

Максим Кириленко, здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти факультету філології й журналістики імені Михайла Стельмаха Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського.

Науковий керівник – кандидат наук із соціальних комунікацій, доцент, завідувач кафедри журналістики, реклами та зв'язків з громадськістю **Віталій Гандзюк**

КЛАСИФІКАЦІЯ ВИДІВ ТА ОСОБЛИВОСТІ ЦИФРОВИХ МЕДІА

У статті на підставі систематизації наукових підходів здійснено класифікацію видів та особливостей цифрових медіа, які функціонують у світі. Визначений перелік цифрових медіа включає ті, які можуть бути використані як з боку традиційних, так і новітніх ЗМІ. Розвиток цифровізації є передумовою появи нових цифрових медіа, їх життєвий цикл визначається темпами виникнення нових ІКТ.

Ключові слова: *цифрові медіа, ІКТ, цифровізація, ЗМІ, Інтернет, цифрова економіка, користувачі.*

Виникнення Інтернету обумовило трансформації маркетингових комунікацій, виникнення новітніх технологій у різних галузях і сферах. Журналістика є одним із напрямків, на який вплинула цифровізація, що дало змогу забезпечити розвиток її нових видів та форм. Цифрова економіка дає змогу маркетологам забезпечувати більш тісну взаємодію із клієнтами, тоді як останні можуть ділитися досвідом, залишати відгуки, почати користуватись новими видами продукції (послуг), яка просуваються у цифровому середовищі. Впровадження інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) обумовило кардинальні зміни способів спілкування на рівні компаній та клієнтів у більшості галузей. В сфері журналістики становлення цифрових медіа продовжує співіснувати із традиційними видами медіа. В умовах постійних змін

відбуваються трансформації видів традиційних та цифрових медіа, їх встановлення необхідне для дослідження сучасного медіа-середовища.

Аналіз положень робіт науковців (Дж. Бейтмен [1], М. Гуінберт [2], Б. Ітре-Арне [3]) дав змогу сформулювати види цифрових медіа в площині об'єктної ознаки. Встановлено, що вказана класифікація може бути представлено складовими, зокрема:

1) Електронними книгами, які є книгами, які можуть бути відтворені із застосуванням персональних пристроїв, до складу яких віднесене: пристрої для їх читання, ноутбуки, телефони.

2) Цифровим аудіо, яке переводиться у різні формати, при цьому MP4 виступає найбільш поширеним. Створення цифрового створення аудіо передбачає: фіксування звуку за допомогою комп'ютера і його оцифрування, вказане дає змогу динамікам здійснювати його відтворювання. Також звук може бути стиснутий: з втратами, коли погіршується його якість; без втрат.

3) Мобільними програмами, які є програмними додатками, встановленими на мобільних пристроях, що сприяють здійсненню користувачем його повсякденних справ та можуть бути використані для розваг. А саме, це можуть бути електронні гіді територією, нагадування про потребу здійснення певних завдань (електронний записник), інформування стосовно оновлення стрічки новин.

4) Цифровими фотографіями. До впровадження цифровізації виготовлення фотографій здійснювали за допомогою традиційної техніки та плівки. В епоху цифрових технологій відео та фототехніка має цифрові характеристики, відповідно, є можливість збереження зображень на відповідних засобах (ноутбуках, комп'ютерах, які готові до відтворень на екранах) або друкування із використанням відповідного програмного забезпечення.

5) Голографіями, які забезпечують створення тривимірних зображень із використанням сонячних променів. Технологія голографії включає перелік технологій, що дають змогу здійснення точного запису, відтворення, змінювання форм хвильових полів.

6) Веб-сайтами та блогами. Розробка веб-сайтів та ведення блогів стало першим способом застосування Інтернету для трансформацій у продукуванні та використанні медіа. Зазначені можливості є одними із пріоритетних переваг сучасних цифрових медіа. Виникнення веб-сторінок вплинуло на зародження нових ЗМІ, які працюють тільки в цифровому просторі та дало традиційним ЗМІ доповнити радіомовлення та телетрансляцію електронним форматом, що передавався в межах їх веб-сторінок. Поява даного виду цифрових медіа забезпечила можливість для традиційних ЗМІ удосконалити рівень власної конкурентоспроможності на ринку.

7) Соціальними медіа (Telegram, Instagram, Facebook, Twitter (X) тощо), які є видами цифрових медіа, які дають змогу забезпечити віддалене спілкування між людьми із використанням програмного забезпечення. До складу основних соціальних медіа відносяться ті, які виникли раніше, це Facebook, My Space і більш нові цифрові платформи, зокрема, Tik Tok, Instagram, Twitter (X). Слід відмітити, що вказані медіа користуються платформами соціальних медіа для забезпечення комунікації із аудиторією, просування новин.

8) Медійною онлайн-рекламою. Компаніями були знайдені новітні способи реклами потенційним сегментам аудиторії в епоху цифровізації. На сучасному етапі багато компаній використовують дане цифрове медіа, у якого є значні переваги, оскільки вони дають змогу для просування адресної цільової таргетованої реклами. З боку рекламодавців може бути здійснено відстежування людей в Інтернеті та проведення повторної реклами їм в Інтернеті продуктів (послуг), які їм знайомі.

9) Програмним забезпеченням для обмінів відео. Передові лідерські позиції стосовно застосування програмного забезпечення для обмінів відео належить YouTube. YouTube дає змогу користувачам здійснювати записи на своїх смартфонах та відеокамерах, завантажувати їх в на сторінку в рамках зазначеної соціальної платформи і робити доступними для перегляду всіх бажаючих користувачів. Вказане дало змогу користувачам (звичайним людям)

стати у ролі власних продюсерів відео, вплинуло на появу незліченних годин безкоштовних розваг у цифровому вигляді.

10) Програмним забезпеченням для потокового відео, яке на відміну від програмного забезпечення для традиційного обміну відео дає змогу забезпечувати трансляцію даних у прямих ефірах людям на цифрових платформах.

11) Віртуальною реальністю, яка виступає у якості створеного із застосування технічних засобів простором, який може бути надісланий користувачам через зір, слух або дотик. Вказаний простір може давати змогу імітування реакцій на здійснення впливів. Із метою інтегрування у віртуальний простір можуть використовуватись спеціальний пристрій - окуляри, які дають змогу передавати дані стосовно середовища із застосуванням органів зору.

12) Доповненою реальністю, яка виступає у якості розширення до фактичних фізичних станів цифровими даними, яке може досягатися за допомогою ІКТ у реальному часі.

13) Носимими технологіями, які є технологіями, що можуть бути розміщені на людині для підвищення ефективності реалізації тих або інших функцій, задач, для діагностики стану фізичного розвитку, показників здоров'я тощо. А саме, це: смартфони, які містять різні моніторингові технології, цифрові монітори для вимірювання рівня тиску, серцевого ритму, окуляри доповненої реальності, окуляри віртуальної реальності, розумні годинники тощо.

14) Навчальними відеоіграми. Розвиток цифровізації вплинув на появу такого напрямку в освіті та навчанні як гейміфікація навчання. На нинішньому етапі існують численні відеоігри для опанування широкого переліку предметів.

15) Онлайн-форумами, які надають публічний цифровий простір для можливості поширення досвіду осіб, які вирішують ним поділитися або для обговорення такого досвіду, тих або інших процесів, подій, явищ. Серед цифрових платформ, які надають цифровий інформаційний простір для онлайн-форумів можемо виділити, зокрема, Quora та Reddit.

16) Підкастами, які виникли на ринку у 2004-2005 рр. після виникнення таких цифрових медіа, як стрімінг і RSS-канали. Вказане сприяло створенню власних форм радіошоу XXI-го століття, просування їх до відповідних сегментів користувачів (слухачів) у всьому світі одразу після виходу. Підкасти на початку виникнення використовувались коміками, в подальшому їх почали застосовувати особистості із різних галузей та сфер.

17) Вебінарами, які є формою семінарів у реальному часі, що здійснюються на певних цифрових платформах. Їх можна використовувати для освіти і навчання, онлайн-шкіл, сеансів професійного розвитку.

18) Відеоблогами, які є особистими щоденниками, що знімаються і можуть поширюватися в колі обраного середовища користувачів, вказані цифрові медіа знайшли широке поширення на YouTube.

19) RSS-каналами (Really Simple Syndication), які є програмним забезпеченням, яке дає змогу отримати доступи до оновлень підкастів, веб-сайтів інших ЗМІ після випусків. Після того, як видавці випускають певні оновлення, вони можуть надсилатися на пристрої споживачів.

Наприкінці дослідження можемо констатувати, що трансформації цифрової економіки є передумовою появи нових видів цифрових медіа, і їх життєвий цикл в ринковому середовищі залежить від темпів виникнення нових ІКТ. Цифровізація вплинула на переваги користувачів сучасних медіа, зокрема, більш актуальними стали такі показники як якість звуку, відео, доступність, інтегрованість, швидкість відтворювання відео та аудіо зображень тощо.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Bateman J.A. What are digital media? Discourse, Context & Media. 2021. Vol. URL:https://www.researchgate.net/publication/351428005_What_are_digital_media (дата звернення 15.04.2024)
2. Guinibert M. Defining digital media as a professional practice in New Zealand. Kōtuitui: New Zealand Journal of Social Sciences Online. 2022. Vol. 17:2. P. 185-205.

3. Ytre-Arne B. Introduction: Media Use and Everyday Life in Digital Societies. Media Use in Digital Everyday Life. Emerald Publishing Limited. Leeds. 2023. P. 1-16.

Євгенія Бірюкова, здобувачка першого (бакалаврського) рівня вищої освіти навчально-наукового інституту психології та соціальних наук Міжрегіональної академії управління персоналом.
Науковий керівник – кандидат філологічних наук, професор кафедри журналістики **Ганна Холод**

ІНСТРУМЕНТИ ВИЯВЛЕННЯ ДІПФЕЙКУ НА ПРИКЛАДІ СУЧАСНИХ МАТЕРІАЛІВ

У цій статті досліджено використання дівфейків у сучасних матеріалах, апробовано конкретні інструменти для виявлення дівфейку в трьох матеріалах. Дослідження сприяє підвищенню обізнаності про дівфейки та їхній вплив на сучасне суспільство.

Ключові слова: дівфейк, медіа, журналістика, соціальні мережі, ЗМІ, дані, аналіз, штучний інтелект.

У ХХІ столітті інформаційні процеси, що ґрунтуються на комп'ютерній обробці великих обсягів даних, стали важливими в усіх сферах суспільного життя. «Політично мотивована дезінформація, безумовно, не є новим явищем, але технологічний прогрес робить створення та розповсюдження маніпулятивного контенту набагато простішим та більш ефективним, ніж у часи до розповсюдження інтернету» [1, с. 9]. Новітні методи пропаганди, залякування, спотворення інформації стали справжньою небезпекою для світу, особливо для України. Технологія «дівфейк» – це найбільш небезпечна зброя в руках любителів спотворювати інформацію й видавати брехню за правду. Ця технологія використовує штучний інтелект, щоб імітувати обличчя людини й робити будь-які фото та відеоматеріали, які забажає недобросовісний