

# ВИРТУАЛЬНОЕ ПОЛЕ РЕКОНСТРУКЦИИ ЛИЧНОСТИ: СОЦИАЛЬНО-ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ

**Агамали МАМЕДОВ**

*доктор социологических наук, профессор, заведующий кафедрой  
социологии коммуникативных систем социологического  
факультета МГУ имени М.В.Ломоносова  
Москва, Россия*

*E-mail: akmnauka@yandex.ru*

**Ариз ГЕЗАЛОВ**

*доктор философии, руководитель исследовательской группы  
«ДИАЛОГ КУЛЬТУР: философско-мировоззренческие проблемы»  
Российского философского общества РАН  
Москва, Россия*

*E-mail: arizkam@mail.ru*

**Аннотация.** В представленной статье авторы обращаются к проблеме самоидентификации и репрезентации личности в виртуальном социальном поле. Подробно описывается актуальный в контексте информационной революции феномен виртуальной личности, рассматриваются присущие ему особенности и характерные черты. Всеобщая информатизация и сциентизация обычных практик делает необходимым исследование процесса поиска новой идентичности в новой среде, целостное видение и системное осмысление статуса личности в киберпространстве в перспективе требует полного теоретико-социологического анализа.

**Ключевые слова:** виртуальная личность, виртуальное сообщество, идентичность, информационно-коммуникативные технологии, информация, киберпространство, презентация, самоизобретение.

Экспоненциальное развитие информационно-коммуникационных технологий и инноваций способствовало реконструкции новой социокультурной реальности. Происходит цивилизационное «переживание» и осмысление новых (невиданных доселе) трендов, а также иное культурное прочтение социального контекста, тех разнонаправленных процессов, что сегодня протекают в обществе – усиление процессов регионализации, разукрупнения, индивидуализации и др.

Новейшие технологии, как планировалось, могли способствовать преодолению глобального кризиса современной цивилизации, ответить на новые вызовы. Но, в итоге отмечается палитра угроз и вызовов, связанных с осуществлением самих преобразований в различных сферах с использованием информации и научных знаний, как-то кардинальная ломка сложившихся социальных институтов, форм мировоззрения и взглядов, систем ценностей, моделей поведения, которые инкорпорируются в новую социальную ткань. Мануэль Кастельс констатирует, что в мире «быстрой истории» наблюдается «трансформация нашей материальной культуры через работу новой технологической парадигмы, построенной вокруг информационных технологий» [25]. «Революционные» преобразования на глубинном уровне осуществляют информатизацию и глубинную сциентизацию различных сфер (семья, образование, трудовые отношения и др.), 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» [10, с.40]. Данный тренд предполагает иное формулирование и понимание экзистенциальных вопросов, отличный от предыдущего подход к восприятию своей «бытийности» в новых реалиях. К числу новых вызовов относится прежде всего «самость» личности, самоидентификация и репрезентация в разных социальных полях, в том числе и в виртуальных, реконструкция нового «я» и «геймеризация» социальных практик.

Исследование особенностей представления своего «я» в новом коммуникативном пространстве, формируемым электронными средствами, началось практически одновременно с возникновением и распространением новой среды. Вместе с тем, данная проблематика приобрела особую остроту в связи с актуализацией исследований в европейской науке проблем идентичности [26; 20], которые правда имели и иные основания (секуляризация, миграция и тд). Вообще то, первые «волны» исследований собственного «я» в других социальных полях (анонимность месседжей) появляются еще в XIX в. эпоху телеграфа [15]. Однако всплеск исследовательского интереса к указанной тематике возник, безусловно, с массовым распространением Интернета и формированием «новой» виртуальной социальной реальности. Эта реальность, по мнению З. Баумана, обладая «жидким» онтологическим статусом и «быстрой историей» оказалась принципиально не поддающейся исследованию в рамках классических методов и парадигм эпохи модерна. В силу чего феномен виртуальной личности не получил целостного, системного исследования, а описывался (и только) применительно к вариативным полям электронных коммуникаций, как то – многопользовательские ролевые

игры (MUDs) [16], телеконференции (Usenet) [5], IRC, дискуссионные форумы, гостевые книги, виртуальные миры [3], персональные домашние страницы [4], социальные сети и т.д.

В данном исследовании мы придерживаемся позиции, согласно которой понятие виртуальной личности, с неразрывно связано с понятием виртуального сообщества (электронно опосредованной активной социальной среды), в которой происходит круговорот и взаимодействие виртуальных личностей [13]. В широком спектре дискуссий о виртуальной среде и статусе в ней человека, в современной европейской мысли, как правило, используется теоретический аппарат постструктурализма и постмодернизма, где личность описывается в дискурсе «теории масок» (в противоположность «старому», модернистскому или эссенциалистскому взгляду). При этом личность (и её новые атрибуты) в иносфере определяется как децентрализованная, множественная, текучая, сущность которой составляют опосредованные практики, предоставляемые обществом и культурой, а не имманентные персональные качества. Исследование «личности в киберпространстве» [1] включает рассмотрение подобных дискурсов, которые мыслятся как «устойчивые оси» или конструктивные принципы создания виртуальной личности. Сюда относятся, в частности, национальность [8], гендер [6; 7; 11], сексуальность [2; 17] и класс [9] и ряд иных «осевых» структур.

Несмотря на широкий спектр мнений в теоретическом осмыслении Интернет-пространства, особое внимание уделяется ряду характерных модусов виртуальной личности:

1) редукция личности прежде всего к знаковой деятельности и её результату, к тексту (нарративу) в самом широком смысле. Актуализируется её бестелесность, онтологическую неопределённость и незавершённую проекцию. (Гете: «но две души живут во мне и обе не в ладах друг с другом»).

2) стремление к анонимности или сознательному выбору безличности, готовность отказа (отречения) от реального «я» и использование вариативности «презентационных оболочек». В целом, анонимность предстаёт не только как забвение собственного имени, но и как сознательное (в силу ряда причин) сокрытие реального статуса или создание произвольной связи между «реальной» и «онлайновой» личностями (А.П. Чехов «Человек в футляре»);

3) расширение потенции и спектра идентификации, свобода конструирования и наделения виртуальной личности неограниченным (снятие культурных рамок) набором произвольных характеристик, постоянная примерка и апробация новых социальных «масок» – разнообразие и дискретность «Я», сосуществование ряда различных виртуальных личностей (зачастую несовместимых) одновременно или последовательно (Кобо Абэ «Человек-ящик»).

4) Геймификация социальных практик, использование компьютерных программ для симулирования активности индивида в виртуальном пространстве. Здесь можно говорить о внедрении и самостоятельном существовании искусственного интеллекта, появление роботехники [18]. Перенесение и передача решений и ответственности соответственно иному. Превращение субъекта в обычного наблюдателя.

Наряду с этим исследователи выделяют проблемные области исследования феномена виртуальной личности [22, с.78-88]. Для некоей рефлексии и получения целостного представления о статусе личности в

киберпространстве и осуществления системного анализа новой формы бытия человека в киберцивилизации требуется теоретико-социологический подход, концептуальный анализ, предполагающий в качестве введения в тематику включение более широкого спектра направлений исследования. В данной оптике:

1. Личность представляет собой объект, который отражает, в силу ряда причин, множество качеств социальности субъекта, но сам статус существования онтологически не актуализирован и не определён. Что, в свою очередь, позволяет говорить о нейтрализации между реальным и виртуальным существованием. «Дефреймирование» жизненного пространства личности. (Индра Синха «Кибер-цыгане»).

2. В традиционном дискурсе «виртуальное» противостоит «материальному». Виртуальная личность, в отличие от реальной, не имеет физического, материального, тела и полностью состоит из символов (иероглифов) и действий. Её можно определить как комплекс знаков, существующий в электронной среде, которая выступает носителем-субстратом этих знаков. Однако, как было отмечено выше, реализация значений знаков происходит, прежде всего, в голове (в сознании). Как и реальная личность, виртуальная личность может вызывать у других участников коммуникации отклик-реакцию в виде чувств, образов и мыслей. Указанный посыл определяет коренное различие между средой и сущностью, что было нами предварительно оговорено.

3. В качестве субстрата (носителя) виртуальной личности могут выступать, наряду с электронным устройством, вполне реальные и осязаемые материальные объекты – бумага, камень, холст, киноплёнка и т.д., а

также сам человек, его тело. Например, тату или пирсинг. Здесь сама форма реализации имеет скорее лишь функциональное (производное) значение, в отличие от той рефлексии, что производится в психике соответствующим комплексом знаков. Такое понимание позволяет определять виртуальную личность не через свойства среды, а, более системно, как метафорическое расширение понятия виртуальной личности в узком смысле, возникающее при восприятии реальности по аналогии с виртуальной реальностью (так литература сближается с киберпространством) [28].

4. К основным качествам виртуальной личности относятся наличие собственного имени (во всей палитре вариантов), а также способность личности к неограниченному автономному действию. Отсутствие собственного имени, уникального (определяющего) обозначения себя делает затруднительным, практически невозможным отличить один субъект взаимодействия от другого. По сути, отсутствует определяющая социальная маркировка личности. В силу этого, анонимные комментарии в онлайн дискуссиях воспринимаются как безличные, даже притом, что содержат оригинальные идеи, обладают признаками индивидуального стиля и субъективной направленностью.

В случае отсутствия действия со стороны объекта трудно определить, является ли этот объект субъектом, то есть является ли он личностью как таковой. Для устранения указанного рода неопределённости следует принимать в расчёт не только семантическую составляющую виртуальной личности, но и результат её деятельности – различные идеи (их принятость) в общественном мнении. Тогда уже существующий в ки-

берпространстве контент и его автор могут восприниматься как реальные субъекты взаимодействия. К их числу можно отнести создателей виртуальной личности и воспринимающих её субъектов, а также в ряде случаев в качестве участников коммуникативного процесса могут выступать посредники в лице издателей, критиков, экспертов и т.д.

В случае, когда внешние силы воздействуют и направляют, или даже определяют, действия коммуниканта, мы можем говорить о нём исключительно как об объекте, а не субъекте взаимодействия. В качестве примера необходимо указать записи в форуме или в онлайн-дневнике. Для нас, если уверены в существовании писавшего, эти знаки воспринимаются не как проявление виртуальной личности, а как действия реального человека. Однако возможен и «обман», когда в ходе общения с программой или роботом мы оцениваем их как спонтанное и возникает иллюзия личного общения (случай «Робот Дацюк» [27]). Стереотипный характер действий человек (воспроизводство однотипного набора реакций, текстов, идей) рассматривается как действия робота. Получается своеобразная «киберконвергенция» систем, взаимопроникновения разных плоскостей.

5. В виртуальной среде размывается реальная (старая) граница реального и нереального. Как правило, мы имеем дело с результатами действия индивида, продуктами его творческой деятельности, его «Не-я», что позволяет нам относить каждую виртуальную личность к произведению искусства, созданных по «образу и подобию» автора.

6. Одной из важнейших характеристик виртуальной личности является активная поэтическая стратегия самоизобретения [22] (изобретение и

ее реализация). Так, западный мыслитель У. Спенгеманн [14] в анализе жанра автобиографии (от Августина до Кафки) выделил три модуса самоописания: исторический, философский и поэтический. Каждому модусу соответствует определённая процедура: историческому – самообъяснение, философскому – самоисследование, поэтическому самовыражение и самоизобретение. Именно эти стратегии как правило используются для представления (презентации) личности онлайн. Так Curriculum vitae, являющийся практически обязательным элементом домашних страниц, в целом относится к историческому модусу и представляет собой компендиум осевых этапов развития. Рефлексивное самоисследование характерно для экспериментальных или игровых сетевых проектов, изучающих взаимоотношение между онлайн- и оффлайн- «я» и проблеме «я» в целом. В онлайн-дневниках превалирует преимущественно стратегия самовыражения. Как правило, говоря о создании виртуальной личности мы констатируем значительную роль и преобладание не факта и его соотносённость с той или иной реальностью, а актуализацию творческого начала, творческого самоизобретения.

7. Виртуальная среда при некотором допуске может быть сопоставлена по своим свойствам с интеллектом человека. Нематериальность, бестелесность, пластичность и тайны креативности позволяют создавать широкую палитру разнообразных образов, иероглифов, форм и значений. И в этом свойства новой социальной реальности тождественны воображению (причём в данном случае – неограниченному). Вместе с тем, безусловно существует и системное различие между творческим актом в среде электронных коммуни-

каций и в других творческих средах (литература, музыка и живопись). В виртуальном пространстве порождения воображений разных людей могут взаимодействовать между собой, создавать свой собственный мир.

8. Аналогом (с оговорками, разумеется) виртуальной личности в узком смысле может являться персонаж – созданное воображением конкретного актора существо, маркированное определенным именем (символом) и способностью к автономному «плаванию» в воображаемой среде. При проведенных авторами опросах, авторы отмечают, что созданные виртуальные персонажи обладают самостоятельностью и начинают существовать независимо от воли их создателя. Данный феномен активно подхвачен западным кинематографом.

9. Ещё одним свойством создаваемого автором персонажа (виртуальной личности) является его отождествление в виртуальном пространстве с создателем виртуальной личности. Такого рода двойственность [30] 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, фиксации полной и абсолютной зависимости виртуальной личности от автора, её действия определяются внешней силой и, следовательно, она не может рассматриваться как личность, если даже обладает индивидуальным именем. Если же 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 про-

ектом и т.п. Как отмечает Горный Е.А. [22], такого рода отношения между автором и персонажами только на первый взгляд кажутся противоречащими. Но противоречие разрешается, если мы примем во внимание тезис, что «большинство из нас знают себя весьма приблизительно». Перифразируя Гераклита, можно сказать – нельзя два раза смотреть себя в зеркало, ты уже не тот. 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 создаёт или в которого играет (геймеризация социальных практик). Поэтому создание виртуальной личности можно рассматривать одновременно и как творческий акт, и как путь к самопознанию, реализацию творческого потенциала. При этом в творении зачастую могут принимать участие несколько акторов. (Насими: «В меня вместятся оба мира, но в этот мир Я не вмещусь. Я-суть. Я не имею места и в бытие не помещусь».)

10. Обязательным элементом во взаимоотношениях виртуальной личности и её создателя является псевдоним-принятая языковая маска. Это небезызвестное литературное (культурное) явление, представляющим собой вымышленное или фиктивное имя, используемое вместо реального имени человека, позволяющее осуществлять как идентификацию личности, так и скрывать идентичность автора (эта практика активно использовалась различными революционерами, артистами, писателями и др.). Псевдоним рассматривается нами и как попытка перенесения вины на иное, не связанное с конкретным актором, в частности псевдонимы инсургентов. В Интернете применение такого рода имени, как ключевого

компонента идентификации, является обязательным и как правило используется в форме «имени пользователя» для подключения к сервисам или входа на сайты с ограниченным доступом. Обязательны такие формы персонализации в онлайн-овых форумах, разговорных средах (chat), службах моментальных текстовых сообщений и т.д. Наряду с именем пользователя как правило требуется, при конструировании виртуальной личности, создание биографии «персонажа», разветвлённой системы связей, выделение характерных личностных черт.

Прекращение существования виртуальной личности обусловлено отсутствием адаптационного механизма, позволяющего приспособляться к изменяющемуся окружению,

среде. Фактически мы постулируем отсутствие способностей к развитию, в силу особенностей появления такого рода личности как таковой. В интернет-пространстве это выражается либо в реальном уничтожении образа, конструкта, который представляет личность (потеря компьютерных данных, уничтожение базы данных, личных дел и т.п.), либо в утрате или блокировке доступа к информационным компонентам виртуальной личности (отсутствие книги в библиотеке, неверный логин или пароль и т.п.). Непрерывное приращение различного рода данных в виртуальном пространстве часто ведёт к деактуализации информации, появлению невостребованных текстов, неактуальных аккаунтов и т.п.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

### На английском языке:

1. Bell, D. (2001). *An Introduction to Cybercultures*. London - New York: Routledge.
2. Branwyn, G. (2000). *Compu-sex: erotica for cybernauts*. In *The cybercultures reader*, edited by D. Bell and B. M. Kennedy. London: Routledge.
3. Cherny, L. (1999). *Conversation and community: chat in a virtual world*. CSLI lecture notes. Stanford, Calif.: CSLI Publications.
4. Cheung, C. (2000). *A home on the web: presentations of self on personal homepages*. In *web.Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age*, edited by D. Gauntlett. London: Edward Arnold.
5. Donath, J. S. (1999). *Identity and Deception in the Virtual Community*. In *Communities in cyberspace*, edited by M. A. Smith and P. Kollock. London; New York: Routledge. <http://smg.media.mit.edu/people/Judith/Identity/IdentityDeception.html>
6. Green, E., and Adam, A. (2001). *Virtual gender: technology, consumption, and identity*. New York: Routledge.
7. Harcourt, W. 1999. *Women@Internet: creating new cultures in cyberspace*. London; New York: Zed Books.
8. Kolko, B. E., Nakamura, L. and Rodman G. (1999). *Race in cyberspace*. London: Routledge.
9. Kroker, A., and Weinstein, M. (1994). *Data trash: the theory of virtual class*. Montreal: New World Perspectives.
10. Martin W.J. *The Information Society*. – London: Aslib, 1988.
11. O'Farrell, M. A., Vallone, L. (1999). *Virtual gender: fantasies of subjectivity and embodiment*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
12. Powazek, D. M. (2002). *Design for community: the art of connecting real people in virtual places*. Indianapolis, Ind.: New Riders.
13. Riva, G., and Davide, F. (2001). *Communications through virtual technologies: identity, community, and technology in the communication age*. Amsterdam; Washington, DC: IOS Press.
14. Spengemann, W. C. (1980). *The forms of autobiography: Episodes in the history of a literary genre*. New Haven and London: Yale University Press.
15. Standage, T. (1998). *The Victorian Internet: The remarkable story of the telegraph and the nineteenth century's on-line pioneers*. New York: Walker and Co.
16. Turkle, S. (1996). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. London: Phoenix.
17. Wolmark, J. (1999). *Cybersexualities: a reader on feminist theory, cyborgs, and cyberspace*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

### На русском языке:

18. Азимов, А. Я, *Робот*. – 1950.
19. Аллерген, К. (2001). *Манифест нетнеизма // Кот Аллерген*. В реальности дочерней: Поэзия Аллергена, виртуального кота и поэта-нетнеиста. СПб: Геликон Плюс. <http://www.art-lito.spb.ru/2001/poetry/allergen/>
20. Бабосов Е.М., Мамедов А.К. *Теоретическое наследие классиков социальной мысли: Карл Густав Юнг: монография / Е.М.Бабосов, А.К.Мамедов*. – Москва: МАКС Пресс, 2019.
21. Гезалов А.А. *Трансформация общества в эпоху глобализации (соци-*



ально-философский анализ). М.: «Канон+» РООИ «Реабилитация», 2009.

22. Горный, Е. Онтология виртуальной личности // Бытие и язык: Сб. статей по материалам международной конференции. Новосибирск: Новосибирский институт экономики, психологии и права (Новосибирский классический институт); Новосибирское книжное издательство, 2004.

23. Житинский, А. (1997) Виртуальная жизнь и смерть Кати Деткиной. <http://www.netslova.ru/zhitinski/kadet1.htm>

24. Жичкина, А.Е., Белинская, Е.П. (2000). Самопрезентация в виртуальной реальности и особенности идентичности подростка-пользователя Интернета // Образование и информационная культура. М. С. 431-460.

25. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / Пер. с англ. под науч. ред. О. И. Шкаратана. — М.: ГУ ВШЭ, 2000. — 608 с.

26. Мамедов А., Якушина О. Теоретические подходы к пониманию идентичности в современной социологической науке // Вестник Московского университета. Серия 18. Социология и политология. — 2015. — № 1.

27. Сетевой художественно-философский и культурно-просветительский проект "Робот Сергей Дацюк" [Интернет-ресурс: <http://rosd.vniz.net/datsuk.html>]

28. Фрай, М. Книга для таких, как я // Гайто Газданов и теория виртуальной личности. 2002

29. Шелли, М. (2002). Паутина. СПб, Амфора. (Клетка 4. "Теория виртуальной личности") <http://www.fuga.ru/shelley/pautina/p4.htm>

30. Юрьев, О. Новый Голем, или Война стариков и детей. — 2002.

**Ağamalı Məmmədov,  
Ariz Gözəlov**

**Şəxsiyyətin virtual müstəvidə rekonstruksiyası: sosial-fəlsəfi təhlil**

**Xülasə**

Məqalədə şəxsiyyətin virtual sosial müstəvidə özünüidentifikasiya və təqdimetmə problemi araşdırılır. İnformasiya inqilabı kontekstində aktual olan virtual şəxsiyyət fenomeni təfərrüatlı şəkildə təsvir olunur, ona xas xüsusiyyətlər nəzərdən keçirilir. Total informasiyalaşdırma və rəqəmsallaşma nəticəsində yaranan yeni mühitdə yeni kimlik-identilik axtarışını araşdırmağı zəruri edir, gələcəkdə şəxsiyyətin kiber məkanda bütöv obrazını sistemli şəkildə anlamaq yönündə tam nəzəri və sosioloji təhlil tələb edir.

**Açar sözlər:** virtual şəxsiyyət, virtual cəmiyyət, identiklik, informasiya-kommunikasiya texnologiyaları, informasiya, kiber məkan, təqdimat, özünütəsdiq

**Agamalı Mammadov,  
Ariz Gozalov**

**Reconstruction (reform) of personality in virtual platform:  
social and philosophical analysis**

**Abstract**

The authors of this article examines the problem of identity and representation of identity in the virtual social field and describes in detail the phenomenon of virtual personality with its features and characteristics, relevant in the context of the information revolution of the new century. Total computerization of social practices and scientization of daily life makes it necessary to study the process of the process of finding a new identity in the information environment, and holistic vision and understanding of personal status in cyberspace requires a complete theoretical and sociological analysis.

**Key words:** virtual personality, virtual community, identity, information and communication technologies, information, cyberspace, representation, self-assertion