

УДК 1:004

DOI: 10.34670/AR.2026.71.40.011

Искусственная идентичность как феномен цифровой эпохи

Терехова Елена Сергеевна

Студент магистратуры,
Уральский федеральный университет
имени первого Президента России Б.Н. Ельцина,
620002, Российская Федерация, Екатеринбург, ул. Мира, 19;
e-mail: Terekhova@mail.ru

Гудова Маргарита Юрьевна

Доктор культурологии, доцент,
заведующая кафедрой истории философии,
философской антропологии, эстетики и теории культуры,
Уральский федеральный университет
имени первого Президента России Б.Н. Ельцина,
620002, Российская Федерация, Екатеринбург, ул. Мира, 19;
e-mail: Terekhova@mail.ru

Аннотация

В статье исследуется изменение человеческой идентичности под влиянием цифровых технологий. На основе концепций Ш. Тёркл, анализа феномена «клипового мышления» и феномена «слепого доверия» к искусственному интеллекту ставится вопрос о формировании «искусственной идентичности» – идентичности, которая конструируется из множества цифровых ролей, фрагментируется под влиянием клипового восприятия и достраивается алгоритмами. Показывается, что идентичность в цифровой среде перестаёт быть устойчивым ядром и превращается в «ризоматическую» сеть, а алгоритмы не просто предсказывают, но и формируют наши предпочтения, завершая проект «гиперреальности» Ж. Бодрийяра. Делается вывод, что цифровая эпоха ставит под вопрос само существование подлинного «я», превращая идентичность в бесконечный проект, не имеющий стабильной опоры.

Для цитирования в научных исследованиях

Терехова Е.С., Гудова М.Ю. Искусственная идентичность как феномен цифровой эпохи // Культура и цивилизация. 2026. Том 16. № 4А. С. 119-125. DOI: 10.34670/AR.2026.71.40.011

Ключевые слова

Искусственная идентичность, множественная идентичность, Ш. Тёркл, вместе в одиночку, клиповое мышление, слепое доверие, искусственный интеллект, алгоритмическая идентичность, ризома, гиперреальность, цифровая антропология, философия идентичности.

Введение

Цифровая эпоха принесла не только новые технологии, но и глубокие изменения в том, как человек воспринимает себя и других. Многообразие цифровых ресурсов: социальные сети, мессенджеры, алгоритмы рекомендаций и генеративные нейросети формируют среду, в которой идентичность перестаёт быть устойчивой и подлинной. Она становится множественной, фрагментируемой и конструируется не только самим человеком, но и достраивается извне.

В связи с этим возникает вопрос: не становится ли человек искусственно сгенерированным продуктом собственной цифровой среды?

Особое внимание подобным изменениям уделяла Шерри Тёркл, которая ещё в 1990-е годы показала, как цифровые среды позволяют человеку создавать множественные версии себя [Turkle, 1995, p. 178]. Позже она описала феномен «вместе в одиночку» (*alone together*) – парадокс гиперсвязанности и эмоциональной изоляции, ставший нормой цифрового общения [Turkle, 2011, p. 19]. Однако трансформация идентичности не ограничивается только теми процессами, которые фиксировала Тёркл. К ним можно добавить иные факторы: клиповое мышление, фрагментирующее восприятие мира и самого себя [Семеновских, 2014, с. 2]; «слепое доверие» к искусственному интеллекту, формирующему наши предпочтения [Яхваров, Афанасьев, Аринушкина, 2025, с. 72-73]; а также дополнение проекта гиперреальности, выявленного Ж. Бодрийяром, где симулякр становится инструментом конструирования идентичности [Бодрийяр, 2013, с. 15-17; Konzack, 2025, p. 177].

Цель данной статьи в том, чтобы проанализировать описанные процессы и показать, что их совокупность приводит к формированию феномена, который можно назвать «искусственной идентичностью», конструируемой из множества цифровых ролей. Для этого последовательно рассмотрим каждый фактор.

Феномен «вместе в одиночку» Шерри Тёркл

Центральный тезис Ш. Тёркл, сформулированный в её книге «Одинокие вместе: почему мы ждём большего от технологий и меньшего друг от друга» (2011), звучит как парадокс: никогда ещё люди не были так связаны технологически и так одиноки эмоционально [Turkle, 2011, p. 11]. Нам удаётся быть постоянно на связи друг с другом, в любой момент времени, посредством мессенджеров, социальных сетей, видеозвонков, аудиосообщений, но качество этой связи совсем отличается от живого общения. Тёркл описывает ситуацию, знакомую каждому современному человеку: компания людей находится за одним столом, но каждый погружён в свой смартфон. Физически эти люди вместе, но психологически каждый в своём цифровом мире – это и есть состояние «вместе в одиночку» (*alone together*) [Turkle, 2011, p.19]. Исследовательница подчёркивает, что мы начинаем предпочитать цифровое общение живому, потому что оно даёт иллюзию контроля: мы можем отредактировать сообщение, выбрать удачный момент для ответа, избежать неловкости реального разговора. Этот феномен имеет глубокие последствия для понимания идентичности, ведь когда человек привыкает к общению через экран, он учится конструировать себя для разных аудиторий и социальных групп. В мессенджере он выглядит определённым образом, в социальной сети – он совершенно другой. Его «я» перестаёт быть единым и целостным, превращаясь в набор ролей и масок, которые он примеряет в зависимости от контекста.

Множественная идентичность как «ризомы»

В своей более ранней работе «Жизнь на экране: идентичность в эпоху

Интернета» (1995) Ш. Тёркл анализировала, как цифровые среды позволяют человеку создавать множественные версии самого себя [Turkle, 1995, p.178]. В традиционном понимании идентичность – это нечто устойчивое, целостное, то, что делает человека собой в разных обстоятельствах. Цифровая среда предлагает другую модель, где мы можем конструировать различные «я» для всего многообразия платформ. В социальных сетях мы создаём образ и стиль жизни, который хотим показать миру, в онлайн-играх примеряем роли персонажей, в мессенджерах можем быть более раскованными или, наоборот, сдержанными, чем в жизни.

Как отмечают А. М. Кондаков и А. А. Костылева, цифровая идентичность формируется в процессе активного взаимодействия с цифровой средой, выражается в совокупности профилей и контента, постоянно трансформируется под влиянием контекста коммуникации [Кондаков, Костылева, 2019, с. 210].

Можно сказать, что идентичность перестаёт быть «деревом» (с единым корнем и стволом) и становится «ризомой» – сетью без центра, без иерархии, где каждый элемент может быть связан с любым другим [Елѐз, Гваттари, 2010, с. 9–12]. Цифровой субъект предстаёт не как цельное «я», а как узел в сети отношений, поток информации и визуальных кодов. Кроме того, субъект проектирует сам себя. Исследователи вводят понятие «дизайна личности» – самостоятельного построения, тиражирования своего образа в сети [Чубаров, Попова, Сенцова, 2024, с. 11].

Тёркл рассматривает это явление амбивалентно. С одной стороны, это возможность экспериментировать с идентичностью. Например, это может быть полезно для подростков, которые познают мир и себя в нём, виртуальное пространство тогда станет безопасным местом для них, где можно попробовать разные роли без серьёзных последствий [Turkle, 1995, p.180]. С другой стороны, множественность идентичностей несёт риск распада устойчивого «я». Когда человек привыкает постоянно менять роли, возникает вопрос: «а что из этого подлинное «я»? Что останется от человека, когда все цифровые образы будут стёрты?

Фрагментация восприятия: «клиповое мышление»

Параллельно с трансформацией идентичности происходит изменение способов восприятия мира. Феномен «клипового мышления», описанный

Т. В. Семёновских, характеризуется привычкой воспринимать мир через короткие, яркие сообщения, которые демонстрируются в теленовостях, интернет-СМИ и социальных сетях [Семёновских, 2014, с. 2]. Ключевыми чертами данного феномена являются фрагментарность, быстрая переключаемость между информационными потоками, преобладание визуального над вербальным и поверхностность усвоения. Как отмечает К. Г. Фрумкин, современный человек существует в условиях «информационной перегрузки», когда объём доступных данных намного превышает возможности их обработки [Фрумкин, 2010]. Это вынуждает психику вырабатывать защитные механизмы: упрощение, схематизацию, отказ от сложных логических конструкций в пользу более простых образов.

Клиповое мышление также меняет способ существования человека в мире. Теперь пространство, в котором человек находится, перестаёт быть целостным, превращаясь в поток несвязанных фрагментов. Эта фрагментация внешнего восприятия неизбежно отражается и на восприятии себя. Если мир распадается на клипы, то и идентичность начинает распадаться на

отдельные отрывочные образы. Человек начинает существовать как набор разрозненных «я» – для работы, для друзей, для соцсетей, для семьи, но единого, собирающего всё это воедино центра может не быть. Ларс Конзак, анализируя использование генеративного ИИ в медиапроизводстве, показывает, что алгоритмы не просто воспроизводят, но и усиливают эту фрагментацию – они генерируют контент, который имитирует стили и нарративы, но при этом не имеет единого авторского замысла, что делает восприятие более мозаичным [Konzack, 2025, p. 189–191]. Таким образом, клиповое мышление выступает важным фактором, способствующим превращению идентичности в обрывочную, фрагментированную структуру, которая легко поддаётся внешнему конструированию и алгоритмическому достраиванию.

«Слепое доверие» к ИИ: алгоритмическая идентичность

Бросить иной взгляд на проблему идентичности позволяет взаимодействие с генеративным искусственным интеллектом. Здесь срабатывает дополнительный психологический фактор – иллюзия объективности машины. Кажется, что алгоритм, в отличие от человека, не имеет личных мотивов, не может лгать и заблуждаться, он будет объективен, а значит, его ответам стоит доверять, однако это не так. Данный феномен Е.К. Яхваров и его коллеги называют «слепым доверием» (*blind trust*). В своём исследовании они показывают, что применение систем ИИ должно сопровождаться совокупностью методических подходов, исключающих «слепое доверие» преподавателей и обучающихся к системам ИИ [Яхваров, Афанасьев, Аринушкина, 2025, с. 72].

Н. А. Иванько продолжает рассуждение и говорит о риске когнитивной деградации: если человек привыкает доверять ответам нейросети без проверки, его собственные мыслительные способности (анализировать, сопоставлять, сомневаться и др.) могут снижаться [Иванько, 2025, с. 130]. Но и есть и более явная проблема, алгоритмы не просто предлагают информацию, они формируют наши предпочтения, достраивают наши желания, предлагают нам варианты – кем быть. Как отмечал Бодрийяр в своей работе «Симулякры и симуляция», симулякры четвёртого порядка становятся «чистыми симулякрами», которые создают «гиперреальность», не имея ничего общего с истинной реальностью [Бодрийяр, 2013, с. 16–17]. Идентичность, сформированная под влиянием подобных алгоритмов, становится искусственной. Это не связано с тем, что она ложная, а с тем, что она собирается извне, из данных, предсказаний и прогнозов того, что алгоритм считает «нашим». Ларс Конзак, анализируя конкретные примеры использования генеративного ИИ, отмечает, как этот теоретический сдвиг воплощается в медиапрактиках: AI создаёт гиперреальные образы, которые воспринимаются как более «подлинными», чем реальные события [Konzack, 2025, p. 177–178]. Примером может служить рекламная кампания Nike «Never Gone Envolving», где AI сгенерировал виртуальный матч между Сереной Уильямс 1999 и 2017 года. Это сценарий, который никогда не происходил в реальности, но воспринимался как эмоционально насыщенный и «подлинный» [Konzack, 2025, p.186]. Идентичность знаменитости здесь становится продуктом алгоритмической сборки, а не отражением прожитого опыта.

Искусственная идентичность

Если синтезировать в единый «облик» все описанные процессы, то можно сделать вывод, что человек в цифровой среде:

- 1) конструирует множественные версии себя для разных платформ и аудиторий [Turkle,

1995, p. 178];

2) воспринимает мир фрагментарно, теряя способность к целостному видению [Семеновских, 2014, с. 2; Фрумкин, 2010];

3) оказывает алгоритмам доверие в построении своей идентичности, попадая в ловушку «слепого доверия» [Яхваров, Афанасьев, Аринушкина, 2025, с. 90];

4) существует в пространстве гиперреальности, где симулякр подменяет собой реальность [Бодрийяр, 2013, с. 16–17].

В результате формируется искусственная идентичность, которая собирается из: разрозненных цифровых образов, не имеющих единого ядра; фрагментированного восприятия мира; дополнений достраиваемыми алгоритмами, которые знают нас «лучше, чем мы сами»; режима гиперреальности, где её образы становятся самодостаточными знаками, не отсылающими к «подлинному» я [Konzack, 2025, p. 177–178].

Этот феномен может приобрести социальное измерение. Если идентичность конструируется извне и существует преимущественно в цифровых образах, то гуманистический идеал – человек как самодостаточное, целостное существо, обладающее внутренней ценностью, – оказывается в зоне риска. Вместо него своё место может занять псевдогуманизм – форма существования, при которой имитация человеческого (цифровой профиль, дизайн личности, алгоритмически сконструированный образ) воспринимается как более реальная и значимая, чем сам человек. Как отмечают Я. В. Бондарева и Г. А. Жаворонкова, современная социальная реальность это становление цифрового человека и цифрового общества как проявление псевдогуманизма [Бондарева, Жаворонкова, 2025, с. 34].

Здесь же можно вспомнить концепцию симулякров Ж. Бодрийяра. Если в мире гиперреальности знак заменяет реальность, то в пространстве цифровой идентичности образ «я» заменяет само «я». Профиль человека, его лента, реакции, подписки становятся более реальными, чем тот, кто за ними стоит. А стоит ли кто-то?

Заключение

Проведённый анализ позволяет сформулировать диагноз цифровой эпохи. Искусственная идентичность – реальность, в которой оказывается современный человек. Его «я» конструируется из множества цифровых ролей, фрагментируется под влиянием клипового восприятия и достраивается алгоритмами, претендующими на знание его вкусов. Возникает вопрос: «Существует ли за множеством обрывков идентичности – стабильная опора, или же идентичность сама становится ещё одним симулякром?». Ш. Тёркл, анализируя феномен «вместе в одиночку», фиксировала парадокс гиперсвязности и изоляции, сегодня он углубляется – мы не просто одиноки среди других, мы одиноки среди множества собственных цифровых копий. Искусственная идентичность возникает на пересечении нескольких процессов: множественного конструирования себя, фрагментации восприятия и алгоритмического достраивания. Она не просто отражает влияние технологий, а становится антропологической реальностью, в которой граница между подлинным и сгенерированным стирается.

Вопрос о том, как сохранить или обрести подлинную идентичность в эпоху цифровых симулякров остаётся открытым. Как перестать «генерировать себя» снова и снова? И стоит ли? Данные вопросы только подкрепляют мысль о том, что антропологический сдвиг, вызванный цифровизацией, требует не только технологических, но и философских ответов. Искусственная идентичность – это вызов, который может помочь заново определить, что значит «быть человеком» в мире, где реальность и её симуляции перестали быть различимы.

Библиография

1. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / пер. О.А. Печенкина. – Тула, 2013. – 204 с.
2. Бондарева Я.В., Жаворонкова Г.А. Формирование новой социальной реальности (гуманизм vs искусственный интеллект) // Современные философские исследования. – 2025. – № 1. – С. 33–39. – DOI: 10.18384/2949-5148-2025-1-33-39.
3. Делёз Ж., Гваттари Ф. Тысяча плато: Капитализм и шизофрения / пер. с франц. Я.И. Свирского. – Екатеринбург: У-Фактория; М.: Астрель, 2010. – 896 с.
4. Иванько Н.А. Искусственный интеллект в образовании: социальная инновация или когнитивная деградация? // Вестник РГГУ. Серия «Психология. Педагогика. Образование». – 2025. – № 7. – С. 125–138.
5. Кондаков А.М., Костылева А.А. Цифровая идентичность, цифровая самоидентификация, цифровой профиль: постановка проблемы // Вестник РУДН. Серия: Информатизация образования. – 2019. – Т. 16, № 3. – С. 207–218.
6. Семеновских Т.В. Феномен «клипового мышления» в образовательной вузовской среде // Вестник евразийской науки. – 2014. – № 5 (24). – С. 1–10.
7. Фрумкин К.Г. Клиповое мышление и судьба линейного текста. – URL: <https://www.topos.ru/article/7371> .
8. Чубаров И.М., Попова Т.А., Сенцова К.А. Цифровой другой: проблемы идентичности в парадигме искусственного интеллекта // Международный научно-исследовательский журнал. – 2024. – № 3 (141). – С. 10–18. – DOI: 10.23670/IRJ.2024.141.54. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoy-dругoy-problemy-identichnosti-v-paradigme-iskusstvennogo-intellekta> .
9. Яхваров Е.К., Афанасьев А.В., Аринушкина А.А. О рисках когнитивных искажений использования систем искусственного интеллекта в образовательной деятельности вузов России // Вестник Московского университета. Серия 20. Педагогическое образование. – 2025. – № 4. – С. 65–93.
10. Konzack L. Generative AI, Simulacra, and the Transformation of Media Production // Athens Journal of Mass Media and Communications. – 2025. – Vol. 11, Issue 3. – P. 177–196.
11. Turkle S. Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. – New York: Basic Books, 2011. – 360 p.
12. Turkle S. Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. – New York: Simon & Schuster, 1995. – 352 p.

Artificial Identity as a Phenomenon of the Digital Era

Elena S. Terekhova

Master's Student,
Ural Federal University named after the First President of Russia B.N. Yeltsin,
620002, 19, Mira str., Ekaterinburg, Russian Federation;
e-mail: Terekhova@mail.ru

Margarita Yu. Gudova

Doctor of Cultural Studies, Associate Professor,
Head of the Department of History of Philosophy,
Philosophical Anthropology, Aesthetics and Theory of Culture,
Ural Federal University named after the First President of Russia B.N. Yeltsin,
620002, 19, Mira str., Ekaterinburg, Russian Federation;
e-mail: Terekhova@mail.ru

Abstract

The article examines the transformation of human identity under the influence of digital technologies. Based on the concepts of S. Turkle, the analysis of the phenomenon of "clip thinking" and the phenomenon of "blind trust" in artificial intelligence, the question is raised about the

formation of an "artificial identity" — an identity that is constructed from a multitude of digital roles, fragmented under the influence of clip perception, and completed by algorithms. It is shown that identity in the digital environment ceases to be a stable core and turns into a "rhizomatic" network, and algorithms not only predict but also shape our preferences, completing the project of "hyperreality" by J. Baudrillard. It is concluded that the digital era calls into question the very existence of the authentic "self," turning identity into an endless project that has no stable foundation.

For citation

Terekhova E.S., Gudova M.Yu. (2026) *Iskusstvennaya identichnost' kak fenomen tsifrovoy epokhi* [Artificial Identity as a Phenomenon of the Digital Era]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 16 (4A), pp. 119-125. DOI: 10.34670/AR.2026.71.40.011

Keywords

Artificial identity, multiple identity, S. Turkle, alone together, clip thinking, blind trust, artificial intelligence, algorithmic identity, rhizome, hyperreality, digital anthropology, philosophy of identity.

References

1. Baudrillard, J. (2013). *Simulyakry i simulyatsiya* [Simulacra and simulation] (O. A. Pechenkin, Trans.). Tula.
2. Bondareva, Ya. V., & Zhavoronkova, G. A. (2025). Formirovanie novoy sotsialnoy realnosti (gumanizm vs iskusstvennyy intellekt) [The formation of a new social reality (humanism vs artificial intelligence)]. *Sovremennye filosofskie issledovaniya*, 1, 33-39. <https://doi.org/10.18384/2949-5148-2025-1-33-39>
3. Chubarov, I. M., Popova, T. A., & Sentsova, K. A. (2024). Tsifrovoy drugoy: problemy identichnosti v paradigme iskusstvennogo intellekta [The digital other: problems of identity in the paradigm of artificial intelligence]. *Mezhdunarodnyy nauchno-issledovatel'skiy zhurnal*, 3(141), 10-18. <https://doi.org/10.23670/IRJ.2024.141.54>
4. Deleuze, G., & Guattari, F. (2010). *Tysyacha plato: Kapitalizm i shizofreniya* [A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia] (Ya. I. Svirskiy, Trans.). Yekaterinburg: U-Faktoriya; Moscow: Astrel.
5. Frumkin, K. G. (2010, September 22). *Klipovoe myshlenie i sudba lineynogo teksta* [Clip thinking and the fate of linear text]. Topos. Retrieved from <https://www.topos.ru/article/7371>
6. Ivanko, N. A. (2025). Iskusstvennyy intellekt v obrazovanii: sotsialnaya innovatsiya ili kognitivnaya degradatsiya? [Artificial intelligence in education: social innovation or cognitive degradation?]. *Vestnik RGGU. Seriya "Psikhologiya. Pedagogika. Obrazovanie"*, 7, 125-138.
7. Kondakov, A. M., & Kostyleva, A. A. (2019). Tsifrovaya identichnost, tsifrovaya samoidentifikatsiya, tsifrovoy profil: postanovka problemy [Digital identity, digital self-identification, digital profile: problem statement]. *Vestnik RUDN. Seriya: Informatizatsiya obrazovaniya*, 16(3), 207-218.
8. Konzack, L. (2025). Generative AI, simulacra, and the transformation of media production. *Athens Journal of Mass Media and Communications*, 11(3), 177-196.
9. Semenovskikh, T. V. (2014). Fenomen "klipovogo myshleniya" v obrazovatelnoy vuzovskoy srede [The phenomenon of "clip thinking" in the educational university environment]. *Vestnik evraziyskoynauki*, 5(24), 1-10.
10. Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the internet*. New York: Simon & Schuster.
11. Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. New York: Basic Books.
12. Yakhvarov, E. K., Afanasyev, A. V., & Arinushkina, A. A. (2025). O riskakh kognitivnykh iskazheniy ispolzovaniya sistem iskusstvennogo intellekta v obrazovatelnoy deyatel'nosti vuzov Rossii [On the risks of cognitive distortions in the use of artificial intelligence systems in the educational activities of Russian universities]. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 20. Pedagogicheskoe obrazovanie*, 4, 65-93.