Искусственные общества. 2013-2023

ISSN 2077-5180

URL - <http://artsoc.jes.su>

Все права защищены

Выпуск 4 Том 16. 2021

Автономность и номадический релятивизм цифровой идентичности

Юмартов Дмитрий Андреевич

*Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова
Российская Федерация, Москва*

Шувалова Мария Александровна

*Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова
Российская Федерация, Москва*

Аннотация

В статье исследуется идентичность человека в таких цифровых пространствах, как видеоигры и виртуальная реальность. Они представляют собой интерактивные искусственные среды, автономные от реальности, имеющие альтернативную онтологию, логику развития событий, нарративный и мифологический контекст. Видеоигры обладают эффектом погружения, который усиливается в виртуальной реальности из-за возможности интегрироваться в телесность игровой модели.

Вид цифровой идентичности, который задан дизайнером видеоигры в соответствии с нарративом и художественными целями, мы называем персонажем. Противоположный тип - аватар, он отражает те или иные стратегии саморепрезентации индивида (пользователя). Цифровая идентичность интересует нас прежде всего из-за способности аватара быть независимым (автономным) от физиологии человека и от социальных категорий, которые приписываются пользователю в реальном мире. Цифровая идентичность может конструироваться самим индивидом в соответствии со своими предпочтениями, что позволяет решить многие гендерные, расовые, возрастные проблемы. Возможность погружения в телесность аватара и влияния через него на внутриигровые объекты при этом подкрепляют дистанцирование от реальной телесности. Более того, в многопользовательских играх, ориентированных на геймплей повседневности, она

может существовать в искусственном обществе и обладать для членов этого общества внутренней значимостью.

Другой важный признак цифровой идентичности - её непостоянство, релятивизм. Цифровая идентичность изменчива из-за многообразия цифровой среды, что позволяют иметь разные идентичности в разных играх или изменять внешний вид аватара в одной игре, не выходя из неё. Автономность и изменчивость цифровых моделей могут быть стратегией осуществления философских проектов номадической идентичности Розы Брайдотти и Донны Харауэй, в которых субъект не привязан к каким-либо константам и постоянно определяет и переопределяет себя через действия.

Ключевые слова: Идентичность, видеоигры, виртуальная реальность, субъективность, телесность, постгендеризм, киборг, номадический субъект

Дата публикации: 19.12.2021

Ссылка для цитирования:

Шувалова М. А. , Юмартов Д. А. Автономность и номадический релятивизм цифровой идентичности // Искусственные общества. – 2021. – Т. 16. – Выпуск 4. URL: <https://artsoc.jes.su/s207751800017576-2-1/>. DOI: 10.18254/S207751800017576-2

1

Новые искусственные среды.

В современном мире происходит переосмысление классических онтологических концепций в связи с усложнением и расширением искусственных сред, в которых может существовать субъект. Феномен расширения искусственных сред связывается с активным развитием Интернет-технологий и видеоигр в конце 20 - начале 21 веков, позволяющих конструировать миры, которые не задаются общественным контекстом, а в той или иной степени становятся самостоятельно существующими и задающими свой собственный дискурс. Если традиционные искусственные среды вроде книг, фильмов, художественных вселенных обычно существовали в рамках линейного и последовательного нарратива и не предполагали прямого доступа в свое содержание, то теперь они, во-первых, приобретают гибкий и изменчивый характер, а во-вторых - интегрируют человека в свое инобытийное пространство и позволяют быть в нем субъектом. Это инобытийное пространство в гегелевском смысле по отношению к наличному нечто «положено в нем как его собственный момент» [3, с. 129], является производным из естественного, изначального бытия, но при этом интроспективно полагается отличным от него.

² Однако искусственные среды с субъектом создавались и раньше. Например, А. П. Сегал отмечает, что «виртуальная идентичность» существовала в творческой деятельности коллективных псевдонимов вроде Макса Фрая или Козьмы Пруtkова. Отличие новых искусственных сред в том, что они автономны от естественной среды [5, с. 1381]. Несмотря на сотворенность, порожденность естественной средой, современные виртуальные среды сами способны порождать

новые пространственно-временные характеристики, социальные контексты, новые восприятия, не сводимые к таковым в естественной среде. Существование естественного внешнего мира является для субъекта, находящегося в новой искусственной, виртуальной среде, чем-то трансцендентным. Возникновение субъективной автономии от естественной среды может произойти двумя путями. Первый – это, в терминологии Йохана Хёйзинга, «магический круг» отделения игры от реальности [8], как, например, реальность с её социально-политическим, культурным контекстом выносится за скобки в исторических реконструкциях или партиципаторном театре. Здесь мы имеем другой социокультурный мир, в котором есть субъекты с идентичностью, не совпадающей с идентичностью в их обыденном состоянии, однако такие искусственные среды продолжают быть имманентными реальному миру. Второй путь – техническая эмуляция искусственной среды в дигитальном, цифровом пространстве. К таким искусственным средам мы относим сеть Интернет в её коммуникационном аспекте, а также графические и виртуальные симуляции, которые проявляются чаще всего как видеоигры (компьютерные, консольные, браузерные и мобильные) и игры в виртуальной (в смысле VR-технологий) реальности. Причем если Интернет онтологически сосуществует с реальным миром, расширяя только бытие индивидуального сознания, то видеоигры и виртуальная реальность пространственно представляют мир, по своей топологии и физическим законам отличный от реального [1, с. 1513]. Как было сказано выше, такой мир включает в себя субъекта (игрока), он интерактивен, содержит возможность взаимодействия с ним. Данная работа посвящена по большей части именно интерактивным видеоигровым и VR-средам.

³ Дистрибуция видеоигр стала важным сегментом глобального рынка, где количество потребителей постоянно увеличивается. Игровая индустрия меняет современное общество и культуру. Видеоигры, по мнению игроведа Грэма Киркпатрика, представляют собой не просто состязательный или развлекательный процесс, к которому относятся обычные игры, а новую форму творческой деятельности, новый вид культуры [13]. Сюжеты видеоигр могут быть очень глубокими, поднимающими серьезные социальные и психологические вопросы¹. Совокупность сюжетной, культурно-мифологической и процессуальной (геймплейной) составляющих игры называется сеттингом. Объекты, находящиеся внутри этого сеттинга, являются лишь отсылками к реальности, они призваны делать мир не подобным реальности, то есть не копировать реальность, а реалистичным – вызывающим чувство внутренней непротиворечивости за счёт аккумуляции некоторых акциденций мира, таких как законы физики или рыночные принципы, в сеттинге игры (разумеется, с поправкой на её мифологию и геймплей).

⁴ Виртуальная реальность – это смоделированный программным кодом мир, в который человек погружается с помощью эмуляционных устройств или нейрокомпьютерного интерфейса, связывающих программу и органы чувств и/или когнитивную деятельность человека. А. П. Сегал дает схожее определение: виртуальная реальность – это «поле образов, эмулирующее с той или иной степенью схожести время, пространство, расположенные в нем объекты, действующих субъектов и взаимосвязь между ними» [5, там же]. Виртуальная

реальность, в отличие от обычной видеоигры, не просто воспроизводит искусственную среду, а эмулирует её как пространство образности, эмулирует альтернативное реальному, ощущаемое инобытие, в котором человек может быть интегрирован в телесность управляемой модели. Так, О. И. Елхова описывает «индекс виртуальности» как сочетание технической иммерсивности (погруженности), рациональной и эмоциональной вовлеченности субъекта, объектной интерактивности [2]. Современные VR-шлемы способны давать стереоскопическое изображение, а VR-перчатки позволяют ощущать форму виртуальных объектов и имитировать моторику рук игрока. Недавно был разработан VR-костюм, который позволяет испытывать комплекс тактильных ощущений по всему телу, изменяя амплитуду, частоту и силу тока через сеть электродов, расположенных на теле. Апофеозом является идея нейрокомпьютерного интерфейса, то есть системы обмена информацией между мозгом и компьютерной программой, которая может завершить погружение человека в искусственную среду и максимально дистанцировать чувственность от реальности.

5

Цифровая идентичность: персонажи и аватары.

В данной статье, отталкиваясь от онтологической автономности искусственной цифровой среды по отношению к реальному миру, мы исследуем искусственную идентичность, которой также свойственна автономия. Помимо автономности, цифровой идентичности свойственна гибкость, возможность собирания и пересобирания пользователем вместилища своей манифестации (создание профиля/конструирование аватара).

6 Цифровая идентичность прежде всего зависит от способа её конституирования. Здесь мы разделяем понятия персонажа и аватара. Персонаж видеоигры или сетевого ролевого проекта нарративно определен, как нарративно определен персонаж книги или фильма [9, с. 76-77]. Идентичность здесь конституируется по тому же принципу, по которому в реальном мире она назначается обществом в соответствии с принятыми в нем социокультурными нормами. В реальном мире человек познает свою идентичность через перформативные акты её назначения, через вопрошание истории своей жизни, через принятие ярлыков и паттернов поведения в своей культуре на самого себя. Идентичность персонажа также перформативно назначается в первые минуты игры, персонаж обычно обладает предысторией, его основные характеристики встроены в систему символических и процессуальных внутриигровых значений. Персонаж всегда обладает автономной идентичностью, при этом сознание игрока интегрируется в знание персонажа (героя) о мире игры².

7 Аватар же в его чистом виде можно охарактеризовать как осознанное и намеренное отображение альтернативной самости своего владельца. Аватар, в отличие от персонажа, ссылается на самого пользователя, на его собственные стратегии манифестации себя в цифровом мире, но ссылается не через материальность в реальном мире. Конструирование аватара зависит как от желания пользователя, так и от возможностей цифровой площадки, на которой происходит создание аватара. Аватар, в отличие от персонажа, может быть

динамичен и гибок: пользователь цифровой среды может как вносить незначительные изменения в свою цифровую репрезентацию, так и полностью изменять свой цифровой профиль/игрового персонажа. Идентичность аватара автономна также тем, что зависит не от физического телесного воплощения, а от подлинной психической манифестации собственного «Я» именно в таких формах, в каких оно его для себя представляет в искусственной среде³.

8

Степень автономности цифровой идентичности.

Степень автономности идентичности в цифровой среде варьируется в зависимости от трех факторов: от цели пропускания через себя цифровой составляющей, от предсуществования искусственной среды и от степени онтологической обособленности искусственной среды.

⁹ По цели пропускания через себя цифровой составляющей идентичность можно разделить на представительную и конститутивную форму. Представительная форма есть результат манифестации всех или некоторых фундаментальных характеристик реального образа индивида (гендера, возраста, внешности), его реальных социальных ролей и статусов в Интернет-пространстве, реже в видеоиграх, без сущностного преобразования их в нечто иное. Примерами являются аккаунты в социальных сетях, блогосфера, общение в мессенджерах, дигитальное образование, многопользовательские игры без культурного и социально-коммуникативного аспекта. Несмотря на то, что поведение индивида в социальных сетях или в играх может отличаться от реального, в представительной форме выражения идентичности индивид не меняет своих эссенциальных характеристик [6, с. 79]. Такая идентичность обладает низким уровнем автономии или не является автономной вовсе – так, согласно некоторым современным исследованиям, идентичность в сетевом пространстве не является ни идеализацией, ни альтерацией реальной идентичности, а социальные сети есть «эффективный медиум выражения и передачи реальной личности» [10, р. 374]. Конститутивная форма же выражается в создании или восприятии альтернативного образа личности, которая не отсылает на совокупность характеристик индивида в реальном мире.

¹⁰ Любой видеоигровой мир несет в себе как определенную свободу действия, так и ограничения. Не все игры дают возможность к конституированию видеоигровой идентичности. Возможности поведения игрока вырастают из смыслового контекста, который задает видеоигровой сеттинг, от которого и зависят проектируемые разработчиками игры возможности платформы (среды). Такой контекст задается с помощью символов (языка), которые определяют видеоигровую процессуальную и символическую структуру. Предсуществование – это установка «демиургом» искусственной среды её символических образов и задавание её процессуальных возможностей до того, как в среду попадет субъект, до её запуска. Предсуществующие возможности можно разделить на соревновательные, развлекательные, сюжетные и социально-коммуникативные. Только в последних двух случаях возможна подлинная автономизация, поскольку развлекательные и соревновательные среды не могут продуцировать

дискурсивность. Дискурсивность подразумевает циркуляцию социокультурных смыслов, которые невозможны без культурно-мифологической предзаданности.

¹¹ Можно выстроить градацию онтологической обособленности цифровых искусственных сред от реальной среды. Сетевое пространство мало обособленно от реального мира, оно является прежде всего текстовым, символьным. Сетевая идентичность, таким образом, чаще всего есть репрезентация (представление) реальных аспектов личности человека. Пространство видеоигры визуализировано. Тем не менее, в обычной видеоигре пользователь осознает опосредованность его пребывания в смоделированном мире, поскольку пользуется периферийным оборудованием, предназначенным для передачи сообщения компьютеру, который, в свою очередь, вносит изменения в игровой процесс [1]. Модель, которой управляет играющий, в данном случае отчуждена от игрока. Персонаж или аватар в игре субъективно для индивида остаются лишь элементом реального предметного поля, как таковой является фигурка в настольном хоккее. Виртуальность же позволяет пользователю наблюдать за смоделированным миром, находясь внутри его топологии, и взаимодействовать с симуляцией, испытывая иллюзию непосредственного контроля и отождествления своих манипуляций с действиями взятого под контроль внутриигрового персонажа или аватара. Помимо ощущения имманентности мира, игрок, видя из глаз управляемой модели, ощущает себя через себя её телесность. Этот эффект может усиливаться тактильными VR-технологиями, а в будущем – нейро-компьютерным интерфейсом. То есть в виртуальной реальности пользователь не просто берет на себя управление игровой моделью, но интегрируется в альтернативное поле действий и ощущений. Создателем той или иной виртуальной реальности может быть вписана возможность моделирования телесности персонажа или аватара пользователем. Иллюзия отождествления с телесностью аватара может приобретать тогда самую четкую форму, а автономность достигает своего апогея.

¹²

Интерсубъективность и три уровня цифровой идентичности.

Ещё одним фактором автономности является наличие вокруг погруженного в искусственную среду индивида альтернативного, цифрового общества, то есть интерсубъективность. Интерсубъективность зависит от присутствия в искусственной среде иных акторов, обладающих агентностью и технически способных эту агентность реализовать. В одиночных играх, где субъект один – и это игрок, происходит только человеко-машинное взаимодействие. Существует некоторая постгуманистическая перспектива наделения развитого игрового интеллекта статусом агентности, однако на данный момент не-игровые персонажи проектируются под конкретные нужды игрока, и их диапазон действий ограничен полем зрения игрока – они могут симулировать разговор друг с другом или соблюдение режима дня, но при этом все их действия служат для создания игроку иллюзии жизни в видеигровом мире. Таким образом, интерсубъективность сейчас может образоваться только в многопользовательских играх, позволяющих взаимодействовать с другими человеческими акторами через обеспечение одновременного присутствия в определенной точке пространства нескольких пользователей. К примеру, если аватары находятся в непосредственной близости

друг от друга, то два участника могут общаться, в зависимости от платформы используя текстовые, звуковые или графические сообщения. Многопользовательская игра - это многоуровневая структура, предсуществующая для интересубъективного взаимодействия.

¹³ Существуют многопользовательские игры, ориентированные на развлечение и соревнование, не дающие возможность конституировать социокультурно-значимые смыслы для игрового бытия, и в них идентичность проявляется лишь в форме отпечатка реальной идентичности. Но существуют и интересубъективные игры, предсуществующие для реализации автономной идентичности. Пользователь, действуя в таком видеоигровом мире, идентифицирует других акторов как носителей социальной роли, а также обозначает себя в социальном контексте (создает внутренние смыслы своего поведения и идентичности). Взаимодействие пользователя с другими акторами формирует и конструирует содержание видеоигрового социального пространства. Таковыми многопользовательскими компьютерными видеоиграми являются, например, Second Life или San Andreas MultiPlayer (SAMP). Эти игры являются яркими примерами альтернативного социогенеза и представляют собой внутриигровое мировое пространство, совмещающее в себе элементы социальной сети с игровым контекстом. В них игроки занимаются не столько и только соревнованием, развлечением или прокачкой характеристик своих персонажей, а именно обладают аватарами как придуманными идентичностями для мира игры.

¹⁴ Так, в игровом мире Second Life можно выделить следующие аспекты: во-первых, создается эффект присутствия, во-вторых, пользователи могут взаимодействовать между собой в реальном времени, в-третьих, данная платформа представляет зону, где каждый пользователь может свободно создавать своего аватара, исходя из своих потребностей для самовыражения. В ней можно выбрать как симуляцию повседневной жизни, так, к примеру, стать участником сообществ, основывающихся на мифологии. В-четвертых, эта игровая вселенная представляет собой платформу для воплощения цифрового аватара, то есть возможности проживания саморепрезентации индивида и саморасширения (аватар выступает как живущее существо, а не как искусственно созданная фигура). В видеоигровом мире идентичность человека, управляющего аватаром, раскрывается в соответствии с его предпочтениями, желаниями и убеждениями, аватар абсолютно пластичен в руках пользователя.

¹⁵ В интересубъективных цифровых средах можно выстроить концептуальную модель идентичности, которая подразумевает под собой три разных уровня: индивидуальный уровень и микро- и макроуровни, что соотносится с социально-ролевым контекстом цифрового мира. Так, индивидуальный уровень (относительно устойчивый набор характеристик, который индивид приписывает себе) включает в себя личную (саморепрезентация индивида), социально-ролевою (принимаемая индивидом роль и занимаемая им позиция в сообществах) и материальную (расширение в материальной сфере) идентичность. Микроуровень представляет собой развитие нарративной поведенческой линии конкретного аватара в конкретных условиях, а также его социально-ролевою идентификацию с другими участниками, взаимодействие с виртуальными артефактами и значимыми объектами, историю пользователя, представленную через аватар. На данном

уровне происходит идентификация индивида как носителя определенной социальной роли (как участника того или иного виртуального сообщества, существующего в игре), соответственно с этим происходит принятие смыслов и ожиданий, ассоциированных с данной ролью и ее исполнением. К примеру, в Second Life существуют разные сообщества, основанные на мифологии или фэнтези-историях. В таких сообществах существуют достаточно строгие паттерны поведения участников, которые требуется исполнять, если пользователь хочет остаться частью данного сообщества. Макроуровень же представляет собой виртуальные взаимоотношения и коммуникацию, существующие в данном цифровом сообществе, его искусственную псевдоматериальную культуру, а также сценарий/виртуальный нарратив, определяющий возможности конструирования аватара и задающий контекст развития всей многопользовательской игры.

¹⁶ Сейчас не создано многопользовательской виртуальной реальности, в которой была бы возможна имитация реальной жизни, но, расширяя идеи Second Life и SAMP на виртуальную реальность, можно отметить, что эффект присутствия, взаимодействие пользователей, самовыражение лишь усилятся с усилением погружения игрока, ведь опосредованное изображение на мониторе сменится псевдо-непосредственной интеграцией в телесность аватара.

¹⁷

Постструктуралистские концепции киборга и номада в контексте цифрового общества.

Видеоигры и виртуальная реальность могут быть рассмотрены как гипотетическое пространство воплощения постструктуралистских теорий идентичности. Они имеют множество истоков, из которых можно выделить концепцию социальных конструкторов Бергера и Лукмана, постструктурализм Фуко и Делеза, феминистские, антирасистские и постколониальные движения и идеологии. В них прежде осмысливается нормативная составляющая личности человека, раскрывается дискурсивный характер фундаментальных признаков идентичности, которые есть не просто отражение физиологической реальности, а рационализация тел. Критикуется бинарная оппозиционность мужского и женского, западного и восточного, молодого и старого, где первое оказывается онтологически выше второго. Из-за изначальной асимметрии этих категорий их существование влечет за собой иерархию, социальные проблемы, экономическое неравенство, доминирование одной политической воли над другой. Эта иерархичность воспринимается как искусственное порождение доминирующей группы. Постструктурализм означает здесь лишение идентичности внутренней и внешней заданности, линейности, собственно структуры, потому что именно структура как синтезирует личность самого индивида, так и определяет его место в иерархии [4].

¹⁸ Одной из таких теорий (в рамках гендерной критики) является постгендеризм. Постгендеризм противостоит как бинарной гендерной системе мужского и женского, так и небинарным квир-теориям, которые все равно приводят к категоризации и лишь к увеличению количества поименованных идентичностей, а не к их элиминации. Постгендерная теория исходит из необходимости преодолеть гендер как укорененную в телесности практику, то есть

изменить тела так, чтобы действия субъектов стали зависимы от конкретных ситуаций, а не от физиологии [12]. По аналогии префикс «пост-» может быть применен и к другим эссенциальным категориям, таким как, например, раса. Следовательно, физиология должна быть преодолена, и прежде всего – через единение с техникой. «Манифест киборгов» Донны Харауэй посвящается как раз одновременно как все большему разобщению гендерных и этнических категорий, так и активному развитию машин. Для Харауэй местом реализации подлинно свободного сознания становятся не обладающими дифференцирующими признаками существа, «киборги», которым присущ новый тип самовосприятия, новое отношение к природе и искусственному интеллекту как к равным, новая социальность. Киборги Харауэй могут видоизменять свое тело в реальном времени – переставлять свои части местами, менять их цвет и т.п., в них сложно угадать тот или другой признак [7]. Однако операционально создание киборга вызывает много вопросов, в том числе проблему составляет само перемещение сознания в машину.

¹⁹ Другой постгендерной теорией с уклоном в постгуманизм является номадизм Розы Брайдотти. Он восходит к идеям Делеза и Гваттари о номаде: такой мыслительной пресуппозиции создающего субъекта, которая стремится к множественности, детерриторизации и отсутствию иерархии. Согласно Брайдотти, отказываясь от внешней заданности, вовлеченные в единое сообщество субъекты получают идентичность постоянного становления, постоянной, заложенной внутренней логикой ситуации возможности к мутуалистическим изменениям и к восприятию себя в новых категориях. При этом сами категории размываются. В такой идентичности отсутствует гендерная категориальность – традиционный деконструируемый в критических теориях объект. К тому же, в ней отсутствует межвидовая иерархия – животные, техника, искусственный интеллект эгалитарно существуют в сети нелинейной номадической структуры. Постгендерная и постгуманистическая идентичность у Брайдотти рассматривается как спектр бесконечных потенциалов, как возможности манифестации самости, находящиеся имманентно для субъекта в одном пространстве без разделения и различия [11].

²⁰ Как раз в цифровой реальности возможны и киборги, и номады. Во-первых, идентичность человека может меняться при отключении от одной игры и подключении к другой. Во-вторых, она может меняться внутри одного сеттинга, одной игры: на примере *The Second Life* мы видим, что пользователи могут создать своего аватара независимо от реальных характеристик, то есть мужчина может отыгрывать роль женщины, житель Индии может подключиться к американскому серверу и отыгрывать роль черного американца. В игре можно создать несколько аватаров или «обнулить» текущие характеристики и придумать новые - таким образом, человек может попеременно играть мужчин и женщин, азиатов и европейцев, подростков и стариков. Можно предположить существование виртуальной реальности с такими же возможностями, где человек сможет испытывать иллюзию своего воплощения внутри искусственной среды. Стоит отметить, что деструктуризация идентичности, социальных ролей и коммуникации может быть следствием не только свободного выбора гендера, расы, возраста, но и возможности создать аватар фантастического вида, например,

отыгрывать робота или животное. В-третьих, не-игровой искусственный интеллект может быть развит настолько высоко, что при некоторых вводных невозможно будет отличить аватар реального человека от чистого порождения цифровой среды, чему способствует тот факт, что интроспективно модели и тех, и других акторов на одной и той же платформе выглядят подобно.

21

Заключение.

Цифровая идентичность многоаспектна, различные её стороны требуют детального изучения со стороны философов, социологов, психологов и представителей других академических дисциплин. Особенно интересными представляются автономные идентичности аватаров – они являются не репрезентацией реальной личности индивида в искусственном мире, а сконструированными индивидами альтернативные версии их самих, возможно, более близкими к их внутренней самости, к реализации (или, может быть, к виртуализации) их «Я», чем их реальные идентичности, основанные на физиологии и социальных конструктах. Общество в видеоигровом или виртуальном мире может существовать как в мифологических, так и в повседневных нарративах, разрабатывать свой собственный дискурс и не уступать в коммуникативных способностях реальному обществу. Общество в симуляции обладает «завесой неведения» о реальной телесности субъекта, погруженного в цифровую среду, более того, оно может также оставаться в неведении относительно того, каким встреченный в цифровом мире аватар будет при следующей встрече. Отсутствие закрытой идентичности, которую всегда можно подметить и запомнить в реальности, в цифровой искусственной среде может создать сообщество постоянного становления и различения.

Примечания:

1. Например, квест *To the Moon* о проблемах старения и воспоминаниях или экшен-приключение *Hellblade: Senua's Sacrifice*, где приключенский сюжет, основанный на германо-скандинавской мифологии, одновременно является метафорой борьбы героини с преследующим её психозом. Канон *The Elder Scrolls* с её собственным мифом о сотворении мира, различными божествами, политическими противостояниями и языками разных рас по объему информации и проработанности не уступает литературным вселенным вроде «Властелина колец» или «Игры престолов».

2. В зависимости от проработанности сюжета игры, идентичность может быть как практически безосновной прото-идентичностью (как в играх без сюжета вроде *Doom*), которую игрок может додумывать сам, что означает некоторое пространство для конституирования игрового «Я», так и развитой и многовекторной.

3. Аватары в чистом виде существуют в интерсубъективных средах вроде *Second Life*, в симуляторах жизни вроде серии *The Sims*. В ролевых играх часто используется гибрид аватара и персонажа: у отыгрываемого героя есть определенная цель и заданное место в сюжете, однако выбор пола, расы, внешности, характера, особенностей и умений, а иногда и предыстории остается за игроком.

Библиография:

1. Ветушинский А. С., Галанина Е. В. Онтология видеоигр: объекты, миры и среда // *Философия и культура*, 2016. № 11. С. 1511–1516. DOI: 10.7256/1999-2793.2016.11.21043

2. Елхова О. И. Индекс виртуальности: философское обоснование // Вестник САФУ. Сер.: Гуманит. и соц. Науки, 2021. Т. 21, № 3. С. 99–107
3. Гегель Г. Наука логики. М.: АСТ, 2018. 912 с.
4. Костикова А. А., Костикова И. В. Введение в гендерные исследования. М.: МГУ, 2000. 257 с.
5. Сегал А. П. Образ будущего или виртуальная реальность? О пространстве формирования личности // Профессиональное образование в современном мире. 2017, №7(4). С. 1380–1387.
6. Фленина Т. А. Сетевая идентичность в самосознании российской молодежи // Известия РГПУ им. А. И. Герцена, 2015. № 178. С. 76-79.
7. Харауэй Д. Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. 128 с.
8. Хёйзинга Й. Homo Ludens: Опыт определения игрового элемента культуры. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с
9. Юл Йеспер. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Логос, 2015. №1 (103). С. 61-78.
10. Back M.D., Stopfer J.M., Vazire S., Gaddis S., Schmukle S.C., Egloff B., Gosling S.D. Facebook Profiles Reflect Actual Personality, Not Self-Idealization // Psychological Science, 2009. №21(3). P. 372–374.
11. Braidotti R. The Posthuman. Cambridge: Polity Press, 2013. 180 p.
12. Firestone S. The Dialectic of Sex: The Case for Feminist Revolution. NY: William Morrow and Company, 1970. 216 p.
13. Kirkpatrick G. The formation of gaming culture: UK gaming magazines, 1981–1995. NY: Palgrave MacMillan, 2015. 139 p.

Autonomy and nomadic Relativism of Digital Identity

Dmitriy Yumartov

Lomonosov Moscow State University

Russian Federation, Moscow

Mariia Shuvalova

Lomonosov Moscow State University

Russian Federation, Moscow

Abstract

The article examines identity in such digital spaces as video games and virtual reality. These digital spaces are defined as interactive artificial environment, autonomous from reality, with its own ontology, scenario, narrative and mythological context. Video games have an immersive experience that is enhanced in virtual reality due to the ability to integrate into the embodiment of the game's model.

The type of digital identity that is defined by the video game designer in accordance with narrative and artistic goals is what we call a character. The opposite type is an avatar, it reflects strategies of self-presentation of an individual (user). Digital identity interests us primarily because of the ability to be independent (autonomous) from human physiology and from social categories that are attributed to the user in the real world. Digital identity can be constructed by the individuals in accordance with their preferences, which makes it possible to solve many gender, racial, and age problems. The possibility to integrate into an avatar embodiment and interact with in-game items it reinforces the distance from real embodiment. Moreover, in multiplayer games with the civil roleplay, it can exist in an artificial society and have introspective meaning for another members of the society.

Another significant feature of digital identity is the relativism. Digital identity can be relativistic due to the which allow one to have different identities in different games or change the appearance of an avatar in one game during a play time. Autonomy and relativism can be the strategy for the implementation of projects of nomadic identity by Rosi Braidotti and Donna Haraway, in which subject is not stucked to any constants, but constantly defines and redefines oneself through performative acts.

Keywords: Identity, videogames, virtual reality, subjectivity, embodiment, postgenderism, cyborg, nomadic subject

Date of publication: 19.12.2021

Citation link:

Shuvalova M., Yumartov D. Autonomy and nomadic Relativism of Digital Identity // Artificial societies. – 2021. – V. 16. – Issue 4.

URL: <https://artsoc.jes.su/s207751800017576-2-1/>. DOI: 10.18254/S207751800017576-2

Код пользователя: 0; Дата выгрузки: 26.04.2023; URL - <http://artsoc.jes.su/s207751800017576-2-1/> Все права защищены.