

УДК 001**Онтология идентичности человека в эпоху информационных технологий: проблема множественной идентичности и виртуальной реальности****Шелекета Владислав Олегович**

Доктор философских наук, доцент,
профессор кафедры «Философия и социально-гуманитарные науки»,
Самарский государственный технический университет,
443100, Российская Федерация, Самара, ул. Молодогвардейская, 244;
e-mail: vladshelo@mail.ru

Зуткин Леонид Александрович

Аспирант кафедры «Философия и социально-гуманитарные науки»,
Самарский государственный технический университет,
443100, Российская Федерация, Самара, ул. Молодогвардейская, 244;
e-mail: zutkin.leonid@yandex.ru

Ивахнов Василий Юрьевич

Кандидат философских наук,
доцент кафедры «Социально-гуманитарные дисциплины»,
Волжский политехнический институт (филиал),
Волгоградский государственный технический университет,
404121, Российская Федерация, Волжский, пр-т им. Ленина, 72;
e-mail: Vasilij-ivakhnov@yandex.ru

Мальков Алексей Вячеславович

Аспирант кафедры теории и методологии науки,
Белгородский государственный технологический университет им. В. Г. Шухова,
308012, Российская Федерация, Белгород, ул. Костюкова, д. 46;
e-mail: malkov@yandex.ru

Аннотация

Статья посвящена исследованию феномена множественной идентичности в условиях цифровой эпохи, где виртуальная реальность и социальные сети становятся значимыми пространствами для самовыражения и формирования различных версий личности. Рассматриваются теоретические и практические аспекты формирования идентичности в контексте новых медиа, влияние информационных технологий на размывание границ между реальной и виртуальной идентичностью. Теоретический акцент делается на онтологии идентичности, при этом привлекаются современные исследования,

посвящённые виртуальной самопрезентации, социальной идентичности и психическому здоровью в условиях множественной идентичности. Авторы аргументируют основную идею исследования: существуют экзистенциальные последствия размывания идентичности для психического благополучия и социальной адаптации личности. Новые формы самоопределения, возникающие в цифровую эпоху, лишены глубинной онтологии и основываются на виртуальном бытии, что рассматривается как выражение онтологической неполноты Бытия себя и Другого.

Для цитирования в научных исследованиях

Шелекета В.О., Зуткин Л.А., Ивахнов В.Ю., Мальков А.В. Онтология идентичности человека в эпоху информационных технологий: проблема множественной идентичности и виртуальной реальности // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2024. Том 13. № 9А. С. 34-42.

Ключевые слова

Идентичность, виртуальная реальность, множественная идентичность, цифровая эпоха, онтология личности, социальная адаптация, психическое здоровье.

Введение

С проникновением информационных технологий в повседневную жизнь произошли серьёзные изменения в таких аспектах, как самовосприятие и идентичность личности. Человек больше не ограничен рамками физической среды и может представлять себя в виртуальном пространстве, будь то социальные сети или другие онлайн-платформы. Шерри Туркл отмечала в своей работе *«Жизнь на экране»*, что интернет предоставляет возможность "экспериментировать с различными аспектами своего 'я'" — создавать различные версии личности, которые могут обогатить самовыражение, но в то же время способствуют размыванию границ идентичности [Бодрийяр, Ж., 2006, с. 140].

Актуальность исследования обусловлена необходимостью осмысления феномена множественной идентичности, так как цифровые пространства могут оказывать как положительное, так и отрицательное воздействие на самоидентификацию. Особое внимание требуется уделить тому, как различные версии "я", представленные в виртуальном мире, могут вступать в конфликт между собой и реальной идентичностью, что потенциально ведёт к негативным последствиям для психического и социального состояния личности.

Проблема множественной идентичности заключается в её противоречивой природе: с одной стороны, возможность для самовыражения расширяется, но с другой — возникают риски психологической фрагментации. Виртуальные пространства дают пользователю свободу существовать в нескольких ролях одновременно, что приводит к ситуации, когда различные "я" могут противоречить друг другу. Наиболее заметным это становится в социальных сетях и онлайн-играх, где человек может создать несколько профилей, отражающих разные стороны его личности, или даже вымышленные образы. Такое разделение приводит к затруднению интеграции различных аспектов личности, к внутренним конфликтам и трудностям в восприятии целостного "я".

В связи с отсутствием целостного образа я, доказывающего его онтологическую пустоту, бытия личности в настоящем смысле, Жан Бодрийяр в работе *«Симулякры и симуляция»*

подчеркивал, что в эпоху гиперреальности знаки начинают преобладать над подлинными переживаниями, что актуально и для феномена виртуальной идентичности. Виртуальная идентичность в некоторых случаях может восприниматься как "симулякр", который замещает реальную личность, постепенно "искажая" её [Бодрийяр, Ж., 2006, с. 55]. Проблема реального и ирреального как онтически неполноценного, приобретает здесь особую остроту. Всем известен сегодня феномен конструируемого я, выражающийся в аватаре и странице в социальных сетях, демонстрирующих безусловное благополучие и успешность, за которыми, однако, может скрываться то состояние экзистенции, которое в свое время С. Кьеркегор обозначил как *отчаяние* - отсутствие полной веры, доверие бытию, в том числе бытию абсолютному, выражающегося также в таких экзистенциалах как вина. Это есть грех перед Бытием и деградация, приводящая к смерти - и реальной и душевно-духовно-психологической. Недаром работа Кьеркегора, описывающая эти состояния называется «Болезнь к смерти»... Это ложный синтез своего я, интеграция всех его частей, основанное на иллюзорных «опциях» личности. Это, по Кьеркегору, «некорректный синтез», выражение внутреннего конфликта. Связано такое положение дел и невозможность интеграции на каком-то онтологическом основании с тем, что человек не есть субстанциальное единство, а, скорее, - процессуальное. Ведь «я как отношение, относящее себя к себе самому», парадоксально и необходимо соотносит свой смысл с жизнью. Но нередко смысл, даруемый как поиск бесконечного как ядра самоидентификации может быть осуществлен как соединение с таким же конечным. При этом, вероятно, наша истинная идентичность, может свидетельствовать о ложности синтеза в виде отчаяния: Отчаяние это внутреннее несоответствие в синтезе, когда отношение относится к себе самому» [Кьеркегор, 2010, с. 21].

Материалы и методы исследования

Для подобного рода исследований применяется обычно междисциплинарный подход, включающий элементы философского, психологического и социологического анализа. Основной акцент делается на сравнительном анализе различных теорий идентичности, а также на эмпирическом исследовании поведения людей в виртуальных пространствах [Кондаков А.М., Костылева А.А., 2019, с. 9]. При этом используются методы опроса и интервьюирования пользователей социальных сетей и онлайн-игр для выяснения того, как они воспринимают свои виртуальные образы. Кроме того, в процессе наблюдения за взаимодействиями в виртуальных сообществах, изучаются модели поведения и самопрезентации людей в цифровой среде. Были обнаружены примеры множественной идентичности у пользователей, активно использующих социальные сети, а также участников многопользовательских онлайн-игр (например, World of Warcraft). На основании различных теорий ученых, посвященных анализу данного феномена, можно сказать, что, благодаря инновационным технологиям, появилось новое мышление, потенциал и пути развития личности человека в виртуальной среде. Таким образом, появляется новый тип личности - «человек-виртуал». Т. Г. Лешкевич в своем труде под названием «Человек-виртуал и передача культурных ценностей поколению эпохи цифры», рассматривает процессы создания и поддержания своей идентичности в виртуальном пространстве, что включает создание аватаров, участие в виртуальных сообществах и активное использование социальных сетей. Данный феномен характеризуется в работе автора таким образом: «Так, человек-виртуал в одном случае понимается как индивид, полностью погруженный в интернет. Сфера его самореализации ограничивается исключительно компьютерными интеракциями. В

другом случае это модель «виртуального себя», улучшенная или ухудшенная копия индивида, создаваемая на основе собственных предпочтений» [Лешкевич, 2022, с. 55]. При использовании данного теоретико-методологического подхода подтверждается предположение о том, что создан новый тип личности, predeterminedной техногенной средой, который взаимосвязан и зависим с виртуальным миром. Постоянное присутствие в виртуальности становится его характерной потребностью, при этом вынуждая, конечно же, как-либо проявляться. Эти факторы не характерны для реальной личности человека, той, как она определяется в гуманистической философии и психологии (см. Работы Э. Фромма как манифест так называемого гуманистического психоанализа [Фромм, 2011]). Таким образом можно утверждать, что в рассматриваемой среде формируется новое мышление и поведение человека.

Результаты и обсуждения

В заключение темы общего понятия идентичности и ее особенности в виртуальной среде следует отметить, что интернет и в общем техносфера – эта новая вселенная, которая кардинально изменила понимание человека о самом себе и окружающем мире. Раньше идентичность характеризовалась только физическим проявлением. На данный момент стало больше возможностей и меньше ограничений в выражении себя, формировании связей и нового бытия на основе новых моральных принципов. Но здесь присутствует парадоксальный момент: реализуется целостность человека со всем, с чем он контактирует, но при этом чрезмерная гибкость взаимодействия личности с элементами техносферы упраздняет стабильность идентичности.

Но описанный парадокс далеко не единственная проблема в сфере идентичности личности виртуального бытия. В условиях информационной среды этот процесс усложняется, поскольку человек сталкивается с множеством внешних влияний, которые могут изменить его представление о самом себе.

Одна из основных проблематик, с которой сталкивается человек при попытках идентификации самого себя – это разрыв между реальным и виртуальным "Я". Чрезмерное увлечение виртуальными образами может привести к тому, что человек начинает воспринимать свое виртуальное "Я" как более важное и значимое, чем реальная личность. Это может вызывать проблемы с самооценкой и ощущением себя в физическом мире. Также в современном мире преобладает тенденция к зависимости от цифрового мира. Человек погружается в виртуальность, социально дистанцируясь, и теряет интерес к реальному миру, что негативно сказывается на межличностных отношениях, ухудшает психологическое состояние и затрудняет адаптацию к реальной жизни. Как пишут современные авторы Кондаков А. М. и Костылева А. А. в работе «Цифровая идентичность, цифровая самоидентификация. Цифровой профиль: постановка проблемы»: «Сегодня каждый присутствующий в интернете творит (проектирует) самого себя, исходя из собственных предпочтений» [Кондаков А. М. и Костылева А. А., 2019, с. 217-218]. Таким образом появляется такой новый антропологический тип как «информационный человек», который является главной фигурой в цифровом пространстве, имеющий свои уникальные убеждения, ценности, интересы, выраженные в этой среде. Социальные институты современного общества также приобретают альтернативные формы: новые типы семейных структур, стилей жизни и социокультурной идентичности становятся типичными. В связи с этим, онлайн-представления самопрезентации могут восприниматься не как проявления дезадаптации, а как результаты самопознания. Обладая богатым внутренним

содержанием, индивид способен продемонстрировать различные стороны своей личности в многочисленных вариациях идентичности. Использование аватаров, псевдонимов и других форм виртуальной репрезентации цифровых данных представляет феномен размывания идентичности как особого и, возможно, экзистенциального процесса.

Конкретные проявления размывания идентичности можно наблюдать в следующих феноменах.

1. Фрагментация личности и потеря аутентичности.

Множественная идентичность способствует разделению личности на несколько частей, каждая из которых может конфликтовать с остальными. Например, человек, активно участвующий в виртуальной жизни и представляющий себя как успешного профессионала в рабочих социальных сетях, может создать совершенно другой образ в личных социальных сетях или в онлайн-игре. Это ведёт к двум основным эффектам:

- Фрагментация личности, когда человек начинает воспринимать себя как набор отдельных ролей, а не единое целое.
- Потеря аутентичности, поскольку с течением времени становится всё сложнее удерживать связи между реальным "я" и виртуальными ролями.

Такая фрагментация вызывает чувство отчуждённости и "неподлинности" жизни, так как индивид может начать видеть себя лишь в свете реакции на виртуальные "версии", что подтверждается исследованиями [Hunter, 2018].

2. Виртуальная реальность и зависимость от социального одобрения.

С развитием социальных сетей и платформ наблюдается явление "социального зеркала". Это приводит к тому, что самооценка человека начинает напрямую зависеть от реакции аудитории на его виртуальный образ. В результате у многих пользователей формируется зависимость от одобрения, выраженного в "лайках" и "подписках". "Виртуальные сообщества позволяют людям создавать социальные связи и оттачивать свои навыки взаимодействия, однако эти связи нередко остаются поверхностными и кратковременными, что мешает их интеграции в реальное общество" [Капра Ф., 2002, с. 90). Ведь выбираемые в процессе взаимодействия никнеймы сиюминутны и ситуативны, отражая контекст коммуникации. Данный процесс, кстати, может формировать определенный вид психического заболевания, известны как расщепление сознания (шизофрения или шизоподобные состояния). Конечно же, к примеру, в экзистенциальном психоанализе данная патология идентифицируется как недостаточность (недостаток) истинного проживания пространства-времени, «провал» или «дыра» в бытии индивида как личности, существующей в туг-бытии (термин из философии М. Хайдеггера) [Хайдеггер, 2002]. Ведь именно человек является в экзистенциализме М. Хайдеггера «пастухом бытия», то есть тем, что *о-наличивает при-сутствие* в мире вещей.

3. Сдвиг восприятия реальности и гиперреальность.

Виртуальная идентичность постепенно начинает заменять реальную, формируя гиперреальность, где виртуальные символы, по Бодрийяру, преобладают над подлинными переживаниями. Это искажение реальности может привести к социальной изоляции и разрыву реальных межличностных связей, так как пользователи, "живущие" в виртуальных пространствах, могут утрачивать интерес к взаимодействию с реальным миром. "Преобразование социальной идентичности в виртуальных пространствах создает новые формы самоопределения, но также может привести к фрагментации и ощущению разобщенности" [Кастельс, 2000, с. 142]. Вместе с тем, в феномене групповой идентичности также теряется личностная глубинная индивидуальность, несмотря на то, что личность обретает себя,

противопоставляясь вначале коллективному Другому.

Современный формат коммуникаций в «нереальном» пространстве социальных сетей приводит к тому, что в социологии верифицируется как опосредованные интеракции, которые отличаются от истинных взаимодействий между Я и Ты (вспомним работу М. Бубера «Я и Ты», где он анализирует онтологию диалога как выражения глубинных взаимосвязей между внутренним содержанием двух идентичностей). Человек теряет свою идентичность, поскольку подвержен массовым ценностям, в которых отражается материальный уровень бытия, но происходит забвение себя как личности, со своим уникальным неповторимым внутренним миром. Таким образом идентичность растворяется в информационном пространстве, в котором воплощается массовое сознание. Это похоже на сюжет известного фильма братьев Вачёвски «Матрица», где показана подмена жизненного пространства информационным по своей онтологии пространством-временем.

Также взаимодействие в системе посткапиталистического, - но все же пронизанном капиталистическим духом - выстраиваются не отношения двух индивидов, а в модусе *приобретения* другого, как вещи, объективации другого, который ценен не своей индивидуальностью, а своим весом в отношении материального достижения.

Виртуальная реальность предстает как пространство для конструирования идентичности. Возможности для самовыражения в рамках информационного пространства предоставляет виртуальная среда. Так, виртуальные миры и ролевые игры MMORPG предоставляют людям возможность создавать и развивать персонажей, которые могут кардинально отличаться от реального "я". Это способствует самовыражению и проработке внутренних конфликтов, что потенциально может оказывать положительное влияние на психику.

С другой стороны, глубокое погружение в виртуальные миры способно привести к утрате интереса к реальной жизни, поскольку виртуальная реальность предоставляет больше возможностей для мгновенного удовлетворения и позитивного подкрепления. Со временем такие пользователи становятся более подверженными социальной изоляции, что ухудшает их психическое состояние и затрудняет интеграцию в общество.

На наш взгляд, феномен множественной идентичности — это одно из ключевых культурных и психологических последствий цифровой эпохи. Виртуальные пространства позволяют человеку принимать и проявлять различные аспекты своего "я", но это также требует высокой осознанности и способности к интеграции. Без развитой критичности и умения видеть различия между реальным и виртуальным "я" личность рискует потерять аутентичность и целостность. Мы полагаем, что важно исследовать феномен множественной идентичности не только с целью его анализа, но и для поиска методов, которые помогут человеку интегрировать различные стороны личности в рамках единого, цельного "я".

Заключение

Феномен множественной идентичности в эпоху информационных технологий требует более глубокого анализа, так как его последствия для психического здоровья и социальной адаптации индивида весьма значимы. Данная проблематика недостаточно отрефлексирована научным сообществом и, как было обозначено выше, не все определения идентичности имеют точное значение. Споры о сущностной природе идентичности, обращение к основам бытия как основы онтической основы для самоидентификации и идентичности, учитывая все экзистенциалы, как рассмотрение феномена идентичности с точек зрения разных областей знания, поможет

формированию новой онтологии цифрового взаимодействия, учитывающей сохранение чувства целостности и одновременно гибкости под влиянием изменений.

Виртуальная реальность и цифровые технологии открывают новые возможности для самовыражения, но также приводят к размыванию границ между реальностью и виртуальностью. Множественная идентичность может служить адаптационным механизмом, помогающим человеку справляться с многозадачностью цифрового мира, но также нести риски психологической фрагментации и кризиса идентичности. Важно продолжать исследование этого феномена, чтобы лучше понимать его влияние на личность и общество в целом. Как утверждает Ульрих Бек, информационные технологии создают новые риски для общества, включая размывание границ между реальностью и виртуальностью, что может иметь серьезные последствия для психического здоровья и социальной адаптации индивидов [Бек, У., 2000]. "Когда люди принимают различные виртуальные образы, это усиливает ощущение 'ролевой игры' и, хотя может помочь в самовыражении, ведет к утрате аутентичности и снижению значимости реальной идентичности" [Орлова, 2021, с. 88]. Эти процессы сегодня стали касаться не только презентации личности человека в его внетелесных образах, где человек оторван от физического носителя своего сознания, перенеся его вглубь цифровых платформ, но касается его телесной идентичности, когда - вероятно, в духе трансгуманистических установок - человек приобретает возможность обрести своё физически-материальное бытие на небиологических носителях. В связи с этим встаёт вопрос о целостности идентичности, что может стать предметом дальнейших разработок рассматриваемой проблемы.

Библиография

1. Бек У. Общество риска: на пути к другому модерну. — М.: Прогресс-Традиция, 2000.
2. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. — М.: Добросвет, 2006.
3. Данилова Т. В. Социальные сети как пространство множественных идентичностей // Социологические исследования. — 2018. — №12. — С. 55–72.
4. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. — М.: ГУ ВШЭ, 2000.
5. Куреева И. А. Виртуальная реальность и феномен множественной идентичности // Социология власти. — 2019. — №5. — С. 45–58.
6. Капра Ф. Сеть жизни: новый научный взгляд на живые системы. — М.: София, 2002.
7. Кучеренко В. А. Виртуальная реальность и множественная идентичность: философско-психологический анализ // Вестник Московского университета. Серия 7: Философия. — 2017. — №2. — С. 45–59.
8. Кьеркегор С. Страх и трепет. - М: Культурная инициатива, 2010. - 488 с.
9. 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 – с.209.
10. Лешкевич Т.Г. Человек-виртуал и передача культурных ценностей поколению эпохи цифры // Вопросы философии. 2022. №3. – С.53-63 – с.55.
11. Лефевр А. Цифровая идентичность: новые формы самопрезентации в социальных сетях // Вопросы философии. — 2020. — №6. — С. 23–37.
12. Орлова Е. В. Множественная идентичность в виртуальных мирах: проблемы психического здоровья и социальной адаптации // Вестник психологии. — 2021. — №4. — С. 12–27.
13. Фромм Э. Человек для самого себя. — М.: АСТ, 2011.
14. Хайдеггер М. Бытие и время / М. Хайдеггер. – СПб.: Наука, 2002. – 452 с.
15. Ческин Д. Идентичность в цифровой эпохе: риторика, этика и политика самопрезентации // Media Studies Journal. — 2020. — №9. — С. 104–119.
16. Хантер Дж. Психология виртуальной идентичности: влияние онлайн-коммуникаций на самооценку и эмоциональное состояние // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. — 2018. — №11. — С. 35–46.

Ontology of Human Identity in the Era of Information Technology: The Problem of Multiple Identity and Virtual Reality

Vladislav O. Sheleketa

Doctor of Philosophical Sciences, Associate Professor,
Professor, Department of Philosophy and Social Sciences and Humanities,
Samara State Technical University,
443100, 244 Molodogvardeyskaya str., Samara, Russian Federation;
e-mail: vladshelo@mail.ru

Leonid A. Zutkin

Postgraduate Student, Department of Philosophy and Social Sciences and Humanities,
Samara State Technical University,
443100, 244 Molodogvardeyskaya str., Samara, Russian Federation;
e-mail: zutkin.leonid@yandex.ru

Vasilii Yu. Ivakhnov

PhD in Philosophical Sciences, Associate Professor,
Department of Social Sciences and Humanities,
Volzhsky Polytechnic Institute (Branch), Volgograd State Technical University,
404121, 72 Lenina ave., Volzhsky, Russian Federation;
e-mail: Vasilij-ivakhnov@yandex.ru

Aleksei V. Mal'kov

Postgraduate Student, Department of Theory and Methodology of Science,
Belgorod State Technological University named after V.G. Shukhov,
308012, 46 Kostyukova str., Belgorod, Russian Federation;
e-mail: malkov@yandex.ru

Abstract

The article is devoted to the study of the phenomenon of multiple identity in the digital age, where virtual reality and social networks become significant spaces for self-expression and the formation of various versions of personality. The theoretical and practical aspects of identity formation in the context of new media, as well as the influence of information technologies on blurring the boundaries between real and virtual identity, are considered. The theoretical focus is on the ontology of identity, with reference to contemporary research on virtual self-presentation, social identity, and mental health in the context of multiple identity. The authors argue the main idea of the study: there are existential consequences of identity blurring for mental well-being and social adaptation of the individual. New forms of self-determination emerging in the digital age lack deep ontology and are based on virtual being, which is seen as an expression of the ontological incompleteness of the Being of oneself and the Other.

For citation

Sheleketa V.O., Zutkin L.A., Ivakhnov V.Yu., Mal'kov A.V. (2024) Ontologiya identichnosti cheloveka v epokhu informatsionnykh tekhnologii: problema mnozhestvennoi identichnosti i virtual'noi real'nosti [Ontology of Human Identity in the Era of Information Technology: The Problem of Multiple Identity and Virtual Reality]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 13 (9A), pp. 34-42.

Keywords

Identity, virtual reality, multiple identity, digital age, ontology of personality, social adaptation, mental health.

References

1. Beck W. Risk Society: Towards a Different Modernity. — Moscow: Progress-Tradition, 2000.
2. Baudrillard J. Simulacra and Simulation. — Moscow: Dobrosvet, 2006.
3. Danilova T. V. Social Networks as a Space of Multiple Identities // Sociological Research. — 2018. — No. 12. — P. 55–72.
4. Castells M. Information Age: Economy, Society, and Culture. — Moscow: HSE, 2000.
5. Kireeva I. A. Virtual Reality and the Phenomenon of Multiple Identity // Sociology of Power. — 2019. — No. 5. — P. 45–58.
6. Capra F. The Network of Life: A New Scientific Look at Living Systems. — M.: Sofia, 2002.
7. Kucherenko V. A. Virtual reality and multiple identity: philosophical and psychological analysis // Bulletin of Moscow University. Series 7: Philosophy. — 2017. — No. 2. — P. 45–59.
8. Kierkegaard S. Fear and trembling. - M: Cultural Initiative, 2010. - 488 p.
9. Kondakov A. M., Kostyleva A. A. Digital identity, digital self-identification. Digital profile: problem statement // Bulletin of RUDN. Series: informatization of education. 2019. Vol. 16. No. 3. – P. 207–218 – p. 209.
10. Leshkevich T. G. Virtual man and the transfer of cultural values to the generation of the digital era // Questions of Philosophy. 2022. No. 3. – P. 53-63 – p. 55.
11. Lefebvre A. Digital identity: new forms of self-presentation in social networks // Questions of Philosophy. - 2020. - No. 6. - P. 23-37.
12. Orlova E. V. Multiple identity in virtual worlds: problems of mental health and social adaptation // Bulletin of Psychology. - 2021. - No. 4. - P. 12-27.
13. Fromm E. Man for himself. - M.: AST, 2011.
14. Heidegger M. Being and time / M. Heidegger. - St. Petersburg: Science, 2002. - 452 p.
15. Cheskin D. Identity in the Digital Age: Rhetoric, Ethics, and Politics of Self-Presentation // Media Studies Journal. - 2020. - No. 9. - P. 104-119.
16. Hunter J. Psychology of Virtual Identity: The Impact of Online Communications on Self-Esteem and Emotional State // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. - 2018. - No. 11. - P. 35-46.