

ПРИМЕНЕНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В СФЕРЕ ОНЛАЙН ТРАНСЛЯЦИЙ

Афанасьева А.Р.(СПБКТ)

Научный руководитель – начальник отдела развития профессиональных компетенций
Кривоносова Н.В.
(СПБКТ)

Введение. В наше время распространены онлайн трансляции. Среди всего разнообразия трансляций особенно выделяется Neuro-sama. Neuro-sama – это искусственный интеллект, который взаимодействует со зрителями. В рамках трансляции она не только выступает в качестве ведущей, но и отвечает на комментарии людей, создавая тем самым уникальный опыт просмотра у каждого зрителя. Кроме всего этого, Neuro-sama способна самостоятельно генерировать контент, например, играть в игры, демонстрируя все преимущества искусственного интеллекта. В работе предлагается рассмотреть влияние Neuro-sama на сообщество и технологии её работы.

Основная часть. В нынешнем онлайн пространстве стремительно набирают популярность виртуальные блогеры, которые называются Vtuber. Vtuber (Virtual YouTuber) – это создатель контента, который использует виртуального аватара или персонажа вместо реального облика на различных площадках, таких как YouTube или Twitch. Они обычно взаимодействуют с аудиторией, проводят трансляции, поют или же играют. По началу такое явление, как Vtuber, стало популярным в Японии в декабре 2016 года, но после оно покорило мир за ее пределами, привлекая внимание зрителей своим подходом к контенту.

Neuro-sama – это искусственный интеллект, который был разработан человеком под ником Vedal. Это очень интересное явление, так как ее можно считать поистине виртуальным блогером. Neuro-sama способна не только играть в игры, но и выступает полноценной ведущей [3]. Она способна отвечать голосом на комментарии зрителей на трансляции в реальном времени [2]. Также Neuro-sama способна петь, играть, вести совместные трансляции с реальными людьми и самостоятельно развлекать зрителей, а также она двигает своим аватаром и реагирует, например, на подписки людей, проигрывая определенную анимацию. Основной ее интерфейс работает на C#, который и позволяет реализовывать весь ее функционал именно в качестве ведущей. Ее речь работает на основе Большой языковой модели, которая так же используется во всем знакомом ChatGPT [1], а ее игровой интерфейс работает на языке Python, используя черно-белое изображение 80 на 80 пикселей, как входное изображение, дабы искусственный интеллект не сбивался на другие цвета и увеличил точность игры. При помощи такого алгоритма и подхода она заняла первое место в рейтинге по всему миру в игре, которая называется «OSU!», с точностью в 99,51%, обыграв бывшего владельца этого места.

Выводы. Применение искусственного интеллекта в сфере онлайн трансляций может стать значительным шагом в развитии медиа-пространства. Neuro-sama – это уникальный случай и великолепный пример развития онлайн индустрии с применением самообучающегося искусственного интеллекта, который может работать и без участия человека.

Список использованных источников:

1. Ованесян Сергей Суменович, Бычкова Анна Михайловна, Суходолов Александр Петрович ЖУРНАЛИСТИКА С ИСКУССТВЕННЫМ ИНТЕЛЛЕКТОМ // Вопросы теории и практики журналистики. 2019. №4. (дата обращения: 06.02.2024)
2. Барщевский Е.Г. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА // Восточно-европейский научный журнал. 2023. №3. (дата обращения: 06.02.2024).
3. Плотников Д. В., Вахнин А. В., ГОТОВНОСТЬ ОБЩЕСТВА К РАЗВИТИЮ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА // Актуальные проблемы авиации и космонавтики.

2019. №3. (дата обращения: 06.02.2024).