Digitaalsed viirastused: kuidas Iraani Lego-videod muutsid infosõja reegleid

6 kuud tagasi - 01.05.2026 Autor: AM

(CC) The Conversation

Sõda on läbi aegade peetud relvade ja strateegiaga, kuid tänapäeval on lahinguväli kolinud ekraanidele, kus piir tõelisuse ja fiktsiooni vahel on muutunud õhukeseks nagu paberileht. Kui varem lennutati vaenlase territooriumile paberkandjal lendlehti, siis 2026. aasta künnisel on nendeks "mürskudeks" saanud hoopis tehisintellekti loodud animatsioonid, kus maailmapoliitika suurkujud on kehastunud laste mänguasjadeks. See on uus ajastu, kus meemi jõud võib olla purustavam kui suurtükituli.

Hobustest sotsiaalmeediani

Kuigi tehisintellekt on uus nähtus, on infosõda sama vana kui konflikt ise. Inimesed on kasutanud propagandat, petmist ja psühholoogilisi operatsioone vastase moraali murdmiseks juba aastatuhandeid. Näiteks 13. sajandil hävitasid mongolid terveid linnu ainsa eesmärgiga, et kuuldused rüüstamisest jõuaksid järgmise sihtmärgini. Nii loodeti vastane alistuma sundida juba enne vägede kohalejõudmist.

Tehnoloogia areng on avanud infosõjas üha uusi rindeid. Teisest maailmasõjast kuni 1991. aasta Lahesõjani puistasid lennukid taevast alla lendlehti, et levitada kuulujutte ja propagandat. Vietnami sõja ajal pilkas ingliskeelne raadiosaatejuht Hanoi Hannah (kodanikunimega Trịnh Thị Ngọ) USA vägesid, lugedes ette nende asukohti ja kaotuste nimekirju, et sõdurite moraali õõnestada. Raadiopropaganda näitas oma laastavat mõju ka 1994. aasta Rwanda genotsiidi suunamisel.

Järgmisena tuli kaabeltelevisioon. 1991. aasta Lahesõda oli esimene suur konflikt, mida kanti üle ööpäevaringse uudistetsüklina. Igapäevaste bülletäänide ja ajalehtede asemel hakkasid inimesed saama pidevat voogu piltidest ja infost, mis oli vääramatult kaldu riiklike huvide poole. See tehnoloogiline nihe defineeris avalikkuse ettekujutuse sõjast niivõrd tugevalt, et ajaloolased ristisid selle "CNN-i sõjaks".

Täna oleme tunnistajaks selle evolutsiooni järgmisele astmele – trükisest, raadiost ja telerist on saanud sotsiaalmeedia. Kui esimene Lahesõda oli CNN-i sõda, siis 2025. ja 2026. aasta konflikti USA, Iisraeli ja Iraani vahel võib pidada esimeseks "TikToki sõjaks" ja ka esimeseks suureks "tehisintellekti sõjaks".

Lego-klotsid kui ootamatu propagandarelv

Tehisintellekt (AI) on toonud kaasa infosõja uued vormid, mis ründavad taju ja usalduse alustalasid. Eriti AI-genereeritud videod on põhjalikult muutnud viisi, kuidas riigid ja rühmitused manipuleerivad elanikkonnaga nii Pärsia lahe piirkonnas kui ka ülemaailmselt.

Seda "sünteetilist meediat" kasutatakse sageli selleks, et võltsida materjali reaalsetest sündmustest – alates laastavatest rünnakutest, mida pole kunagi toimunud, kuni libavideoteni ametnikest, kes paluvad relvarahu.

Kuid see tehnoloogia võimaldab luua ka veenvat ja kergesti tarbitavat materjali, mis on ilmselgelt fiktsioon. Kõige silmapaistvam näide on Iraani viiruslikud Lego-videod, mis on kogu sõja vältel edukalt Iisraeli ja USA üle irvitanud.

Video URL

Digitaalsed relvad ja hüperreaalsus

Et mõista AI-videote hävitavat potentsiaali, võib vaadata düstoopilise ulmekirjanduse poole. Ulmekirjanik William Gibson võttis oma 1983. aasta romaanis "Neuromancer" kasutusele termini küberruum, kirjeldades seda kui "ühiskondlikku hallutsinatsiooni" – see pole reaalsus, vaid pigem "graafiline esitus andmetest, mis on ammutatud inimkonna iga arvuti mälupangast".

Kui digitaalseid tööriistu, nagu AI-videod ja sotsiaalmeedia, kasutatakse relvadena, muutub barjäär küberruumi ja füüsilise tegelikkuse vahel läbilaskvaks. Need ei loo enam virtuaalset reaalsust, vaid seda, mida prantsuse meediateoreetik Jean Baudrillard nimetas "hüperreaalsuseks". See termin tähistab seisundit, kus vahe reaalsuse ja selle simulatsiooni vahel kaob ning simulatsioon tundub "reaalsem kui reaalsus ise".

Baudrillardi töö aluseks on simulaakrumi kontseptsioon: koopiad või esitused millestki, mis on tegelikult olemas. Ta jagas simulaakrumid kolme järku. Esimene on tööstuse-eelne võltsing (tõetruu koopia reaalsest objektist), teine aga mehaaniliselt masstoodetud objekt.

Kolmanda järgu simulaakrumid on simulatsioonid ehk märgid, millel puudub igasugune füüsiline vorm. Võtkem näiteks Iraani Lego-videod, mis kujutavad stseene, kus Trump ja Netanyahu kasutavad Iraani sõda ettekäändena, et juhtida tähelepanu eemale Epsteini toimikutest, kummardades samal ajal kaananiitide paganlikku jumalust Baali. Nendel videotel pole vähimatki seost Taani ettevõttega, mis toodab tuntud plastikust klotse, ja ometi on need saavutanud tohutu leviku viirusliku meemipropagandana nii läänes kui ka mujal maailmas.

Tehisaru ongi sõnum

Meediateoreetik Marshall McLuhan on öelnud kuulsa lause: "Meedium on sõnum". Ta väitis, et olenemata edastatavast sisust räägib kanal ise – olgu see ajaleht, raadio või teler meile midagi olulist.

Iraani, USA ja Iisraeli AI-videote sisu on loomulikult täiesti erinev, kuna igaüks püüab õõnestada vastase narratiivi. Kuid sotsiaalmeedias jagatavate AI-videote meedium ise saadab sõnumi: need videod ületavad piire viisil, mida varasem meedia ei suutnud.

Erinevalt endisaja lendlehtedest või raadioülekannetest on tehisintellekti sisu loomine ja tarbimine geograafiliselt piiramatu. Igaüks võib seda teha ja vaadata igal pool – Teheranis, Tel Avivis või Washingtonis. See on loonud uue ajastu: piirideta ja tsentraliseerimata digitaalse diplomaatia.

Süvavõltsingud ja tõe hääbumine

Erinevalt Lego-videotest on AI süvavõltsingud (*deepfakes*) realistlikud, kuid täielikult fabritseeritud, muutes vaatajale tõe ja vale eristamise keeruliseks. Kui varased versioonid olid algelised, siis tänapäevased süvavõltsingud on saavutanud fotorealistliku taseme, mis võib petta isegi kogenud vaatlejaid ja automaatseid tuvastussüsteeme.

> Noob
> Noob
> Noob
>
> Waiting for your white flag... pic.twitter.com/Jh4bUPUVu5
>
> — Explosive Media (@ExplosiveMediaa) April 19, 2026

Nn 12-päevase sõja ajal 2025. aastal püüdsid AI süvavõltsingud ja videomängude kaadrid jäljendada reaalset lahingutegevust. Võltsitud visuaalid sisaldasid stseene hävitatud Iisraeli lennukitest ja kokkuvarisevatest hoonetest Tel Avivis, samas kui teised näitasid Iisraeli lööke Teheranile, mis jätsid ristmikele hiiglaslikke kraatreid.

Kuid usutavus pole alati esmatähtis. Üks laialdaselt jagatud pilt allatulistatud Iisraeli F-35 hävitajast oli tegelikult võetud lennusimulaatori mängust. Lennuk oli maapinnal seisvate inimestega võrreldes ilmselgelt liiga suur, kuid see ei takistanud pildil kulutulena levimast – see kogus TikTokis 23 miljonit vaatamist. Seda levitasid aktiivselt ka Venemaa-meelsed võrgustikud, et näidata Ameerika lennutehnika haavatavust.

Kokku kogusid kolm enim vaadatud süvavõltsingut 2025. aasta sõja ajal sotsiaalmeedias 100 miljonit vaatamist. Üks Facebookis levinud video kujutas isegi Iisraeli ametnikke palumas USA-d, et too kehtestaks relvarahu, väites: "Me ei suuda enam Iraaniga võidelda". Sisu levis TikTokis, Telegramis ja platvormil X, kus AI-vestlusbot Grok ei suutnud tuvastada, et tegu on teistest konfliktidest pärit materjaliga.

Õigusteadlased on sellise olukorra kirjeldamiseks loonud terminid nagu "valetaja dividend" ja "tõe hääbumine". Need viitavad meediamaastikule, kus AI-põhised võltsingud seavad kahtluse alla isegi täiesti legitiimsed tõendid. Usaldus mureneb tasemeni, kus mis tahes päris kujutist või meediumit saab nüüd pareerida väitega, et tegu on süvavõltsinguga.

Viimased aastad on näidanud, et samal ajal kui riigid võistlevad droonide ja raketisüsteemide arendamises, toimub paralleelne võidurelvastumine internetis. Digirevolutsioon koos AI arenguga on kasvatanud manipuleerimise kiirust ja ulatust eksponentsiaalselt, tähistades uut ajastut, kus algoritmidest on saanud eesliini sõdurid.

Artikkel on avaldatud väljaandest The Conversation Creative Commons´i põhimõttel.

Autor: **Ibrahim Al-Marashi**, IE School of Humanities, IE University; California State University San Marcos

- Tegijad
- Lahendused

- Tarkvara

- Tehisintellekt

Pilt

