

Сурков А. В.

Уральский федеральный университет

ПРОБЛЕМАТИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НЕЙРОСЕТЕЙ КАК СРЕДСТВА ВИЗУАЛЬНОЙ МЕДИАКОММУНИКАЦИИ

Аннотация. Данный доклад посвящен проблематике использования нейросетей как средства визуальной медиакommunikации в контексте средств массовой информации. В докладе затрагивается проблема формирования визуальной культуры посредством генерации изображений по текстовому запросу. В качестве объекта анализа выбраны сервисы Stable Defusion и Midjourney. В качестве исследовательского метода выбран контент-анализ. Критически оценивая потенциал нейронных сетей и искусственного интеллекта в процессе создания визуальности, автор приходит к выводу о необходимости расценивать данный вид изображений как самостоятельное медиа. В рамках доклада приводятся примеры существующих интеграций генеративной графики в традиционные информационные продукты, такие как реклама, новости и искусство.

Ключевые слова: визуальная культура, визуальность, медиа, медиакommunikация, нейросети, нейронная сеть

Surkov A. V.

PERSPECTIVE OF USING NEIROWEBAS AS VISUAL MEDIA

Abstract. This article is devoted to problems of using of AI as media in the process of media communication. The main goal of this article is to show to problem formation of images from text. Such services as Stable

Defusion and Midjourney were chosen for analysis. All data is provided with using content analysis. The potential of AI and neirowebs is estimated critically in the process of creating visuality. According to author, we should evaluate this type of images as independed media. In this article provides examples of existing generative graphics integrations into traditional information products such as advertising, news and art.

Keywords: Media, media communication, neiroweb, visuality, visual culture

В современном мире визуальность становится формообразующей основой в культуре [2, с. 1]. В период 2022–2023 гг. одной из распространенных форм визуальной культуры стала генеративная графика, полученная с использованием нейронных сетей (далее «нейросеть»). Процесс получения такой графики достаточно сложен в описании: на основании текстового запроса формируется изображение, на основе алгоритма компиляции миллионов изображений, совпадающих с частями текстового запроса. Начиная анализ возможностей нейросетей, необходимо сразу же оговориться, что объектом рассмотрения становится динамический процесс, а не свершившийся факт. Любые визуальные данные, получаемые от нейросетей, моментально устаревают, и на момент написания тезисов доклада фиксируется лишь текущее состояние этого процесса. В ходе подготовки тезисов доклада автором рассмотрено 100 источников (из них 62 новостные порталы) с упоминанием термина «нейросеть» за период с 20.01.2023 по 20.02.2023. При этом общее количество ресурсов составляет 42 800 страниц. В качестве инструмента генеративной графики чаще всего упоминаются инструменты Stable Defusion и Midjourney.

При проведении контент-анализа различных медиа на предмет интеграции практик использования нейросетей можно выделить определенные тенденции в формировании контента. Часть из этих тенденций рождают дискурсивную проблематику развития медиа. На основании обзора можно выделить следующие тезисы:

1. Нейросети по состоянию на февраль 2023 г. способны генерировать контент, не уступающий по реалистичности фотографическому изображению, что выводит на принципиально новый уровень дискуссии о статусе документа в СМИ. Это же подтверждают и проведенные эмпирические исследования по генерации изображений в сервисе Playground AI [7] на основе Stable Defusion 2.1. Другими словами, «обученные» на миллионах изображений алгоритмы способны сфальсифицировать любой мыслимый сюжет и воплотить его в виде фотореалистичного изображения. Что в свою очередь актуализирует **проблему доверия** изображению или его верификации в медиакommunikации, что роднит генеративную графику с такими видами изображений как deepfake (в пер. с англ.: глубокая подделка, вид фальсифицированных изображений-подделок, с фальсификацией (фотомонтажом лиц, ретушью смысловых элементов изображения и т. д.) — прим. авт.). Характерным образом это сказывается как на интерналистском уровне межличностной коммуникации («человек — человек»), так и на экстерналистском («человек — общество»).

2. Генеративная графика также участвует в важном для медиакommunikации процессе обмена контентом. На данный момент затруднительно спрогнозировать актуальность этих практик без проведения обширного исследования, и это не входит в задачи текущего исследования. С определенной вероятностью, можно утверждать, что пользователи **с осторожностью делятся** [8] deepfake-контентом со своими подписчиками, а следовательно, этот поведенческий паттерн может быть перенесен и на генеративную графику.

3. Критически оценивая потенциал нейронных сетей и искусственного интеллекта в процессе создания визуальности [1, с. 47], автор приходит к выводу о необходимости расценивать данный вид изображений как **самостоятельное медиа**. Изображения сгенерированные нейросетями при внешнем сходстве с фотоизображением и цифровой иллюстрацией обладают собственными отличительными

особенностями: ограниченностью художественных стилей, частичным нарушением анатомического построения человеческого тела (например, генерация лишних конечностей, бесформенные очертания зрачков и т. д.), нарушением композиции и кадрирования изображения. Все перечисленные особенности могут быть полностью исправлены участием человека в «доработке» сгенерированного изображения, однако этот процесс имеет смысл рассматривать уже как работу цифрового иллюстратора. Стоит также отметить, что в процессе обучения нейросети все время совершенствуются. С учетом этого можно спрогнозировать, что изображения, сгенерированные нейросетью, по своим выразительным и коммуникативным характеристикам **приближаются к классическим медиа**, таким как живопись, графика, фотография и т. д.

4. При этом нейросети формируют почву для совершенно нового вида контента — субъективного художественного свидетельства. Формируется новый вид информационного продукта, который можно обозначить как «документ-впечатление» [5, 6]. Благодаря использованию художественных тропов, таких как метафора и метонимия, возникает возможность сюжетно расширить тематику генерируемого контента [3]. Пользователи нейросетей по текстовому описанию [7] или при помощи примитивного графического интерфейса [4] способны сгенерировать фотореалистичное изображение. Этот вид графики способен отразить эмоциональные переживания пользователя, что приводит нас к тезису о **расширении возможностей визуального языка** медиакommunikации.

В заключение хотелось бы отметить, что данный обзор носит сугубо ситуативный характер оценки возможностей нейросетей. Практически невозможно оценить потенциал художественных приемов и методов их реализации из-за перманентного экспансивного характера процесса. Очевидно, что в ближайшей перспективе 2020–2030 гг. нейросети будут играть одну из ключевых ролей в генерации

визуального контента, а потребитель столкнется с необходимостью адаптации к новым реалиям.

Литература

1. Антипин, А.Л. Практики и язык постцифрового видео/ NFT-арта / А.Л.Антипин // Второй российский эстетический конгресс. — 2021. — С. 46–47.

2. Кудряшова, Е.А. Новая визуальная культура в медиaprостранстве / Е.А.Кудряшова // Век информации (сетевое издание). — 2019. — Т.3. — №3. — С. 61–70.

3. Назаренко, А.Н. Визуальные образы в культурном пространстве современных медиа: специальность 24.00.01 «Теория и история культуры»: диссертация на соискание ученой степени кандидата культурологии / А.Н.Назаренко.; «Санкт-Петербургский государственный институт культуры». — Санкт-Петербург, 2021.

4. Нейросети NVIDIA превратили набросок в фотореалистичное изображение. — Текст: электронный // 2019. 19 марта. — URL: <https://nplus1.ru/news/2019/03/19/gaugan> (дата обращения: 22.02.2023).

5. Нейросеть изобразила города России в образе людей. — Текст: электронный // BFM. RU. 2023. 19 фев. — URL: <https://www.bfm.ru/news/519536> (дата обращения: 22.02.2023).

6. Челябинский метеорит принес на Землю инопланетную жизнь: альтернативная история в 10 фото. — Текст : электронный // 66. RU. 2023. 15 фев. — URL: <https://66.ru/news/freetime/260946/> (дата обращения: 22.02.2023).

7. Playground AI — Текст : электронный // Playgroundai. — URL: <https://playgroundai.com> (дата обращения: 22.02.2023).

8. Westerlund, M. The emergence of deepfake technology: A review// Technology innovation management review. — 2019. — Т.9. — №11. — P. 39–52.