

**Соловьева Людмила Николаевна****Solovieva Lyudmila Nikolayevna**

кандидат философских наук, доцент,  
доцент кафедры философии  
Московского авиационного института (национального  
исследовательского университета) «МАИ»

PhD, Associate Professor,  
Philosophy Department,  
Moscow Aviation Institute  
(National Research University)

## **ЦИФРОВАЯ ИДЕНТИЧНОСТЬ КАК НОВЫЙ ВИД ИДЕНТИЧНОСТИ ЧЕЛОВЕКА ИНФОРМАЦИОННОЙ ЭПОХИ**

## **DIGITAL IDENTITY AS A NEW KIND OF HUMAN IDENTITY IN THE INFORMATION AGE**

---

**Аннотация:**

*Статья посвящена философскому осмыслению феномена цифровой идентичности как нового вида идентичности человека. Обосновывается, что в условиях перехода к цивилизации нового информационного порядка трансформируется не только социокультурная реальность, но и ключевые параметры человеческой личности, в частности изменениям подвергается идентичность человека. Делается вывод, что одним из условий формирования нового вида идентичности – цифровой идентичности – является возможность ее конструирования прежде всего средствами инфокоммуникативных технологий. Отмечается, что результатом адаптации к децентрализованному плюралистическому информационному пространству выступают виртуальная личность как новый тип личности и цифровая идентичность как новый вид идентичности, отражающий переживание и осознание субъектом себя как неотъемлемой части единого глобального виртуального пространства и новой информационной реальности.*

**Ключевые слова:**

*идентичность, цифровая идентичность, конструирование идентичности, человек, информационная реальность, инфокоммуникативные технологии; Интернет.*

---

**Summary:**

*The study deals with the philosophical understanding of the phenomenon of digital identity as a new kind of human identity. The research proves that in the context of transition to a civilization of a new informational nature, not only the sociocultural reality but also the key properties of the human personality are transformed; in particular, the identity of a person undergoes changes. The author concludes that one of the conditions for the development of a new kind of identity, i.e. digital identity, includes the possibility of constructing it primarily by means of information technologies of communication. The study notes that the result of adaptation to a decentralized pluralistic information space implies the virtual personality as a new personality type and digital identity as a new kind of identity, reflecting the subject's experience and awareness of itself as an integral part of a single global virtual space and a new information reality.*

**Keywords:**

*identity, digital identity, identity construction, man, information reality, information technologies of communication, Internet.*

---

Современный этап развития человечества немислим вне контекста технологического развития, ключевым вектором которого по праву выступают инфокоммуникативные технологии. Глобальное информационное пространство, виртуализация коммуникации, тотальная медиатизация, перемещение все большего числа видов человеческой деятельности в цифровую среду – все это и многое другое представляет собой модусы цивилизации нового информационного порядка. Превратившись в настоящую культурно-историческую силу, инфокоммуникативные технологии оказались способными трансформировать не только параметры социокультурного развития, но и человеческую самость. Новейшие формы передачи информации, способы и средства коммуникации, вплетенные в повседневную обыденность, непосредственно и опосредованно задают новые модели поведения, формируют интересы и предпочтения, ценностные и мировоззренческие установки, модифицируя в конечном счете и самого человека, и его идентичность. Таким образом, вопрос «Кто я?» для человека, живущего в условиях новой информационной реальности, достаточно актуален и даже злободневен.

Жить в условиях информационного общества, в водовороте «текучей современности» [1], блуждать в ризоматическом глобальном информационном пространстве, паутине коммуникационных сетей, погружаясь в информационный поток текстов, новостей, образов, цитат, обращений, событий, аватаров, смайлов, быть вовлеченным во множественные дискурсивные поля и оставаться прежним, с классическим портфелем идентичностей невозможно. Человек, будучи изначально существом природным, как и другие биологические виды, для того чтобы выжить, вынужден постоянно адаптироваться к меняющимся условиям окружающей действительности, будь то природно-биологическая или информационная реальность. Результатом подобной адаптации выступает новый вид идентичности – цифровая, не только очерчивающая поле научных

исследований рамками психологии, социологии, антропологии, но и указывающая на необходимость всесторонней философской рефлексии.

Сегодня информационная среда играет все большую роль в жизни человека, уверенно закрепляя за собой статус социокультурной. Как показывают опросы, количество пользователей Интернета неуклонно возрастает, стремясь к геометрической прогрессии, а самыми распространенными мотивами пребывания в Сети являются коммуникативный (26 %) и мотив самореализации (52 %) [2]. Одной из привлекательных сторон Всемирной паутины является возможность самовыражения. Это своеобразная творческая лаборатория, где могут раскрываться творческие способности человека и претворяться в жизнь невероятные и смелые идеи, невоплотимые и невостребованные в реальной жизни.

Инфокоммуникативные технологии в значительной степени расширили возможности для конструирования индивидом себя самого, собственных образа, имиджа, биографии, идентичности. Самостоятельно сформированная личность наделяется новыми атрибутами, как правило, не обязательно совпадающими с реальными, а благодаря виртуальной коммуникации может представлять собой лишь набор символов, означающих личность, и не нуждающаяся в физическом теле. Принципиальные плюралистичность, фрагментарность, децентрация, наполненность симулякрами современного информационного общества размывают, растворяют идентичность человека во множестве смыслов, загоняя его в тупик бесконечной череды поиска, обретения и утраты самости. В этой полиструктуральной сети индивид вынужден постоянно самоидентифицироваться, а установление идентичности осуществляется через выбор и принадлежность к определенному дискурсу. Ф. Джеймисон называет такого перманентно самоидентифицирующегося субъекта «телом», или поверхностью, отражающей социальные и культурные взаимосвязи, а базовая социальная идентичность в эпоху тотальной коммуникации и нестабильности ценностного ландшафта не может быть устойчивой, она дрейфует и ускользает [3, p. 47–48].

Усугубляет проблему самоидентификации индивида амбивалентность, присущая идентичности. С одной стороны, последняя динамична и является зеркалом социокультурных трансформаций, меняется вместе с переменами вокруг человека. С другой стороны, она не может быть перманентно меняющейся, поскольку благодаря именно идентичности человек может ощущать себя устойчивым образованием в бурлящем потоке бытия. В информационном обществе основной вектор модификации идентичности коррелирует с современными процессами нарастающей индивидуализации человека, его последовательным самодистанцированием от трансцендентального начала, природной среды и социального окружения [4, с. 23]. Несмотря на профицит общения, сегодня как никогда очевидна девальвация близости. Множество друзей в разных социальных сетях и мессенджерах создает ощущение непрерывного участия в общении, однако у людей не формируется привязанность и утрачивается подлинная близость. По сути человек одинок.

Интернет-пользователи, наслаждающиеся свободным конструированием своей личности, в большей степени подвержены разочарованию при обнаружении подобной «подмены» в лице визави. Конструирование онлайн-идентичности, по мнению Дж. Палфри и У. Гассера, детерминировано политической идентичности – способом выражения, целевой аудиторией – теми, кто интересуется данной личностью, средой и социально-психологическими обстоятельствами. Учитывая данные факторы, индивид может манипулировать собственным виртуальным образом, изменять и перенастраивать его, преследуя цель достижения взаимности и принятия в Сети [5, с. 167]. Проблема заключается в том, что преобразовывать идентичность с помощью средств инфокоммуникативных технологий сегодня не составляет труда, а контролировать ее восприятие достаточно сложно.

В процессе общения, по словам Э. Рейд, свободному конструированию подвергаются не только психологические характеристики личности, но и гендерная принадлежность, сексуальная ориентация, внешность. Облачаясь в заимствованные у других атрибуты культурных ожиданий и образов, кибернетические личности взаимодействуют исходя из внешнего облика и принятия пожеланий каждого о том, кем ему хотелось бы быть. Они не отказываются от гендера или других атрибутов личности, а играют с ними, отделяя символы от референтов из плоти и крови и перенося значения этих символов на своих виртуальных персонажей [6, с. 219]. Такая игра с идентичностями самими участниками не воспринимается как трагедия, участники вовсе не переживают из-за собственных разорванности, множественности в пространстве, а также изменчивости, множественности во времени. Более того, подобные традиционные характеристики личности, как целостность и единство, в виртуальном мире утрачивают статус ценности. Индивидуальность как самоощущение собственной уникальности исчезает. Целевая установка процесса конструирования идентичности отсутствует, индивид руководствуется только желанием и не стремится более к определенной, раз и навсегда данной идентичности.

Благодаря постоянному прогрессивному развитию инфокоммуникативных технологий совершенствуются и условия для трансформации человеческого сознания, раскрываются возможности

для преодоления фундаментальных пределов человеческих способностей, а новая цифровая реальность практически неотличима от объективной. Здесь возникает онтологический парадокс, суть которого в том, что именно эта мнимая, необъективная реальность постепенно приобретает статус орудия и средства изменений реальной жизни общества и каждого его человека в отдельности. Глубинная погруженность в такое цифровое пространство непосредственным образом проецируется на личность, обуславливая возникновение нового ее типа – виртуальной личности. В рамках новой реальности, существующей как информационно-цифровой массив данных, которые с помощью программных и аппаратных компьютерных технологий репрезентируются в аудиовизуальных формах, стимулирующих структурную модель константной реальности, человек имеет возможность реализовывать собственную субъективность через акты симуляционной жизнедеятельности, интерактивно взаимодействуя и трансформируя виртуальное пространство. По словам А.В. Коневой, виртуальная личность – это своего рода идентификатор для входа в систему, прозвище или псевдоним, заменитель имени человека, разные типы компьютерных программ, моделирующих личность и разумное поведение, собственно вымышленная личность или даже ее образ, как она воспринимается и моделируется другими. Виртуальная личность – это человек без свойств, она полифонична и интерактивна, реагирует на «входящие» и вступает в контакт [7, с. 59].

Близким к таким характеристикам виртуальной личности является закрепившееся в профессиональной IT-среде узкое определение цифровой идентичности как набора уникальных качеств объекта или субъекта Identity Management, сетевого субъекта. На техническом уровне цифровая идентичность может быть представлена как набор признаков сетевого субъекта, зафиксированный в виде электронных записей [8]. Однако определение цифровой идентичности как «совокупного осознания и переживания своей компетентности, тождественности и уникальности в мире цифровых технологий, включающего ценностное отношение к себе, другим людям, информации и Интернету в целом, характеризующегося целенаправленностью действия и умением полноценно решать задачи при помощи цифровых технологий, сопровождающегося формированием новых смыслов деятельности» [9, с. 7] наиболее полно отражает длительный и многоаспектный процесс ее формирования.

Таким образом, из сказанного следует, что «я» информационной эпохи оказывается неразрывно связано в большей степени, чем когда-либо ранее, со своим технологическим продолжением. Нарастание информационных потоков, увеличение скоростей передачи информации, расширение коммуникационных сетей спровоцировали утрату социумом ранее конституирующих его социальных и психологических связей, породив условия социального, культурного и психологического пограничья, поместив современного человека в ситуацию поиска нового образа мира, новой социальной реальности и новой идентичности. Безграничные возможности по конструированию собственной идентичности предоставляют современные инфокоммуникативные технологии. В ризоматичном информационном пространстве, абсолютно свободном от разного рода стандартов и стереотипов, наблюдаются девальвация традиционных человеческих ценностей, утрата общепринятых моделей поведения, разрушение традиционной идентичности и трансформация личности в личность виртуальную, вынужденную адаптироваться к обстановке новой информационной реальности и сталкивающуюся с необходимостью постоянно самоидентифицироваться в быстро меняющемся информационном потоке глобального виртуального пространства. В связи с этим цифровая идентичность предстает результатом этой адаптации и выражается в осознании, переживании индивидом себя как неотъемлемой компоненты данной реальности, будучи своеобразной «точкой сборки» (в терминологии В.Д. Емелина) [10, с. 354], моментом устойчивости и гармонии с самим собой в положении социокультурного и технологического ускорения. Это обуславливает комплекс психологических, социокультурных и экзистенциальных проблем, которые еще только предстоит осмыслить и предпринять попытки для их решения.

### Ссылки:

1. Бауман З. Текучая современность. СПб., 2008.
2. Арестова О.Н., Бабанин Л.Н., Войскунский А.Е. Мотивация пользователей Интернета [Электронный ресурс] // HR-Portal. 2005. 1 янв. URL: <http://hr-portal.ru/article/arestova-onbabanin-in-boyskunskiy-ae-motivaciya-polzovateley-interneta> (дата обращения: 14.12.2018).
3. Jameson F. Postmodernism, the Cultural Logic of Late Capitalism. L., 1991.
4. Малыгина И.В. Идентичность в философской, социальной и культурной антропологии. М., 2018.
5. Палфри Дж., Гассер У. Дети цифровой эпохи. М., 2011.
6. Рейд Э. Идентичность и кибернетическое тело // Массовая культура: современные западные исследования. М., 2005. С. 177–220.
7. Конева А.В. «Цифровая идентичность»: процессы идентификации и репрезентации в сетевой коммуникации // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина. 2018. № 1. С. 50–60.
8. Черняк Л. Сервисы, идентичность и стандарты [Электронный ресурс] // Открытые системы. СУБД : сетевой журнал. 2006. Вып. 4. URL: <https://www.osp.ru/os/2006/04/2053306> (дата обращения: 14.12.2018).

9. Шнейдер Л.Б., Сыманюк В.В. Пользователь в информационной среде: цифровая идентичность сегодня [Электронный ресурс] // Психологические исследования. 2017. Т. 10, № 52. URL: <http://psystudy.ru/index.php/num/2017v10n52/1406-shneider52.html> (дата обращения: 14.12.2018).
10. Емелин В.А. Идентичность в информационном обществе. М., 2017.

### References:

- Arestova, ON, Babanin, LN & Voiskunsky, AE 2005, 'Motivation of Internet Users', *HR-Portal*, January 01, viewed 14 December 2018, <<http://hr-portal.ru/article/arestova-onbabanin-in-boyskunskiy-ae-motivaciya-polzovateley-interneta>>, (in Russian).
- Bauman, Z 2008, *Liquid Modernity*, St. Petersburg, (in Russian).
- Chernyak, L 2006, 'Services, Identity, and Standards', *Otkrytyye sistemy. SUBD: setevoy zhurnal*, vol. 4, viewed 14 December 2018, <<https://www.osp.ru/os/2006/04/2053306>>, (in Russian).
- Emelin, VA 2017, *Identity in the Information Society*, Moscow, (in Russian).
- Jameson, F 1991, *Postmodernism, the Cultural Logic of Late Capitalism*, London.
- Koneva, AV 2018, "Digital Identity": Identification and Representation Processes in Network Communication', *Vestnik Leningradskogo gosudarstvennogo universiteta im. A.S. Pushkina*, no. 1, pp. 50-60, (in Russian).
- Malygina, IV 2018, *Identity in Philosophical, Social and Cultural Anthropology*, Moscow, (in Russian).
- Palfrey, J & Gasser, U 2011, *Born Digital: How Children Grow Up in a Digital Age*, Moscow, (in Russian).
- Reid, E 2005, 'Identity and the Cyborg Body', *Massovaya kul'tura: sovremennyye zapadnyye issledovaniya*, Moscow, pp. 177-220, (in Russian).
- Schneider, LB & Symanyuk, VV 2017, 'The User in the Information Environment: Digital Identity Today', *Psikhologicheskiye issledovaniya*, vol. 10, no. 52, viewed 14 December 2018, <<http://psystudy.ru/index.php/num/2017v10n52/1406-shneider52.html>>, (in Russian).