

DOI 10.35775/PSI.2025.125.1.024

УДК 32.323

А.В. КВИНДТ

магистрант института права и национальной безопасности, Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ, Россия, г. Москва
E-mail: kvindt.a@icloud.com

ФЕНОМЕН ЦИФРОВОГО АВАТАРА И ЕГО ПРИМЕНЕНИЕ В ГОСУДАРСТВЕННОЙ ПОЛИТИКЕ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ

В статье проанализирован феномен «цифрового аватара» в государственной политике в эпоху цифровой трансформации, выделены процессный, отраслевой и технологический подходы цифровой трансформации социально-экономических систем, а также системный и частный анализы в государственном управлении, обозначены зарубежные и отечественные практики использования виртуальных помощников при оказании государственных услуг. В данной работе был применен методы качественного и сравнительного анализов. Цель данного исследования заключалась в изучении феномена виртуальных личностей государственных служащих в политическом пространстве и выработке рекомендаций по правовому и организационному регулированию. Предметом исследования был выделен цифровой аватар в государственной политике. Сформулирован вывод о необходимости продолжения активного развития цифровых аватаров в государственном управлении, повышения цифровой грамотности общества и формирования соответствующих нормативных правовых правил в целях упорядочивания процессов функционирования цифровых инноваций в России и зарубежных странах.

Ключевые слова: цифровой аватар, государственная политика, цифровая трансформация, искусственный интеллект, государственные услуги.

Развитие цифровой трансформации в государственном управлении в России активно затрагивает сферу услуг, предоставляемую гражданам для улучшения их качества жизни, реализуются различные нормативные правовые документы, например, Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года», в котором определена национальная цель «Цифровая трансформация», направленная на создание комфортных условий для граждан при получении государственных, муниципальных и других услуг в электронном виде [19]. Также стоит отметить Указ Президента Российской Федерации от 10.10.2019 г. № 490 «О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации» [20], определяющий развитие искусственного интеллекта и подчеркивающий необходимость в проведении исследований ИИ и обучении российских граждан данным цифровым решениям. Кроме того, вышеупомянутый Указ дает интерпретацию ИИ, как совокупность технологических мер, имитирующих интеллектуальную активность

живого человека и предоставляющих результаты поставленных задач, которые сравнимы с когнитивной деятельностью людей.

В России данное явление основывается на принципе «государство как платформа», который используется в политическом управлении, формируя значительный и положительный социально-экономический эффект [18. С. 184]. Актуальность темы исследования обусловлена расширением применения и активным развитием цифровых аватаров политиками и государственными институтами в мировой практике в целях укрепления взаимодействия государства и общества, что усиливает необходимость в адаптации данного опыта в российских реалиях. На сегодняшний день использование виртуальных помощников в отечественной практике находится на стадии становления, тем самым акцентируя необходимость в анализе перспективности применения цифровых аватаров в государственной политике и разработке рекомендаций по их законодательному регулированию.

Современные цифровые технологии все больше внедряются в экономическую, социальную, культурную и политическую сферы. Крупные мировые компании и государства повсеместно отмечают необходимость использования виртуальных технологий. Также «точкой отсчета» становления цифровых технологий является период с 1970-х по 1980-е гг., данный период обусловлен началом процесса разработки и применения первых персональных компьютеров по всему миру [5. С. 2-3], включая СССР, Европу, а также Соединенные Штаты Америки. В таблице 1 изображен переход к цифровым технологиям.

Таблица 1. Становление цифровых технологий

Год	Описание периода
1970	– появление первых микропроцессоров и персональных компьютеров – появление офисного программного обеспечения – текстовые редакторы для персональных компьютеров
1980	– разработка корпоративного программного обеспечения – внедрение персональных компьютеров для организации бизнес-процессов
1990	– создание и внедрение концепции всемирной паутины – обмен информацией посредством электронной почты
2000	– переход к глобальному стандарту цифровой мобильной сотовой связи – создание беспроводного протокола обмена данными WI-FI – широкое распространение мобильных телефонов и ноутбуков
2010	– развитие социальных сетей и интернет-площадок – появление смартфонов и мобильных приложений
2020	– интернет вещей – беспилотные автомобили – прогнозная аналитика – большие массивы данных

Год	Описание периода
2021-2024 год + перспективы на 2030	– развитие робототехники – VR/AR*(Виртуальная реальность / дополненная реальность) – беспилотные летательные аппараты – нейрочипы – цифровые аватары – и другие

Составлено автором на основании источника [2. С. 85]

В государственном управлении цифровая трансформация способствует упрощению процессов, а также их автоматизации. В современной науке существует ряд подходов к цифровой трансформации социально-экономических систем:

- 1) процессный подход, социально экономическая система – цепочка формирования ценностей от создания услуги до её реализации;
- 2) отраслевой подход, в этом подходе акцентируется на необходимости в изучении взаимосвязи отраслевой экономики и социально-экономических систем различных уровней;
- 3) технологический подход, предположительно, подбирается функциональный комплекс методов к электронному изменению социально-экономических систем [12. С. 31].

Технократический подход предполагает наличие значительной роли просвещенных элит в управлении обществом и государством, создающих при этом различных виртуальных помощников.

Если рассматривать этапы развития цифровой трансформации в государственном управлении, то стоит выделить следующие процессы [17. С. 23]:



Рисунок 1. Последовательность внедрения цифровизации на государственном уровне [17. С. 23]

Необходимо отметить, что последние два процесса уже существуют и активно применяются, однако цифровая трансформация заключается в полной цифровизации всех процессов.

Усовершенствованная теория богатства медиавозможностей, раскрываемая в работах Р. Ленгеля, и Р. Дафта [25. С. 554-571], также подчеркивает важность развития цифровизации и разнообразие виртуального контента в обществе. Политологические исследования обращаются к теории богатства медиавозможностей, рассматривая примеры использования искусственного интеллекта в электронном правительстве [21. С. 37].

Кроме того, подходы к цифровой трансформации государственного управления часто рассматриваются как общие (системные) и частные (прикладные). Системный подход в широком смысле заключается в разработке единого виртуального пространства, в котором цифровые помощники оказывают государственные услуги гражданам. Прикладной подход в узком смысле интерпретируется как создание виртуальных версий органов государственной власти и оцифровка их деятельности [6. С. 31-33].

С зарождением данного феномена роль метавселенной становится все значительнее. Одна из точек зрения интерпретирует виртуальную реальность как «параллельную вселенную», существующую с реальным миром, где люди пользуются аватарами, а цифровое пространство существует как одно из многих точек доступа. Также в настоящее время идет активное развитие машинного обучения, в том числе для целей государственного управления [24. Р. 469].

В свою очередь, активное развитие цифровых процессов государства сформировало необходимость создания виртуальных аватаров в политической среде для установления контакта с гражданами в режиме 24/7. Данный помощник государственного служащего должен будет обеспечивать электорат беспристрастной и объективной информацией, ускорять сбор данных, учитывать мнения граждан, выполнять и другие функции, основанные на алгоритмах, которые способствуют развитию и улучшению процесса оказания государственных услуг и сферы управления в целом. Стоит также детализировать трактовку термина «аватар». В индуизме аватар означает «олицетворение и проявление идеи или человека», «снихождение» божества и его «превращение» в смертного. В более современной трактовке – это альтер-эго интернет-пользователя. Данный термин активно используют в блогах и форумах [16. С. 133-134].

Согласно идее Ж. Делёза «тела без органов», цифровая реальность изменяет восприятие телесности, тело может существовать виртуально, обладая навыками, свойствами, чувствами, которые активизируются из-за экспериментов людей над собой [13. С. 39].

Цифровой аватар, по мнению С.Н. Федорченко, это результат аватаризации пространственной виртуальности, который является закономерным, также воплощение индивида в виртуальной реальности, отражающее характерные черты поведения, менталитета, внешности, ценностей [21. С. 37].

Также аватар является и аккаунтом в широком смысле, так как он служит как средство соприкосновения метавселенной и пользователя [22. С. 218]. Выделяют два вида цифровых помощников: полностью искусственную личность, сформированную на базе ИИ, и отражение реального человека. Стоит отметить существование открытых и закрытых аватаров. Закрытые – это заранее созданные профили, которые могут трансформироваться только в соответствии с определенным сценарием. Способ создания открытых аватаров связан с конкретными мотивами, такими как исследование цифровых миров, поиск друзей и отображение собственной личности с целью удовлетворения потребностей, включая самовыражение и самооценку. Однако формирование и идентификация аватара также могут быть связаны с неблагоприятными последствиями, такими как депрессия и проблемное игровое поведение.

Следовательно, аватары как инструменты коммуникации и связанные с ними стратегии создания данных помощников стали актуальной темой для исследований в области компьютерно-опосредованной коммуникации [30. Р. 21775]. Цифровой аватар может применяться как агент, действующий в интересах компании, например, в качестве виртуального героя, помощника, виртуальной знаменитости [7. С. 85]. Действительно, цифровой аватар используют для ряда различных выгод именно на цифровой территории, например, в имущественных отношениях или выполнении различных расчетов [3. С. 11].

Таким образом, цифрового аватара можно представить как аккаунт-интернет-пользователя в блоге. Индивидуализация аватара гражданина происходит через личные коды, его цифровые документы, идентификационные номера, привязанные к биометрическим данным человека или его цифровым документам.

В свою очередь, если рассматривать «Модельный закон о цифровых правах» принятый 14 апреля 2023 года, принятый постановлением Межпарламентской Ассамблеи государств-участников СНГ, то виртуальная версия личности рассматривается в качестве цифрового образа, имеющего психоэмоциональные, биометрические физиогномические и прочие данные живых субъектов, а также имитирующее поведение их в цифровой среде [14]. Однако появились и правовые вопросы, связанные с корректной правоприменимостью виртуальных личностей в цифровом мире, например, цифровые аватары должны иметь права и обязанности в метавселенных в соответствии со статьей 182 ГК, но, действительно, ли это необходимо?

Также «Модельная конвенция о робототехнике и искусственном интеллекте» и законопроект Гришина Дмитрия Сергеевича о внесении изменений в главу 6 ГК РФ статей 127.1-127.9, 138, 1079 пункта 4 вызывают особый интерес, при этом существует расхождение в статье 29 вышеупомянутой конвенции, где роботы имеют возможность быть собственниками остальных роботов, если это разрешено в законодательстве гражданского оборота, и в статье 2, отмечающей всех роботов как объектов прав [15. С. 133]. Следовательно, юридическая наука не может дать ответ, каким образом искусственные цифровые объекты, спроектированные человеком, смогут стать полноправным субъектом, так

как на сегодняшний день существует множество неточностей в правовом регулировании как в России, так и в зарубежных государствах.

Таким образом, следует отметить релевантные предложения по развитию законодательства Российской Федерации для цифровых аватаров:

1. Принципы создания и использования виртуальных личностей, например, необходимо запретить применение цифровых аватаров в целях распространения порнографии, насилия, экстремизма, пропаганды наркотиков и дискриминационных материалов. Также стоит исключить скрытое воздействие на подсознание человека, в том числе пропаганду о террористических и экстремистских организациях, разглашение данных о несовершеннолетних жертвах и незаконная продажа алкогольных напитков дистанционным способом. Кроме того, необходимо расширить требования Федерального закона от 27.07.2006 № 149-ФЗ (ред. от 31.07.2023) «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.10.2023) на распространение информации цифровыми аватарами в социальных сетях.

2. Необходимо указывать является ли виртуальная личность вымышленным персонажем или проекцией реального человека.

3. Рекомендуется верифицировать пользователей через технологии распознавания лиц или иные биометрические данные.

4. Следует установить возрастные ограничения для создания цифровых аватаров, например, виртуальные личности смогут использовать лица, достигшие 14 лет, до этого времени их можно применять только с разрешения и под ответственность родителей.

5. Пользователи в социальных сетях обязаны опубликовывать правила применения виртуальных личностей, например, требования к контенту, порядок рассмотрения жалоб, мониторинг запрещенной информации, обязанности и права владельца и используемых платформ.

6. Организации, которые создают и применяют цифровых аватаров, обязаны передавать пользователям конкретные и прозрачные инструкции по использованию и распространению данных в целях предотвращения незаконной передачи информации, также владельцы должны иметь право удалять или изменять своих виртуальных личностей и сообщать о проблемах и нарушениях, связанных с цифровыми аватарами. Также стоит установить ограничения на применение цифровых аватаров в определенных сферах, где возможно нанести вред обществу.

7. Необходимо установить защиту персональных данных от мошеннической деятельности, кроме того, пользователь должен иметь к ним доступ и право их корректировать, а также стоит запретить применять цифровые образы знаменитостей и умерших без разрешения в целях пресечения обмана.

8. В свою очередь, рекомендуется платформам и социальным сетям поддерживать сотрудничество с органами правопорядка в целях раскрытия

и предотвращения преступлений, которые совершены с использованием виртуальных личностей.

9. Также стоит развивать и стимулировать инновации в области создания цифровых аватаров, например, финансовая поддержка, реализация программ или мероприятий для исследовательских проектов, разработки приложений и новых технологий.

10. Рекомендуется сформировать принципы этичного применения виртуальных личностей для предотвращения нарушения прав граждан. Законодательно следует установить защиту прав граждан, прозрачность оценки, использования и сбора данных для создания цифрового аватара, предоставить информацию пользователям о корректном применении цифровых технологий, запретить дискриминационную деятельность и автоматизированные решения, которые ограничивают права человека в цифровой реальности.

В свою очередь, стоит отметить, что применение цифровых аватаров в государственном управлении может способствовать повышению качества предоставляемых государственных услуг и снижению затрачиваемого времени политических деятелей при взаимодействии с гражданами и исполнении иных поручений. Учитывая изложенное, под цифровым аватаром в политическом пространстве предлагается понимать созданную на базе ИИ цифровую личность, стимулирующую формирование современных и быстрых процессов в управлении в условиях цифровой трансформации.

Также следует выделить примеры использования цифровых помощников в государственном секторе и политическом пространстве в зарубежных странах, данное направление является достаточно перспективным, уже формируются и политические акторы, например, в Дании создана виртуальная политическая партия, политика которой основана на ИИ, обученном на политических программах и практике датских маргинальных партий с 1970 года, партия должна была принять участие в выборах в парламент осенью 2022 г. [34], однако, этого не произошло.

В Великобритании Национальная служба здравоохранения применяет цифровую помощницу Olivia [31], с ней могут проконсультироваться граждане по вопросам собственного здоровья. Другим примером следует обозначить выборы 2024 года. В качестве кандидата от Smarter UK выступил AI Steve, ИИ-аватар, представляющий легального кандидата Стива Эндакотта в избирательном округе Брайтон-Павильон. Целью послужило возрождение интереса к политике среди апатичных слоёв населения, предоставив избирателям возможность напрямую влиять на решения. Однако проект столкнулся с рядом этических вопросов относительно своей эффективности и вызвал ряд правовых проблем. Тем не менее, AI Steve занял последнее место в округе, набрав всего 179 голосов [35].

Наряду с этим в Японии более семи лет назад появился первый виртуальный политик Michihito Matsuda, набравший на выборах мэра Тамы в 2018 году 4000 голосов и занявший третье место, он не был автономным и управлялся

человеком. Внешне выглядел как серебристый андроид женского типа [23]. Однако цифровой аватар не смог состояться как государственный деятель из-за проигрыша на выборах. В 2024 году в городе Йокосука для граждан, не владеющих японским языком в совершенстве, разработали цифрового аватара мэра Кацуаки Камидзи, информирующего о последних политических новостях на английском языке [33].

Также на президентских выборах 2023 года в Аргентине команды кандидатов Серхио Масса и Хавьера Милеи активно использовали генеративный искусственный интеллект для создания рекламных изображений и видеороликов, например, цифровой аватар Серхио Масса был изображен в качестве сильного и харизматичного лидера, вдохновленного советским стилем и поп-культурой [28]. Обозначенный прием был использован с целью формирования образа политика со стороны граждан как решительной и стойкой личности, готовой к решению любого рода сложности проблем.

В Индии в 2024, в свою очередь, появилось видео умершего в 2009 году лидера организации «Тигры освобождения Тамил-Илама» Велупиллая Прабхакарана, призывающего тамилы по всему миру «продолжить политическую борьбу за свою свободу». В последствии подразделение анализа дипфейков (DAU) Альянса по борьбе с дезинформацией (MCA), индийской межотраслевой организации, в состав которой входит NewsMeter, выявили факт создания цифрового клона с помощью применения технологий ИИ [27].

Также совершая инновационный шаг, сочетающий технологии и политику, Шочитль Гальвес, единственный кандидат в президенты Мексики от оппозиционного блока, в 2023 году представила в свою предвыборную команду своего цифрового аватара iXochitl. Данный новаторский шаг знаменует собой сдвиг в политической агитации и отражает растущее взаимодействие технологий и общественной активности [32].

В целях привлечения на свою сторону избирателей Юн Сук-Ел – оппозиционный политик Южной Кореи, в 2022 году отправил собственный цифровой аватар на церемонию инаугурации избирательного комитета Партии народной власти [9], данный ход имел значительный успех, собрав миллионы просмотров [26]. Подобная практика применения виртуальных помощников и двойников достаточно распространена среди политических лидеров обозначенного государства.

Очередным примером использования цифрового аватара необходимо обозначить выступление мэра Стамбула Экрем Имамоглу в Турции в 2025 году [4], находившегося под арестом в тюрьме. Данная технология позволила ему воссоздать эффект присутствия, а также поддержать своих сторонников.

В 2023 году Министерство иностранных дел Израиля совершили запуск цифрового аватара в виде израильского дипломата с применением ИИ [8], позволяющего создавать контент на восьми языках, включая английский, французский, немецкий, испанский, хинди, итальянский, польский и португальский, тем самым обеспечивая возможность расширить иностранную аудиторию в цифровом пространстве. Технология разработана израильской компанией Hour One

и позволяет МИД Израиля создавать информационные видеоролики на основе сообщений и текстов, созданных профессиональными дипломатами [29].

В российской практике также одним из приоритетов цифровой трансформации государственного управления является совершенствование процедур предоставления государственных услуг. Подобная деятельность реализуется посредством развития электронных сервисов через единый портал госуслуг и создания метавселенных [24. Р. 469]. Предполагается развитие цифрового аватара в политическом пространстве как связующего звена между реальным и виртуальным мирами. В свою очередь, он будет способен обеспечивать электорат беспристрастной и объективной информацией, ускорять сбор данных, учитывать мнения граждан, выполнять и другие функции, основанные на алгоритмах, которые способствуют развитию и улучшению процесса оказания государственных услуг и сферы управления в целом.

С 2020-х гг. по настоящее время развивается активная разработка данных помощников в политической среде и государственном секторе, различающихся внешне и по функционалу: выдуманный персонаж, среднестатистический образ человека, цифровой двойник гражданина, чат-бот, голографическое или графическое отражение реального человека. Взаимодействие с цифровыми аватарами будет возможно на страницах в соцсети «ВКонтакте», например, Министерства экономического развития Ставропольского края, Министерства культуры Самарской области и московской школы Интеграл. Цифровые аватары информируют о предстоящих мероприятиях, деятельности соответствующих учреждений, дают ответы на вопросы. Стоит обозначить и помощника Дениса, разработанного в АНО «Диалог Регионы» для оказания помощи администраторам групп «ВКонтакте» [1]. Таким образом обозначенные нововведения применяются в целях оптимизации и автоматизации процессов взаимодействия между государством и гражданами.

«Аватаризация» затронула и Петербургский международный экономический форум 2023, где представителями лаборатории «Наносемантика» и Либерально-демократической партии России была презентована нейросеть «Жириновский» – цифровая версия Владимира Вольфовича Жириновского. Данный аватар способен отвечать на различные вопросы граждан интонацией и стилем речи политика, а также является символом вечной жизни в цифровом пространстве [10].

Наряду с этим, необходимо упомянуть демонстрацию Министерством юстиции РФ совместно с лабораторией «Наносемантика» цифрового помощника Юстины, имитирующую эмоции, жесты, мимику и разработанную в целях консультации юридических вопросов [11].

Таким образом, в эпоху цифровой трансформации внедрение виртуальных аватаров становится актуальной проблематикой в государственной политике различных стран, в том числе России. Прослеживается тенденция неоднократного использования политическими деятелями данных помощников. Исходя из вышеперечисленных кейсов внедрение цифровых версий государственных

фигур способствует формированию положительных аспектов модернизации политического управления:

1) развитию доступности и масштабируемости (расширение охвата аудитории в предвыборный период, рост территориальной известности, проведение онлайн-митингов и виртуальных встреч, активизация деятельности в отдаленных территориях);

2) появлению персонализации взаимодействия кандидата и избирателя (возникновение иллюзии прямого диалога между государственными органами власти и гражданами, повышающей доверие, получение своевременной персональной обратной связи, настройка взаимодействия с представителями разного поколения);

3) эмоционального воздействия на индивидов (формирование образа умершего политического или привлекательного политического лидера для любого зрителя, демонстрация эмпатии, создание негативных карикатур для оппонентов);

4) скорости и эффективности получаемой информации (усиление новостной агитации, автоматизация процесса проведения дебатов и интервью, подготовка плакатов и баннеров, формирование ответов на вопросы граждан);

5) преодоления территориальных и языковых барьеров (возможность проведения показательных выступлений на международном уровне, доступность восприятия среди различных многонациональных и многоконфессиональных групп, уменьшение затрат на выездные мероприятия, адаптация под культурные различия);

6) имиджа современного и технологичного государственного служащего (появление дополнительной поддержки со стороны молодого поколения, повышение цифровой грамотности самих государственных деятелей, медийная привлекательность).

Таким образом, в условиях цифровой трансформации следует продолжать активное развитие виртуальных технологий в государственном управлении, в том числе внедрение цифровых аватаров на сайтах органов власти и приложений для государственных и муниципальных услуг для более быстрой обработки запросов граждан, ускорения процесса внедрения суперсервисов на «Едином портале государственных и муниципальных услуг», так как данный процесс способствует появлению дополнительной поддержке государства со стороны молодого поколения, повышение цифровой грамотности самих государственных деятелей, медийной привлекательности политиков, развития патриотичности, росту территориальной известности чиновников, сокращение времени на монотонные процессы и демонстрация ведения современной политической деятельности со стороны государственных служащих.

Также необходимо акцентировать внимание на цифровой грамотности общества и его информированности о различных цифровых новинках.

Однако в правовом секторе существуют некоторые неточности, например, отсутствие четкой процедуры передачи полномочий между пользователем и аватаром, инструкций по применению виртуальных помощников, защиты прав собственников и этических норм. Проводятся ряд дискуссий о том, кто должен нести ответственность за предоставление услуг: цифровой аватар, производитель или пользователь, какую ответственность они должны нести за определенные последствия, причина заключается в том, что на данный момент не установлена конкретизация норм регулирования цифровых нововведений. Учитывая различные нормотворческие пробелы, следует закрепить соответствующие и четкие нормативные правовые правила для упорядочивания процессов функционирования цифровых нововведений в России и зарубежных странах.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК:

1. Аватар в помощь: органы власти запустили цифровых помощников для общения с гражданами // Единая Россия. 2023. 4 мая // <https://proekty.er.ru/news/er-news-3317033>.
2. **Борисова О.В., Калинова В.Д., Шевченко Н.А.** Цифровая экономика и ее влияние на финансовый рынок // Стратегии бизнеса. 2020. Т. 8. № 3.
3. **Виноградова Е.В., Минбалеев А.В., Полякова Т.А.** Цифровой профиль: понятие, механизмы регулирования и проблемы реализации // Теория и история правоприменения. 2022. Т. 5. No. 4.
4. **Гвоздева Е.** Мэр Стамбула Имамоглу обратился к сторонникам с помощью ИИ-аватара // Московские новости // <https://www.mn.ru/smart/mer-stambula-imamoglu-obratilsya-k-storonnikam-s-pomoshhyu-ii-avatara>.
5. **Демидкина О.В., Вишневский К.О.** Цифровые технологии и общество: влияние на благополучие и качество жизни человека // Научный дайджест. 2022. № 7 (12).
6. **Демидов А.Ю., Лукашов А.И.** Отдельные подходы к цифровой трансформации государственного управления // Государственная служба. 2021. No. 1.
7. **Егармин П.А., Федосеева Р.Р.** Цифровые аватары и коммуникация в цифровой среде // Другие технологии. 2022. № 1.
8. К работе в израильском МИД приступил цифровой аватар-полиглот // Большая Азия // <https://bigasia.ru/k-rabote-v-izrailskom-mid-pristupil-cifrovoj-avатар-poliglot/>.
9. Кандидат в президенты Южной Кореи отправляет цифровую копию выступать вместо себя // CNews // https://www.cnews.ru/news/top/2022-01-14_kandidat_v_prezidenty_yuzhnoj?ysclid=mf0131n72676464664.
10. **Кочеткова О., Москалец Е., Татевосян Р.** «Наносемантика» разработала для ЛДПР первый в мире политический алгоритм – нейросеть «Жириновский» // Наносемантика // <https://nanosemantics.ai/blog/656>.
11. **Кочеткова О.** Министерство юстиции РФ презентовало цифрового аватара Юстину на ПМЮФ-2024 // Наносемантика // <https://nanosemantics.ai/blog/692>.

12. **Кудбиев Ш.** Методологические аспекты цифровой трансформации // International scientific review. 2020.
13. **Межевникова О.П., Ухина Т.В.** Человек в эпоху виртуализации общества // Прочие социальные науки. 2023. Т. 17. № 2.
14. «Модельный закон о цифровых правах» (Принят 14.04.2023 в г. Санкт-Петербурге Постановлением 55-12 на 55-ом пленарном заседании Межпарламентской Ассамблеи государств-участников СНГ) // https://meganorm.ru/mega_doc/dop_norm_update_02082025/gost_34916_2-2025_mezhgosudarstvennyy_standart/0/modelnyy_zakon_o_tsifrovyykh_ppravakh_prinyat_14_04_2023_v_g.html?ysclid=mf18v9max4869273405.
15. **Новицкая Л.Ю.** Правосубъектность «цифрового аватара» // Ленинградский юридический журнал. 2021. № 3.
16. **Оленникова К.А., Пикулик К.И., Чопчиц И.Н.** Аватар как электронное лицо индивида // Психология/Социальная психология. 2022.
17. **Потапова Е.Г., Потеева П.М., Шклярчук М.С.** Стратегия цифровой трансформации: написать, чтобы выполнить. М.: РАНХиГС, 2021.
18. **Романов В.В.** Цифровая модернизация государственной службы Российской Федерации // Новые импульсы развития: вопросы научных исследований. Право. 2020.
19. Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года» // Собрание законодательства РФ // <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202007210012?index=3>.
20. Указ Президента Российской Федерации от 10.10.2019 № 490 «О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации» // Собрание законодательства РФ // <http://publication.pravo.gov.ru/document/view/0001201910110003>.
21. **Федорченко С.Н.** Феномен искусственного интеллекта: гражданин между цифровым аватаром и политическим интерфейсом // Политика. Политические науки. 2020. Т. 4. № 2.
22. **Четвергов Д.С.** Правовой режим аватара: регулирование оборота цифрового образа личности в метавселенной // Юридическая наука. 2023. № 7.
23. Au Japon, une intelligence artificielle est candidate aux élections municipales de Tama (2018, April 13) // <https://www.france24.com/fr/20180413-japon-une-intelligence-artificielle-est-candidate-elections-municipales-tama>.
24. **Chester Cheong B.** Avatars in the metaverse: potential legal issues and remedies (7 June 2022) (2022). 3 Int. Cybersecur. Law Rev.
25. **Daft R.L., Lengel R.H.** Organizational information requirements, media richness and structural design // Management Science. 1986. № 32 (5).
26. Deepfake democracy: South Korean presidential race candidate goes virtual for vo (2022, February 15) // <https://www.forbesindia.com/article/lifes/deepfake-democracy-south-korean-presidential-race-candidate-goes-virtual-for-votes/73715/1>.
27. Fact Check: Viral video of LTTE Chief V. Prabhakaran is AI-Generated (2024, September 4) // <https://newsmeter.in/fact-check/viral-video-of-ltte-chief-v-prabhakaran-is-ai-generated-735349>.

28. From mass networks to personalised voting (2025, February 4) // https://dialogopolitico.org/special-edition-2025-artificial-democracy/from-mass-networks-to-personalised-voting?utm_source=chatgpt.com.
29. Israel's Foreign Ministry launches digital 'avatar' (2023, June 12) // <https://www.jpost.com/israel-news/politics-and-diplomacy/article-759184>.
30. **Kaspar K., Wehler A., Zimmermann D.** Self-representation through avatars in digital environments (2023) 42 Current Psychology.
31. Medical virtual assistant // <https://www.oliviapros.com/medical-virtual-assistant>.
32. Mexico's Presidential Hopeful Introduces AI Spokesperson iXóchitl (2023, December 18) // <https://latinamericanpost.com/science-technology/mexicos-presidential-hopeful-introduces-ai-spokesperson-ixchitl/>.
33. The World's First AI Mayor is Here: Introducing Yokosuka's Virtual Katsuaki Kamiji (2024, May 8) // <https://www.tokyoweekender.com/japan-life/news-and-opinion/japanese-ai-mayor-avatar-yokosuka/>.
34. This Danish political party is led by an AI (2022, October 13) // <https://www.vice.com/en/article/this-danish-political-party-is-led-by-an-ai/>.
35. UK Says No To AI. Virtual Candidate Finishes Last In Polls (2024, July 5) // <https://www.ndtv.com/world-news/uk-elections-2024-ai-candidate-makes-uk-poll-debut-gets-179-votes-finishes-last-6038704>.

A.W. KVINDT

Graduate student of the Institute of Law and national security, Russian Academy of National Economy and public service at President of the Russian Federation, Moscow, Russia

THE PHENOMENON OF THE DIGITAL AVATAR AND ITS APPLICATION IN PUBLIC POLICY IN THE CONTEXT OF DIGITAL TRANSFORMATION

This article analyzes the phenomenon of the «digital avatar» in public policy in the era of digital transformation. It examines process, industry, and technological approaches to the digital transformation of socioeconomic systems, as well as systems and specific analysis in public administration. It also examines international and domestic experience using virtual assistants in the provision of public services. The article utilizes qualitative and comparative analysis methods. The aim of the study is to examine the phenomenon of virtual personalities of civil servants in the political space and to develop recommendations for its legal and organizational regulation. The subject of this study is the digital avatar in public policy. It concludes that further active development of digital avatars in public administration is necessary, as is increasing public digital literacy and developing a regulatory framework to optimize the functioning of digital innovations in Russia and abroad.

Key words: digital avatar, public policy, digital transformation, artificial intelligence, public services.