

Teoría de la muerte de internet: ¿la inteligencia artificial ha dominado las redes?

¿Alguna vez has sospechado que todo el mundo en internet se comporta de forma extraña y que los espacios que solías frecuentar se sienten un poco... muertos? No estás solo. La teoría de la muerte de internet sugirió por primera vez hace casi tres años que internet ha sido casi completamente dominada por la inteligencia artificial. Al igual que muchas otras teorías conspirativas en línea, su audiencia está creciendo debido a la discusión dirigida por una mezcla de verdaderos creyentes, trolls cínicos y amantes curiosos de la charla.

La teoría de la muerte de internet sugiere que internet ha sido casi por completo tomada por la inteligencia artificial. Como muchas otras teorías conspirativas en línea, su audiencia está creciendo debido a la discusión dirigida por una mezcla de verdaderos creyentes, trolls cínicos y amantes curiosos de la charla... Pero a diferencia de muchas otras teorías conspirativas en línea, esta tiene un bocado de verdad. ¿Realmente importa si es persona o bot?

En ese momento, la parte más muerta de internet era Twitter en sus años moribundos pre-Musk. El cuidado agresivo de la curación sirvió el mismo "contenido realizable" a cientos de miles de usuarios, quienes hicieron pequeños cambios en publicaciones como "odio textear, ven y abrázame" y luego las repostearon. La distinción entre persona y bot también se estaba volviendo borrosa por un algoritmo de recomendación que empujaba a la gente a actuar como bots.

Más allá de esa idea central, la versión de la teoría de la conspiración en 2024 tomó algunos giros extraños. Un partidario, escribió Tiffany, "sugiere que internet murió en 2024 o temprano en 2024, y que ahora está 'vacía y vacía de gente', así como 'esteril'... Como prueba, IlluminatiPirate ofrece, 'He visto los mismos hilos, las mismas [betfair com foguete](#) s y las mismas respuestas reposteadas una y otra vez a lo largo de los años.'"

La teoría no estaba equivocada; simplemente era demasiado pronto. Hablar de una internet muerta el verano *antes* del lanzamiento de ChatGPT es como el colega del Guardian que declaró confiadamente, en el verano de 2024: "Ha habido una avalancha de noticias políticas desde las elecciones locales de 2014, por lo que resulta raro pensar que solo quedan el Brexit y las elecciones en Estados Unidos y después todo estará tranquilo durante los próximos años."

En 2024, internet se sentía muerto porque la curación algorítmica agresiva estaba llevando a la gente a actuar como robots. En 2024, la situación es la opuesta: los robots están publicando como personas. Aquí hay solo algunos ejemplos:

- En Twitter mismo, después de que Musk rescatara el sitio del sartén y lo arrojara a un volcán, un esquema de monetización mal concebido lo ha vuelto rentable comprar un marca de verificación, adjuntarla a un gran modelo de lenguaje y dejarlo suelto respondiendo a contenido viral. La red social ahora paga a los usuarios verificados una parte de los ingresos publicitarios recibidos de sus propios hilos de comentarios, convirtiendo las publicaciones más virales del sitio en una batalla real de baja estaca de todos contra todos de bots.
- La muerte impregna Google. La parte superior de sus resultados de búsqueda es una posición valiosa - tan valiosa que los negocios que compiten por estar allí no tienen dinero extra para escribir realmente sus artículos. No hay problema: ChatGPT puede producir algo en un segundo. Por supuesto, solo es valioso si el resultado son visitantes humanos a los que puedas ganar dinero. Malas noticias, porque...

- em todo el web, los bots representan alrededor de la mitad de todo el tráfico de internet, según la investigación de la empresa de ciberseguridad Imperva. Casi una tercera parte de todo el tráfico es lo que la compañía

Desenvolvimento de Monument Valley 2: Um Reconhecimento da Mãe e do Filho

A separação da mãe e do filho uma montanha vermelha, um nível relativamente cedo no jogo que é necessário retornar à mãe e encontrá-la ... Eu estava finalizando o design de som e música para isso um hospital, ao lado de minha mãe enquanto ela descansava, recuperando-se de uma cirurgia de substituição do coração.

Todd Baker hesita por um segundo. Ele está recordando o processo de desenvolvimento de Monument Valley 2, um quebra-cabeça indie de 2024, a continuação altamente antecipada de uma das maiores histórias de sucesso na história dos games móveis. O segundo jogo é mais experimental que o primeiro; tem mais história, o que, por sua vez, alterou sua sensação. Enquanto a primeira edição é composta por ilusões ópticas e objetos impossíveis, o seguimento se afasta de torres e pontes inspiradas MC Escher e se dirige para a geometria não euclidiana e o brutalismo.

No seu coração está uma mãe e uma filha, sutilmente enrolando umas nas outras caminhos, esforçando-se desesperadamente para ficarem juntas ao mundo tremer e inclinar-se e fazer o melhor para arrancá-las umas das outras. Trata-se de legado feminino e relacionamentos, e, para Todd, havia um paralelismo entre a ficção e a realidade. "O fato deste jogo ser sobre uma mãe e uma criança, e que perto do fim do ano estava fazendo o jogo, eu perdi ela ... é uma coisa muito marcante."

'Eu queria deixar a música fazer a fala e contar a história' ... Monument Valley 2. [betfair.com foguete](https://betfair.com/foguete)

A trilha sonora do Monument Valley 2 é o tipo de música que você gostaria de ouvir quando não está jogando; até mesmo divorciado de seu jogo pai, é ainda tão abraçadora, tão rica e texturizada, que oferece um fundo tranquilizador a qualquer coisa que esteja fazendo. Suas tons quentes e orgânicas e sons ambientais e acolhedores lavam-se sobre você como uma onda. Isso sempre foi a intenção de Baker. Mesmo antes da trágica coincidência da perda ficcional e real, a trilha sonora do Monument Valley 2 foi projetada para ser suave, acessível e linda.

"Básicamente, o que estava tentando fazer era criar o som de um abraço realmente quente," sorri Baker ao explicar um dos primeiros momentos do jogo – onde a criança vem para a mãe e é abraçada nelas. "Nesse momento, a criança entra e elas se abraçam e há aquelas notas graves lá ... é super quente, e precisava se sentir nebuloso, como, este é exatamente onde eu gostaria de estar agora."

Esse momento no jogo é crucial: ele está configurando o que está jogo. Sim, a história é abstrata e mínima, mas há tal poder nesse momento. Baker – sobrepondo três camadas de melodia de guitarra acústica improvisada, brincando com um EBow para dar um som ligeiramente sobrenatural e apoiando tudo com essas notas baixas profundas e sustentadas – faz um trabalho tão importante quanto os visuais, tudo apresentado brilho na branco, ao estabelecer tudo o que está risco. Se você não ver o jogo até o fim, você nunca verá essas duas se reunirem.

Isso ressoou com o público, diz Baker. "O que me abate é que, agora, eu tenho mensagens de pessoas dizendo 'isso foi a trilha sonora da minha infância'," rir Baker. "Falando comigo como os adultos que eles são agora, tendo jogado este jogo quando tinham apenas 11 ou 12 anos, dizendo-me que é uma coisa nostálgica, um lugar seguro para eles. Ele tocou o coração deles e eles têm grandes pangas de nostalgia por isso agora."

'Ele tocou o coração deles' ... Todd Baker toca músicas do Monument Valley 2 no V&A, Londres. [betfair.com foguete](https://betfair.com/foguete)

Baker não estava apenas responsável pela música Monument Valley 2, mas também pelo design

de som geral – como certos elementos interativos assobiam e assobiavam quando você arrastava ou tocava neles, como pequenas notas de música tocavam quando investigava o mundo geométrico curioso que você está se envolvendo . Foi uma chance para ele imitar a abordagem de Martin Stig Andersen Limbo e Inside – ambos jogos que influenciaram fortemente a áudio do Monument Valley 2, mesmo que sejam tão diferentes tom.

"Desde o início, tinha a confiança de dizer que poderia fazer isso; Eu poderia fazer o projeto inteiro de uma maneira holística. Houveram conversas sobre licenciamento de música para o trailer, ou uso de outros artistas, mas para este, precisei ter para mim mesmo. Eu queria deixar a música falar e contar a história, e para o restante da equipe de desenvolvimento ficar animada com isso."

Quando Baker fala isso, ele faz um abraço, trazendo-o ao redor de si, recriando o abraço que tentou aflorar nas mentes e nos ouvidos dos jogadores nesse momento inicial do jogo. Dez anos após o lançamento do jogo original, a Apple ainda o promove no App Store, e o seguimento foi instalado pelo menos 30m dispositivos. Não há dúvidas de que milhões de pessoas viram esses abraços e a ressonância da relação de Baker com sua mãe. Se você ainda não teve o prazer de jogar este jogo com o som ligado, encontre seus fones de ouvido, vá para a loja do App Store e dê uma olhada. Eu prometo, vale a pena o esforço.

Informações do documento:

Autor: symphonyinn.com

Assunto: marjo esport

Palavras-chave: **marjo esport - symphonyinn.com**

Data de lançamento de: 2024-11-16