


ФИЛОСОФСКИЕ НАУКИ



УДК 1:177

DOI 10.5281/zenodo.14809048

Гура А.Ю., Жабин М.А., Петухова А.Д.

Гура Алена Юрьевна, доцент, кандидат философских наук, Кубанский государственный технологический университет, Россия, 350042, Краснодар, Московская ул., 2, стр. 1. E-mail: alena-gura85@yandex.ru.

Жабин Максим Александрович, Кубанский государственный технологический университет, Россия, 350042, Краснодар, Московская ул., 2, стр. 1. E-mail: z-m-a2002@mail.ru.

Петухова Альбина Денисовна, Кубанский государственный технологический университет, Россия, 350042, Краснодар, Московская ул., 2, стр. 1. E-mail: albinochka135@mail.ru.

Цифровая личность или цифровой двойник: проблемы существования человека в виртуальном пространстве

Аннотация. В статье рассматриваются проблемы существования человека в виртуальном пространстве. Интернет-технологии, внедряемые в нашу обыденную жизнь в рамках виртуализации и цифровизации, оказывают значительное влияние на жизнь современного человека. Анализируются вопросы, сопряженные с темой создания виртуальных пространств и специфики существования в них человека. Изучаются понятия цифровых личностей и цифровых двойников, проводится их сравнительный анализ. Осмысливается обновленная роль человека в условиях цифровизации, положительное влияние виртуализации, а также негативное, как на общество в целом, так и на отдельных индивидов, включая различные проблемные аспекты соотношения цифровой личности и реальной. Отмечается, что современное общество уже не существует без технологий и виртуального пространства. Выявляются проблемы, которые возникают наряду с выделенными достоинствами.

Ключевые слова: личность, интернет, цифровой двойник, цифровая личность, виртуальное пространство, технологии, плагиат, кибербулинг, фишинг.

Gura A.Yu., Zhabin M.A., Petukhova A.D.

Gura Alyona Yurievna, Associate Professor, Candidate of Philosophical Sciences, Kuban State Technological University, Russia, 350042, Krasnodar, Moskovskaya str., 2, building 1. E-mail: alena-gura85@yandex.ru.

Zhabin Maxim Aleksandrovich, Kuban State Technological University, Russia, 350042, Krasnodar, Moskovskaya str., 2, building 1. E-mail: z-m-a2002@mail.ru.

Petukhova Albina Denisovna, Kuban State Technological University, Russia, 350042, Krasnodar, Moskovskaya str., 2, building 1. E-mail: albinochka135@mail.ru.

Digital personality or digital double: problems of human existence in virtual space

Abstract. The article discusses the problems of human existence in the virtual space. Internet technologies introduced into our everyday lives as part of virtualization and digitalization have a significant impact on the life of a modern person. The issues related to the creation of virtual spaces and the specifics of human existence in them are analyzed. The concepts of digital personalities and digital doubles are studied, and their comparative analysis is carried out. The updated role of a person in the context of digitalization, the positive impact of virtualization, as well as the negative impact on society as a whole and on individuals, including various problematic aspects of the relationship between digital personality and real personality, is understood. It is noted that modern society no longer exists without technology and virtual space. The problems that arise along with the highlighted advantages are identified.

Key words: personality, Internet, digital double, digital personality, virtual space, technology, plagiarism, cyberbullying, phishing.

В современном мире, где технологии и интернет играют значительную роль в повседневной жизни, каждое взаимодействие в онлайн-пространстве влияет на восприятие человека как личности, дополнительно формируя его цифровую личность. Цифровая личность представляет собой набор данных и характеристик, которые определяют поведение индивида, его предпочтения и взаимодействие в интернете, она относится к конкретному человеку, его интересам, поведению, предпочтениям и другим аспектам жизни [7, с. 123]. Другими словами, цифровая личность представляет собой онлайн-репрезентацию человека. Задачей цифровой личности является идентификация и взаимодействие в цифровом пространстве.

Человек в современном информационном обществе, не смотря на свою целостность, может быть «разбит» на множество фрагментов информации – тексты, изображения, видео и аудио. Каждый из этих файлов хранит в себе информацию о личности, и каждый файл может храниться в разных системах, социальных сетях или других носителях. Информация о человеке в виртуальном пространстве зачастую не связана с реальностью, она может включать фильтры или идеализированные представления, а также у одного человека возможно наличие

нескольких цифровых личностей, сформированных похожими наборами данных [2, с. 79]. Следует различать понятия цифровая личность и цифровой двойник.

Цифровые двойники – это виртуальные копии реальных объектов, систем или структур. Они создаются на основе собранных данных (алгоритмами их обработки). [5, с. 71]. Целью их создания является анализ и эффективная оптимизация. В отличие от цифровой личности, они всегда связаны с конкретными физическими объектами, имеет прямую связь с реальным миром и обновляется на основе реальных данных. Также они активно используются в разных областях деятельности людей, таких как промышленность, медицина или здравоохранение, менеджмент, робототехника и других.

Виртуальные двойники, являясь ключевой и неотъемлемой частью цифрового общества, также играют значительную роль в его эволюции и в достижениях, которые еще совсем недавно являлись недостижимыми. Современный мир сложно представить без их присутствия. Их технологические возможности огромны, а скорость реакции на запросы пользователей настолько высока, что не поддается сравнению с любыми человеческими интеракциями [5, с. 73].

Цифровая личность и цифровой двойник подразумевают существование

только в виртуальном пространстве. Само по себе виртуальное пространство это среда, созданная с помощью компьютерных технологий, в которой пользователи могут взаимодействовать друг с другом и цифровыми объектами. Возможности виртуального пространства огромны и только продолжают увеличиваться, например, виртуальные классы и лаборатории позволяют студентам учиться в интерактивной форме, создавая осязаемый опыт взаимодействия с материалом. Видеоигры создали множество виртуальных миров, где игроки могут исследовать, сотрудничать или соперничать друг с другом. В рамках научных исследований, создаются виртуальные модели для экспериментов, условия проведения которых могут быть слишком опасными или невыполнимыми в реальной жизни. Виртуальные пространства, такие как социальные сети, мессенджеры и другие виртуальные миры предоставляют пользователям возможность социально-культурного взаимодействия и общения, независимо от географического положения. С развитием технологий, таких как 5G, вычислительные мощности и искусственный интеллект, виртуальные пространства будут становиться все более многообразными и распространенными.

Существование человека в виртуальном пространстве имеет множество преимуществ, но, также, сопровождается и рядом различных проблем. Рассмотрим каждую по отдельности. Психологические проблемы состоят в изоляции, зависимости от виртуального пространства и расстройстве восприятия. Постоянное использование виртуального пространства может привести к социальной изоляции, когда люди предпочитают общение в онлайн-режиме реальному взаимодействию, что негативно влияет на реальные межличностные отношения. Появляющаяся зависимость от виртуального пространства или видеоигр заменяет реальность и, в свою очередь, пагубно сказывается на повседневной жизни, учебе или работе человека. Зависимость влияет на расстройства восприятия, когда частое

пребывание в виртуальной среде может исказить ощущение реальности, размыть границы между приватным и публичным. В условиях частого взаимодействия с цифровыми платформами человек начинает выставлять напоказ множество своих личных данных и приватные аспекты жизни становятся частью общего информационного поля. Это приводит к тому, что виртуальная реальность стирает традиционные границы, личное и общее переплетаются. После стирания границы реального и виртуального, долгое отсутствие в онлайн-пространстве может вызывать тревожность или депрессию [6, с. 114]. Снижение навыков общения, социальных навыков и способностей взаимодействий «лицом к лицу» относится к социальному виду проблем. Еще одна социальная проблема – это экстремистские виртуальные сообщества, которые могут усугублять существующие стереотипы и предвзятости, формировать токсичные культурные нормы [4, с. 63]. Возможности виртуального пространства обеспечить анонимность может использоваться для запугивания, преследования, унижения и разжигания травли по политическим, религиозным, этническим и расовым взглядам и принадлежностям, что возвращает нас к психологическому виду проблем. Также благодаря таким виртуальным сообществам, где люди относятся не уважительно к другим пользователям, а иногда и негативно, появляются проблемы этические, например «Кибербуллинг».

Кибербуллинг – это использование информационных и коммуникационных технологий для поддержки преднамеренного, повторяющегося и враждебного поведения отдельного человека или группы людей, направленного на причинение вреда другим [1, с. 181]. Выразиться кибербуллинг может в разных формах, в виде оскорбительных, грубых или угрожающих сообщений, распространения ложной информации или слухов о человеке или каком-то событии, также изоляции жертвы, например, исключения из групповых чатов или игнорирования.

Причины появления кибербуллинга обычно связаны также с психологическими, социальными и другими проблемами определенных людей, к примеру, низкая самооценка. Часто агрессоры пытаются самоутвердиться за счет других, чтобы скрыть свои собственные неуверенности, другие могут принимать участие, поддаваясь давлению общества. Другая, не менее важная, причина такого поведения людей в виртуальном пространстве, это анонимность, ведь люди чувствуют себя более смелыми, когда общаются анонимно, а отсутствие непосредственного контакта делает некоторых людей менее ответственными за свои действия [1, с. 178].

Вместе с анонимностью, которая подразумевает сокрытие личной информации человеком самостоятельно, существует в интернет-сервисах конфиденциальность и защита личной информации владельцами данных хостингов, так как там собирается большое количество данных о пользователях [3, с. 3]. Однако, при недостаточной защите, происходит утечка подобной информации. Злоумышленники используют так называемый «Фишинг», при котором они получают конфиденциальную информацию о пользователях через электронную почту, мессенджеры или фальшивые веб-сайты. Помимо этого, они создают вредоносные программы, благодаря которым могут проникать на устройства пользователей и получать доступ к личным данным без прямого контакта с ними [7, с. 126]. Созданные ими вирусы могут повредить файлы, а шпионские программы отслеживают действия пользователя без его ведома. Многие компании используют технологии трекинга для сбора и обработки информации о поведении пользователей в интернете и их других данных. Это может включать в себя просмотренные страницы, клики и время, проведенное на сайте. Хотя такие данные используются для улучшения пользовательского опыта, они также могут использоваться компаниями для своих нужд, что угрожа-

ет конфиденциальности. Человек в новых реалиях испытывает острое чувство незащищенности, перевод всей его жизни в «цифру» может угрожающе восприниматься, как нечто, способное нарушить его индивидуальность.

Основной морально-этической проблемой является создание и использование цифровых копий физических или живых объектов с нарушением права на прикосновенность частной жизни. Проблема плагиата в современном обществе становится все более актуальной, т.к. с развитием интернета доступ к информации стал необъятным, что должно было облегчить процесс поиска, но в итоге увеличивает риски нарушения авторских прав и этических норм. Одной из главных причин роста случаев плагиата является легкость доступа к материалам, таким как статьи, книги, исследования и даже произведения искусства. Многие люди, особенно студенты и молодые академики, часто прибегают к использованию чужих работ без должного указания авторства. Плагиат не ограничивается просто копированием текста, он включает также заимствование идей, концепций и даже стиля. Современные технологии предлагают множество инструментов для проверки оригинальности текстов. Иногда плагиат происходит из-за невежества, некоторые люди могут не осознавать, что те или иные действия считаются плагиатом. Кроме того, в профессиональных кругах плагиат может повредить репутации, подорвать доверие к научным исследованиям и существенно снизить ценность труда частных авторов.

Человек в современном мире больше не тот, что раньше. Теперь почти у каждого человека на земле есть свои цифровые личности, а у каждого предмета свои цифровые двойники, существующие в виртуальном пространстве, эти цифровые репрезентации стали неотъемлемой частью общества и жизни. Виртуальное пространство каждым годом только продолжает развиваться, открывая различные новые горизонты, например, для об-

щения, творчества и исследований. Однако, несмотря на многочисленные преимущества интернет-пространств, учитывая вышеупомянутые проблемы, важно стремиться к сбалансированному и осознанному использованию технологий. Данная проблема сейчас особенно актуальна и, на наш взгляд, будет оставаться

таковой как минимум длительный период времени, поэтому прослеживается необходимость проводить исследования и инициативы, направленные на ее решение. Непрерывное просвещение общества в данной области будет обеспечить более безопасное и продуктивное существование человека в цифровом мире.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бочавер А.А. Кибербуллинг: травля в пространстве современных технологий / А.А. Бочавер, К.Д. Хломов // Журнал Высшей школы экономики. 2014. № 3. С. 177-191.
2. Войскунский А.Е. Альтернативная идентичность в социальных сетях / А.Е. Войскунский, А.С. Евдокименко, Н.Ю. Федунина // Вестник Московского университета. 2013. Сер. 14. № 1. С. 66-83.
3. Косенчук Л.Ф. Концепции виртуальной или сетевой идентичности: критический анализ // Современные проблемы науки и образования: электронный научный журнал. 2014. № 5. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=14630>.
4. Летов Е.В. Сетевая идентичность в культуре современного информационного общества // Вест. Моск. Гос. ун-та культуры и искусств. 2013. № 4. С. 62-65.
5. Погорельская Е.Ю., Штаб Ф.В. Цифровые двойники и новая информационная этика // Вестник Гуманитарного университета. 2023. № 4 (43). С. 70-76.
6. Солдатова Е.Л. Феномен виртуальной идентичности: современное состояние проблемы / Е.Л. Солдатова, Д.Н. Погорелов // Образование и наука. 2018. № 20(5). С. 105-124.
7. Астафьева О.Н. Виртуальные сообщества: «сетевая» идентичность и развитие личности в сетевых пространствах // Вісник Харківського національного університету: Теорія культури та філософія науки. 2007. № 776. С. 120-133.

REFERENCES (TRANSLITERATED)

1. Bochaver A.A. Kiberbulling: travlja v prostranstve sovremennyh tehnologij / A.A. Bochaver, K.D. Hlomov // Zhurnal Vysshej shkoly jekonomiki. 2014. № 3. S. 177-191.
2. Vojskunsij A.E. Al'ternativnaja identichnost' v social'nyh setjah / A.E. Vojskunsij, A.S. Evdokimenko, N.Ju. Fedunina // Vestnik Moskovskogo universiteta. 2013. Ser. 14. № 1. S. 66-83.
3. Kosenchuk L.F. Konceptii virtual'noj ili setевой identichnosti: kriticheskij analiz // Sovremennye problemy nauki i obrazovanija: jelektronnyj nauchnyj zhurnal. 2014. № 5. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=14630>.
4. Letov E.V. Setevaja identichnost' v kul'tura sovremennogo informacionnogo obshhestva // Vest. Mosk. Gos. un-ta kul'tury i iskusstv. 2013. № 4. S. 62-65.
5. Pogorel'skaja E.Ju., Shtab F.V. Cifrovye dvojniki i novaja informacionnaja jetika // Vestnik Gumanitarnogo universiteta. 2023. № 4 (43). S. 70-76.
6. Soldatova E.L. Fenomen virtual'noj identichnosti: sovremennoe sostojanija problemy / E.L. Soldatova, D.N. Pogorelov // Obrazovanie i nauka. 2018. № 20(5). S. 105-124.
7. Astaf'eva O.N. Virtual'nye soobshhestva: «setevaja» identichnost' i razvitie lichnosti v setevyh prostranstvah // Visnik Harkivs'kogo nacional'nogo universiteta: Teorija kul'turi ta filosofija nauki. 2007. № 776. S. 120-133.