**DeepFake, los medios multimedia y los medios masivos de comunicación.**

Alumno: Lucas Damián Soria Gava

Legajo: 58156

La manipulación de la imagen personal, mediante el uso de DeepFake en formato de vídeo, por parte de un tercero acarrea una serie de interrogantes sobre todo del orden ético respecto del contexto y circunstancia de la creación de dicho recurso. Este tercero, ¿Tiene el permiso de la persona para usar su imagen? ¿Se debería regular el acceso a este tipo de tecnología? En los siguientes párrafos se pretende encontrar una respuesta a estas interrogantes.

Los usos de DeepFake son muy variados, esta técnica de inteligencia artificial permite al usuario poner un rostro en el cuerpo de otra persona, rejuvenecer actores para que sus rostros figuren en nuevas películas como lo hacían hace 10 años o incluso resucitarlos para que puedan aparecer una vez más en sus roles más icónicos.

Sin embargo, el uso más conocido de DeepFake no es tan inocente, esta tecnología es conocida por su capacidad de hacer que figuras públicas importantes, como políticos, aparezcan en videos haciendo declaraciones polémicas. Este tipo de videos es el que popularizó la técnica y revolucionó los medios de comunicación, obstruyendo la búsqueda de información confiable.

BuzzFeed, una empresa que se dedica al entretenimiento y las noticias evidenció los posibles riesgos que representa esta técnica al crear un video en el que una persona toma el cuerpo y rostro de Barack Obama, expresidente de los Estados Unidos, y da un discurso informal advirtiendo a los videntes de que deben prestar atención a las fuentes de las que proviene la información que consumen.

Esto nos lleva al planteo inicial, quién crea el video, ¿Tiene el permiso de la persona para usar su imagen? Y la respuesta normalmente es: No. Es común encontrar en internet videos en donde se reemplaza el rostro de un actor por otro en una película y esto se hace sin su consentimiento. Un ejemplo muy popular de esto es el video que toma a los actores Robert Downey Jr y Tom Holland y los “mete” en la película Back To The Future.

Pero estos videos son bromas de internet, sin intenciones de causar ningún daño. Los problemas surgen cuando si se quiere causar daño o se quiere usar el rostro de alguien famoso para beneficio propio, como por ejemplo que figure en un comercial. Un ejemplo puede ser el comercial de Hulu, en el que promocionan el regreso de los deportes en vivo tras la cuarentena por la pandemia de Covid-19. Durante la creación de dicho comercial los deportistas que figuran en realidad estaban en aislamiento, por lo que la empresa utilizó “dobles de cuerpo” y reemplazó sus rostros con los de los deportistas.

En el caso del comercial, los deportistas sabían que usarían sus imágenes para la promoción de la plataforma. Pero ha habido casos como el del video de Mark Zuckerberg donde “habla francamente”, relatando las verdaderas intenciones detrás de la compañía de Facebook.

Debido a este tipo de videos dañinos, uno se pregunta si debería existir algún tipo de regulación sobre el uso de DeepFake, pero el quitarles a las personas el acceso a este tipo de recursos es más contraproducente que aprender a discernir la fuente de la que proviene un video. Debido a que todos tienen acceso a este tipo de tecnologías es que estas siguen avanzando y guiando a sus usuarios a posibles usos que no habían pensado antes o guiándolos a nuevas tecnologías que sería imposible descubrir sin el entendimiento de sus sucesoras.

Por lo tanto, de cara al futuro, si uno quiere hacer un video recreacional con DeepFake, debería especificarse el fin de dicho video y que el mismo es falso. En caso de encontrar un video que es falso y que no especifica que lo es, debería ser denunciado (la mayoría de las plataformas en las que se publican los videos permiten hacerlo). Pero cuando uno utiliza la imagen de una persona para beneficio propio o de una compañía, el recurso debería señalar el consentimiento de la persona para el uso de su imagen, así como debería haber un documento que especifique dicho consentimiento. De esta forma podríamos evitar restricciones sobre la aplicación de la técnica de DeepFake, sin poblar el internet de información falsa y permitiendo el crecimiento de este tipo de tecnologías.