

**Мамедов Агамали Куламович**

доктор социологических наук, профессор,  
заведующий кафедрой социологии коммуникативных  
систем социологического факультета  
Московского государственного университета  
имени М.В. Ломоносова

**Коркия Эка Демуриевна**

кандидат социологических наук,  
доцент кафедры социологии коммуникативных  
систем социологического факультета  
Московского государственного университета  
имени М.В. Ломоносова

## ИДЕНТИЧНОСТЬ В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ: НОВЫЕ АЛЬТЕРНАТИВЫ

**Аннотация:**

*В статье прослеживается обращение к проблеме самоидентификации и репрезентации личности в виртуальном социальном поле. Подробно описывается актуальный в контексте информационной революции нового века феномен виртуальной реальности, рассматриваются ее характерные черты. Всеобщая информатизация и сциентизация повседневного быта и социальных практик делают необходимым изучение процесса поиска новой идентичности в информационно-коммуникативной среде, а целостное видение и системное осмысление статуса виртуальной личности в киберпространстве в перспективе требуют полного теоретико-социологического анализа.*

**Ключевые слова:**

*виртуальная реальность, виртуальное сообщество, идентичность, информационно-коммуникативные технологии, информация, киберпространство, репрезентация.*

**Mamedov Agamali Kulamovich**

D.Phil. in Social Science, Professor,  
Head of Sociology of Communication  
Systems Subdepartment,  
Faculty of Sociology,  
Lomonosov Moscow State University

**Korkiya Eka Demurievna**

PhD in Social Science, Associate Professor,  
Sociology of Communication  
Systems Subdepartment,  
Faculty of Sociology,  
Lomonosov Moscow State University

## IDENTITY IN VIRTUAL REALITY: NEW ALTERNATIVES

**Summary:**

*The article deals with reference to issue of self-identification and representation of identity in the virtual social field. The research describes in detail the phenomenon of virtual reality in the context of information revolution of the new century. It considers its inherent characteristics. Universal informatization and scientization of everyday life and social practices make it necessary to study the process of finding a new identity in the information and communication environment. Holistic vision and systematic conceptualization of status for virtual individual in cyberspace requires a complete theoretical and sociological analysis.*

**Keywords:**

*virtual reality, virtual community, identity, information and communication technologies, information, cyberspace, representation.*

Интенсивное развитие информационно-коммуникационных технологий на рубеже веков неизбежно привело к конструированию принципиально новой социокультурной реальности [1]. Происходят цивилизационное «переживание» и осмысление новых (невиданных) глобальных трендов, а также совершенно иное культурное прочтение социального контекста, разнонаправленных процессов, что сегодня протекают в социуме, в частности усиления регионализации, локализации, индивидуализации. Технические новшества могут (и должны) способствовать снятию глобального кризиса цивилизации и решению многих вопросов. Однако в итоге возникает спектр угроз и вызовов, связанных с осуществлением самих преобразований, использованием информации и накопленных научных знаний, а именно: кардинальная ломка сложившихся (некогда устойчивых) социальных институтов, форм мировоззрения, систем ценностей, паттернов поведения, которые объективно инкорпорируются в новую социальную ткань.

«Революционные» преобразования на глубинном уровне осуществляют информатизацию и сциентизацию разных сфер (семьи, науки, образования, трудовых отношений), а также повседневного быта и социальных практик. Технологии начинают активно реализовываться на всех уровнях социальной организации, где «стандарты жизни, формы труда и отдыха, система образования и рынок находятся под значительным влиянием достижений в сфере информации и знания» [2]. Данный тренд предполагает формулирование и понимание экзистенциальных вопросов, отличных от «старых» подходов к восприятию своей «бытийности».

К числу новых проблем (вызовов) относятся прежде всего «самость» личности, самоидентификация и репрезентация в разных социальных полях, в том числе в виртуальных, реконструкция нового «я» и «геймеризация» социальных практик [3]. Изучение так называемой «самости»

человека в принципиально новом виртуальном пространстве, формируемом электронными средствами, началось практически одновременно с возникновением и становлением новой коммуникативной среды. Однако данная проблематика приобрела особую остроту в связи с актуализацией в европейской науке проблем идентичности [4], которые имели и иные основания («быстрая история», секуляризация, миграция и т. д.).

Исследовательский интерес к указанной тематике возник, безусловно, с массовым распространением Интернета и появлением «новой» виртуальной социальной реальности. Последняя, обладая особым «жидким» статусом и «быстрой историей», оказалась принципиально не поддающейся анализу в рамках классических методов и парадигм эпохи модерна [5]. В широком спектре дискуссий о виртуальной среде и новом статусе в современной социальной мысли, как правило, используется методология постструктурализма и постмодернизма, где личность описывается в концепте «теории масок» (в противоположность модернистскому или эссенциалистскому взгляду). При этом личность (и ее новые атрибуты) в иносфере определяется как децентрализованная, множественная, текучая, фрагментированная, ее сущность составляют опосредованные практики, предоставляемые обществом и культурой, а не имманентные персональные качества. Анализ «личности в киберпространстве» включает рассмотрение подобных дискурсов, которые мыслятся как «устойчивые оси» [6] или конструктивные принципы создания виртуальной личности. В теоретико-методологическом осмыслении интернет-пространства выявляется ряд подходов к изучению виртуальной личности:

- 1) расширение спектра идентификации, свобода конструирования и придания виртуальной личности неограниченных произвольных характеристик (снятие культурных рамок), постоянная апробация новых социальных «масок» (разнообразие и дискретность «я»), сосуществование ряда разных виртуальных личностей (зачастую несовместимых);

- 2) стремление к анонимности или сознательному выбору безличности, а также самоотречению; использование «презентационных оболочек» (не только как забвение собственного имени, а как сознательное в силу ряда причин сокрытие своего реального положения и статуса); создание произвольной связи между «реальной» и «онлайн» личностями;

- 3) редукция личности к знаковой деятельности и ее результату, т. е. к тексту (нарративу) в самом широком смысле, подчеркиваются ее бестелесность и онтологическая незавершенность проекта;

- 4) сужение невербальной части общения, что влечет за собой акцентирование внимания на содержании вербальной коммуникации, а компенсация эмоций достигается за счет использования смайлов или любых других эмодзи.

Наряду с этим исследователи выделяют проблемные области исследования феномена виртуальной личности [7]. Личность представляет собой объект, который в силу ряда причин отражает множество качеств социальности субъекта, но сам статус существования в новой реальности онтологически не актуализирован и не определен. Это в свою очередь позволяет говорить о нейтрализации границ между реальным и виртуальным существованием; происходит «дефреймирование» жизненного пространства личности.

В классическом устоявшемся научном дискурсе «виртуальное» противостоит «материальному», не имеет материального тела и состоит в основном из символов (иероглифов) и коммуникативных действий. В узком смысле (с некой долей условности) его можно определить и маркировать как комплекс знаков, существующий в электронной среде, которая выступает носителем-субстратом этих знаков [8]. Однако, как отмечено ранее, реализация значений знаков происходит прежде всего в голове (сознании). Как и реальная личность, виртуальная может вызывать у других участников коммуникации отклик-реакцию в виде чувств, образов и мыслей. Указанный посыл определяет коренное различие между средой и сущностью, что нами предварительно оговорено. В качестве субстрата (носителя) виртуальной личности наряду с электронным устройством могут выступать вполне реальные и осязаемые материальные объекты – бумага, тело, камень, холст, киноплёнка и т. д. Сама форма существования и реализации имеет, скорее, лишь функциональное (производное) значение в отличие от той рефлексии, что воспроизводится в психике соответствующим комплексом знаков. Такое понимание позволяет определять виртуальную личность не через свойства среды, а системнее, как метафорическое расширение категории виртуальной личности в узком смысле, возникающее при восприятии реальности по аналогии с виртуальной реальностью (так литература легко сближается с киберпространством).

К основным качествам виртуальной личности относятся наличие собственного имени (в бесконечных вариантах), а также способность такой личности к неограниченному автономному действию. Отсутствие собственного имени, уникального (определяющего) обозначения, делает затруднительным и практически невозможным различить субъекты. По сути нивелируется определяющая социальная маркировка личности [9]. В силу этого анонимные комментарии в онлайн-

дискуссиях воспринимаются как безличные, даже если содержат оригинальные идеи, обладают признаками индивидуального стиля и субъективной направленностью. Для устранения указанного рода неопределенности следует принимать в расчет не только семантическую составляющую, но и ее результат – различные идеи (их принятость) в общественном сознании. Тогда уже существующий в киберпространстве контент и его автор могут восприниматься как реальные субъекты взаимодействия.

В случае, когда внешние силы влияют, направляют или даже предопределяют действия коммуниканта, можно говорить о нем исключительно как об объекте, а не субъекте взаимодействия. В качестве примера можно привести записи на форуме или в онлайн-дневнике. Мы воспринимаем эти знаки не как проявление виртуальной личности, а как действия реального человека. Стереотипный характер действий (воспроизводство однотипного набора реакций, текстов, идей) рассматривается как действия робота. Возникает своеобразная «киберконвергенция» общих систем. Как правило, это коррелирует с результатами активности индивида, продуктами его творческой деятельности, его «не-я», что позволяет нам относить каждую виртуальную личность к произведению искусства, созданному по «образу и подобию» автора.

Одной из важнейших характеристик виртуальной личности является активная поэтическая стратегия самоизобретения [10] (изобретение и его реализация). Как правило, говоря о создании виртуальной личности, мы констатируем значительную роль, преобладание и актуализацию не факта и его соотносительности с той или иной реальностью, а творческого начала, творческого самоизобретения. Свойства виртуальной среды при некотором допуске можно сопоставить с таковыми человеческого ума. Нематериальность, бестелесность, пластичность и тайны креативности позволяют создавать широкую палитру разнообразных образов, иероглифов, форм и значений. В этом особенности новой социальной реальности тождественны воображению (причем в данном случае – неограниченному).

Вместе с тем, безусловно, существует и системное различие между творческими актами в среде электронных коммуникаций и в других творческих средах (литературе, музыке и живописи). В виртуальном пространстве порождения воображений разных людей могут взаимодействовать, создавать собственный мир [11]. Аналогом (с оговорками) виртуальной личности в узком смысле может служить персонаж – созданное воображением конкретного креатора существо, маркированное определенным именем (символом) и способностью к автономному «плаванию» в воображаемой среде. При опросах авторы часто отмечают, что созданные ими виртуальные персонажи обладают самостоятельностью и начинают существовать независимо от воли их создателя. Еще одним свойством персонажа (виртуальной личности) является его частичное или полное отождествление в виртуальном пространстве с создателем этой личности. Такого рода амбивалентность [12] в отношениях (стремление объединить творца и его «произведение», а также движение в сторону обособления от создателя, ведение независимого существования) может выступать в качестве предпосылки совершенной виртуальной личности.

В случае, если мы наблюдаем полную, абсолютную зависимость виртуальной личности от своего автора, ее действия определяются внешней силой. Следовательно, она не может рассматриваться как личность, если даже обладает индивидуальным именем. Если происходит полное обособление от него, то виртуальная личность со временем обычно утрачивает способность к развитию независимо от того, является ли она литературной конструкцией, компьютерной программой, конкретным проектом и т. п. Как отмечает Е.А. Горный, такого рода отношения между автором и его персонажами только на первый взгляд кажутся противоречащими друг другу, если мы примем во внимание тезис, что «большинство из нас знают себя весьма приблизительно» [13].

В процессе создания воображаемых миров или участия в виртуальном мире человек может достичь самопознания через объективацию своего «я» (или некоторых его сторон) в персонаже, который он сам создает или в которого играет («геймеризация» практик). Поэтому формирование виртуальной личности можно рассматривать одновременно как творческий акт, путь к самопознанию и реализацию творческого потенциала.

Обязательным элементом во взаимоотношениях виртуальной личности и ее создателя служит псевдоним. Это небезызвестное литературное (или культурное) явление представляет собой вымышленное или фиктивное имя, используемое вместо реального. Псевдоним позволяет как актуализировать идентификацию личности, так и скрывать идентичность автора (этим активно пользовались революционеры, артисты, писатели и др.). Мы рассматриваем его и как попытку перенесения вины на иное, не связанное с конкретным актором (пример – разнообразные инсургенты) [14]. Применение такого рода имени как ключевого компонента идентификации является обязательным и, как правило, применяется в форме «имени пользователя» для подключения к сервисам или входа на сайты с ограниченным доступом. Обязательны подобные формы персонализации на онлайн-форумах, в чатах, службах текстовых сообщений и т. д.

Наряду с именем пользователя при конструировании виртуальной личности требуются самоизобретение «персонажа», разветвленной системы связей, выделение характерных личностных черт. В интернет-пространстве это реализуется в аннигиляции образа, конструкта, который представляет личность [15]. Непрерывное приращение разного рода данных в виртуальном пространстве часто ведет к деактуализации информации, появлению невостребованных текстов и неактуальных аккаунтов.

#### Ссылки:

1. Баксанский О.Е. Виртуальная реальность и виртуализация реальности // Концепция виртуальных миров и научное познание. СПб., 2000.
2. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / пер. с англ. под науч. ред. О.И. Шкаратана. М., 2000.
3. Riva G., Davide F. Communications through virtual technologies: identity, community, and technology in the communication age. Amsterdam ; Washington, DC, 2001.
4. Korkiya E.D., Lipatova M.E., Mamedov A.K. Virtual Personality: A Search for New Identity // Indian journal of science and technology. Indian Society for Education and Environment. 2016. Vol. 9, no. 36.
5. Turkle S. Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. L., 1996.
6. Bell D. An Introduction to Cybercultures. L. ; N. Y., 2001.
7. Горный Е. Онтология виртуальной личности // Бытие и язык : сборник статей по материалам международной конференции. Новосибирск, 2004.
8. Мамедов А., Якушина О. Теоретические подходы к пониманию идентичности в современной социологической науке // Вестник Московского университета. Сер. 18: Социология и политология. 2015. № 1.
9. Korkiya E.D., Lipatova M.E., Mamedov A.K. Op. cit.
10. Standage T. The Victorian Internet: The remarkable story of the telegraph and the nineteenth century on-line pioneers. N. Y., 2015.
11. Green E., Adam A. Virtual gender: technology, consumption, and identity. N. Y., 2003.
12. Баксанский О.Е. Указ. соч.
13. Горный Е. Указ. соч.
14. Martin W.J. The Information Society. L., 1988.
15. Орехов С.И. Поиск виртуальной реальности : монография. Омск, 2002.

#### References:

- Baksansky, OE 2000, 'Virtual reality and virtualization of reality', *Kontseptsiya virtual'nykh mirov i nauchnoye poznaniiye*, St.-Petersburg, (in Russian).
- Bell, D 2001, *An Introduction to Cybercultures*, London, New York, <https://doi.org/10.4324/9780203192320>.
- Castells, M & Shkaratan, OI (ed.) 2000, *The information age: economy, society and culture*, Moscow, (in Russian).
- Gornyy, E 2004, 'Ontology of the virtual personality', *Bytiye i yazyk: sbornik statey po materialam mezhdunarodnoy konferentsii*, Novosibirsk, (in Russian).
- Green, E & Adam, A 2003, *Virtual gender: technology, consumption, and identity*, New York.
- Korkiya, ED, Lipatova, ME & Mamedov, AK 2016, 'Virtual Personality: A Search for New Identity', *Indian journal of science and technology. Indian Society for Education and Environment*, vol. 9, no. 36, <https://doi.org/10.17485/ijst/2016/v9i36/102020>.
- Mamedov, A & Yakushina, O 2015, 'Theoretical approaches to understanding identity in modern sociological science', *Vestnik Moskovskogo universiteta. Ser. 18: Sotsiologiya i politologiya*, No. 1, (in Russian).
- Martin, WJ 1988, *The Information Society*, London, <https://doi.org/10.1108/eb051115>.
- Orekhov, S 2002, *Search for virtual reality*, monograph. Omsk, (in Russian).
- Riva, G & Davide, F 2001, *Communications through virtual technologies: identity, community, and technology in the communication age*, Amsterdam, Washington, DC.
- Standage, T 2015, *The Victorian Internet: The remarkable story of the telegraph and the nineteenth century on-line pioneers*, New York.
- Turkle, S 1996, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, London.