и видеоматериалами с помощью искусственного интеллекта, которую, например, успешно применил индийский политик Манодж Тивари, чтобы перевести свою речь на несколько языков и привлечь больше потенциальных избирателей. В оригинальной версии предвыборного ролика Тивари говорит на хинди, но в сфабрикованных – на английском языке и на диалекте хинди, харианви. Видео появились в интернете накануне выборов в парламент Индии [6].

Мы приближаемся к необходимости построения стандартов цифровой фото- и видеофиксации, которые должны иметь жесткие стандарты подлинности. С другой стороны, использование технологий имитации, фальсификаций требует этического и законодательного регулирования. И если раньше защита бренда ограничивалась комплексом мер, направленных на защиту имиджа и репутации от негативного или разрушительного влияния сомнительного или неподобающего контента при размещении рекламы в интернете, то теперь нужно учитывать особенности набирающего популярность сервиса цифрового вмешательства в онлайн-фиксацию.

Библиографические ссылки

1. *Susan Goldberg*. How We Spot Altered Pictures [Электронный ресурс]. URL: <https://www.nationalgeographic.com/magazine/2016/07/editors-note-images-and-ethics/> (дата обращения: 05.01.2020).
2. *Andy Polaine*. Design in the age of synthetic realities [Электронный ресурс]. URL: <https://medium.com/design-voices/design-in-the-age-of-synthetic-realities-d00215a78580> (дата обращения: 08.01.2020).
3. *Dami Lee*. Adobe is launching a free AI-powered Photoshop Camera app [Электронный ресурс]. URL: https://www.theverge.com/2019/11/4/20938121/adobe-ai-photoshop-camera-app-photos-ios-android-sensei?fbclid=IwAR2EtjZoG7o-GtM6M_nZnPVj8FBS6SHDlr6p8QB0YJsUbs4lFqiHV52xPuI (дата обращения: 15.02.2020).
4. *Mansoor Iqbar*. Fortnite Usage and Revenue Statistics (2019) [Электронный ресурс]. URL: <https://www.businessofapps.com/data/fortnite-statistics/> (дата обращения: 20.01.2020).
5. *Paris Martineau*. Facebook Removes Accounts With AI-Generated Profile Photos [Электронный ресурс]. URL: <https://www.wired.com/story/facebook-removes-accounts-ai-generated-photos/> (дата обращения: 23.01.2020).
6. *Kim Lyons*. An Indian politician used AI to translate his speech into other languages to reach more voters [Электронный ресурс]. URL: <https://www.theverge.com/2020/2/18/21142782/india-politician-deepfakes-ai-elections> (дата обращения: 23.01.2020).