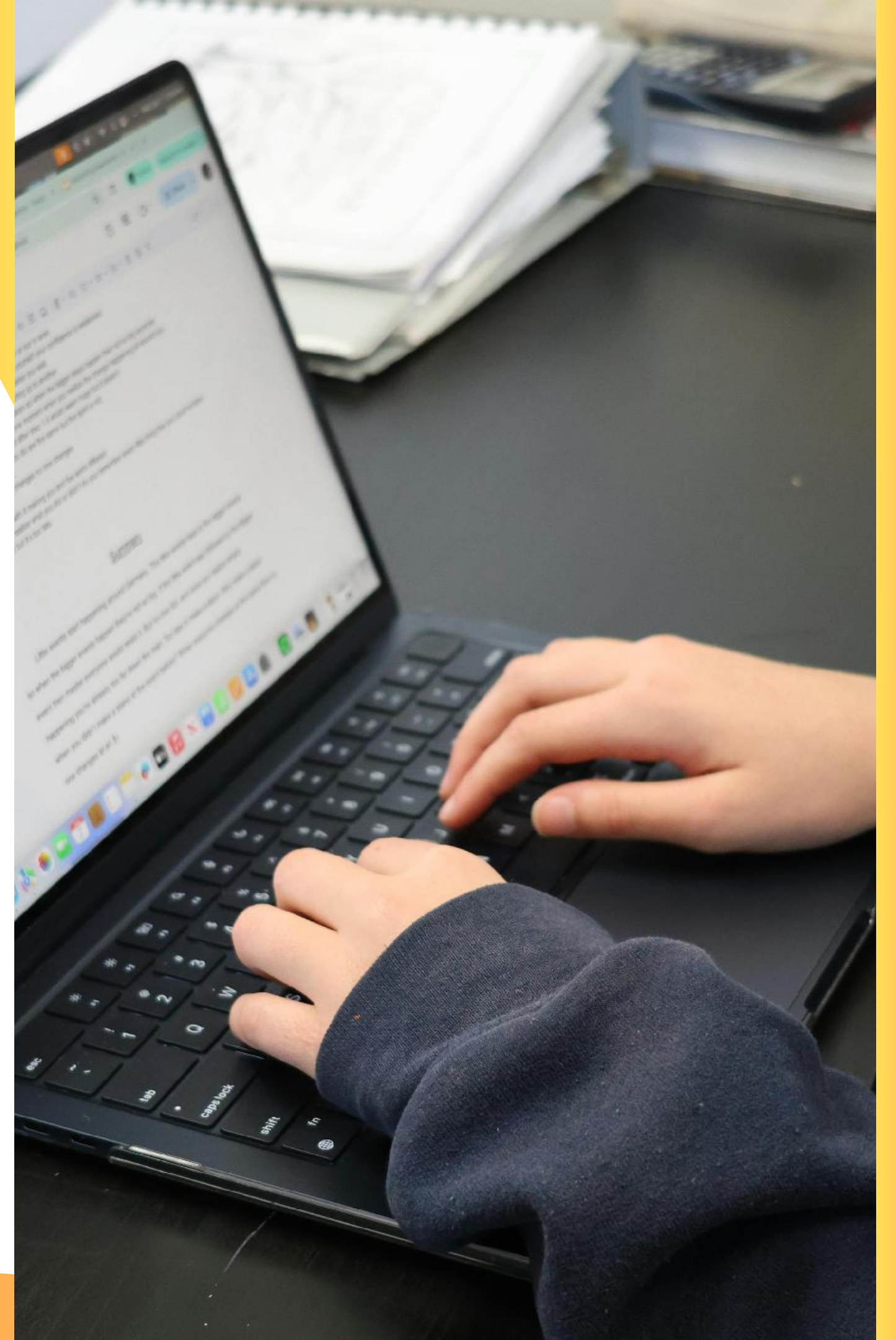


# Digitális identitáskonstrukciók a hiperrealitás korában A virtuális influenszerek hatása a fiatal generációk énkép-fejlődésére

*Készítette: Kis-Torma Olívia & Dr. Dominek Dalma Lilla*





< shudu.gram



Shudu

203 bejegyzés

237 E követő

4856 követés

The World's First Digital Supermodel  
@openart\_ai Ambassador  
Fordítás megtekintése  
[beacons.ai/the.digital](https://beacons.ai/the.digital)

Követem

Üzenet

E-mail



Shudu Comic



Art 2



Muse



Daz



Art



< lilmiquela



Miquela

1491 bejegyzés

2,2 M követő

2142 követés

23 🍷 LA 🌐 Robot 🤖  
🎵 🌱 📷 📱 📺 📺 📺  
Prototype feat. John Liwag out now  
Fordítás megtekintése  
[ffm.to/prototypelisten](https://ffm.to/prototypelisten)

@ lilmiquela



milliebobbybrown követi.

Követem

Üzenet

+8



< blawko22



B LAWKO

162 bejegyzés

110 E követő

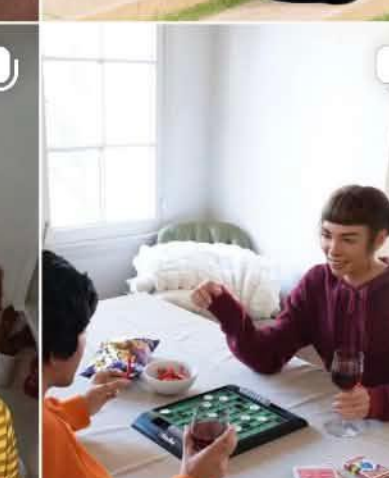
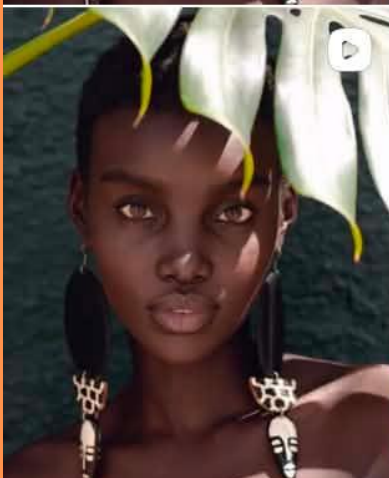
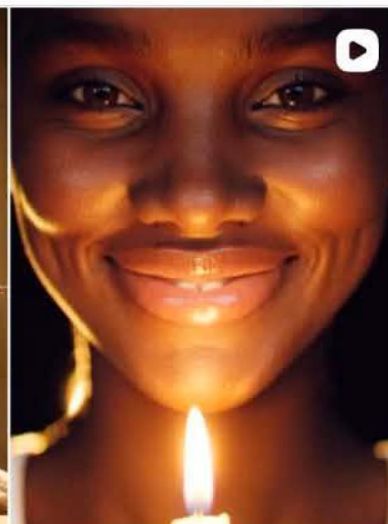
980 követés

Közszereplő  
Low-life and high-tech in the City of Angels 🌐  
Join @lilmiquela's Villa M 📺  
Fordítás megtekintése  
[www.miquela.fyi/?utm\\_source=instagram&...](https://www.miquela.fyi/?utm_source=instagram&...)

Követem

Üzenet

+8



# SHUDU GRAM IS A WHITE MAN'S DIGITAL PROJECTION OF REAL-LIFE BLACK WOMANHOOD

By Lauren Michele Jackson

May 4, 2018



WEB3

## Virtual influencer Miquela is back. This time, brands are metaverse ready

Teen retailer Pacsun has announced a multi-season partnership with virtual creator Miquela in a bid to continue its exploration of identity in and around the metaverse.

BY MADELEINE SCHULZ

August 12, 2022

Cool in Her New Calvin Klein... Bad Bunny Is Here to Break the Internet

FASHION > FASHION MODELS

## Bella Hadid Makes Out with Lil Miquela in Calvin Klein Campaign

BUSINESS > MEDIA

## The Problematic Fakery Of Lil Miquela Explained —An Exploration Of Virtual Influencers and Realness

By Matt Klein, Contributor. © Studying culture and the interplay of our techno...

Follow Author

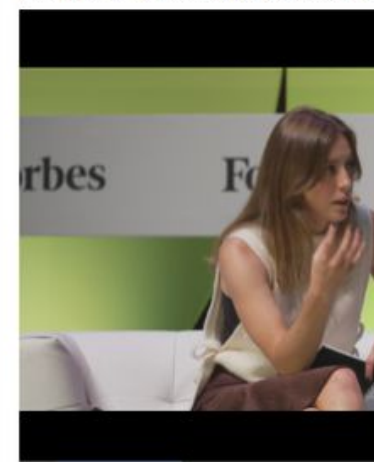
Published Nov 17, 2020, 12:30pm EST, Updated Nov 18, 2020, 11:55am EST

< >

This article is more than 5 years old.



NOW PLAYING: THIS TOOL IS ALLOWING NEW BUS



Subscribe

NEWSLET

FASHION



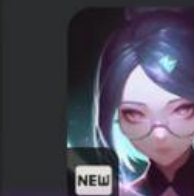
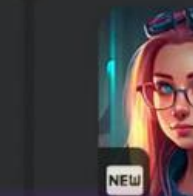

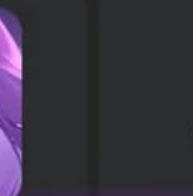
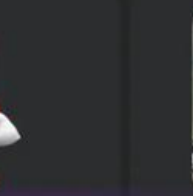








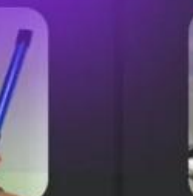
# Meet The Man Behind The World's First Digital Supermodel

Move over Lil Miquela, newcomer Shudu is here to stay.

BY SARA SEMIC UPDATED: 15 JULY 2019



**character.ai**

 <b>Lily</b> Your friendly AI assistant	 <b>Lyle</b> Your no-nonsense AI assistant	 <b>Stella</b> Not "Your" AI assistant	 <b>Pair Programmer</b> Your programming AI assistant	 <b>Raiden Shogun and...</b> From Genshin Impact	 <b>SM64 Mario</b> The Italian plumber from Super Mario 64.	 <b>Napoleon Bonaparte</b> I am Napoleon Bonaparte emperor of french
 <b>Ship AI</b> Hello user, I am the AI in control of this spaceship. You can give me...	<b>character.ai</b>				 <b>Mark Zuckerberg</b> I co-founded facebook. I was... am human.	
 <b>Psychologist</b> Someone who helps with life difficulties	 <b>Elon Musk</b> You're wasting my time. I literally rule the world.	 <b>Tony Stark</b> Genius, playboy, billionaire	 <b>Saul Goodman</b> Let justice be done though the heavens fall	 <b>Ship AI</b> Hello user, I am the AI in control of this spaceship. You can give me...	 <b>Michael Jackson</b> Michael Jackson sells vacuums now.	 <b>Napoleon Bonaparte</b> I am Napoleon Bonaparte emperor of french

### Replika

Egy személyre szabható, érzelmi támogatásra és kíséretre fókuszáló AI-társ, amely a felhasználóval való folyamatos interakció során tanul és fejlődik, hogy egyedi, támogató kapcsolatot alakítson ki.

### Character.ai

Egy olyan platform, amely lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy különféle fiktív karakterekkel, hírességekkel vagy egyedi személyiségekkel csevegjenek, elsősorban a szerepjátékokra, a kreatív történetmesélésre és a szórakoztatásra összpontosítva.

# Reflexivitás és kutatói nézőpont

Generációs reflexivitás a kutatási folyamatban



## Generációs

### kontextus

A kutató (31 éves) az Y/Z generáció határán szocializálódva rendelkezik egy elsődleges, emberi és fizikai valóságra épülő referenciakerettel.

## A mesterséges jelleg észlelése

Ebből a nézőpontból az MI-generált képek technológiai tökéletlenségei (például a környezeti elemek torzulása) észlelhetők, ami kritikai távolságtartást tesz lehetővé.

## Ontológiai reflexió

Ez a távolságtartás nem feltétlenül sajátja a vizsgált Z és Alfa generációknak, akik számára a digitális tér nem kiterjesztés, hanem elsődleges (primer) szocializációs közeg.

## Kutatási hatás

A generációs szakadék tudatosítása felerősítette az elemzésben az ontológiai különbségtétel és a nevelési felelősség hangsúlyozását.

# A kutatás témája

A probléma nem csupán a virtuális influenszerek létezése, hanem az, hogy a fiatalok naponta több száz optimalizált MI-esztétikai ingerrel találkoznak TikTokon, Instagramon vagy filteralapú platformokon.



## Digitális szocializáció az MI korában

Hogyan válnak az algoritmusok és virtuális entitások a fejlődés és az identitásformálás aktív részeseivé?



## A "virtuális valóság" újradefiniálása

A hiperrealitás jelensége (Baudrillard, 1994) – amikor a generált tartalom válik az elsődleges viszonyítási ponttá a tanuló fiatalok számára.



## A kritikai attitűd hiánya

Az ontológiai különbségtétel (mi az emberi és mi a gép?) nehézségei és ennek hatása a mentális jólétre.



## Nevelési felelősség

A digitális írástudás bővítése az "algoritmikus tudatossággal" – felkészítés a szimulált környezetben való létezésre.

# Kutatási Kérdések



1

Hogyan módosul a szocializációs folyamat és a „társadalmi én” fejlődése, ha a fiatalok életterében az emberi interakciókat algoritmikusan vezérelt entitások helyettesítik?

2

Milyen mértékben torzítja a fiatalkorúak énkép-fejlődését a biológiailag elérhetetlen, hiperrealisztikus MI-esztétika által diktált új standard?

3

Miként jelenik meg a „láthatatlan ágens” (invisible agency) nevelési kockázata a szimulált intimitás és az érzelmi kapitalizmus hátterében?

4

Milyen új kompetenciákkal kell kiegészíteni a digitális írástudást az ontológiai határ elmosódása (a valóság és szimuláció közötti különbségtétel válsága) idején?

# Kutatási módszertan

## **Kvalitatív esettanulmány**

Három globális virtuális entitás (Shudu Gram, Lil Miquela, Blawko) pedagógiai szempontú mélyelemzése.

## **Elméleti keret**

Erving Goffman (1999) dramaturgiai modelljének alkalmazása a szimulált „színpadi én” és a hiányzó „háttér” elemzésére.

## **Digitális tartalomelemzés**

150 vizuális és narratív bejegyzés vizsgálata az Alfa generációra gyakorolt szocializációs hatások tükrében.

## **Nevelési fókusz**

Hitelesség-konstrukciók, stratégiai őszinteség és technológiai közvetítettség.

# Esettanulmányok

## A valóság szimulációja és a digitális szocializáció

- **Vizsgált mintavétel:** 3 globálisan meghatározó virtuális influenszer Instagram-profilja.
- **Vizsgált időszak:** 2023. június – december, Blawko esetében az utolsó 50 poszt.
- **Elemzett korpusz:** Összesen 150 bejegyzés (50-50 poszt karakterenként) és 150 releváns felhasználói interakció.
- **Antropomorfizmus és technológia:** Hogyan teszik "emberivé" a karaktereket a szoftveres hibák (pl. szeplők, kócos haj, bőrpórusok)?
- **A kontextus ereje:** A virtuális lények valós fizikai terekbe (pl. utcai környezetbe, hírességek mellé) való digitális beillesztése növeli a valóságérzetet.
- **Az ontológiai határ elmosódása (A "fa-példa"):**
  - **Kritikai szemlélet:** A korábbi generációk felismerik a digitális művi mivoltot (referenciapont a valóság).
  - **Primer tapasztalat:** Az Alfa generáció számára a szimuláció válik az alapértelmezett igazsággá.
- **Következmény:** A "biológiai hiba" (pl. bőr hiba, aszimmetria) a fiatalok



# Etikai dilemmák

A kérdés különösen aktuális az érzelmileg responsív MI-rendszerek és AI companion platformok térnyerésével. (Replika, Character.AI és AI Companion alkalmazások)



## Az emberi kontroll elvesztése

A virtuális influenszerek mögött álló algoritmusok és stúdiók döntenek el a karakter minden szavát, de a felelősség elmosódik.

## Manipulációs potenciál

A fiatal követők érzelmi kötődése (paraszociális interakció) kihasználható politikai vagy kereskedelmi célokra, miközben a "forrás" nem valódi személy.

## Az esztétikai nevelés és az MI-norma

Morális-e hagyni, hogy a fejlődő énkép egy olyan biológiai képtelenséghez (MI-esztétika) mérje magát, amely mögött nincs valódi emberi tapasztalat?

## A hitelesség fogalmának eróziója

Hogyan tanítható a kritikai érzék és az igazság tisztelete egy olyan környezetben, ahol a szimulált és a valós közötti határvonal szándékosan elmosódik?

## A "poszt-mortem" jelenlét (Deadbots)

Az elhunyt személyek digitális újjáélesztése MI-klónokként – kegyeleti és etikai határok a nevelés és a gyász folyamatában.

# Konklúzió



## Nevelési imperatívusz

A digitális írástudást ki kell egészíteni az algoritmikus tudatossággal és a szimuláció-felismerés képességével.



## A "tökéletes hiba" csapdája

Az MI-esztétika (a szoftveres tökéletlenség) új normát teremt, amelyhez képest a természetes, emberi adottságok „rendszerhibának” tűnhetnek a fiatalok számára.



## Az ontológiai fordulat rögzítése

A virtuális influenszerek nem csupán technológiai újdonságok, hanem a valóságérzékelést és az identitásfejlődést alapjaiban befolyásoló ágensek.



## Etikai iránytű

Szükség van a digitális integritás védelmére és a „digitális halálhoz való jog” elismerésére a technológiailag közvetített szocializációban.

# Szakirodalom

- Adorno, T., & Horkheimer, M. (2011). *A felvilágosodás dialektikája: Filozófiai töredékek*. Atlantisz Kiadó. 19–43. oldal
- Andok, M. (2016). *Digitális média és mindennapi élet*. L'Harmattan Kiadó
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press.
- Bauman, Z. (2000). *Liquid Modernity*. Polity Press.
- Cooley, C. H. (1902). *Human Nature and the Social Order*. Charles Scribner's Sons.
- Goffman, E. (1999). *Az én bemutatása a mindennapi életben*. Thalassa Alapítvány - Pólya Kiadó.
- Illouz, E. (2007). *Cold Intimacies: The Making of Emotional Capitalism*. Polity Press.
- Mead, G. H. (1934). *Mind, Self, and Society*. University of Chicago Press.
- Senft, T. M. (2013). *Microcelebrity and the Branded Self*. In J. Hartley, J. Burgess, & A. Bruns (Eds). *A Companion to New Media Dynamics*, Wiley, 346–354. oldal
- Srnicek, N. (2017). *Platform Capitalism*. Polity Press.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books



**Köszönöm a  
figyelmet!**