

УДК 316.4

Феномен аватара: от божественного воплощения к цифровой идентичности

Маковецкая Елена Николаевна^{1,2 (*)}

romanova_x@mail.ru

SPIN-код: 9566-9690

¹ ЧОУВО «МУ им С.Ю. Витте», Москва, Россия² МГТУ им. Н.Э. Баумана, Москва, Россия

Аннотация. Сделана попытка рассмотрения трансформации смысла феномена аватара от индуистской интерпретации материального воплощения бога до технологического понимания цифрового прототипа человека; указаны основные причины и способы популяризации данного феномена в современном цифровом пространстве; автором раскрыто онтологическое содержание феномена «аватар» в качестве новой виртуальной визуальной идентичности современного человека, для которого цифровое присутствие имеет столь же важное значение, как и физическое. С одной стороны, раскрываются области достижения и перспективы применения технологии аватара в образовательной, развлекательной среде, маркетинге, туризме, сфере коммуникаций, а с другой, указываются определенные противоречия и «ловушки», связанные с этическими дилеммами и вопросами цифровой безопасности для самого человека.

Ключевые слова: аватар, образовательная среда, цифровой прототип, виртуальная визуальная идентичность, цифровые «ловушки»

The avatar phenomenon: from divine incarnation to digital identity

Makovetskaya Elena Nikolaevna^{1,2 (*)}

romanova_x@mail.ru

SPIN-code: 9566-9690

¹ Witte Moscow University, Moscow, Russia² BMSTU, Moscow, Russia

Abstract. This article attempts to consider the transformation of the meaning of the avatar phenomenon from the Hindu interpretation of the material incarnation of God to the technological understanding of the digital prototype of man; the main reasons and ways of popularizing this phenomenon in the modern digital space are indicated; the author reveals the ontological content of the avatar phenomenon as a new virtual visual identity of a modern person, for whom digital presence is equally important, as well as physical. On the one hand, the areas of achievement and prospects of using avatar technology in the educational, entertainment, marketing, tourism, and communications sectors are revealed, and on the other, certain contradictions and “traps” associated with ethical dilemmas and digital security issues for the individual are indicated.

Keywords: avatar, educational environment, digital prototype, virtual visual identity, digital “traps”

Введение. В современном мире мы каждый день становимся свидетелями цифровой революции, которая кардинальным образом меняет наш способ существования, быт, коммуникацию, систему образования, бизнес и другие сферы. Содержательной трансформации подвергаются многие традиционные понятия, которые переосмысливаются в новом формате взаимодействия реальной жизни и виртуального мира. Одно из таких понятий — «аватар».

Аватар или аватара (санскр. अवतार, IAST: avatāra, «нисхождение») — одно из понятий в индуистской религии и философии, обозначающее нисхождение божества на землю, его воплощение в материальной форме, в том числе в человеческом облике. Чаще всего понятие «аватар» связывалось с верховным божеством Вишну, у которого в различных религиозных традициях насчитывается более двадцати аватаров.

В последнее время с развитием цифровых технологий понятие аватара приобрело новый, не религиозный, а технологический смысл. В современной интерпретации, аватар — это цифровая идентичность человека в виртуальной реальности, своеобразное воплощение реального человека в цифровом облике. Сегодня аватары представляют собой не просто иллюстрации, но и сложные трехмерные игровые модели, чат-боты, виртуальные помощники. «В современном цифровом мире аватар воспринимается не как техническое приложение, а как социальная сущность и экосистема» [1]. Какие новые возможности в киберпространстве открывает цифровой двойник для реального человека? В чем состоит основная функция аватара в качестве виртуального посредника? Какие скрытые угрозы для человека может иметь процесс внедрения аватаров и цифровизации в целом?

Материалы и методы. В данном исследовании была проанализирована научная литература по данному вопросу, основываясь на междисциплинарном подходе.

Результаты. Виртуальная реальность диктует человеку новый способ существования, новые формы общения и взаимодействия в цифре. Аватар — это не только что-то вроде визитной карточки реального человека, а настоящий посредник между двумя мирами, участник различных форумов, виртуальных чатов, виртуальных игр [2]. В определенном смысле, аватар как бы очеловечивает цифровую коммуникацию, делает онлайн-взаимодействие более личным. «Данная «синтетическая» сущность призвана дублировать личность своего обладателя и воссоздавать как тождественный его облику электронный образ, так и иной желаемый внешний вид. Подобное цифровое альтер эго предоставляет возможность в полной мере обеспечить эффект присутствия и межличностного визуального, вербального и тактильного общения» [3].

Сегодня аватары используются в разных сферах кибервзаимодействия. В сфере бизнеса и маркетинга, HR-аватары осуществляют взаимодействие с клиентами в качестве виртуальных консультантов на различных сайтах, они способны вести диалог, проводить презентации продуктов, сопровождать сотрудников на тренингах, информировать их о важных изменениях или новых

инициативах компании. Это снижает нагрузку на службу поддержки клиентов, обеспечивает позитивный пользовательский опыт.

Обсуждение полученных результатов. Цифровые двойники уже используются в сфере медицины, туризма, киноиндустрии, индустрии развлечений [4]. Так, в качестве примера можно привести многочисленные успешные интерактивные шоу, концерты цифровых исполнителей (например, Хацунэ Мику — японская виртуальная певица, созданная компанией Crypton Future Media в 2007 г., которая собирает на концерты многотысячную аудиторию, имеет свои фан-клубы в США, Европе, Азии, свой официальный музыкальный канал на YouTube, где около четырех миллионов подписчиков и является успешным коммерческим проектом), новые кинематографические возможности и спецэффекты, усиливающие впечатления аудитории, которые были неосуществимы в реальной жизни.

Особое значение технология аватаров приобрела в сфере образования. Например, аватар, наделенный искусственным интеллектом может выполнять функции цифрового репетитора, наставника, который способен оперативно оказать помощь в обучении студенту или школьнику, объясняя сложные вопросы. Наибольшую популярность приобретают виртуальные помощники по изучению иностранных языков. Умные аватары способны имитировать диалоги, многократно отрабатывать навыки говорения и аудирования, подстраиваясь под уровень и темп обучающегося. Цифровой собеседник мгновенно обеспечивает обратную связь, ускоряя изучение языка.

Технология аватара применима и в сфере обретения практических навыков. Цифровой помощник может выполнять функции виртуального инструктора, давая обучающемуся четкие рекомендации и регулируя общий процесс. В популярных сегодня обучающих играх, направленных на развитие логического и ассоциативного мышления, возможно применение аватаров. Подобные образовательные аватары способны сделать процесс обучения более увлекательным и эффективным. Цифровые помощники имеют все перспективы применения в рамках инклюзивного образования, так как легко способны адаптироваться к индивидуальным потребностям учащихся с ограниченными возможностями.

Наконец, аватар способен заменить традиционного лектора. Цифровой лектор может с легкостью обновить читаемый курс, прочитать десять лекций подряд или перевести лекционный материал на другой язык.

Заключение. При всех очевидных плюсах применения цифрового прототипа человека — аватара в разных сферах, в том числе в образовании, мы можем попасть в «ловушку» устранения духовной компоненты из социальных коммуникаций при их переходе в человеко-машинный формат» [5].

Цифровой помощник (аватар) безусловно имеет много преимуществ перед реальным человеком в оперативности, многофункциональности, точности выполнения действий, однако отсутствие эмоционального контакта лишает любую сферу человеческих отношений (образование, бизнес, искусство и др.), «человеческого».

Список источников

- [1] Денисович В.В. Аватары человека в условиях цифровой трансформации. *Вестник Прикамского социального института*, 2024, № 3(99), с. 62–65.
- [2] Гусев Д.А., Парфёнов Н.С., Яцевич М.Ю. Проблема идентичности в виртуальном мире. *Universum: общественные науки: электронный научный журнал*, 2024, № 12 (115), с. 53–56.
- [3] Саркисян В.В., Федорова И.В. Вопросы о правосубъектности аватара в метавселенной. *Вестник Юридического факультета Южного федерального университета*, 2023, т. 10, № 1, с. 114–119.
- [4] Межевникова О.П., Ухина Т.В. Человек в эпоху виртуализации общества. *Сервис в России и за рубежом*, 2023, т.17, № 2, с. 35–43.
- [5] Попкова Е.Г. Духовность в реалиях цифровизации общества в эпоху развития интеллектуальных машин. *Вестник российского университета дружбы народов. Серия: Экономика*, 2024, т. 32, № 1, с. 170–186.