

УДК 165.12:004.9

Эпистемологический анализ понятия «цифровой личности»**Тищенко Виктор Иванович**

Кандидат философских наук,
Заведующий отделом «Информатика сообществ»,
Федеральный исследовательский центр
«Информатика и управление» Российской академии наук
119333, Российская Федерация, Москва, Вавилова, 44/24;
e-mail: vtichenko@mail.ru

Аннотация

В статье исследуется феномен цифровой идентичности как современного социально-философского концепта, возникающего в условиях повсеместной цифровизации общества. Автор проводит системный анализ трансформации традиционных представлений о личности под влиянием цифровой среды, рассматривая данный процесс как сложное взаимодействие когнитивных, социальных и технологических факторов. Особое внимание уделяется критическому анализу двух конкурирующих парадигм: концепции параллельного существования реального и виртуального «Я» и теории радикальной трансформации человеческой природы в условиях цифровой реальности. В статье показано, что цифровая личность не может быть сведена ни к простому продолжению оффлайн-идентичности, ни к принципиально новому антропологическому феномену. Автор обосновывает позицию, согласно которой виртуальное «Я» следует рассматривать как органичный элемент сложной системы социальных взаимодействий современного человека.

Для цитирования в научных исследованиях

Тищенко В.И. Эпистемологический анализ понятия «цифровой личности» // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2025. Том 14. № 7А. С. 103-112.

Ключевые слова

Цифровизация, социальные сети, «digital identity», виртуальное пространство, личность.

Введение

Повсеместная цифровизация трансформировала все области социальной деятельности. И как следствие, человеческое взаимодействие оказалось всё более опосредовано цифровыми технологиями, пронизывающими повседневную жизнь. В результате, «параллельно» пространству традиционной социальной активности, возникла новая, динамично развивающаяся цифровая реальность, охватывающая все аспекты существования современного человека. При этом, как правило, когда человек «входит» в цифровую среду, и начинает активно участвовать в жизни социальных сетей и онлайн-сообществ, у него формируется представление о своеобразном «раздвоении» личности.

Данный феномен «цифрового дуализма», возникающий на стыке физических и виртуальных социальных практик, по сути, трансформирует модус бытия личности в информационную эпоху. И в сознании человека парадоксальным образом сосуществует осознание физической реальности собственного бытия с идентичностью участника онлайн-сообществ, автора цифрового дискурса. Иными словами – с самоощущением себя как субъекта виртуальной среды.

Объясняя этот феномен, исследователи в последнее время говорят о формировании т.н. «цифровой личности» («digital identity»). При этом введение этого понятия не просто фиксирует способность индивида «погружаться» с помощью цифрового устройства в особый мир виртуальных отношений. Оно означает появление в научном сознании представления о формировании уникальной цифровой идентичности – продукта усвоения дополнительного «Я» (субъекта виртуальной среды), сосуществующего наряду с множеством «реальных Я», актуальных в семейных, профессиональных и прочих социальных контекстах.

В качестве субъекта виртуальной среды пользователь интернета представлен своими виртуальными «агентами» (аватарами - от санскритского слова *avatāra*, означающее «нисхождение», «воплощение») визуально-знаковое отображение цифровой идентичности пользователя, реализуемое посредством графических интерфейсов (2D/3D в различных онлайн-средах), количество которых может быть неограниченным в зависимости от целей и контекстов коммуникации. В соответствии с нормами и практиками «поведения» на конкретных онлайн-платформах или сервисах индивид, адаптируясь к новым условиям, принимает различные роли, которые и представляются в том или ином аватаре. Подобное свойство возникающего в сети онлайн «Я» демонстрирует возможность проявлять различные аспекты личности пользователя в соответствии с ситуацией.

Формируя цифровую ипостась, индивид одновременно осознаёт сохранение своей офлайн-идентичности, весь свой личный опыт: воспоминания, эмоциональные переживания, социальные взаимосвязи. Таким образом, субъект ощущает себя как «реального» и *одновременно* «виртуального», что и создаёт эффект личностного удвоения. И, хотя фактического «удвоения» личности не происходит, индивид воспринимает себя как бы существующим в двух, параллельных, измерениях. Пытаясь осознать этот парадокс, он заключает, что возникшая сущность, несомненно, не является им в буквальном смысле, однако она при этом не может быть отождествлена ни с кем иным, кроме него самого [Gorionova, 2019, 125, www]. И, как следствие, возникает переживание параллельного существования – в физической реальности и сетевом пространстве.

Гносеологическая интерпретация феномена связана с когнитивными свойствами сознания, способного отражать многомерность смысловых аспектов реальности. Вне цифровых взаимодействий, индивид, как правило, не сталкивается с переживанием множественности

идентичности. За исключением клинических случаев, личность демонстрирует способность к успешной интеграции различных аспектов своего «Я», субъективно интерпретируя их либо как проявления морального сознания, либо как результаты рефлексивного анализа собственной деятельности. Благодаря этой особенности восприятия, человек может одновременно удерживать различные концептуальные пространства, осознавая как их автономность, так и взаимопроникновение. Частичным отражением данного свойства сознания служит введённое Мишелем Фуко в 1960-х годах понятие «гетеротопии» [Фуко, 2006, 196-197].

Очевидность параллельного существования реального и виртуального миров проявляется в осознании разрыва (gap) между этими состояниями. Этот разрыв визуализируется как несовпадение реального и цифрового «Я», особенно заметное при сопоставлении повседневного поведения человека и его «цифровых следов». Ведь, если первое отражает живую социальную практику, то второе — результат анализа big data, формирующих «цифровую личность», которую индивид не всегда может отождествить с собой. Между тем, в условиях цифровой трансформации ключевой ценностью становится не столько сам индивид, сколько его цифровая репрезентация — совокупность данных, аккумулируемых в распределённых облачных системах. И как отмечают эксперты, данная тенденция будет определять развитие социотехнических систем в обозримой перспективе [Калинников, 2017, www].

Однако если в социальном существовании человек всё чаще «подменяется» своим *цифровым двойником*, совокупностью цифровых следов и профилей, то соотносится ли он и каким образом с «истинной» личностью, становится не всегда понятно. Поэтому нередко пользователь задаётся экзистенциальным вопросом — остаюсь ли я прежним, «реальным» человеком или превращаюсь в цифровую сущность, подобно герою фильма «Матрица», действующую в параллельной реальности. И если моё «Я» остаётся единым, то каким образом оно «совмещает» две столь различные ипостаси? И проблема цифрового двойника, успешно решаемая в технических системах, трансформируется в психологическую дилемму идентичности в виртуальной среде и её соотношения с «подлинной» личностью. Именно поэтому современные исследования концентрируются на проблеме идентичности в цифровом пространстве [Белинская, Тихомандрицкая, 2009, 319-320]. И хотя вопросы виртуальной идентичности начали привлекать внимание исследователей с 1990–2000-х годов, однозначного ответа на вопрос о природе сосуществования реальной и цифровой (виртуальной) самости, их соотношении, до сих пор не получено.

Когнитивные модели «виртуальной личности»

Анализ литературы, посвящённой соотношению виртуального и реального, позволяет выделить два основных, по сути противоположных, взгляда на особенности формирования виртуальной, цифровой, личности [Акчурин, 2000; Chalmers, 2022; Kolozova, 2018, www].

Согласно *первому*, — реальный и виртуальный миры существуют, по сути параллельно, в своей действительности. Согласно этим взглядам на природу виртуального, цифровые технологии стирают грань между реальным и виртуальным, и поэтому неверно понимать виртуальность как нереальность, «виртуальность есть другая реальность» [Носов, 2001, 2]. А поскольку современные информационные технологии создают «гибридную онтологию», где физические и цифровые объекты обладают равной значимостью, то, не только виртуальная реальность, но и цифровые сущности обладают собственной онтологией [Heim, 1994, 108]. Из этого в контексте данной парадигмы следует очевидный вывод, что виртуальная реальность не

имитирует действительность, а создает альтернативные пространства, сосуществующие с физическим миром. И тогда оказывается, что виртуальная реальность – это также настоящая реальность. А все существа, созданные с помощью репрезентативных технологий, обязательно оказываются виртуальными. И причина этого кроется в самой природе репрезентации. Другими словами, нет репрезентации без двух видов существ или двух контекстов для этих существ. Рассматривая возникающие сущности в качестве знаков, сторонники подобных идей утверждают, что знак – это действительное существо, но в то же время потенциально нечто иное. И мы можем идентифицировать его тогда и только тогда, когда эти две характеристики его природы (фактически что-то и потенциально что-то другое) присутствуют одновременно. [Ropolyi, 2016, 51, www]. Что заставляет человека при реальном «вхождении» в цифровую реальность стремиться сохранить внутреннюю гармонию и преодолеть ощущение внутреннего «раскола» своей личности, интегрируя и «распознавая» две формы своего существования: реальную повседневность и цифровую идентичность.

Безусловно, это явление проявляется не только в цифровом пространстве, но и при «столкновении» с иными мирами. Яркую иллюстрацию подобного можно обнаружить в образе *Чёрного монаха* из спектакля МТЮЗа (реж. К. Гинкас, 1999), созданного по одноимённой повести А. П. Чехова (1893). Герой произведения, магистр Коврин, вступает в диалог с галлюцинацией — Чёрным монахом, роль которого исполняет актёр И. Ясулович. В процессе этого общения Коврин приходит к пониманию иллюзорности монаха, однако тот, несмотря на своё «происхождение» из сознания героя, продолжает утверждать собственную реальность. И аргументирует это тем, что человеческий разум как «продукт» природы, способен порождать новые, автономные реальности.

В противовес описанному взгляду на сосуществование реального и виртуального, некоторые ученые формулируют более решительные теоретические построения, касающиеся природы «цифровой идентичности». Не акцентируя внимание на психологических механизмах становления личности в онлайн-среде, они утверждают, что под влиянием современных информационных технологий происходит трансформация фундаментальных характеристик человеческой природы [Haraway, 1991, 1, www].

Последователи этих идей полагают, что современный индивид, функционируя в условиях цифровой информационной среды, трансформируется в *homo informaticus*, существующего в полностью цифровом социальном пространстве (digital space). А предложенная ими эвристическая модель позволяет раскрыть механизмы формирования концепции «цифровой личности», которая возникает как когнитивная стратегия преодоления идентификационной дихотомии. [Ловинк, 2019; Jurgenson, 2014, www; Neil, Wesch, 2012, www]. Приверженцы данной концепции интерпретируют деятельность современного человека как обусловленную цифровым пространством. И тогда любые проявления человеческой активности рассматриваются как элементы функционирования внутри заданной системы, регулируемые ее нормами, алгоритмами и закономерностями.

Полагаю, что подобные идеи восходят к исследованиям Г. Андерса, который, рассматривая человека как «субъекта технологической эпохи», предложил понятие «тиражированного индивида» (или «дивизума») — существа, находящегося в состоянии постоянного напряжения между потоком информации и множественностью ее источников, что в конечном итоге ведет к фрагментации мировосприятия и утрате идентичности. [Anders, 1985, 139–140].

Приверженцы радикального направления в рамках данной концепции полагают, что базовые характеристики «человека информационного» претерпевают изменения под

воздействием технологических факторов. Это, в свою очередь, превращает его в виртуальный конструкт — элемент информационного пространства, сформированный технологическими инновациями и глобальными коммуникационными процессами. И, существующий в соответствии с принципами цифровой реальности, «*homo informaticus*» проявляет себя не в качестве социального субъекта, а как информационный феномен, цифровая симуляция [Курбатов, Папа, 2017, 49].

В рамках данной парадигмы интернет-пользователь предстает особым, эволюционно новым типом личности — результатом социо-информационного развития, «кибернетическим организмом», включенным в глобальные процессы обмена данными. Как следствие, *homo informaticus* существуя в множестве цифровых ипостасей, принимает различные социальные роли и активно участвует в конструировании виртуальной реальности. Таким образом, к его фундаментальным свойствам добавляются «информационно-опосредованные» характеристики, а процесс трансформации охватывает сущностные, функциональные и технологические параметры человеческого существования.

Из этого, казалось бы, следует, что одновременно, наряду с новой, информационной, «моделью» человека («трансформированной родовой сущностью»), существует реальный пользователь интернета, который взаимодействует с виртуальностью. Тем самым, сторонники концепции *homo informaticus*, по сути, «возводят» четкую границу между человеком, использующим компьютер, и тем его «дубликатом», кого они называют «информационным».

Эта амбивалентность в определении пользователя (реального индивида) демонстрирует, что в их работах эти понятия, в действительности, как бы сливаются, по сути, превращаясь в одно целое. А, на самом деле, нет никакого *homo informaticus*, а есть обычный человек, в котором каждый узнает себя, и который время от времени использует свое умение (навык) для того, чтобы «зайти» в интернет. И, таким образом, проблема виртуальной личности как субъекта сетевого взаимодействия выходит за пределы дихотомии «цифрового» и «реального». Она просто в новом контексте актуализирует классический вопрос о взаимосвязи и соотношении бытия и сознания в форме требования раскрытия диалектики объективной реальности и субъективного отражения цифровой среды.

Виртуальная самопрезентация как способ «расширения» реальности

Проведённый анализ сетевых коммуникаций в виртуальных сообществах выявил, что пользователи выстраивают дискурсивные стратегии, адаптируясь к контексту взаимодействия, усваивая нормы поведения внутри групп и дифференцируя участников на «принадлежащих» к сообществу и «аутсайдеров». В результате под воздействием онлайн-дискуссий пользователь (подобно тому, как это происходит в офлайн-среде) пересматривает свои убеждения, что ведёт к трансформации его когнитивной картины мира. Таким образом, осваивая цифровую среду, индивид вступает во взаимодействие с другими участниками, продуцируя совместно коммуникативные продукты — тексты, комментарии, реакции (лайки, репосты), метки и иные цифровые артефакты. Виртуальные практики (коммуникативные акты) не конструируют параллельную реальность, а становятся неотъемлемым элементом повседневного социального обмена [Прочко, Тищенко, 2022, 246]. И, следовательно, онлайн-активность не противопоставлена реальному миру, а органично в него встраивается.

Влияние личностной активности на конструирование виртуального (ментального)

пространства как инструмента «расширения» субъективной реальности проявляется не только в цифровой среде. Французский психоаналитик и литературовед Пьер Байяр рассматривает художественные произведения как альтернативные миры, сформированные автором в воображаемой реальности. Согласно его теории, в ходе чтения генерируется уникальное смысловое поле, доступное лишь определенным читателям и способное трансформироваться относительно первоначального авторского замысла. Таким образом, Байяр проводит концептуальное разграничение между реальностью воображения и объективной действительностью, подчеркивая, что мир литературных персонажей существует не только как продукт авторского творчества, но и как результат интерпретационных усилий читателя [Байяр, 2020, с. 46].

Концептуализируя психику как «промежуточную онтологическую реальность», пространство взаимодействия сознания и объективного мира, Байяр определяет её функциональную роль как «транслятора», осуществляющего взаимопереход между иллюзорным (по сути, виртуальным) и действительным [Байяр, 2017, 125]. Этот «медиативный пласт» представляет собой не только продукт индивидуальной психической организации, но и существенный фактор человеческой экзистенции, не ограниченной сферой литературной рецепции. Именно этим обстоятельством объясняется методологическая позиция Байяра, уравнивающая эпистемологический статус фантазии, художественного вымысла и проявлений бессознательного начала.

Читатель, как и пользователь интернета, мысленно погружается в воображаемое пространство, воспринимая его как «продолжение» («расширение») реальности. Данный процесс имеет сходные механизмы с цифровым взаимодействием. И создаваемое цифровое пространство воспринимается также как органичное расширение реальности. В нем естественным образом проявляются освоенные модели поведения, когнитивные схемы и визуальные репрезентации.

С методологической точки зрения, представленный психоаналитический подход предстает как модель формирования «цифровой личности», и демонстрирует динамику взаимосвязи между виртуальной и цифровой самопрезентацией (как процессом конструирования виртуальной идентичности) и реальной идентичностью.

В академических исследованиях формирование «цифровой личности» чаще всего интерпретируется как механизм преодоления субъективно воспринимаемого разрыва между физическим и цифровым модусами существования [Белинская, Тихомандрицкая, 2009, 320]. Однако, из опыта «посещения» виртуальной среды, становится очевидно, что на уровне обыденного сознания индивид не рефлексировывает свое «пробывание» в виртуальной среде как «нахождение» в альтернативной реальности. Его субъектность в цифровом (и читательском) пространстве воспринимается как естественное *продолжение* личностной идентичности. Процесс освоения виртуальной среды через взаимодействие с другими участниками сетевых сообществ субъективно переживается как расширение уже сложившейся и интериоризированной картины реальности.

Что касается тезиса о «разорванности» миров субъектности, то подобный взгляд, скорее отражает исследовательскую позицию, предполагающую изолированность индивидуального сознания, нежели соответствует эмпирическому опыту пользователей. В действительности, индивид (читатель) функционирует как участник коллективного взаимодействия, как в физическом, так и в цифровом пространстве, даже если это взаимодействие имеет виртуальный характер. А взаимодействие (коммуникативность) отражает способность интегрировать в

повседневность механизмы развития, преобразуя собственную идентичность в новое состояние.

Феномен виртуального удвоения трактуется неоднозначно: либо как преодоление когнитивного диссонанса, либо как модификация субъектности. Однако исследования подтверждают, что онлайн-коммуникация не изолирована от реальности, а встроена в социальные практики. Цифровая активность не заменяет, а дополняет физический мир, оставаясь средством познания и самореализации.

Взаимодействие физического и цифрового в онлайн-среде

Участие в онлайн-сообществах предполагает идентификацию пользователя как члена сообщества. Лингвистический анализ сообщений посредством обнаружения эллиптических конструкций в сообщениях, интерпретируемых исключительно в рамках группового дискурса, указывает на становление цифровой идентичности [Прочко, Тищенко, 2022, 245]. Таким образом, механизмы социализации в виртуальной среде аналогичны механизмам в реальной – идентичность конструируется через социальные взаимодействия.

Таким образом, проблема «раздвоения Я» преодолевается не через противопоставление реального и цифрового аспектов личности, а через осознание их глубинной взаимосвязи. Такой взгляд на идентичность как на продукт социальных взаимодействий сложился в начале XX века в ходе трансформации научной картины мира, связанной с пересмотром субъект-объектных отношений. Познаваемый объект «интегрируется» в познающий субъект, что порождает эффект «размножения» реальностей. В этом процессе субъективное становится компонентом объективной действительности, которая предстает и как причинно обусловленная внешняя среда, и как внутренняя реальность сознания [Зинченко, Мамардашвили, 1977, с. 314].

Объект становится предметом познания только при условии его выражения в идеальных формах – языковых структурах, дискурсивных практиках или когнитивных моделях. Согласно концепции Э. В. Ильенкова, опредмеченные культурные образы формируют особую объективную реальность, сосуществующую с материальным миром [Ильенков, 2021, с. 48]. Такой подход подчеркивает конструктивный и творческий характер познания, в ходе которого формируются культурно-исторические репрезентации действительности. Следовательно, процесс идентификации осуществляется через осмысление социальных взаимодействий, в первую очередь коммуникативных процессов, которые позволяют индивиду конституировать себя в качестве объекта рефлексии.

Эта способность к социальному сравнению и ориентации на других основана на фундаментальном человеческом свойстве – коммуникативности, которая служит механизмом поддержания социальности и, как следствие, формирования и сохранения идентичности. Таким образом, вопрос о природе виртуальной (цифровой) личности выходит за рамки моделей цифровой трансформации. Данная проблема касается основ человеческого бытия, включая природу сознания, и требует рассмотрения в контексте формирующейся социальной реальности.

Заключение

Повсеместное проникновение цифровых технологий в социальную практику, включая использование сетевых сервисов и социальных медиа, формирует в общественном сознании представление о естественном раздвоении человеческого «Я» при переходе в онлайн-

пространство. Попытки осмысления этой «цифровой гибридности» часто сводятся к анализу концепций «субъекта данных», модели *homo digitalis* или трансформации человеческой природы. Анализ современных методологических стратегий исследования идентичности в условиях цифровой реальности демонстрирует, что учёный сталкивается не только с необходимостью подбора дефиниций *цифрового субъекта* («digital subject»). Феномен цифрового дуализма актуализирует более глубокую философскую проблему – вопрос о взаимосвязи онтологического и гносеологического аспектов процесса познания мира, который одновременно обладает объективным существованием и субъективно конструируется в ходе человеческой деятельности.

Следовательно, проблема двойственности («удвоения») пользователя интернетом, возникновении т.н. «цифровой личности», с одной стороны, отражает соотношение объективной реальности и субъективного восприятия цифровой среды. С другой – затрагивает глубинные аспекты человеческой психики, то, что традиционно ассоциируется с понятием души. Решение этой дилеммы достигается не в результате описания характерологических особенностей виртуального субъекта, и, даже, не в области исследования психологии пользователя интернетом, его следует искать в сфере исследования *идеального*, изучения исторического развития психики в ее соотношении с мышлением и бытием.

Библиография

1. Акчурин И.А. Виртуальные миры и человеческое познание // Акчурин И.А., Коняев С.Н. (ред.) Концепция виртуальных миров и научное познание. СПб. : Изд-во Рус. христиан. гуманитар. ин-та, 2000. С. 9-29.
2. Байяр П. Дело собаки Баскервилей / Савосин Д. (пер. с франц. М. : Текст, 2017. 118 с.
3. Байяр П. Дело Гамлета. Диалог глухих / Савосин Д. (пер. с франц.) М. : Текст, 2020. 222 с.
4. Белинская Е.П., Тихомандрицкая О.А. Социальная психология личности. М. : «Академия», 2009. 300 с.
5. Калинин К. Грэф рассказал о возрастающей роли цифрового аватара личности // Пост РИА Новости. 18:47. 27.07.2017 // URL: <https://ria.ru/20170723/1499007433.html>. (дата обращения 30.07.2025).
6. Зинченко В.П., Мамардашвили М.К. Проблема объективного метода в психологии // Вопросы психологии. 1977. № 7. С. 109-125.
7. Ильенков Э.В. Диалектика идеального // Ильенков Э. В. Собрание сочинений / Российская академия наук, Институт философии. М. : «Реабилитация». Т. 5. 2021. 447 с.
8. Курбатов В.И., Папа О.М. «Homo informaticus» – человек информационной эпохи: характерологические черты. 2017 // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2017. № 1. С. 46-51.
9. Ловинк Г. Критическая теория интернета // Лебедев Д., Торкановский П. (пер. с англ.) М. : Ад Маргинем Пресс, 2019. 304 с.
10. Носов Н.А. Манифест виртуалистики. М.: Путь, 2001. (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 15.) 17 с.
11. Прочко А.Л., Тищенко В.И. Стимулирующие факторы использования и риски трансформации «виртуальной реальностью» личности человека // Попков Ю.С., Тищенко В.И. (ред.) Системные исследования. Методологические проблемы. Ежегодник 2021-2022. В. 40. М. 2022. С. 239-271.
12. Труфанова Е.О. Человек в цифровом мире» «распределенный» и целостный // Вестник пермского университета. Философия. Психология. Социология. 2021. В. 3. С. 370-375 // URL: doi: 10.17072/2078-7898/2021-3-370-375 (дата обращения 30.07.2025)
13. Фуко М. Другие пространства // Интеллектуалы и власть: Избранные политические статьи, выступления и интервью. М.: Праксис, 2006. С. 191–204.
14. Anders G. Die Antiquarität des Menschen. Bd. 1. Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution. München. 1985. 353 S
15. Chalmers David J. Reality+: Reality worlds and the problems of philosophy. Allen Lane, 2022. 520 P.
16. Goriunova Olga. (2019) «The Digital Subject: People as Data as Persons» // Theory, Culture and Society, 2019. V. 36. Iss. 6, pp. 125-145 // URL: <https://philpapers.org/rec/GORTDS-2>. (дата обращения 30.07.2025).
17. Haraway Donna A Cyborg Manifesto. Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century» // Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. New York: Routledge, 1991. P. 149-181 // URL: https://www.faculty.umb.edu/gary_zabel/Courses/Art%20and%20Philosophy%20in%20SL%20and%20Other%20Virtual%20Worlds/Texts/cyborg_manifesto.pdf. (дата обращения 30.07.2025).

18. Heim Michael. *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford University Press, Inc. 1994. 175 P.
19. Neil L. Whitehead, Wesch Michael (Ed.) *Human No More: Subjectivities, Unhuman Subjects, and the End of Anthropology..* 2012. University Press of Colorado // URL: <https://muse.jhu.edu/book/17707> (дата обращения 30.07.2025).
20. Jurgenson Nathan. Digital dualism versus Augmented Reality // <https://thesocietypages.org/cyborgology/2011/02/24/digital-dualism-versus-augmented-reality> (дата обращения 30.07.2025).
21. Kolozova K. Philosophical and Speculative Economies of the Vanishing Body // *Front. Sociol* P. 3:26. URL: doi: 10.3389/fsoc.2018.00026 (дата обращения 30.07.2025).
22. Ropolyi L. Virtuality and Reality—Toward a Representation Ontology // *Philosophies* 2016, 1, 40–54 // URL: https://www.researchgate.net/publication/284710493_Virtuality_and_Reality-Toward_a_Representation_Ontology (дата обращения 30.07.2025).

Epistemological analysis of the concept of "digital identity"

Viktor I. Tishchenko

PhD in Philosophy,
Head of the Department of "Community Informatics",
Federal Research Center "Informatics and Control"
of the Russian Academy of Sciences
119333, 44/24 Vavilova str., Moscow, Russian Federation;
e-mail: vtichenko@mail.ru

Abstract

The paper examines the phenomenon of digital identity as a modern socio-philosophical concept that arises in the context of widespread digitalization of society. The author conducts a systemic analysis of the transformation of traditional ideas about personality under the influence of the digital environment, considering this process as a complex interaction of cognitive, social and technological factors. Particular attention is paid to the critical analysis of two competing paradigms: the concept of the parallel existence of the real and virtual "I" and the theory of radical transformation of human nature in the context of digital reality. The main conclusion of the study is that the digital personality cannot be reduced either to a simple continuation of offline identity or to a fundamentally new anthropological phenomenon. The author substantiates the position that the virtual "I" should be considered as an organic element of a complex system of social interactions of a modern person. The findings of the study are valuable for the development of new models of identity in the context of the technological revolution.

For citation

Tishchenko V.I. (2025). Epistemologicheskij analiz ponyatiya «cifrovoy lichnosti» [Epistemological Analysis of the Concept of "Digital Identity"]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 14 (7A), pp. 103-112.

Keywords

Digitalization, social networks, "digital identity", virtual space, personality

References

1. Akchurin, I.A. (2000). Virtualnye miry i chelovecheskoe poznanie [Virtual worlds and human cognition]. In I.A. Akchurin & S.N. Konyaev (Eds.), *Kontseptsiya virtualnykh mirov i nauchnoe poznanie* [The concept of virtual worlds and scientific knowledge] (pp. 9-29). Izdatelstvo Russkogo khristianskogo gumanitarnogo instituta.
2. Bayyar, P. (2017). Delo sobaki Baskervilei [The case of the Hound of the Baskervilles] (D. Savosin, Trans.). Tekst. (Original work published 2008).
3. Bayyar, P. (2020). Delo Gamleta. Dialog glukhikh [The Hamlet case: Dialogue of the deaf] (D. Savosin, Trans.). Tekst. (Original work published 2015).
4. Belinskaya, E.P., & Tikhomandritskaya, O.A. (2009). *Sotsialnaya psikhologiya lichnosti* [Social psychology of personality]. Akademiya.
5. Kalinnikov, K. (2017, July 27). Gref rasskazal o vozrastayushchei roli tsifrovogo avatara lichnosti [Gref spoke about the increasing role of the digital avatar of the individual]. RIA Novosti. Retrieved July 30, 2025, from <https://ria.ru/20170723/1499007433.html>
6. Zinchenko, V.P., & Mamardashvili, M.K. (1977). Problema ob "ektivnogo metoda v psikhologii" [The problem of the objective method in psychology]. *Voprosy Psikhologii*, 7, 109-125.
7. Ilyenkov, E.V. (2021). Dialektika idealnogo [The dialectics of the ideal]. In *Sobranie sochinenii* [Collected works] (Vol. 5, pp. 1-447). Reabilitatsiya.
8. Kurbatov, V.I., & Papa, O.M. (2017). "Homo informaticus" – chelovek informatsionnoi epokhi: kharakterologicheskie cherty ["Homo informaticus" – a person of the information age: Characterological features]. *Gumanitarnye, sotsialno-ekonomicheskie i obshchestvennye nauki* [Humanities, Socio-Economic and Social Sciences], 1, 46-51.
9. Lovink, G. (2019). *Kriticheskaya teoriya interneta* [Critical theory of the internet] (D. Lebedev & P. Torkanovskii, Trans.). Ad Marginem Press. (Original work published 2016).
10. Nosov, N.A. (2001). *Manifest virtualistiki* [The manifesto of virtualistics] (Trudy laboratorii virtualistiki; Vol. 15). Put.
11. Prochko, A.L., & Tishchenko, V.I. (2022). Stimuliruyushchie faktory ispolzovaniya i riski transformatsii "virtualnoi realnostyu" lichnosti cheloveka [Incentive factors for use and risks of transformation of the human personality by "virtual reality"]. In Yu.S. Popkov & V.I. Tishchenko (Eds.), **Sistemnye issledovaniya. Metodologicheskie problemy. Ezhegodnik 2021-2022** [System research. Methodological problems. Yearbook 2021-2022] (Vol. 40, pp. 239-271).
12. Trufanova, E.O. (2021). Chelovek v tsifrovom mire: "raspredelennyi" i tselostnyi [Man in the digital world: "Distributed" and holistic]. *Vestnik Permskogo universiteta. Filosofiya. Psikhologiya. Sotsiologiya* [Perm University Herald. Philosophy. Psychology. Sociology], 3, 370-375. <https://doi.org/10.17072/2078-7898/2021-3-370-375>
13. Fuko, M. (2006). *Drugie prostranstva* [Of other spaces]. In *Intellekтуалы i vlast: Izbrannye politicheskie stati, vystupleniya i intervyyu* [Intellectuals and power: Selected political articles, speeches and interviews] (pp. 191–204). Praxis. (Original work published 1984).
14. Anders, G. (1985). *Die Antiquiertheit des Menschen. Bd. 1. Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution* [The obsolescence of man. Vol. 1. On the soul in the age of the second industrial revolution]. C.H. Beck.
15. Chalmers, D. J. (2022). *Reality+: Virtual worlds and the problems of philosophy*. W. W. Norton & Company.
16. Goriunova, O. (2019). The digital subject: People as data as persons. *Theory, Culture & Society*, 36(6), 125–145. Retrieved July 30, 2025, from <https://philpapers.org/rec/GORTDS-2>
17. Haraway, D. (1991). A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century. In *Simians, cyborgs and women: The reinvention of nature* (pp. 149–181). Routledge. Retrieved July 30, 2025, from https://www.faculty.umb.edu/gary_zabel/Courses/Art%20and%20Philosophy%20in%20SL%20and%20Other%20Virtual%20Worlds/Texts/cyborg_manifesto.pdf
18. Heim, M. (1994). *The metaphysics of virtual reality*. Oxford University Press.
19. Whitehead, N. L., & Wesch, M. (Eds.). (2012). *Human no more: Digital subjectivities, unhuman subjects, and the end of anthropology*. University Press of Colorado. Retrieved July 30, 2025, from <https://muse.jhu.edu/book/17707>
20. Jurgenson, N. (2011, February 24). *Digital dualism versus augmented reality*. The Society Pages. Retrieved July 30, 2025, from <https://thesocietypages.org/cyborgology/2011/02/24/digital-dualism-versus-augmented-reality>
21. Kolozova, K. (2018). Philosophical and speculative economies of the vanishing body. *Frontiers in Sociology*, 3(26). <https://doi.org/10.3389/fsoc.2018.00026>
22. Ropolyi, L. (2016). Virtuality and reality—Toward a representation ontology. *Philosophies*, 1(1), 40–54. Retrieved July 30, 2025, from https://www.researchgate.net/publication/284710493_Virtuality_and_Reality_-_Toward_a_Representation_Ontology