

Дискурсы этики. 2023, 3(19): 53—72

ISSN 2311-570X (online)

Постоянная ссылка:

[http://theoreticalappliedethics.org/wp-content/uploads/2024/04/DE2023\\_3\\_19\\_53-72.pdf](http://theoreticalappliedethics.org/wp-content/uploads/2024/04/DE2023_3_19_53-72.pdf)

УДК 17

## ПАРАДОКСЫ ЦИФРОВОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ: ЭТИЧЕСКИЕ ИМПЛИКАЦИИ

Большакова А. С.

статья:

поступила в редакцию 22.10.2023

принята к публикации 20.11.2023

опубликована (онлайн) 17.04.2024

© Большакова Анастасия Сергеевна

магистрант Института инновационных образовательных практик (модуль «Цифровая этика»)

Тульского государственного педагогического университета им. Л.Н. Толстого, Тула, Россия

адрес для корреспонденции: [nastya\\_b00@inbox.ru](mailto:nastya_b00@inbox.ru)

Эта статья доступна в соответствии с условиями лицензии Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)

**Аннотация.** По мере того, как процессы цифровизации (виртуализации) мира набирают обороты, проблема идентичности радикально трансформируется, и феномен цифровой идентичности, сотканный из разнородных цифровых следов, все больше вытесняется из поля технических проблем, становясь центральным в области этического. Конструирование цифровой идентичности, происходящее в виртуальном пространстве (во многом) в отрыве от пользователя и подрывающее классические этические и правовые постулаты, вместо расширения прав и возможностей субъектов ставит их в уязвимое положение, вскрывая проблемы идентификации, суверенности, саморепрезентации, наблюдения, информационных манипуляций и пр. В данной статье была предпринята попытка выявить фундаментальные характеристики цифровой идентичности, обосновать актуальные этические про-

блемы, неотделимые от факта приобретения идентичностью статуса цифровой. *Новизна* исследования заключается, прежде всего, в установлении и анализе текущих (открытых) этических вопросов и противоречий цифровой реальности, возникающих в условиях метаморфоз телесности и идентичности субъекта.

*Целью данного исследования* является установление и обоснование проблем этики цифровой идентичности.

*Задачи исследования:*

1. охарактеризовать виртуальность в контексте концепции гетеротопий Мишеля Фуко;
2. описать трансформацию сущностных характеристик понятия «идентичность», выявив основные отличия личностной идентичности в физическом мире от идентичности цифровой;
3. рассмотреть процесс ускользания (устранения) телесности в цифровой среде;
4. проанализировать и обосновать наиболее актуальные этические проблемы, связанные с цифровой идентичностью.

**Ключевые слова:** идентичность, цифровая идентичность, гетеротопия, виртуальность, телесность.

Discourses of Ethics. 2023, 3(19): 53—72

ISSN 2311-570X (online)

permanent link:

[http://theoreticalappliedethics.org/wp-content/uploads/2024/04/DE2023\\_3\\_19\\_53-72.pdf](http://theoreticalappliedethics.org/wp-content/uploads/2024/04/DE2023_3_19_53-72.pdf)

## PARADOXES OF DIGITAL IDENTITY: ETHICAL IMPLICATIONS

Bolshakova Anastasia

received 22.10.2023

accepted 20.11.2023

published (online) 17.04.2024

© Anastasia S. Bolshakova

MA student of Institute of Innovative Education Practices («Digital Ethics» Module) of Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University, Tula, Russia

Correspondence to: [nastya\\_b00@inbox.ru](mailto:nastya_b00@inbox.ru)

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)*

**Abstract.** As the processes of digitalization (virtualization) of the world gain momentum, the problem of identity is radically transformed, and the phenomenon of digital identity, woven from heterogeneous digital footprints, is increasingly displaced from the field of technical problems, becoming central in the field of ethical ones. The construction of digital identity, which takes place in virtual space (largely) in isolation from the user and undermines classical ethical and legal postulates, instead of empowering subjects, puts them in a vulnerable position, revealing problems of identification, sovereignty, self-representation, surveillance, informational manipulation, etc. This article has attempted to identify the fundamental characteristics of digital identity, to substantiate the current ethical problems inseparable from the fact that identity has acquired the status of digital identity. *The novelty* of the study lies, first of all, in the establishment and analysis of current (open) ethical is-

sues and contradictions of the digital reality arising in the conditions of metamorphoses of corporeality and identity of the subject.

*The aim* of this research is to establish and justify the problems of digital identity ethics.

*Objectives* of the research:

1. to characterize virtuality in the context of Michel Foucault's concept of heterotopias;

2. to describe the transformation of the essential characteristics of the concept of "identity", identifying the main differences between personal identity in the physical world and digital identity;

3. to consider the process of elusiveness (elimination) of corporeality in the digital environment;

4. to analyze and substantiate the most urgent ethical problems related to digital identity.

**Keywords:** identity, digital identity, heterotopia, virtuality, corporeality.

*«Дело не в том, что невозможно достичь бесконечного; то, что для нас действительно невозможно — это, скорее, полностью избежать его [8]»  
А. Зупанчич*

## Введение

**П**роцесс цифровизации, продуцирующий параллельные (виртуальные) реальности (и ставящий под сомнение (трансформирующий) привычные аксиологические аспекты бытия, категории идентичности, истины, прогресса), вскрывает и разворачивает головокружительную пропасть между технологическими надеждами (утопиями цифровой прозрачности «во благо») и гуманистическим разочарованием (классический гуманизм, подхваченный «бурным потоком (*антигуманистических ценностей*), в котором несутся щепы цивилизации [3]» мутировал до симулякров гуманизма цифрового).

Цифровой мир несет в себе несколько диспозитивов (сетей между элементами «гетерогенных комплексов, объединяющих дискурсы, учреждения, архитектурные построения, регламентирующие постановления, законы, административные меры, научные достижения, философские, нравственные и благотворительные рассуждения ... [1]»): цифровые законы и правила, открытые или тайные пространства, сообщества фиктивных, ложных личностей, искусственный интеллект. Этот мир в определенном смысле перекликается с миром за пределами пещеры из платоновского мифа, технологии виртуализации подобны теням истины с пещерных сводов, позволяющим людям наблюдать новые образы «идеального» существования. Но зачастую «посреди правильного ускользает истинное [12]», и кажущиеся правильными образы цифрового мира диктуют людям ложные ориентиры, уводя еще дальше от света истины к темноте невежества («человек среди распрямившегося материала становится просто поставителем наличности — он ходит по крайней кромке пропасти, а именно того падения, когда

он сам себя будет воспринимать уже просто как нечто состоящее в наличности ... <> ... на самом деле с самим собой, т. е. со своим существом, человек сегодня как раз нигде уже не встречается [12]». Вся цифровая экзистенция пронизана трансцендентальной иллюзией (Кант), иллюзией, обманывающей на уровне бытия; лакановской видимостью, подобием (*le semblant*).

### Виртуальность как синтез гетеротопий

Вероятно, более наглядно, чем аллегория с пещерой, появление виртуальных пространств и их активное влияние на физический мир можно описать в терминах гетеротопологии (гетеротопия, согласно М. Фуко, представляет собой пространство для достижения утопии за пределами привычного мира, сходное игре детского воображения или кораблю, не имеющему конкретного местоположения, но обладающему пространственным определением [18]). Следуя концепции Фуко, стоит отметить, что гетеротопию можно идентифицировать по нескольким признакам: она существовала на протяжении истории во всех обществах (в различных модификациях); любая гетеротопия может разрушиться обществом, смениться новой; может включать в себя другие пространства, другие гетеротопии; она не вечна, может быть временной (опять же, по аналогии с недолговечными фантазматическими мирами, рисуемыми детским воображением); гетеротопия системна, и система может быть как открытого, так и закрытого типа (и тогда для попадания в такое пространство необходимо совершить определенное ритуальное действие); гетеротопия — продуцирование идеального мира (и снова, воображаемого, поэтому существуют гетеротопические миры, в которые каждый может войти только лишь для того, чтобы осознать, что все — иллюзия, и никакого входа на самом деле не было). Так, цифровой мир (Интернет-гиперреальность) — это гетеротопия, воплощающая иные гетеротопические пространства (веб-сайты, виртуальные платформы), отражающая в той или иной степени все описанные Фуко признаки (сменяемость Интернет-пространств (одна версия поглощает другую), для попадания на веб-сайт, необхо-

димы ритуальные действия — ввод паролей, виртуальный мир позиционируется как идеальное пространство (эскапическое), технологии дополненной реальности позволяют ощутить себя в пространстве без физического присутствия. В то же время физическая реальность также является своеобразной гетеротопической игрой, имеющей смысл только с точки зрения тел, которые, воспроизводя различные игры в истину, преобразуют и оспаривают ее. Но в условиях текучей современности (З. Бауман) тело а(в)то(но)мизируется, лишается пространства, становится экранным телом (антителом, нулевым телом, беспространственным телом), игра адресуется не телу, а образу. То, что раньше было реальностью — становится утопией, то, что раньше было телом, становится образом [4]. И в данном контексте актуальным становится вопрос о человеческой идентичности, которая в цифровых реалиях перестает включать в себя идентичность телесную. Возвращаясь к словам М. Хайдеггера из эссе «Вопрос о технике» о том, что со своим существом человек уже нигде не встречается, можно предположить, что в цифровом мире в полном смысле *своим* не может быть уже ничего.

### Метаморфозы идентичности

Для начала представляется целесообразным рассмотреть трансформацию понятия идентичность, которое является открытым и динамичным конструктом. У. Джемс под личностной идентичностью подразумевал ощущение настоящности и непротиворечивости субъекта [7], Э. Эриксон — самоподобие и одинаковость в поле воспринимаемости другими (причем, ученый полагал, что идентичность в большей степени неосознаваема [14]), К. Ясперс — осознание собственной активности, единства, непохожести [13]; более современные точки зрения дробят понятие, относя его к структурным, сложным образованиям, конфигурациям, к процессу (Дж. Крогер [22]). Идентичность вплетена в понятия субъектности, телесности, и, в какой-то степени авторства. Утверждение своей реальности (и себя в реальности), свой наличием

сти в бытии (и неповторимости) неотделимо от авторства как категории, традиционно служащей «дисциплинарным знаком легитимности и идеологической конструкцией/выражением суверенного субъекта [14]» и от «исповеди плоти (ритуал дискурса, в котором говорящий субъект является также субъектом высказывания), в которой все должно быть сказано [19]» (М. Фуко). С процессом цифровизации данные переплетения усложняются и перестраиваются. Субъектность становится скорее объектностью, и цифровая этика, в отличие от этики классической имеет дело уже не с субъектом («границей мира [27]» (Л. Витгенштейн)), а с опредмеченностью, объективированной сущностью («кластером данных», «информационным объектом», «дискретным, самодостаточным, инкапсулированным пакетом, содержащим соответствующие структуры данных, которые представляют собой природу рассматриваемой сущности [17]»).

**Цифровая идентичность:**  
децентрализация, множественность, автономность

Но цифровая идентичность формируется под прямым или косвенным воздействием цифровых диспозитивов на физический мир, она не определяется только лишь самим субъектом и социумом. Она (цифровая идентичность) представляет собой гетерогенную «коллекцию цифровых следов» пользователя, собранную добровольно (личный, доступный всем контент — посты, твиты, выложенные в Интернет фото) и произвольно оставленных в сети отпечатков (сведения, основанные на идентификации IP-адреса и функционировании файлов cookie), а также из следов совершенно неподконтрольных, оставленных третьим лицами. Другими словами, цифровая идентичность рассеяна между тремя полюсами, каждый из которых может противоречить выстроенной (или произвольно существующей идентичности) субъекта в физической реальности. Эти полюса в различных исследованиях также обозначаются как декларативная, действующая и вычисляемая идентичности (или как технологическое, реальное и интеллектуальное измерения («совокупность всех продуктов разума, кото-



рые человек создает для развития фиктивной идентичности») рассматриваемого феномена [6]). И если, как правило, идентичность формируется параллельно образу Другого (являющегося залогом осуществления Я-идентичности, ее неотъемлемой составляющей), то цифровая идентичность может выстраиваться, существовать и циркулировать в виртуальном пространстве в практически полном отрыве от ее носителя. Кроме того, она представляет собой постоянное воспроизводство, и гарантом ее осуществления выступают не столько другие пользователи, сколько Интернет в целом, Интернет как Абсолютный Другой, вызывающий паническое желание субъекта подтвердить, закрепить свою аутентичность, легитимность. Отчаянная «исповедь плоти» заменяется бесплотной, но не менее экспрессивной исповедью воспроизводящего дискурса. Манифест Р. Барта в цифровой среде становится только актуальнее (автор умер, снова). Авторство (цифрового контента, элементов цифрового Я) в виртуальности также отделяется от идентичности, оно одновременно повсеместно распространяется, воспроизводится и тут же погибает, вызывая панику растворения собственного Я в сети, запуская круговорот возникновения и исчезновения.

(Пост)телесность: феномен ускользающего тела

Помимо прочего, нельзя не отметить, что значительную роль в формировании идентичности играет телесность, тело дает человеку (и другим людям) возможность идентификации. Оно является всегда предельно внутренним пространством, абсолютным местом (М. Фуко), но в то же время внешним, конкретным, осязаемым. Для многих философов XX века тело всегда представляло особый интерес: М. Фуко оно представлялось нулевой точкой мира [4], М. Мерло-Понти — осью мира, проводником бытия в мир [10], Л. Витгенштейну — символом того, что составляет важнейший, безмолвный, таинственный фон для всего, что может быть выражено в языке или искусстве, для всего, что может быть сознательно постигнуто, в мысли или представлении [26].

Тело с его решающим значением для чувства ценности, целостности служит экзистенциальной опорой, фундаментом всего сущего и «проектирует вокруг себя мир культуры [10]». «Унизительно выглядеть как пустая трубка, которую просто надувает разум [25]», — писал Л. Витгенштейн. Согласно мнению философа, наши этические представления о правах человека и святости жизни, высокие идеалы моральной ценности, философских и эстетических достижений зависят от ощущения собственного тела и отношения к нему других. Он также полагал, что человек совершенно не подозревает, как понятие о самоуважении и достоинстве зависят от привычного состояния тела («Что было бы с нами, если бы нас вели на поводке, привязанном к кольцу через язык? В какое состояние погрузится такой человек? Мы не знаем, что стоим на высокой узкой скале, окруженной обрывами, где все выглядит совсем иначе [26]»). Но если тело больше не находится в «привычном» состоянии, если телесность ускользает, перестаёт выполнять функцию чего-то внешнего и пространственного, а следовательно, и истинного («нехватка внешнего» придает истине структуру фикции (Ж. Лакан [8])), этические нормы также перестают быть «привычными».

## Проблемы этики цифровой идентичности

### *Цифровые двойники и вечность цифровых следов.*

Цифровизация и информационные технологии «заставляют нас открывать новые моральные ценности, формулировать новые моральные принципы, разрабатывать новую политику и находить новые способы осмысления поставленных перед нами проблем [23]». И, в связи с этим, нам представляется необходимым кратко описать перечень этических проблем, которые лишение идентичности грани телесного ставит перед обществом.

Личностная идентичность в цифровую эпоху «зависит от сохраняющихся паттернов информации и ее обработки [24]», что придает субъекту рыночную ценность, воспринимаемость личности как цифрового проекта (востребованного бренда). К проектной идентичности «оказы-

ваются вполне применимыми законы маркетинга — человек формирует востребованность, он должен “продвигать” свой проект, что подразумевает и выбор жизненной стратегии, формирование, позиционирование и продвижение определенного имиджа и репутации [9]». Соответственно, возникают проблемы, связанные с цифровой репутацией (и цифровой интеллектуальной собственностью — хоть этот вопрос и спорный, в связи с тем, что сложно определить, что в цифровом мире вообще может являться *собственностью, приватностью?*), которую практически невозможно восстановить в случае неправильной трактовки тех или иных цифровых следов. Круг проблем, связанных с цифровой идентичностью и репрезентацией, призвано решить право на цифровое забвение, позволяющее видоизменять, скрывать или полностью удалять неактуальную, неадекватную или ложную информацию о пользователях из сети. Тем не менее, этическая проблема корректного представления себя (как проекта) в сети на сегодняшний день остается открытой, так как «на национальном уровне право на цифровое забвение достаточно неконкретное и хрупкое, а в общемировых масштабах (единое для всех) оно не действует; то есть киберпространство отделяет права субъектов от их территориальности [6]».

Идентичность без привязки к телесности очень легко украсть (и это также связано с репутационными проблемами), цифровые реалии выявляет резкую дихотомию между фактами и ценностями. Здесь, как мы полагаем, необходимо кратко описать феномен, который получил название цифрового Я, цифрового двойника или Я-агента, и приобрел различные интерпретативные оттенки. С появлением социальных сетей цифровой двойник представлял собой виртуальную страницу пользователя, им самим созданную и открытую для восприятия другими. Впоследствии, с развитием искусственного интеллекта (к примеру, диалоговых чат-ботов), цифровой двойник унаследовал от субъекта большую автономию, стал определяться как принимающий решения, саморазвивающийся (обучающийся) агент (в данном случае приобретение статуса агента подчеркивает программность, сложность и в то же время искусственность цифрового Я - ранее субъект, пред-

ставленный набором данных, способный выполнять определенные действия, агентом не являлся, но программа, умеющая заменять и использовать в целях *подобия* данные субъекта — агент). Кроме прочего, «тело» цифрового двойника не представлено только лишь алгоритмами, к примеру, система Rapid Avatar Capture and Simulation (RACAS) способна сканировать анатомические данные пользователя, создавая особую, виртуальную телесность (3D-модель субъекта, которую, к тому же можно «обучить», наделить желаемыми характеристиками и свойствами, задать необходимые установки и тип поведения (независимо от тех же параметров, присущих человеку в действительности)).

Такие технологические, механизированные подобия, «которые бродят по банкам данных, хранящим тела [20]», постепенно перестают ассоциироваться с фигурой двойника в его исконном, архетипическом значении (с предвестником смерти, с опытом жути и отчаяния). Например, цифрового двойника можно рассматривать как «мост между человеком и сверхчеловеком», который «вплотную подводит к информативной копии человека во всей полноте ее сверхчеловеческих, трансгуманистических качеств [11]». И тем не менее, копия остается копией, цифровое подобие, зарождаясь в виртуальном пространстве (в компьютере), в нем же и остается — и происходит одна значимая подмена: *исполнитель становится жестом*. И, вероятно, в этом есть элемент трансгрессии (по М. Фуко), этот жест направлен на предел. Прямой ассоциация с переживанием Ужаса от встречи со своим двойником не происходит, страх оседает отголосками тревог где-то в глубинах бессознательного — это страх испарения собственного образа (изгнание образа из своего референта и наделение его подобием жизни [20]).

Так, современная цифровая версия бестелесного (в полном смысле этого слова) человека — не только цифровые данные, «аватар» и набор текста/фотографий, это «цифровые зеркала наших граней и личностных качеств, представляющие человека как в реальном (физическом), так и в виртуальном (цифровом) мире [21]». М. Фуко писал: «В зеркале я вижу себя там, где меня нет [18]». Рекурсия цифровых

зеркал (гетеротопий внутри гетеротопии) представляет собой не просто *иное* пространство, где меня как такового нет, эти зеркала кривые, отражающие след утраченной субъектности или бессмертную сущность модели цифрового Я умершего человека, основанной на данных его существующих/теневых профилей в социальных сетях и превосходящей все известные биологические сроки жизни.

*Глубина фальши: феномен дипфейка.*

Широко распространившееся под влиянием стремительного развития генеративных методов искусственного интеллекта явление дипфейка (фальшивого видеоконтента для дискредитации конкретного субъекта) также подчеркивает эфемерность тела в виртуальном пространстве. Если этический поступок, совершаемых (и оцениваемый) в системе координат Я — Другой, так или иначе ставит человека в позицию причинности (собственных действий), то в цифровом мире категория причинности размывается (субъекту могут приписываться действия и/или речь, которые он никогда не совершал и не произносил (и, как следствие, реагирует на это культура отмены, насаждение кибербуллинга). Таким образом, «примерить» на себя личность другого человека в цифровом мире гораздо проще в отсутствие необходимости непосредственно менять внешность, достаточно скопировать фотографию и использовать алгоритмы синтеза видео. «Сон разума порождает чудовищ», знаменитый офорт Ф. Гойи: в цифровой среде этими чудовищами и становятся цифровые двойники, способные действовать без ведома своего прототипа, образуя рассеянный и несочетаемый коллектив. И возникает вопрос, насколько разрушаются классические этические постулаты под воздействием цифрового цунами, навязывающего человеку виртуальную петлю и доводящего до безумия дублированием реальной жизни? Конструкция человеческого Эго, нарциссическое отчуждение от отражаемого зеркалом образа, находит из отчуждаемости выход только через символический порядок, регистр языка. Но в виртуальности человек попадает в «порядок», уже захваченный проекцией, образом зеркала; проекционная паранойя не поз-

воляет уловить смысла (цифровая реальность не позволяет через Другого убить себя в Другом).

### *Цифровая смерть.*

Отсутствие тела физического исключает и физическую смерть (в цифровом мире нет предела, цифровая жизнь не завершается цифровой смертью. «Мертвые» страницы пользователей в социальной сети, подобно домам из города Бессмертия Борхеса, становятся бессмысленным хранилищем искаженной информации о человеке, которую, к тому же, можно эксплуатировать. Цифровая реальность радикально размывает всяческие оппозиции (жизнь-смерть, добро-зло, мгновение-вечность), в ней (пока?) отсутствуют безусловные моральные эталоны, гаранты «этичности» действия. Здесь стоит упомянуть, что в центре любой этической системы всегда находится Событие (А. Бадью), точка разлома, коллапса, идущая вразрез всему. Такой разлом (встреча с событием) ставит субъекта в ситуацию морального выбора — готовности/неготовности принять верность событию (пересмотреть собственные этические убеждения [2]). Стремясь к Событию, субъект оказывается в позиции, при которой «собственная смерть выступает предельным горизонтом нашего желания» («Смерть становится императивом ... <> ... момент смерти — единственный момент, когда мы действительно пробуждаемся [8]»). Виртуальность напоминает лакановское реальное (невозможное, неподдающееся репрезентации, побочный продукт действий субъекта, то самое Событие). Только смерть как «неизбежная ставка классической этики [8]» в цифровом мире устраняется, отсутствие телесности прочно фиксирует (вписывает) идентичность в (бес)пространственность, создавая вечный цифровой симулякр личности и препятствуя возможности «действительно пробудиться». А. Базен полагал, что магия изображения, в первую очередь, направлена на то, чтобы сделать предмет бессмертным, и движущий психологический импульс искусства — «желание вырвать смертные вещи из равнодушного потока времени — обмануть смерть путем создания заменителя, двойника живого тела [15]». Цифровое простран-

ство захвачено такими импульсами, но лишено «светлых» намерений искусства (положительных коннотаций *желания*).

*Реконцептуализация паноптикума: наблюдение в вечном «сейчас».*

Помимо ложных саморепрезентаций и невозможности умереть в цифровом пространстве, остро встают и проблемы утечки персональных данных, наблюдения за индивидами (мониторинга населения), контроля, стигматизации, манипулирования информационными потоками. Концепция паноптикума, с течением времени преодолев свою изначальную материальность и архитектурность, не утратила при этом актуальности, а напротив, стала отправной точной в развитии этики (цифровой) видимости. Полная доступность цифровых следов пользователей для властных структур в режиме «здесь и сейчас» открывает огромный тоталитарный потенциал для наблюдения, а паноптикум эволюционирует, постоянно совершенствуется (возникают понятия синоптикум (Т. Матизен), панспектрум (М. де Ланда), суперпаноптикум (М. Постер), постпаноптикум (Д. Лайон), каждое из которых так или иначе показывает, что свобода, в том числе свобода идентичности, становится парадоксом, а «капиллярное расширение» власти, как его называл Фуко, становится скорее флюидным, растворяемым в самой ткани цифровой действительности). То есть в условиях цифровизации наблюдение за индивидами осуществляется через наблюдение за данными (метаданными), «используется в качестве дисциплинарного инструмента посредством создания профилей людей и использования баз данных для определения того, следует ли предоставлять человеку право на свободное передвижение или нет [5]». Взаимодействия наблюдателя и наблюдаемого как такового больше нет, наблюдатель ускользает, зато наблюдаемый (не осознавая, что он им является), работая со своими учетными записями, становится только более открытым, доступным для надзора.

## Заключение

Таким образом, все вышеперечисленные проблемы прочно взаимосвязаны, бестелесная цифровая идентичность становится манипулируемым и управляемым объектом. Пророчество М. Хайдеггера о том, что «повсюду утвердится неистовая техническая гонка, пока однажды, пронизав собою всё техническое, существо техники не укоренится на месте события истины [12]» осуществляется, цифровая вездесущность и вседозволенность «укореняется на месте события истины» в связи с отсутствием в виртуальности перспективы Страшного суда (категории долга и безусловных, истинных ценностей утрачивают свою символическую функцию). Классическую этическую культуру поглощает виртуальность как пространство пустоты, оставшееся от этой культуры. Этика цифровой идентичности — это этика фантазма, вечной метонимической погони к Поступку, к Смерти, которые в цифровом мире в их подлинном этическом измерении невозможны («В поступке нет разделенного субъекта [8]», в нем ты *весь, целиком*). Раздробленная и хаотичная цифровая идентичность в ситуации быстрой сменяемости цифровых гетеротопий артикулирует потребность в таких же пластичных, подстраивающихся под нарастающие общественные проблемы этических нормах, этика должна быть оцифрована.

## Список литературы

1. Агамбен, Дж. Что такое диспозитив? // Что современно? К.: Дух і Літера, 2012.
2. Бадью, А. Этики: очерки о сознании Зла / Пер. с фран. В.Е. Лапницкого. СПб.: Machina, 2012.
3. Блок, А.А. Крушение гуманизма. «Знамя», 1921, № 7-8.
4. Большакова, А.С. Ускользящая телесность: утопический потенциал современного кинематографа в свете идей Мишеля Фуко: сборник трудов конференции // Тенденции развития образования: педагог, образовательная организация, общество — 2023 : материалы Всеросс. науч.-практ. конф. с международным участием (Чебоксары, 25 авг. 2023 г.) / редкол.: Ж.В. Мурзина [и др.] — Чебоксары: ИД «Среда», 2023. С. 298-308.



5. Большакова, А.С. Этика видимости в контексте постпаноптического общества 3. Баумана: сборник трудов конференции // Социально-экономические процессы современного общества: материалы II Всерос. науч.-практ. конф. с междунар. участ. (Чебоксары, 25 мая 2023 г.) / редкол.: Э.В. Фомин [и др.] – Чебоксары: ИД «Среда», 2023. С. 315-324.
6. Большакова, А.С. Эффект вечности памяти на фоне цифровых мутаций: сборник трудов конференции. // Актуальные вопросы гуманитарных и социальных наук: от теории к практике: материалы II Всерос. науч.-практ. конф. с междунар. участ. (Чебоксары, 5 июня 2023 г.) / редкол.: Ж.В. Мурзина [и др.] — Чебоксары: ИД «Среда», 2023. С. 82-86.
7. Джемс, У. Психология. Санкт-Петербург: Академический проект «Гаудеамус», 2011. — 320 с.
8. Зупаннич, А. Этика реального. Кант и Лакан. СПб.: Скифия-принт, 2019. —334 с.
9. Кадырова, С.В., Немцева, Е.А., Тульчинский, Г.Л. Селфменеджмент. СПб.: Питер, 2013.
10. Мерло-Понти, М. Феноменология восприятия / М. Мерло-Понти; пер. с фр. под ред. И.С. Вдовиной, С.Л. Фокина. — СПб.: Ювента; Наука, 1999. — 603 с.
11. Назаров, В.Н. Цифровой двойник как субъект информационной этики // Этическая мысль. 2020. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoy-dvoynik-kak-subekt-informatsionnoy-etiki> (дата обращения: 15.09.2023).
12. Хайдеггер, М. Вопрос о технике. URL: [http://bibikhin.ru/vopros\\_o\\_tekhnike](http://bibikhin.ru/vopros_o_tekhnike) (дата обращения: 18.09.2023).
13. Ясперс, К. Общая психопатология. М: Практика, 1997.
14. Artrip, R. Virulence and Digital Culture. — Toronto; Buffalo, NY: University of Toronto Press, 2008.
15. Bazin, A. The Ontology of the Photographic Image. What is Cinema? Ed./Trans. Hugh Gray. Berkeley & London: U of California P, 1967. P. 9-16.
16. Erikson, E.H. Identity: Youth and crisis. Norton & Company, 1978.
17. Floridi, L. Information Ethics: Its Nature and Scope. Computers and Society, 36(3). P. 21-36.
18. Foucault, M. Different spaces. In J.D. Faubion (Ed.), Aesthetics: The essential works. The New Press, Vol. 2, 1988.
19. Foucault, M. What is an Author? Aesthetics, Method, and Epistemology. New York: New Press, 1998.
20. Kittler, F. Gramophone, Film. — Stanford, California: Stanford UP, 1999.

21. Kocarev, Ljupco, Koteska J. Digital Me Ontology and Ethics. Futures of Education, Culture and Nature — Learning to Become, 2022.
22. Kroger, J. Identity in adolescence: The balance between self and other (3rd). Routledge, 2004.
23. Maner, W. Starter Kit in Computer Ethics. Hyde Park, NY: Helvetia Press and the National Information and Resource Center for Teaching Philosophy, 1980.
24. Wiener, N. Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine, New York: Technology Press/John Wiley & Sons, 1948.
25. Wittgenstein, L. Culture and value/ Amended 2nd ed. with English translation / translated by Peter Winch, 1980.
26. Wittgenstein, L. Denkbewegung: Tagebücher. Innsbruck: Haymon, 1997.
27. Wittgenstein, L. Notebooks 1914-1916. Ed. G.H.V on Wright and G.E.M. Anscombe, trans. G.E.M. Anscombe, Chicago: University of Chicago Press, 1979.

## References

1. Agamben, Dzh. Chto takoe dispozitiv? // Chto sovremenno? [What is dispositive?] K.: Dukh i Litera, 2012.
2. Bad'iu, A. Ėtiki: ocherki o soznanii Zla / Per. s fran. V.E. Lapniġskogo [Ethics: Essays on the Consciousness of Evil]. SPb.: Machina, 2012.
3. Blok, A.A. Krushenie gumanizma [The Collapse of Humanism]. «Znamia», 1921, № 7-8.
4. Bol'shakova, A.S. Uskol'zaiushchaia telesnost': utopicheskiġ potentsial sovremennoġo kinematografa v svete ideġ Mishelġ Fuko [Elusive corporeality: the utopian potential of contemporary cinema in the light of Michel Foucault's ideas]: sbornik trudov konferentsii. // Tendentsii razvitiia obrazovaniia: pedagog, obrazovatel'naia organizatsiia, obshchestvo – 2023: materialy Vseross. nauch.-prakt. konf. s mezhdunarodnym uchastiem (Cheboksary, 25 avg. 2023 g.) / redkol.: Zh.V. Murzina [i dr.] – Cheboksary: ID «Sreda», 2023.
5. Bol'shakova, A.S. Ėtika vidimosti v kontekste postpanopticheskogo obshchestva Z. Baumana [The Ethics of visibility in the context of Z. Bauman's Post-Panoptic Society]: sbornik trudov konferentsii. // Soġsial'no-ekonomicheskie profsessy sovremennoġo obshchestva : materialy II Vseross. nauch.-prakt. konf. s mezhdunar. uchast. (Cheboksary, 25 maia 2023 g.) / redkol.: Ė.V. Fomin [i dr.] – Cheboksary: ID «Sreda», 2023. – S. 315-324.

6. Bol'shakova, A.S. Éffekt vechnosti pamîati na fone tsifrovyykh mutatsiï [The effect of eternal memory on the background of digital mutations]: sbornik trudov konferentsii. // Aktual'nye voprosy gumanitarnyykh i sotsial'nykh nauk: ot teorii k praktike : materialy II Vseros. nauch.-prakt. konf. s mezhdunar. uchast. (Cheboksary, 5 iyunia 2023 g.) / redkol.: Zh.V. Murzina [i dr.] – Cheboksary: ID «Sreda», 2023. – S. 82-86.
7. Dzhems, U. Psikhologiya [Psychology]. Sankt-Peterburg: Akademicheskii proekt «Gaudeamus», 2011. 320 s.
8. Zupanchich, A. Étika real'nogo. Kant i Lakan [The Ethics of the Real. Kant and Lacan]. SPb.: Skifiia-print, 2019. 334 s.
9. Kadyrova, S.V., Nemtseva, E.A., Tul'chinskiï, G.L. Selfmenedzhment [Self-management]. SPb.: Piter, 2013.
10. Merlo-Ponti, M. Fenomenologiya vospriiatiia [Phenomenology of Perception] / M. Merlo-Ponti; per. s fr. pod red. I.S. Vdovinoï, S.L. Fokina. – SPb.: IÜventa; Nauka, 1999. 603 s.
11. Nazarov, V.N. Tsifrovoi dvoïnik kak sub'ekt informatsionnoi éтики [Digital double as a subject of information ethics] // Éticheskaia mys'. 2020. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovoy-dvoynik-kak-subekt-informatsionnoy-etiki> (data obrashcheniia: 15.09.2023).
12. Khaïdegger, M. Vopros o tekhnike [The Question of Technology]. URL: [http://bibikhin.ru/vopros\\_o\\_tekhnike](http://bibikhin.ru/vopros_o_tekhnike) (data obrashcheniia: 18.09.2023).
13. Áspers, K. Obshchaia psikhopatologiya [General Psychopathology]. M: Praktika, 1997.
14. Artrip, R. Virulence and Digital Culture. - Toronto; Buffalo, NY: University of Toronto Press, 2008.
15. Bazin, A. The Ontology of the Photographic Image. What is Cinema? Ed./Trans. Hugh Gray. Berkeley & London: U of California P, 1967.
16. Erikson, E.H. Identity: Youth and crisis. Norton & Company, 1978.
17. Floridi, L. Information Ethics: Its Nature and Scope. Computers and Society, 36(3). P. 21–36.
18. Foucault, M. Different spaces. In J.D. Faubion (Ed.), Aesthetics: The essential works. The New Press, Vol. 2, 1988.
19. Foucault, M. What is an Author? Aesthetics, Method, and Epistemology. New York: New Press, 1998.
20. Kittler, F. Gramophone, Film. - Stanford, California: Stanford UP, 1999.
21. Kocarev, Ljupco, Koteska J. Digital Me Ontology and Ethics. Futures of Education, Culture and Nature - Learning to Become, 2022.

22. Kroger, J. Identity in adolescence: The balance between self and other (3rd). Routledge, 2004.
23. Maner, W. Starter Kit in Computer Ethics. Hyde Park, NY: Helvetia Press and the National Information and Resource Center for Teaching Philosophy, 1980.
24. Wiener, N. Cybernetics: or Control and Communication in the Animal and the Machine, New York: Technology Press/John Wiley & Sons, 1948.
25. Wittgenstein, L. Culture and value/ Amended 2nd ed. with English translation / translated by Peter Winch, 1980.
26. Wittgenstein, L. Denkbewegung: Tagebücher. Innsbruck: Haymon, 1997.
27. Wittgenstein, L. Notebooks 1914-1916. Ed.G.H.v on Wright and G.E.M. Anscombe, trans. G.E.M. Anscombe, Chicago:University of Chicago Press,1979.