

Н.В. Зудилина

**МАНИФЕСТАЦИИ ИДЕНТИЧНОСТИ В ИНТЕРНЕТЕ:
ВИРТУАЛЬНЫЕ ПРОЕКЦИИ**

Ввиду экспоненциального роста вовлеченности технологий в жизнь человека, **актуальность** данного исследования обусловлена необходимостью анализа взаимодействия мира человека и мира машин, осознания границы между этими мирами, понимания того, как человек выражает себя в виртуальном мире, созданном с помощью машин, рассмотрения идентичности человека как единого феномена, проявляющего себя во множестве аспектов, в том числе, и в своих виртуальных проекциях, без потери целостности.

Объектом исследования является идентичность; **предметом** – манифестации идентичности в Интернете: виртуальные проекции идентичности. **Цель** статьи – предложить понимание манифестаций идентичности человека в Интернете как виртуальных проекций идентичности, обосновав тем самым единственность идентичности человека, несмотря на многообразие ее манифестаций. **Задачи:** 1) исследовать границы применимости понятия конструирования идентичности; 2) предложить более широкую трактовку психологических проекций; 3) предложить понятие виртуальной проекции идентичности для обозначения манифестаций идентичности в виртуальном пространстве, в том числе и в Интернет-среде; 4) показать силу чувств и мыслей человека, вкладываемую им в виртуальные “оболочки”, и ее обратное влияние на человека.

Различные аспекты идентичности в Интернете исследуют украинские ученые Н.В. Гордеев, Е.И. Горошко, Е.Н. Капустюк, П.В. Красноперов, К.А. Лесто, В. Посохова, К.И. Турецкая и др. Среди российских исследователей вопросами идентичности в Интернете занимаются О.Н. Астафьева, Е.П. Белинская, А.Е. Войскунский, Е. Горный, В.М. Громова, Ю.В. Епанова, А. Жичкина, И.Р. Ишмуратова, Н.Н. Казнова, И. Костерина, К.Н. Обухов, И.А. Остапенко, М.А. Пипенко, М. Соколов, К.О. Черняева, Н.В. Чудова, И.С. Шевченко и др. В числе зарубежных исследователей – Х. Рейнгольд (Н. Rheingold), И. Ли (Е. Lee), Т. Постмес (Т. Postmes), Ш. Тёкл (S. Turkle), Х. Бехар-Израэли (Н. Bechar-Israeli), М. Танис (M. Tanis), Дж. Донат (J.S. Donath) и др.

В данном исследовании предложен новый взгляд на манифестации идентичности человека в Интернете. Для обозначения проявлений идентичности в Интернете введено понятие “виртуальных проекций идентичности”.

1. Границы применимости понятия “конструирование идентичности”

Многие исследователи считают, что в Интернете человек может *конструировать* любые идентичности. **Идентичность человека** – это его самоидентичность и уникальность, проявляющаяся в трех модальностях – биологической, личностной и социальной – как самопреемственность во времени и целостность в пространстве. По мнению автора данного исследования, применение к идентичности понятия “конструирование” уместно не во всех случаях. Рассмотрим это подробнее.

1. Применение понятия “конструирование” уместно в тех случаях, когда человек конструирует не саму идентичность, а только виртуальную “оболочку” для нее (ник, аватар, персонаж игры), приписывая ей определенные параметры (пол, возраст, профессию и т.д.). **Ник** (от англ. *nickname* – прозвище) – “имя, которое пользователь сети обычно использует для общения в Интернете” [1], иногда ник совпадает с настоящим именем. “**Аватáр, аватáра**, также **аватáрка, áва, юзерпíк** (от англ. *user picture* – “картинка пользователя”) – изображение, картинка, используемая для персонализации

пользователя каких-либо сетевых сервисов” [2]. В индуизме слово аватар/аватара (*avatsra*) означает на санскрите “нисхождение”, земное “воплощение (инкарнация) Бога (Божественности)” [3]. Ник и аватар – это суррогаты, замещающие физическое тело в виртуальном пространстве Интернета, а приписываемые им параметры насыщают эти суррогаты-оболочки конкретным содержанием. Параметры (пол, возраст, национальность и т.д.) можно задать по собственному выбору: 1) остаться собой, 2) создать любую маску. Но во втором случае эти параметры остаются внешними по отношению к человеку, его идентичности, так как он не в силах стать таковым на самом деле, соответствовать им, “убежать” от себя и стать другим.

Таким образом, конструировать можно только виртуальную “оболочку”, а содержанием этого сконструированного суррогата (ника, аватара и т.д.) является проекция идентичности человека в Интернет-среде, построить которую невозможно. В случае задания ложных параметров проекция является их более или менее убедительной имитацией. Степень убедительности зависит от того, насколько у данного человека есть подобный опыт в реальной жизни и/или талант актера. И даже сам выбор параметров, в диапазоне от полностью соответствующих реальным до полностью несоответствующих, обусловлен идентичностью человека, выбравшего именно их.

2. Выше мы говорили о конструировании “оболочки” виртуальной проекции идентичности. Теперь рассмотрим два варианта употребления понятия “конструирование”, если речь идет о содержательной стороне идентичности.

- Употребление понятия “конструирование” методологически оправдано при научном изучении идентичности по ее проявлениям в определённых типах поведения, согласно выделенным критериям. Результатом такого исследования является *конструкт* – понятие, “создаваемое по поводу наблюдаемых событий или объектов (эмпирическое) по правилам логики с жестко установленными границами и правильно выраженное в определенном языке, не предполагающее обязательного установления его онтологического статуса, т.е. не требующее указания на конкретный денотат” [4]. Впервые идентичность человека была представлена как конструкт Джеймсом Марсиа (James E. Marcia) на основе одного из психоаналитических методов с целью операционализации этого понятия. В своей знаменитой докторской диссертации, посвященной статусам идентичности, он поставил целью найти “меры неизмеримого” [5]. Ученый предупреждает: “мы не ищем способ измерить структурную “вещь”, называемую эго-идентичность. Что мы пытаемся сделать, так это определить те типы поведения, которые должны последовать, если, согласно операционно определенным референтам, встречены критерии эго-идентичности [5, с. 4]. Итак, в данном случае исследователь изучает феномен идентичности опосредованно, анализирует проявления идентичности человека в его поведении и создает на основе обработки релевантных данных конструкт идентичности.

- Совершенно иная ситуация возникает, когда исследователи говорят, что сам человек “конструирует” свою идентичность (в Интернете или в любой другой среде). Приведём в качестве иллюстрации высказывание М. Пипенко: “Интернет представляет собой постоянно изменяющееся гибкое пространство, где можно конструировать любые идентичности, не связанные с реальными, и изменять те параметры, которые в реальности трудно изменяемы” [6, с. 139]. По мнению автора, никакой человек не может, даже если бы захотел, “конструировать” свою идентичность, поскольку:

- идентичность примордиальна, то есть изначально дана человеку: латентная информация уже есть, а человек может выбирать *направление* актуализации своей идентичности [7, с. 21];

- даже если предположить, что человек создает свою идентичность с чистого листа (*tabula rasa*), то законы развития человека нельзя приравнивать к законам, по

которым функционируют машины. К живым самоорганизующимся системам – а к ним относится человек – машинное слово “конструирование” применять неуместно.

Таким образом, применение понятия “конструирование” уместно в тех случаях, когда человек конструирует не саму идентичность, а только “оболочку” для нее, а также при научном изучении идентичности по её внешним проявлениям для создания конструкта. И напротив, неуместно говорить, что сам человек “конструирует” свою идентичность.

2. О психологических проекциях

Прежде чем дать определение виртуальной проекции идентичности, рассмотрим, что такое психологическая проекция. В данном исследовании мы используем понятие проекции в широком смысле слова: *проекция* (от лат. *projectio* – бросание вперед) – “смещение... психологического явления вовне, переход либо от центра к периферии, либо от субъекта к объекту” [8]. Данная трактовка отличается от более узкого психоаналитического смысла, в котором проекция – это психологический процесс “выделения и локализации в другом лице или вещи тех качеств, чувств, желаний – короче, тех “объектов”, которые субъект не признает или отвергает в самом себе” [8].

Идентичность выражается в чувствах, желаниях, чертах характера и других особенностях человека. В данном исследовании наше внимание сконцентрировано на тех случаях, при которых человек локализует эти содержания не в других людях, а в созданных им виртуальных “оболочках” в Интернет-среде. Автор согласен с утверждением З. Фрейда, что “... действительные содержания остаются теми же самыми, меняется лишь их место внутри общего целого” [8]. Но если Фрейд изучал негативное содержание проекций, то в настоящее время исследователям известно, что тот же самый психологический процесс лежит и в основе эмпатии. Кроме того, в психоаналитическом понимании проекции осуществляются человеком бессознательно.

В данном исследовании мы предлагаем более широкую трактовку проекций, при которой проекции могут быть:

- *бессознательными или сознательными*;
- *отрицательными* – создаются человеком на основе вытесненных из-за неприятия или отрицания мыслей, мотивов и черт характера, выполняют защитную функцию (собственно психоаналитический смысл);
- *нейтральными* – выражают реальную личность человека без искажений или то, что человек не замечает в себе, то, что он еще не открыл в себе;
- *положительными* – выражают то, кем человек мечтает быть, сознательное или бессознательное воплощение его идеала, осознаваемого или неосознаваемого.

Таким образом, психологические проекции могут быть: 1) сознательными и бессознательными; 2) отрицательными, нейтральными и положительными. Это в равной степени относится к виртуальным проекциям идентичности.

3. Виртуальные проекции идентичности

Н.Н. Казнова отмечает, что одна из групп мотивов, побуждающих человека к виртуальному общению, “связана с желанием индивида приобрести новый опыт и экспериментировать со своей идентичностью” [9, с. 66-67]. Многие исследователи полагают, что в Интернете человек создает *новые* идентичности. Например, Ховард Рейнгольд пишет: “Идентичность – это первое, что вы создаете в MUD (Multi-User Dungeons – “многопользовательские подземелья”, – прим. автора). Вы должны решить, какое имя у вашей альтернативной идентичности – которым участники MUD называют вашего персонажа... роли дают людям новые арены, на которых можно пользоваться новыми идентичностями, и их новые идентичности подтверждают реальность сценария” [10].

По мнению автора, то, что Рейнгольд называет новыми идентичностями, является виртуальными проекциями реальной идентичности человека, которая у него только одна. *Виртуальная проекция идентичности* – это смещение психологического содержания идентичности от человека к созданному им виртуальному объекту – нику, аватару, персонажу игры, локализация и реализация этого содержания в нем.

Создание виртуальных проекций идентичности – это процесс самореализации, который оптимален в том случае, если человек признает, что это он создает свои проекции, проявляет себя в них и за них ответственен. В виртуальном пространстве Интернета у человека есть соблазн думать, что он выходит за пределы себя, создает отдельные от себя творения – новые идентичности, которые с ним никак не связаны и за которые он не ответственен. На самом же деле в виртуальных проекциях идентичности человек раскрывает себя, свои возможности, о которых прежде не знал. Как утверждает Ирина Костерина, “Попытки описать “виртуальную идентичность” привели к обнаружению того, что правила, по которым она конструируется, довольно схожи с теми, что существуют в оффлайне” [11]. Евгений Горный пишет: “В процессе создания воображаемых миров или участия в виртуальном мире человек парадоксальным образом достигает самопознания через объективацию своего “я” (или некоторых его сторон) в персонаже, которого он создает или в которого играет. Создание виртуальной личности, таким образом, оказывается формой творческого акта и, одновременно с этим, путем к самопознанию” [12]. Мы согласны с авторами этих строк с одной оговоркой – речь идет не о виртуальной личности/идентичности, а о виртуальной проекции идентичности.

И последнее, что хотелось бы отметить по поводу виртуальных проекций идентичности. Нарисованный образ иллюзорного виртуального “тела”, видимость, может не совпадать с оригиналом. Но, что гораздо важнее, в эту видимость человек вкладывает реальные мысли, энергию своих чувств и эмоций, и именно это является той силой, информацией, которая впоследствии может изменить и самого человека. С точки зрения автора, в этом таится большая опасность для человека. Нужно думать, чью роль играешь. Уместно вспомнить гениальные строки Бориса Пастернака:

О, знал бы я, что так бывает,
Когда пускался на дебют,
Что строчки с кровью – убивают,
Нахлынут горлом и убьют!

От шуток с этой подоплекой
Я б отказался наотрез.
Начало было так далеко,
Так робок первый интерес.

Но старость – это Рим, который
Взамен турусов и колес
Не читки требует с актера,
А полной гибели всерьез.

Когда строку диктует чувство,
Оно на сцену шлет раба,
И тут кончается искусство,
И дышат почва и судьба.

Таким образом, в Интернет-среде человек создает не новые идентичности, а виртуальные проекции идентичности. Источником любых виртуальных проекций является идентичность человека, которая у него только одна. Сила чувств и мыслей, вкладываемая человеком в виртуальные “оболочки”, оказывает на него обратное влияние.

Выводы:

1. Психологические проекции, в том числе и виртуальные проекции идентичности, могут быть: 1) сознательными и бессознательными; 2) отрицательными, нейтральными и положительными.

2. Сам человек не может “конструировать” свою идентичность или ее виртуальные проекции. Применение понятия “конструирование” уместно в тех случаях, когда человек конструирует не саму идентичность, а только виртуальную “оболочку” для нее.

3. В Интернет-среде человек создает не новые идентичности, а виртуальные проекции идентичности. Эти проекции состоят из виртуальной “оболочки” (ника, аватара, персонажа игры), которую можно конструировать, выбирая ее параметры, а также из содержания, которое невозможно конструировать, так как оно является проекцией идентичности человека в Интернет-среде. Источником любых виртуальных проекций является идентичность человека, которая у него только одна.

4. Сила чувств и мыслей, вкладываемая человеком в виртуальные “оболочки”, оказывает на него обратное влияние.

Список литературы: 1. Ник [Электронный ресурс] // Краткий словарь терминов по Интернет. – Режим доступа: http://www.bistro-site.ru/info/dictionary?g_pag=4 2. Аватар (Интернет); [Электронный ресурс] // Википедия. – Режим доступа: [http://ru.wikipedia.org/wiki/Аватар_\(Интернет\)](http://ru.wikipedia.org/wiki/Аватар_(Интернет)) 3. Аватар [Электронный ресурс] // Словарь санскритских и восточных терминов и понятий. – Режим доступа: <http://scriptures.ru/glossar.htm> 4. Конструкт [Электронный ресурс] // Новейший философский словарь. – Режим доступа: http://dic.academic.ru/dic.nsf/dic_new_philosophy/613/ 5. Marcia, J. E. Determination and Construct Validity of Ego Identity Status [Электронный ресурс]: Dissertation for the Degree Doctor of Philosophy. – Ohio, 1964. – 220 p. – Режим доступа: http://etd.ohiolink.edu/send-pdf.cgi/Marcia%20James%20Edward.pdf?acc_num=osu1258133573 6. Пипенко М. Феномен молодежных виртуальных фановских практик [Электронный ресурс] // Журнал социологии и социальной антропологии. – 2006. – Т. 9. – № 1 (34). – С. 139–150. – Режим доступа к журн.: <http://ecsocman.edu.ru/data/860/825/1219/009-Pipenko.pdf> 7. Зудилина Н.В. На пути к синтетической модели идентичности человека [Электронный ресурс]// Ученые записки Таврич. нац. ун-та им. В.И. Вернадского. – 2010. (Серия “Философия. Культурология. Политология. Социология”). – Т. 23 (62). – № 4. – С. 18–26. 8. Лаплани Ж., Понталис Ж.-Б. Проекция; [Электронный ресурс] // Словарь по психоанализу. – Режим доступа: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/slovar_psih/28.php 9. Казнова Н.Н. Особенности конструирования французского сетевого дневника (к вопросу о выборе речевой маски блогера) [Электронный ресурс]// Вестн. Челяб. гос. ун-та. – 2009. – № 39 (177). “Филология. Искусствоведение”. – Вып. 38. – С. 65–71. – Режим доступа к журн.: <http://www.lib.csu.ru/vch/177/013.pdf> 10. Rheingold. H. Virtual Community [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.rheingold.com/vc/book/5.html> 11. Костерина И. Публичность частных дневников: об идентичности в блогах Рунета [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://magazines.russ.ru/nz/2008/3/ko17.html> 12. Горный Е. Онтология виртуальной личности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.zhurnal.ru/staff/gorny/texts/ovr.html>

Bibliography (transliterated): 1. Nik [Jelektronnyj resurs] // Kratkij slovar' terminov po Internet. – Rezhim dostupa: http://www.bistro-site.ru/info/dictionary?g_pag=4 2. Avatar (Internet); [Jelektronnyj resurs] // Vikipedija. – Rezhim dostupa: [http://ru.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(Internet\)](http://ru.wikipedia.org/wiki/Avatar_(Internet)) 3. Avatar [Jelektronnyj resurs] // Slovar' sanskritskih i vostochnyh terminov i ponjatij. – Rezhim dostupa: <http://scriptures.ru/glossar.htm> 4. Konstrukt [Jelektronnyj resurs] // Novejšij filosofskij slovar'. – Rezhim dostupa: http://dic.academic.ru/dic.nsf/dic_new_philosophy/613/ 5. Marcia, J. E. Determination and Construct Validity of Ego Identity Status [Jelektronnyj resurs]: Dissertation for the Degree Doctor of Philosophy: – Ohio, 1964. – 220 p. – Rezhim dostupa: http://etd.ohiolink.edu/send-pdf.cgi/Marcia%20James%20Edward.pdf?acc_num=osu1258133573 6. Pipenko M. Fenomen molodezhnyh virtual'nyh fanovskih praktik [Jelektronnyj resurs]// Zhurnal sociologii i social'noj antropologii. – 2006. – T. 9. – № 1 (34). – S. 139–150. – Rezhim dostupa k zhurn.: <http://ecsocman.edu.ru/data/860/825/1219/009-Pipenko.pdf> 7. Zudilina N.V. Na puti k sinteticheskoj modeli identichnosti cheloveka [Jelektronnyj resurs]// Uchenye zapiski Tavrich. nac. un-ta im. V.I. Vernadskogo. – 2010. (Serija “Filosofija. Kul'turologija. Politologija. Sociologija”). – T. 23 (62). – № 4. – S.18–26. 8. *Laplansh Zh., Pontalis Zh.-B.* Proekcija; [Jelektronnyj resurs]// Slovar' po psihoanalizu. – Rezhim dostupa: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/slovar_psih/28.php 9. Kaznova N.N. Osobnosti konstruirovaniya francuzskogo setevogo dnevnika (k voprosu o vybore rechevoj maski bloggera) [Jelektronnyj resurs] // Vestn. Cheljab. gos. un-ta. – 2009. – № 39 (177). “Filologija. Iskusstvovedenie”. – Vyp. 38. – S. 65–71. – Rezhim dostupa k zhurn.: <http://www.lib.csu.ru/vch/177/013.pdf> 10. *Rheingold. H.* Virtual Community [Jelektronnyj resurs]. – Rezhim dostupa: <http://www.rheingold.com/vc/book/5.html> 11. Kosterina I. Publichnost' privatnyh dnevnikov: ob identichnosti v blogah Runeta [Jelektronnyj resurs]. – Rezhim dostupa: <http://magazines.russ.ru/nz/2008/3/ko17.html> 12. Gornyj E. Ontologija virtual'noj lichnosti [Jelektronnyj resurs]. – Rezhim dostupa: <http://www.zhurnal.ru/staff/gorny/texts/ovr.html>.

Н.В. Зуділіна

МАНІФЕСТАЦІЯ ІДЕНТИЧНОСТІ В ІНТЕРНЕТІ: ВІРТУАЛЬНІ ПРОЕКЦІЇ

Маніфестації ідентичності в Інтернеті є віртуальними проєкціями ідентичності та складаються з віртуальної “оболонки” (ніка, аватара, персонажа гри), яку можна конструювати, вибираючи її параметри (стать, вік, професію тощо), а також із вмісту, який неможливо конструювати, тому що він є проєкцією ідентичності людини в Інтернет-середовищі. Джерелом будь-яких віртуальних проєкцій є ідентичність людини, яка в нього тільки одна.

Ключові слова: ідентичність, конструкт, проєкція, віртуальна проєкція ідентичності.

N. Zudilina

IDENTITY MANIFESTATIONS IN THE INTERNET: VIRTUAL PROJECTIONS

Identity manifestations of a man on the Internet are the virtual identity projections. They consist of virtual “cover” (nickname, avatar, game character) which can be constructed by choosing its parameters (sex, age, profession and other) and of content which cannot be constructed, as it is an identity projection of a man on the Internet. The source of any virtual projections is the identity of a man. Everyone has the only identity.

Keywords: identity, construct, projection, virtual identity projection.

Стаття надійшла до редакційної колегії 2.03.2011