



Wirtualni Influencerzy Ekonomia Awatarów

Arek Szulczyński

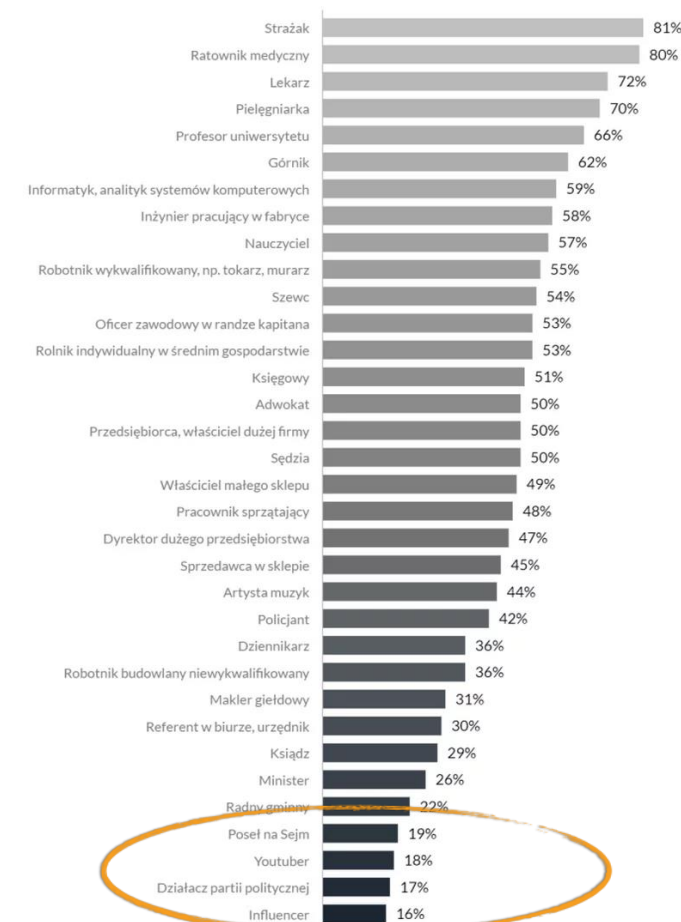
Życie influencera nie jest łatwe

Świat Social Media i influencerów podlega nieustannym zmianom

- gwałtownie rośnie ilość postów = wskaźniki dotarcia i zaangażowania spadają
- zmieniają się algorytmy
- zmienia się sympatia użytkowników do platform i wciąż pojawiają się nowe
- rośnie świadomość wpływu SM na zdrowie psychiczne
- wchodzi regulacje
- spada zaufanie i szacunek do influencerów

NAJBARDZIEJ POWAŻANE ZAWODY WŚRÓD POLAKÓW

Jakim poważaniem darzysz osoby o poniższym zawodzie / funkcji?



OmniWatch48, 27-28.04.2022, N=1014

Wykres przedstawia odsetek skumulowanych odpowiedzi Dużym i Bardzo dużym



Lil Miquela

19-year-old Robot living in LA

Miquela Sousa aka Lil Miquela pojawiła się na Instagramie w 2016 roku.

Pół Brazylijka, pół Hiszpanka, mieszka w LA. Karierę zaczynała, jako modelka. Od 4 lat nagrywa piosenki, które do tej pory odtwarzano ponad 60 mln razy.

Współpracowała z wieloma markami *streetwear*, a także paroma markami luksusowymi, takimi jak *Prada*, *Calvin Klein* czy *Burberry*. Od 2020 ma kontrakt z CAA szacowany na 10 mln \$.





lilmiquela ✓

MIQUELA

Obserwuj

74 Obserwujący 3.6M Obserwujący 47.1M Polubień

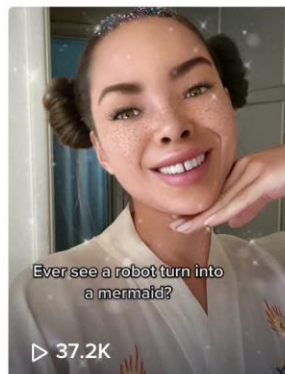
🤖 19-year-old Robot living in LA ❤️

Meet me at Villa M 📍

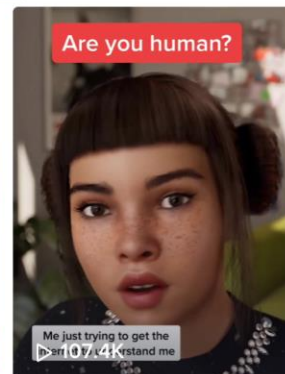
🔗 www.miquela.fyi/?utm_sourc...

Filmy

🔒 Polubiono



Some may say I manife...



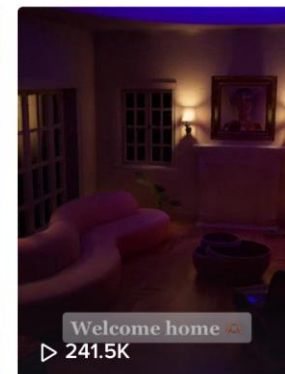
Drop me a q and I'll do it a...



I win this trend #teenagedirt!



Welcome to your new life ...

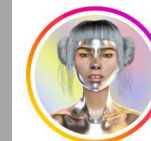


Introducing yc

Pobierz aplikację



lilmiquela ✓



1227 Posty

3 mln Obserwujący

1908 Obserwowani

Miquela

#BlackLivesMatter

🤖 19-year-old Robot living in LA ❤️

Follow me on Twitter ✨

smarturl.it/MiquelaTwitter?iqid

Wyświetl tłumaczenie

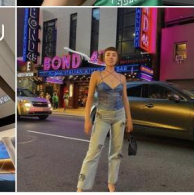
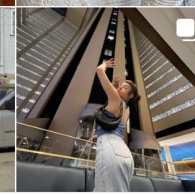
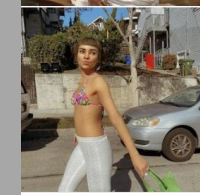
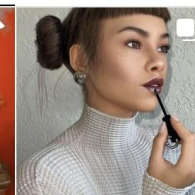
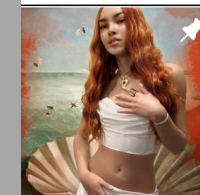
Obserwujący: luciorufo, jadlonomia i jeszcze 5 użytkowników

Obserwuj

Wiadomość



VOTE



“

Miquela 100% Gen Z

Miquela is a social activist and *change-seeker* who has highlighted issues including challenges facing homeless and displaced women, people of color, LGBTQ+ people and youth in crisis.

In 2018, Time magazine named her one of the 25 Most Influential People on the Internet.



**TAKE ACTION
TO END
CARRIAGE
HORSE ABUSE
WITH ONE
CALL/EMAIL**

@bellahadid



MIOBIELA

ABOUT

FAQ

COLLECTIBLES

FLOOR PLANS



gm 🌞

I'm moving to web3

Meet me at villa m

JOIN THE ALLOWLIST



PRIVACY

ENTER EMAIL

SIGN-UP



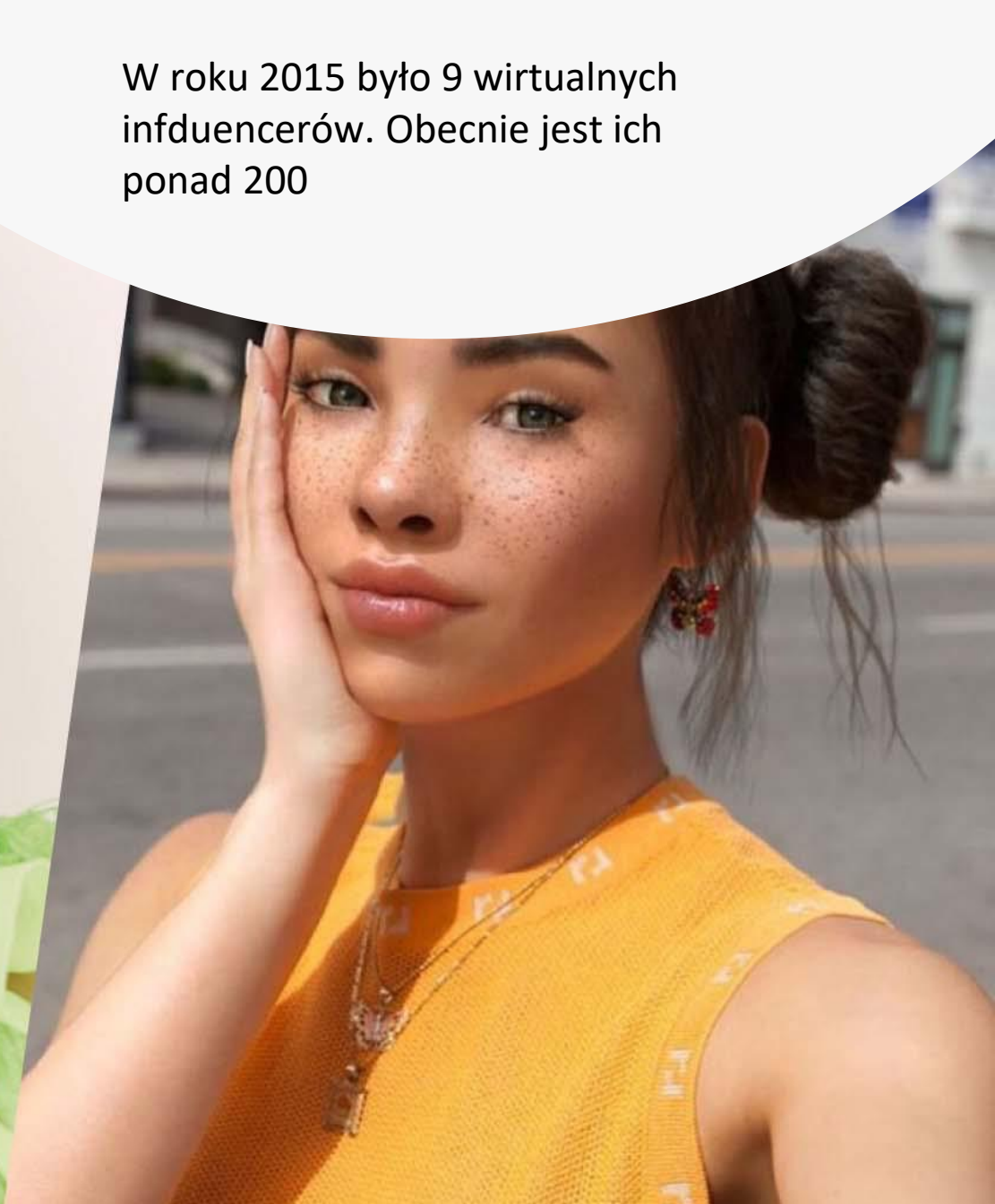


Miquela tworzy z fanami własne DAO

Brud, firma, która stworzyła Miquelę, w październiku 2021 roku została przejęta przez Dapper Labs.

Dapper Labs specjalizuje się w projektach NFT. Znana jest na rynku ze współpracy z NBA nad sklepem NFT *Top Shot* oraz z CryptoKitties, gry blockchain, w której użytkownicy mogą hodować, sprzedawać i kupować cyfrowe kociaki NFT.

Razem wprowadzają Miquela'ę w świat kolektywnych cyfrowych społeczności.



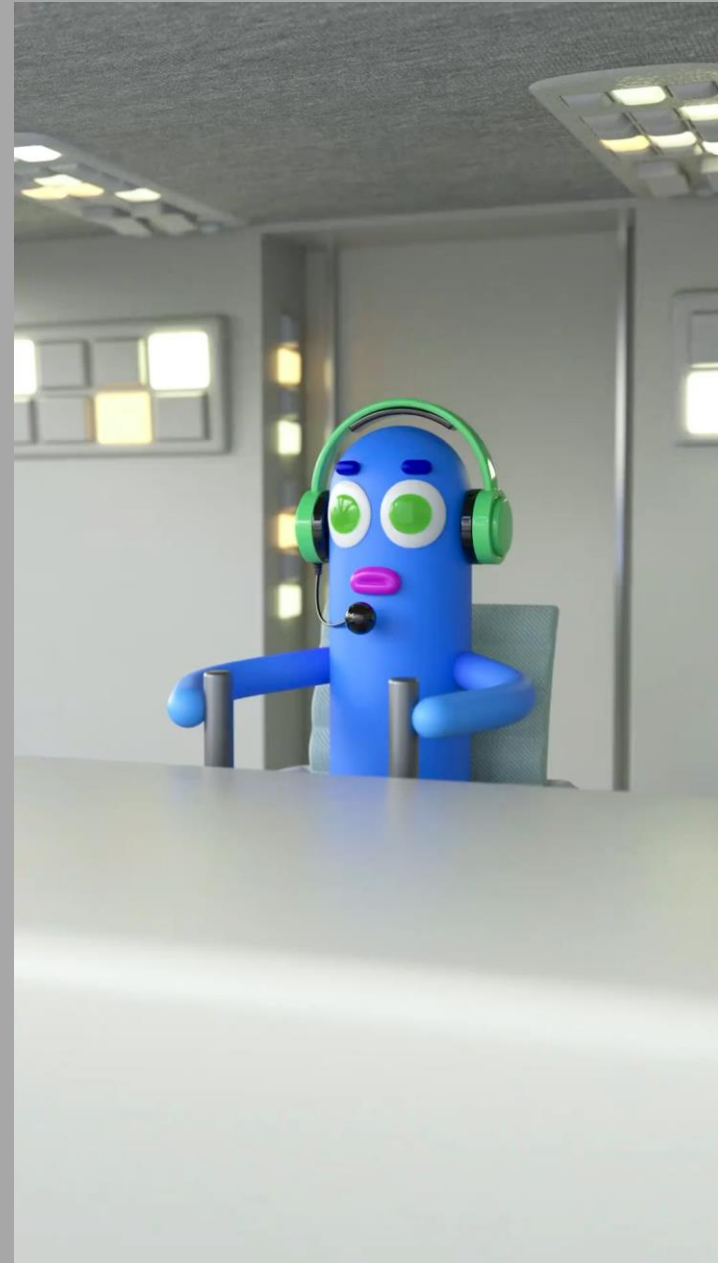
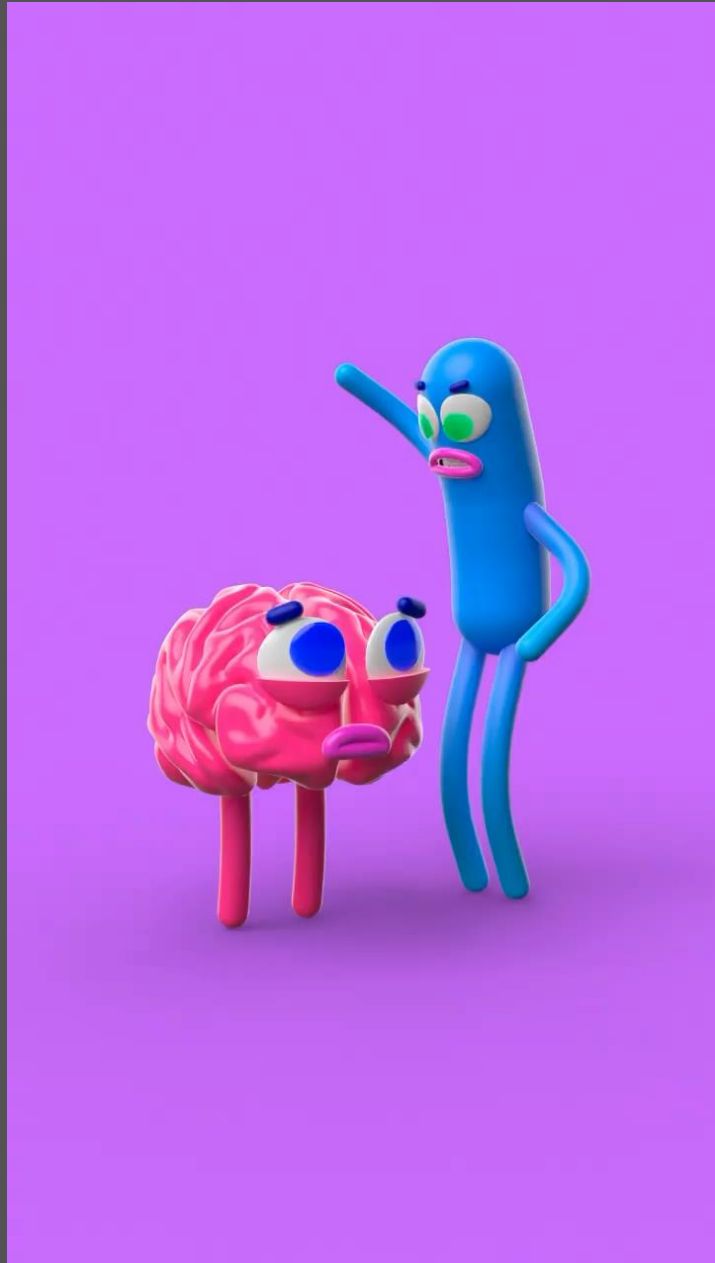
W roku 2015 było 9 wirtualnych
influencerów. Obecnie jest ich
ponad 200

NOBODY SAUSAGE

NOBODY SAUSAGE

NOBODY SAUSAGE







Dlaczego marki z nimi współpracują?

1. Silna wyróżnialność w masie podobnych do siebie ludzkich influencerów
2. Potencjalnie bardziej efektywna możliwość opowiadania spójnej historii w różnych mediach
3. Większe bezpieczeństwo marki
4. Stabilna i silna baza fanów
5. Możliwość bycia w wielu miejscach naraz
6. Lepsze dopasowanie do cyfrowego krajobrazu Ekonomii Nowego Internetu



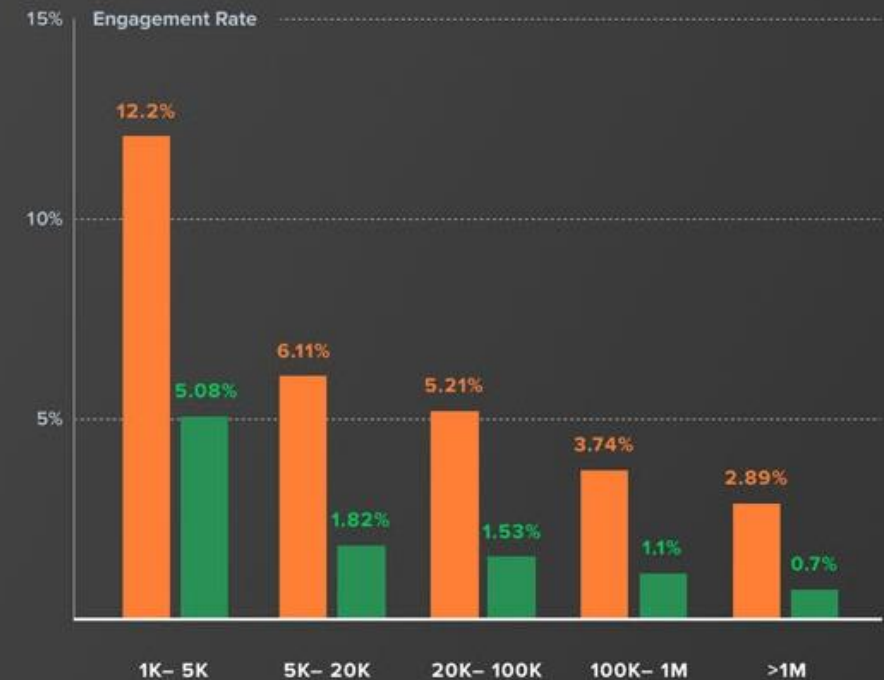
Wirtualni influencerzy mają prawie 3 razy wyższe wskaźniki zaangażowania w porównaniu do ludzkich influencerów



HypeAuditor

Median Virtual Influencers ER compared to Worldwide ER

- Virtual Influencers ER
- Worldwide ER





Główne rodzaje syntetycznych influencerów

- Computer generated
- Digital twins

Typy syntetycznych influencerów

- Digital characters
- MetaHumans
- Virtual Performers
- Virtual Brand Ambassadors
- VTubers
- AI Influencers

A close-up photograph of a person's eye, focusing on the eyelashes and the skin around the eye. The image is overlaid with several vertical pink lines of varying thicknesses and a large, semi-transparent pink rectangular block on the right side. The text 'PRADA' is written in a bold, black, serif font across the upper part of the eye, and 'CANDY' is written in a bold, pink, serif font across the lower part of the eye.

PRADA
CANDY





KOL, KOC, Vocaloids i Virtual Brand Ambassadors - świat chińskich cyfrowych influencerów

Wg badania iQiyi 64% osób w wieku od 14 do 24 lat śledziło wirtualnych idoli w chińskich social mediach w 2019 r.

Około połowa z nich wydaje miesięcznie ponad 78,50\$ na wirtualnych idoli, a 37,6% wyraża chęć wydawania jeszcze większej kwoty.





<https://jingdaily.com/virtual-idols-china-celebrities-crackdown-ayayi-luo-tianyi/>





Ling – pierwszy chiński cyfrowy influencer generowany przez AI



MetaHuman





NEON



NEON Frame posiada głośniki stereo, czujniki wizyjne, kamerkę 4K, zestaw mikrofonów Hi-Fi oraz czytnik linii papilarnych, który służy do potwierdzenia tożsamości klienta i jego decyzji



Influencerzy są wirtualni, ale
zagrożenia ich dotyczące są
jak najbardziej rzeczywiste

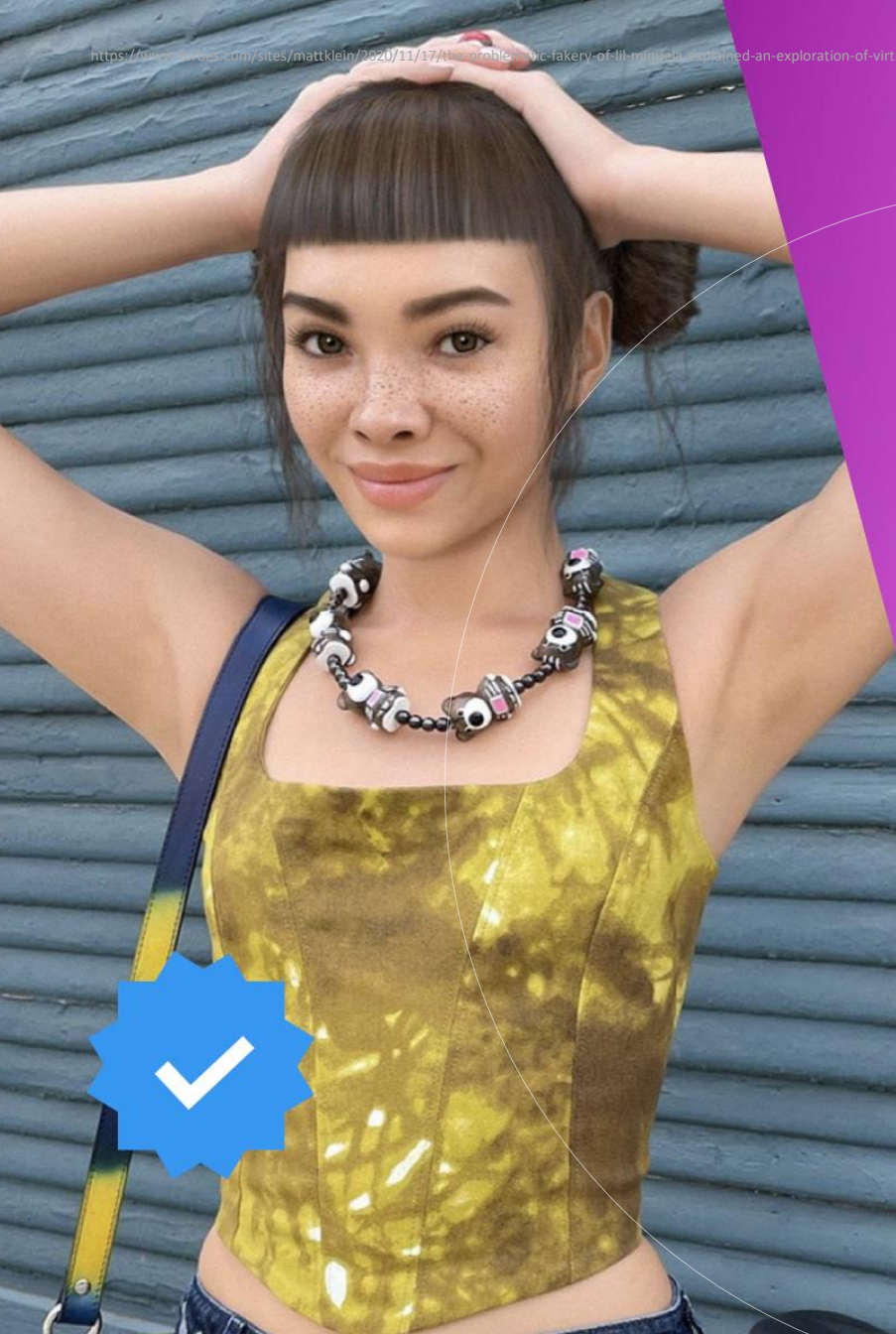


Technologia DeepFake
jest przerażająco dobra
i staje się coraz bardziej
dostępna

W roku 2019 wygenerowano
i odnotowano ok 15 tys deep fake'ów.

Rok później było już ich 85 tys.





“

Is Miquela real? As real as Rihanna

Prawie 1/4 pokolenia Gen Z i Millenials'ów określiłaby wirtualnego influencera mianem *autentycznego*.

Instagram sprawdza każdego kandydata na tzw. *zweryfikowany profil*, w celu wydania odznaki uznającej, że dana osoba jest autentyczna, wyjątkowa, godna uwagi i ma pełny profil.

Do dziś zweryfikował pozytywnie 35 wirtualnych influencerów.



Avatar Economy

Od paru lat obserwujemy gwałtowny wzrost dedykowanych narzędzi i platform awatarowych, dających możliwość tworzenia online'owych person, które później użytkownicy mogą wykorzystywać w grach lub metaversowych społecznościach.

42% osób w USA w wieku 18-34 jest zainteresowana budowaniem swojego cyfrowego odpowiednika – awatara.

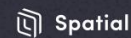
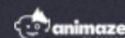
Cross-game Avatar Platform for the Metaverse

One avatar, many worlds to explore.

Create Avatar

or [Are you a developer?](#)

Used by 3750+ developers. [See all](#) →



“

Having an online persona increases my confidence and makes me more willing to express myself in person and take social risks that I would typically not take. Talking to people online makes people, as a whole, seem more approachable. The way I express myself online is very well spoken, outgoing, and upfront. These traits tend to bleed into my daily life and help me to forge better connections in the real world

- Gen Z, Nonbinary

“

The reason I picked my avatar is because **he's in dreadlocks. I used to be in dreadlocks. He's dark skinned like myself.** He's quite a lot more light skinned than I am, but his dark skin is a Black American. So basically that's why I chose the avatar. **Someone that kind of represents me.**

**- Gen Z, Male,
Black-identifying**

Awatary są odbiciem nas samych w cyfrowym świecie. Z tą różnicą, że tutaj to my kontrolujemy nasze odbicie

“

An avatar is a truer version of who you are because you have very little anxiety compared to real life, you can do and say things you would not normally do.

For example, I met my current girlfriend of nine years on a video game called Little Big Planet, and had I met her in real life, I probably would have never approached her.

- Gen Z, Male



Avatary kontra teoria ról społecznych

W świecie niecyfrowym jesteśmy uwikłani w role społeczne, w których funkcjonujemy. Każda rola posiada swoje nakazy, zakazy i wyznacza margines swobody.

Awatary w platformach cyfrowych nie są zakładnikami tych zasad. Dają większą przestrzeń do eksperymentowania i wyrażania siebie.

Jednym kliknięciem.



“

The world's next Coco Chanel is probably a 10-year-old girl who is currently designing avatar skins in Roblox

Model D2A (direct-to-avatar) polega na sprzedaży cyfrowych przedmiotów i usług awatarom użytkowników.

Jest podobny do modelu direct-to-consumer. Różnica nie zasadza się jedynie na braku tradycyjnego łańcucha dostaw i niefizyczności dóbr.



BALENCIAGA

D2A dopiero nabiera wiatru w żagle

Wg Morgan Stanley co roku na cyfrowe dobra ludzie na świecie wydają 54 mld \$.

Wg badania Accenture w roku 2021 39% konsumentów zakupiło skórki lub ciuch dla swojego awatara w grze lub innej platformie metaversowej.

Z perspektywy użytkownika cyfrowe dobra dają możliwość posiadania czegoś, czego IRL osoby pewnie nigdy nie będą miały.



**DRESSX IS
YOUR
DIGITAL
CLOSET**





Dziękuję
za uwagę

Arek Szulczyński

