

**СЕТЕВАЯ ИДЕНТИЧНОСТЬ:
СПОСОБЫ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ****М. А. Шувалова***Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова*

Поступила в редакцию 20 сентября 2020 г.

Аннотация: анализ проблем идентичности представляет собой одно из ведущих направлений в области современной философской мысли. Особенно актуальной является проблема конструирования сетевой идентичности человека в интернет-пространстве. В этой статье поднимается вопрос о становлении сетевого общества, обращаясь к работе М. Кастельса, который занимается проблемами современного информационного общества, вбирающего в себя характеристики сетевого. Рассматривая же работу У. Д. Митчелла, можно отметить, что компьютерные и цифровые технологии становятся частью самого человека и в некотором роде порождают новую сетевую идентичность в реальном мире. В данной статье также анализируется понятие сетевой идентичности человека, раскрываются ее основные характеристики. Показывается взаимоотношение сетевой идентичности человека и его реального «Я», самоидентичности. В качестве практической иллюстрации воплощения сетевой идентичности рассматривается игровой мир *Second Life*TM на основе работы Анны Пичей и Марка Чайлдса, в которой проводится анализ различных аспектов данного виртуального мира. Отмечается важность процесса конструирования сетевой идентичности на примере создания аватара/персонажа в *Second Life*TM.

Ключевые слова: сетевая идентичность, сеть, самоидентичность, виртуальный мир.

Abstract: the analysis of problems of identity is one of the leading directions in the field of modern philosophical thought. Of particular relevance is the problem of constructing a network identity of a person in the Internet space. This article raises the question of the formation of a network society, referring to the work of M. Castells, who deals with the problems of the modern information society, which incorporates the characteristics of a network society. Considering the work of U.D. Mitchell, it can be noted that computer and digital technologies are becoming part of the person himself and in some way give rise to a new network identity in the real world. This article also analyzes the concept of a person's network identity, reveals its main characteristics. It shows the relationship of the network identity of a person and his real "I", self-identity. As a practical illustration of the embodiment of network identity, the *Second Life*TM game world is considered based on the work of Anna Pich and Mark Childs, which analyzes various aspects of this virtual world. The importance of process when designing a network identity using the example of creating an avatar / character in *Second Life*TM is noted.

Key words: network identity, network, self-identity, virtual world.

Феномен сетевой идентичности человека стал изучаться относительно недавно. Причиной этому послужило стремительное развитие цифровых технологий в конце XX – начале XXI в. А после 11 марта 2020 г.,

когда Всемирная организация здравоохранения (ВОЗ) объявила о пандемии коронавируса и ввела ограничительные меры, большая часть мирового сообщества была вынуждена уйти в мир интернет-технологий, значение которых в таких условиях сильно возросло.

Одним из первых, кто предложил собственное видение особенностей изменяющегося социального пространства в зависимости от развития цифровых технологий, был Мануэль Кастельс. Он по праву входит в число ведущих теоретиков концепции сетевого общества. Этот тип общества характеризуется им как «созданное сетями производства, власти и опыта, которые образуют культуру виртуальности в глобальных потоках, пересекающих время и пространство...» [1, с. 505].

В конце XX в. уже было очевидно, что сетевое общество подчиняет себе организацию социальных отношений, в которые вступает индивид, а значит, человек становится сетевым участником с формирующейся сетевой идентичностью.

Так, в 10-х гг. XXI в. активно начинается обсуждаться, и в академическом сообществе, и в СМИ то влияние, которое оказывают компьютерные и информационные технологии на развитие человека. Лидирующую позицию в этих обсуждениях заняла работа У. Д. Митчелла «Я++ : человек, город, сети». В этом фундаментальном труде рассматривается взаимосвязь компьютерных технологий и социальных процессов в условиях современного информационного общества. У. Митчелл отмечает, насколько человек в современном мире сливается с компьютерными и электронными технологиями.

Влияние ЭВМ на человека, зависимость от технологий и новых разработок в этой области растет с каждым днем. Постепенно индивид в некотором роде переходит в виртуальное пространство и переносит туда свою жизнь. Происходит осмысление деятельности человека внутри киберпространства, что связывается с возникновением ряда вопросов по поводу сетевой идентичности человека, его действиями внутри сетевых групп, которые могут стихийно образовываться в Интернете. В то же время можно говорить и о перенесении опыта сетевого пространства на социальные процессы, происходящие в современном офлайн-пространстве. Если мы говорим о смещении фокуса на сетевое общество, то важно отметить не потерявшую свою актуальность позицию Д. Белла, которую он высказал в конце XX в., по поводу активного распространения коммуникационных технологий. Белл писал, что развитие сетей и коммуникаций меняет образ жизни людей, оказывая влияние, в том числе, и на расположение и строение городов. Так как технология стала источником общественных изменений, которые стерли границы между центром и периферией [2, с. 330–342]. Эта мысль указывает на смещение традиционных иерархических структур к сетевым. В частности, это выражается даже в организации публичного пространства городов.

В сетевом пространстве происходит становление сетевого субъекта принятия решений, который можно охарактеризовать как «субъект, структура которого может быть представлена в качестве сетевой» [3,

с. 11]. Так как сеть – это неоднородное пространство со своими особенностями образования и развития, то рассмотрение сетевого субъекта (который может обладать и коллективными характеристиками) вводит новые смыслы рассмотрения сетевой идентичности.

Сложившаяся в мире ситуация задает новые контексты сетевой идентичности. Трудно предугадать, как будут развиваться идеи сетевой идентичности в условиях современности, когда пандемия в мире еще не завершилась.

Понятию же «сетевая идентичность» могут даваться различные характеристики, которые зависят от области исследования. Сетевая идентичность может пониматься как «построение образа “Я”, которое является его правдоподобным и адекватным представлением в интернет-пространстве» [4]. Или как то, что сетевая идентичность – «это вся совокупность текстовых и визуальных семиотических компонентов сетевого облика человека, разновидность вербальных и невербальных текстов культуры» [5].

Такая трактовка позволяет нам понять, что сетевая идентичность человека может быть выражением желания человека в самореализации, которое переводится в сферу виртуальности, где могут быть выстроены структуры и миры, реально не существующие в социуме [6, с. 4]. Это отражает некий процесс самоконструирования, так как человек пытается создать образ, который смог бы отразить его самоощущение. В повседневной жизни выражение индивидуальности человека может представляться неосуществимым. Это происходит по ряду причин, как, например, нежелание самого человека, боязнь получить осуждение со стороны значимых референтных групп, отсутствие возможности воплотить в жизнь желаемый образ, и т. д.

Обращаясь к положению о том, что индивиду присуще желание создать некоторую идеальную самоидентичность, которая может быть как дополнением к реальной идентичности, так и выражать альтернативную идентичность, хотелось бы привести такое понимание сущности сетевой идентичности: «Сетевая идентичность ... не только выражает нечто, уже имеющееся в личности, но может быть и стремлением испытать нечто ранее не испытанное» [7, с. 7]. Так, можно сделать вывод, что сетевая идентичность, создаваемая человеком, позволяет получить опыт, не доступный ему по каким-либо причинам в реальной жизни.

Чтобы разобраться с данным явлением, хотелось бы конкретизировать понятие «индивидуальная идентичность», или «самоидентичность», под которым (придерживаясь определения Е. О. Труфановой) рассматривается система отношений индивида с различными аспектами его внутреннего мира и значимыми для него аспектами окружающего мира [8, с. 37]. Самоидентичность определяет индивида по отношению к самому себе, отражает совокупность различных процессов самоидентификации, которые должны быть соотносимы друг с другом, т. е. не вступать в противоречия, и вести к образованию целостной и гармоничной личности, основой которой будет выступать идентичность.

Самоидентичность и сетевая идентичность человека могут отличаться между собой, и часто так оно и есть. В сетевой идентичности может воплотиться всё то, что недостает человеку в его повседневной жизни.

Сетевой идентичности присущи некоторые характерные черты, среди которых следует выделить, во-первых, осознанное конструирование личностью своей сетевой идентичности, так как она формируется на основе личностного выбора и представляется другим индивидам, т. е. конструируется с целью быть явно презентованной другим людям [9, с. 100]. Во-вторых, некоторые авторы, среди которых можно отметить И. Гофмана, выделяют легкость видоизменения и конструирования, а также диалогичность, т. е. взаимодействие с другими участниками сети, но в то же время с компьютерным интерфейсом, и динамичность данного явления (быстрое видоизменение во времени) [9]. В-третьих, многие исследователи отмечают, что сетевой идентичностью могут обладать не только индивиды, но также сообщества и макросообщества. Наконец, сетевая идентичность обладает пространственными характеристиками, что отмечается Д. С. Мартьяновым в качестве основного компонента сетевой идентичности, но с оговоркой, что содержание пространства в силу текучести может реконструироваться и изменяться [10].

В качестве практической иллюстрации сетевой идентичности хотелось бы обратиться к работе Анны Пичей и Марка Чайлдса, в которой они исследуют построение виртуальной или сетевой идентичности на примере игры (социально-игрового мира) *Second Life*¹. Этот виртуальный мир построен как многопользовательская игра с элементами социальной сети, в которой люди могут создавать аватара – персонажа, а также включаться в виртуальную социальную жизнь и общаться с другими пользователями с помощью своих аватаров. Аватар пользователя, созданный в данной игре, может быть как антропоморфным, так и совершенно отличным от человека. В *Second Life*¹ доступны мужские или женские персонажи, которые можно персонализировать, манипулируя 150 различными метриками. Внешний вид можно сделать более радикальным, если к частям тела аватара добавить дополнительные объекты и/или изменить базовую форму для создания внешности, которая может варьироваться от простых неодушевленных предметов (таких, например, как картонные коробки) до точного воссоздания фигур из мифологии или популярной культуры. Пользователь сам решает, как будет выглядеть его аватар, в какие сообщества ему вступать, раскрывать или не раскрывать свою настоящую (реальную) идентичность [11].

Аватары представляют собой точки доступа к идентичности и социальной жизни. Тела, которые люди используют здесь, дают им возможность жить в цифровом мире.

В упомянутой выше работе авторы предлагают рассматривать сетевую идентичность как способ самовыражения, не доступный индивиду

¹ *Second Life* – трехмерный виртуальный мир с элементами социальной сети.
URL: <https://secondlife.com/>

в его реальной повседневной жизни. Этот виртуальный мир позволяет выразить телесную идентичность и, следовательно, выразить их «настоящее Я».

Мир Second Life™ дает людям возможность обозначить их «настоящую» самость. Но также он позволяет примерить другую идентичность и проверить, как она будет соотноситься с представлением о себе. Экспериментирование с возрастом, расой или полом называется «туризмом идентичности» [12, с. 58]. Ли и Хоадли [13] обращают внимание, что такой эксперимент является частью исследования возможных «самостей», т. е. такого процесса, с помощью которого проверяются черты идентичности, прежде чем они будут отвергнуты или включены в самоидентичность. Конечно, есть вероятность попробовать различные образы и типы поведения в ролевой игре и не пытаться исследовать аспекты самости или раскрывать свою «истинную» идентичность. Определенные области в иммерсивных виртуальных мирах специально отведены для ролевой игры, и на них сделан явный ролевой аспект (в этих специальных местах участники выбирают себе различные аватары, разыгрывают роли и создают истории).

Литература

1. *Castells M.* The Information Age : economy, society and culture / M. Castells. – N. Y., 1998.
2. *Белл Д.* Социальные рамки информационного общества / Д. Белл // Новая технократическая волна на Западе. – М. : Прогресс, 1986. – С. 330–342.
3. *Сорина Г. В.* Субъект принятия решений : становление и деятельность / Г. В. Сорина, М. В. Виноградов // Ценности и смыслы. – 2013. – № 4. – С. 59–72.
4. *Фленина Т. А.* Подходы к психологическому исследованию феномена сетевой идентичности / Т. А. Фленина. – URL: <http://www.emissia.org/offline/2015/2362.htm>
5. *Фленина Т. А.* Семантическое пространство понятия «сетевая идентичность» / Т. А. Фленина // Известия Российского государственного педагогического университета имени А. И. Герцена. – СПб., 2014. – № 171. – С. 310–314.
6. *Лакизо Е. А.* Формирование личностью социальной идентичности в условиях современного общества : дис. ... канд. филос. наук / Е. А. Лакизо. – Волгоград, 2016. – 200 с.
7. *Белинская Е. П.* Пространство, населенное другими / Е. П. Белинская, А. Е. Жичкина // InterNet magazine. – 1999. – № 16. – С. 76–81.
8. *Труфанова Е. О.* Индивидуальная (личностная) идентичность / Е. О. Труфанова // Политическая идентичность и политика идентичности : в 2 т. – М. : Рос. полит. энцикл. (РОССПЭН), 2011. – С. 36–40.
9. *Войсунский А. Е.* Сетевая и реальная идентичность : сравнительное исследование / А. Е. Войсунский, А. С. Евдокименко, Н. Ю. Федунина // Психология : журнал Высшей школы экономики. – 2013. – Т. 10, № 2. – С. 98–121.
10. *Мартьянов Д. С.* От сетевой идентичности к политике идентичности в сети интернет : смена парадигмы? / Д. С. Мартьянов // Вестник С.-Петерб. ун-та. Сер. 6, Политология. Международные отношения. – 2015. – № 1. – С. 44–52.

11. *Peachey A.* Reinventing Ourselves : Contemporary Concepts of Identity in Virtual Worlds / A. Peachey, M. Childs. – London : Springer, 2011.

12. *Taylor T. L.* Living digitally : Embodiment in virtual worlds / T. L. Taylor // Schroeder R. (ed.) The Social Life of Avatars. – London : Springer, 2002. – P. 40–62.

13. *Lee J. J.* Leveraging identity to make learning fun : Possible selves and experiential learning in massively multiplayer online games (MMOGs) / J. J. Lee, C. M. Hoadley. – URL: <http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=348>

Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова

Шувалова М. А., аспирант философского факультета

E-mail: mash-shuvalov@yandex.ru

Moscow State University named after M. V. Lomonosov

Shuvalova M. A., Post-graduate Student of the Philosophy Faculty

E-mail: mash-shuvalov@yandex.ru