

Концептуальная модель идентичности в виртуальной среде

Научный руководитель – Сорина Галина Вениаминовна

Шувалова Мария Александровна

Аспирант

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра философии языка и коммуникации, Москва, Россия

E-mail: mash-shuvalov@yandex.ru

В виртуальной реальности идентичность человека явно формируется путем создания определенного образа себя, что в том числе выражается в создании аватара. Проследить взаимоотношение личной идентичности с социальной, а также с более общим контекстом виртуального мира возможно с помощью следующих трех уровней:

(а) Личностный уровень — это определенный набор "физических" характеристик, которые человек приписывает себе и воплощает в своем аватаре. То, как игрок видит себя в качестве субъекта действия.

(b) Межличностный уровень включает ролевую идентификацию, идентификацию с другими участниками, виртуальными артефактами и значимыми объектами, а также виртуальную историю жизни (другими словами, принятие индивидом через аватар социальных ролей, характерных для социальной группы, к которой индивид себя причисляет. Определенные социальные характеристики, которые человек принимает на себя и на основании которых другие пользователи воспринимают человека и строят с ним отношения);

(с) Макроуровень, уровень виртуального мира - более высокий уровень обобщения, на котором существуют виртуальные отношения и общение, виртуальное сообщество, виртуальная материальная культура, сценарий или виртуальный нарратив.

Давайте более подробно рассмотрим, что происходит на каждом уровне. Во-первых, на личностном уровне личность пользователей, управляющих аватаром, раскрывается в соответствии с их предпочтениями, а сам аватар очень пластичен. Затем, на межличностном уровне, присоединяясь к определенной группе, индивид принимает на себя обязательство выполнять определенную социальную роль, а также принять ценности и убеждения социальной группы, связанные с социальной ролью. Можно проследить взаимосвязь между личностной идентичностью, ролью и социальной группой.

Однако необходимо обратить внимание на взаимосвязь этих двух уровней и третьего, микроуровня. Поведение индивида зависит от мира (ситуации), в котором происходит его самопрезентация. При создании "физического" облика аватара пользователь руководствуется как своим стремлением к самовыражению, так и определенными, заранее заданными характеристиками виртуальной среды. Ведь именно виртуальный мир/пространство в данном случае задает смысловой контекст поведения и реализации идентичности. Виртуальное пространство задает этот контекст с помощью символов/языка, которые определяют позиции в социальной структуре. Пользователь, действуя в этом виртуальном мире, идентифицирует других участников, а также обозначает и идентифицирует себя (создает внутренние смыслы своего поведения и идентичности). Взаимодействие пользователя с другими участниками формирует и конструирует содержание виртуального социального пространства. Начиная с личностного уровня, пользователь проходит через межличностный и макроуровень, формируя свою идентичность явно, меняя аватар, но также формируясь имплицитно под влиянием семиотических установок виртуального мира.

Источники и литература

- 1) Nagy, Peter & Koles, Bernadett. (2014). The digital transformation of human identity. *Convergence*. 20. 276-292.
- 2) Stets, Jan & Burke, Peter. (2003). A Sociological Approach to Self and Identity. *Handbook of Self and Identity*.
- 3) Ana Boa-Ventura, Leonel Morgado, Nelson Zagalo. (2012) Virtual worlds and metaverse platforms : new communication and identity paradigms