

## Культурно-историческая теория как методологическая рамка типологизации цифровой идентичности

*Персидская О.А.*

*ФГБУН Институт философии и права Сибирского отделения*

*Российской академии наук (ФГБУН ИФПР СО РАН),*

*г. Новосибирск, Российская Федерация*

*ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6821-4692>, e-mail: [olga\\_alekseevna@mail.ru](mailto:olga_alekseevna@mail.ru)*

**Цель.** Разработка теоретико-методологической рамки типологизации цифровой идентичности личности с опорой на критерии: 1) роли цифровой среды и цифрового устройства; 2) положения событийного центра человека; 3) положения центра самоопределения человека.

**Контекст и актуальность.** Цифровая среда становится настолько значимой сферой существования современного человека, что определяет своеобразие социальной ситуации его становления на разных возрастных этапах, обуславливая культурно-историческую специфику развития. В соответствии с этими трансформациями в академических исследованиях намечается тренд, связанный с выстраиванием новых концептуальных рамок понимания изменяющегося человека. Автор концентрирует внимание на основаниях представлений о цифровой идентичности личности, складывающихся в социально-психологических и антропологических исследованиях. Показано, что исследовательская оптика в выявлении содержательных параметров этой идентичности зачастую сужена, что приводит к редукции сложного, многосоставного образования — идентичности человека в цифровом мире — до отдельной части, что недостаточно для выстраивания комплексного образа современного человека.

**Используемая методология.** Методологическую базу исследования составили общенаучные методы анализа, сравнения и типологизации. Понимание типов цифровой идентичности выстроено с опорой на основания современной интерпретации культурно-исторического подхода в приложении к особенностям цифровой среды как значимой сферы существования человека.

**Основные выводы.** Представлена теоретико-методологическая рамка типологизации цифровой идентичности личности с опорой на такие философско-антропологические критерии, как роль цифровой среды и цифрового устройства; положение событийного центра человека; положение центра самоопределения человека. Описан и специфицирован через набор возможных сценариев поведения человека в цифровой среде ряд соответствующих типов цифровой идентичности: 1) человек с достроенным разумом; 2) человек с цифровой телесностью; 3) человек алгоритмический; 4) человек возвращающийся и 5) человек — информационный бродяга.

**Ключевые слова:** типы цифровой идентичности; поведение в цифровой среде; ребенок в цифровой среде; подросток в цифровой среде; событийный центр человека; роль цифрового устройства; центр самоопределения человека.

**Финансирование.** Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского научного фонда в рамках научного проекта № 21-18-00103, <https://rscf.ru/project/21-18-00103/>.

**Благодарности.** Автор благодарит уважаемых рецензентов за ценные замечания, внимательное отношение к тексту и кропотливую работу.

Для цитаты: Персидская О.А. Культурно-историческая теория как методологическая рамка типологизации цифровой идентичности // Социальная психология и общество. 2024. Том 15. № 4. С. 58–74. DOI: <https://doi.org/10.17759/sps.2024150405>

## Theoretical and Methodological Framework of Typologization of Digital Identity

*Olga A. Persidskaya*

*Institute of Philosophy and Law of the Siberian Branch  
of the Russian Academy of Sciences, Novosibirsk, Russia*

*ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6821-4692>, e-mail: [olga\\_alekseevna@mail.ru](mailto:olga_alekseevna@mail.ru)*

**Objective.** *The purpose of the article is to develop a theoretical and methodological framework for typologization a person's digital identity based on the following criteria: 1) the role of the digital environment and digital device; 2) the position of the person's event center; 3) the position of the center of human self-determination.*

**Background.** *The digital environment is becoming such a significant sphere of modern man's existence, that it determines the peculiarity of the social situation of the development of a modern man at different age stages, and determining the cultural and historical specifics of the development of higher mental functions and processes. In accordance with these transformations, a trend in academic research related to the building of a new conceptual framework for understanding a changing person is emerging. The author focuses on the foundations of ideas about the digital identity of the individual, which are formed in socio-psychological and anthropological studies. It is shown that research optics in identifying the content parameters of this identity is often narrowed, which leads to the reduction of a complex, multi-component education – the identity of a person in the digital world – to a separate part, which is not enough to build a complex image of a modern man.*

**Methodology.** *The methodological basis of the study was made up of general scientific methods of analysis, comparison and typologization. The understanding of the types of digital identity is based on the foundations of the modern interpretation of the Cultural and Historical Approach applied to the peculiarities of the digital environment as a significant sphere of human existence.*

**Conclusions.** *The theoretical and methodological framework for typologizing the digital identity of a person based on criteria of the role of the digital environment and digital device; the position of the event center of a person; the position of the center of human self-determination is presented. A number of types of digital identity are described through set of appropriate scenarios of human behavior in the digital environment: 1) a person with a completed mind; 2) a person with digital physicality; 3) an algorithmic person; 4) a returning person and 5) an information tramp.*

**Keywords:** *types of digital identity; behavior in a digital environment; a child in a digital environment; a teenager in a digital environment; human event center; the role of a digital device; the center of human self-determination.*

**Funding.** *The reported study was funded by Russian Science Foundation, project number 21-18-00103, <https://rscf.ru/project/21-18-00103/>.*

**Acknowledgements.** *The author is grateful for the respected reviewers for their valuable comments, attentive attitude to the text and painstaking work.*

**For citation:** Persidskaya O.A. Theoretical and Methodological Framework of Typologization of Digital Identity. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo = Social Psychology and Society*, 2024. Vol. 15, no. 4, pp. 58–74. DOI: <https://doi.org/10.17759/sps.2024150405> (In Russ.).

## Введение

Реальность современного человека, погруженного в цифровую среду, претерпела настолько глобальные изменения, что те, кто пытаются ее описать, осознают необходимость переименовать ее, чтобы подчеркнуть отличительность нового мира от прежнего. Так рождаются концепции *цифровой реальности*, *эпохи визуальной культуры*, *смешанной реальности*, *жизни онлайн* [14; 23; 24].

Значительная часть исследований объединена ощущением нахождения на пороге новой жизни, в которой сущностно изменяется сам человек за счет преобразования социальной ситуации его развития на разных возрастных этапах. Это обуславливает культурно-историческую специфику развития высших психических функций и процессов, которую, несомненно, следует рассматривать теперь через призму влияния цифровизации. Формирование такой исследовательской оптики можно отметить в работах [11; 25], акцент на детях и подростках делают [9; 13]. Пересечение тем, связанных с цифровой средой и человеком как социально-психологическим, антропологическим и философским феноменом, направило фокус внимания исследователей на проблемы понимания того, как может быть выстроено современное концептуальное представление об идентичностях человека в цифровой среде [20; 25].

Признавая значимость приведенных и многих других исследований для развития обозначенной темы, укажем, что понятие «цифровая идентичность» находится в процессе своего становления и зачастую используется с отличающимся смысловым наполнением разными авторами. Для нашего исследования важно, что в некоторой части работ понимание человека свертывается к его трактовке как функциональной поведенческой мо-

дели, которую можно понять через набор реакций на разнообразные воздействия цифровой среды. Вероятно, именно в связи с таким сужением исследовательского взгляда в ряде работ, попавших в область нашего анализа, понимание цифровой идентичности сводится к единому портрету, слепку, который характеризуется через согласованный набор присущих ему особенностей. Например, подчеркивается, что самоопределение современного человека представляет собой децентрализованную структуру, а сам он лишается возможности стать интегрально развитой личностью [8]. Такой слепок хотя и важен для понимания специфики отдельных сторон бытия человека в современных условиях, но все же недостаточен для выстраивания комплексного образа современного человека. Он редуцирует сложное, многосоставное образование — идентичность человека в цифровом мире — до отдельной части. Мы же уверены, что идентичность в цифровой среде не может быть исчерпана односложным предикатом принадлежности, она множественна, возможно — противоречива, насыщена многоуровневым содержанием. Здесь необходимо развивать комплексное видение проблемы, позволяющее исследовать совокупность цифровых идентичностей.

В этой связи целями статьи являются разворачивание ряда *сценариев поведения человека в цифровой среде* и спецификация этих сценариев через *набор типов цифровой идентичности*.

Методологическую базу исследования составили общенаучные и общелогические методы анализа, сравнения и типологизации. Понимание идентичностей личности выстроено с опорой на основания культурно-исторического подхода Л.С. Выготского [2] и его современной интерпретации в приложении к особен-

ностям цифровой среды как значимой сферы существования человека [11].

### **Идентичность через призму цифровизации жизненного мира человека**

Вслед за выдающимися философами и психологами мы понимаем идентичность как представление человека о самом себе, отражающее часть его жизненного мира. Сумма идентичностей личности представляет собой систему, формирующую у человека интегративный образ самого себя, переживающийся субъектом как его самоотнесенность.

Связь современного человека и цифровых устройств настолько прочна, что требует переосмысления содержания процессов формирования личности и составляющих ее идентичностей с учетом усиливающейся зависимости от влияния цифровой среды. В выявлении этих параметров мы считаем особенно важным сфокусироваться на детстве и юности — возрастных периодах, когда формирование идентичностей идет наиболее активно.

Для описания сущностной специфики цифровой среды нам представляется удачной концепция цифровой среды как превращенной формы, которую дает С.А. Смирнов, опираясь на наследие К. Маркса. В его трактовке цифровая среда в редуцированном, ограниченном виде имитирует реальную (не цифровую) среду [10]; в этом и состоит ее «превращенность». При этом для ребенка, много времени проводящего в цифровой среде, «в его коммуникации с гаджетом выстраивается особая ситуация» (*курсив наш — О.П.*) [11, с. 55]. Социально-культурная специфика этой ситуации состоит в том, что цифровое устройство встраивается в механизм действия ребенка, и стимулирует его к деятельности, и диктуя сценарий ответной реакции.

Зафиксируем также изменения, которые цифровая среда накладывает на процессы, связанные с развитием и становлением подростков. Г.У. Солдатова наряду с конвенционально понимаемой социализацией, опосредованной реальными нормами и институтами, выделяет также цифровую социализацию, которую определяет как «опосредованный всеми доступными цифровыми технологиями процесс овладения и присвоения человеком социального опыта, приобретаемого в онлайн-контекстах, воспроизводства этого опыта в смешанной офлайн/онлайн-реальности и формирующего его цифровую личность как часть реальной личности» [13, с. 76]. Г.У. Солдатова, внесшая значительный вклад в разработку концепта цифровой социализации, наделяет цифровую среду критерием социальности. Однако, с нашей точки зрения, в рамках которой цифровая среда рассматривается лишь как превращенная форма социального, говорить о цифровой социализации невозможно. Скорее следует говорить о том, что не социализация, а поведенческие стратегии подростков, которые ищут свои формы идентификации, формируются под влиянием транслируемых цифровой средой образов; в этом смысле традиционно трактуемая социализация конкурирует с влиянием цифры.

Для нас важно зафиксировать, что цифровая среда изменяет объект референции, по отношению к которому ребенок или подросток начинает выстраивать параметры своей идентичности. Согласимся с М.А. Мамедовой, которая подчеркивает, что «в реальном мире персональные и групповые идентичности являются продуктом *социального* конструирования, определяются разнообразными институтами. Виртуальное пространство образует широкую гори-

зонтальную перспективу, которая обеспечивает возможности *персонального формирования идентичностей...*» (*курсив наш — О.П.*) [5, с. 80]. В этой связи можно говорить как о персонификации идентификационного процесса в цифровой среде, так и о его символическом характере. Через эту призму следует рассматривать перспективы конструирования собственных идентичностей ребенком или подростком в цифровой среде, когда он может пробовать и примерять, ориентируясь на собственные предпочтения, не только разные стили общения и социальные роли, но даже такие характеристики, как пол, возраст, социальный статус.

### **Методология исследования сценариев поведения в цифровой среде и типов цифровой идентичности**

Можно выделить несколько типовых сценариев поведения в цифровой среде, но следует понимать, что они представляют далеко не полный список, который нужно корректировать и дополнять. Также подчеркнем, что эти сценарии не являются у отдельной личности взаимоисключающими и могут реализовываться как по отдельности, так и в совокупности. Каждый из сценариев способствует складыванию определенного типа цифровой идентичности — а совокупность этих типов представляет то, что мы считаем составляющими цифровой идентичности как комплексного феномена.

Мы вводим несколько критериев, которые служат основаниями для типизации как сценариев поведения, так и типов цифровой идентичности. Данные критерии мы считаем основанием разрабатываемого теоретико-методологического конструкта.

Первый критерий — это роль цифрового устройства и цифровой среды для человека. Рассматриваются следующие

роли цифрового устройства: инструмент; посредник; часть себя; наставник. При этом интересно подумать над тем, «оживляет» ли человек свое цифровое устройство, то есть наделяет ли его свойствами субъектности. Цифровая среда, которую мы онтологически рассматриваем в качестве превращенной формы, может выступать для человека источником информации; отображающим зеркалом; коммуникативным пространством, воспроизводящим социальность в редуцированной, превращенной форме; источником быстрых удовольствий. Таким образом, первый критерий имеет прямое отношение к вариациям онтологического статуса цифровой среды и цифрового устройства в восприятии их человеком.

Второй критерий — ценностная ориентация, показывающая направленность индивида на социальную или цифровую реальность, в связи с которой у него формируется событийный центр либо в одной, либо в другой среде. Здесь мы пытаемся ответить на вопрос о том, какие события воспринимаются человеком как более значимые, более ценностно наполненные: те, что происходят в реальной или цифровой среде? Данный критерий характеризует степень погруженности в цифровую среду. Он может быть представлен как крайними (центр событийности либо полностью находится в цифровой среде, либо целиком остается в реальности), так и промежуточными позициями.

Третий критерий относится к центру самоопределения человека. Здесь мы ставим задачу понять, какую позицию по отношению к цифровой среде занимает сам человек: субъекта действия или объекта ее воздействия, и есть ли между этими крайними позициями какие-то промежуточные положения. Другими словами, третий критерий раскрывает качество и уровень субъектности личности.

### Некоторые типы идентичности и сценарии поведения в цифровой среде: эмпирический анализ

В таблице выявленные нами типы цифровой идентичности и сценарии поведения в цифровой среде приведены в краткой форме. Ниже мы постараемся развернуть их более подробно.

*Тип цифровой идентичности 1. Человек с достроенным разумом.* К виду деятельности, позволяющему реализовать этот сценарий поведения, следует отнести широкий спектр практик, результатом которых является получение информации с помощью цифрового устройства: формирование запроса, взаимодействие с поисковыми системами, классификация и отбор подходящих источников, проверка информации на достоверность и пр. Цифровое устройство выступает в роли инструмента, помощника, посредника между человеком и доступом в среду. Цифровая среда, в свою очередь — лишь источник информации. Однако не все так просто. Учитывая, что люди все чаще компенсируют возможности своей памяти или способности к аналитическому мышлению обращением к смартфонам, можно, на наш взгляд, говорить о сценарии поведения, связанном с «достройкой себя» цифровым орудием. Такой способ взаимодействия с цифровым устройством предполагает, что человек остается в субъектной позиции, но совершенствует и расширяет свои способности; при этом центр его событийности также, скорее всего, остается в реальности (не смещается в цифровую среду). Тип цифровой идентичности человека, формирующийся в ходе такого сценария поведения, дополняется представлением о собственном разуме как усовершенствованном цифровым помощником.

*Тип цифровой идентичности 2. Человек с цифровой телесностью.* Наряду с

поиском информации при помощи цифрового устройства, возможное влияние на поведение и идентичность которого было описано выше, существуют другие виды деятельности по получению информации, которые связаны со значительно большим погружением в цифровую среду. Примером здесь является опыт взаимодействия человека с носимыми цифровыми устройствами, отслеживающими параметры состояния тела человека (смарт-часы, приложения, записывающие данные о качестве сна, здоровья и пр.) и позволяющими осуществлять селф-трекинг. Е.Г. Ним выделяет три формы отношений с такими устройствами: оно может выступать в роли инструмента, игрушки и наставника [7]. На наш взгляд, первая форма отношений по своим последствиям для личности и идентичности человека адресует нас к сценарию поведения и типу идентичности, описанным выше, когда человек достраивает себя цифровым устройством, сохраняя собственную субъектную позицию. Об игре подробнее мы скажем ниже (в разделе, посвященном информационному бродяжничеству). Здесь же сосредоточимся на форме отношений, когда гаджет выступает наставником.

Е.Г. Ним фиксирует, что до появления селф-трекеров телесный опыт в основном переживался человеком как качественный, но сейчас все больше представляется количественными цифровыми оценками. Цифровой помощник при такой форме отношений становится не только наставником, но и «значимым другим» или даже «частью себя» [7]. Чувственный опыт тела — то, что позволяет фиксировать самоидентичность человека и является значимой составляющей идентичности, — отдается на аутсорсинг цифровому устройству. На наш взгляд, здесь можно говорить о смеще-

нии событийного центра человека, связанного с ощущением телесности. Типы идентичности человека таким образом могут дополняться разнообразными формами цифровой телесности. Отметим, что понятие «цифровая телесность» не является устоявшимся и в данном тексте употребляется скорее метафорично — для обозначения форм связи человека и цифрового устройства, выявление и описание которых требует дальнейшего изучения и проработки.

*Тип цифровой идентичности 3. Человек алгоритмический.* В современном мире социальные сети становятся одним из основных институтов коммуникации, особенно для детей и подростков. Опосредованную цифровым устройством коммуникацию часто выделяют в отдельный тип и называют киберкоммуникацией [24] за счет специфических характеристик, связанных с ограниченностью сенсорного опыта, который в ситуации онлайн-общения не может быть обогащен жестами, мимикой или интонационными модуляциями; заменой обычных проявлений человеческих эмоций на смайлы, эмодзи и иные условные знаки; трансформацией представлений о времени и пространстве коммуникативной ситуации [21; 28; 29].

В том, что касается коммуникативной деятельности, нам видятся возможными как минимум два варианта развития сценариев поведения. Первый из них — условно обозначим его как «негативный сценарий» — отличается тем, что в ходе его реализации цифровая среда выступает как превращенная форма, а человек переносит акцент внимания с себя на ту аудиторию, с которой он входит в отношение. Важно зафиксировать, что здесь перестраивается сама суть коммуникативного процесса. За счет того, что коммуникация в этой превращенной сре-

де, строго говоря, может не иметь прямого отношения не только к социальности в общеупотребительном смысле, но и вообще к реальности ни с точки зрения самого коммуниканта (он может разделять себя и ту личность, которая общается в сети), ни с точки зрения его визави (существует ли он вообще или является ботом, не-человеческим субъектом?), ни по своим последствиям (которые могут восприниматься коммуникантом как игра), цифровая коммуникация может быть переосмыслена в понятиях символического акта, имеющего большее отношение к воображению личности, чем к реальности.

В результате человек, который, казалось бы, имеет возможности для существенного расширения своего коммуникативного поля, становится все более атомизирован, одинок, замкнут сам на себя. Этот же тезис подтверждают выводы исследования, проведенного на выборке студенческой молодежи Л.Б. Шнейдер и В.В. Сыманюк: «Обращает на себя внимание тот факт, что общение в интернете не так уж значимо, то есть ценность беседы, диалога нивелируется. Складывается впечатление, что собеседником для опрошенных студентов выступает сам интернет» [19, с. 7]. Одновременно происходит девальвация значимости для человека нецифровых социальных институтов.

В то же время именно на эту превращенную, размытую среду ориентируется человек. Этот тип идентичности можно описать через несколько характеристик, выявленных разными исследователями. Прежде всего, она становится «не просто множественна, а с необходимостью расфокусирована» [4, с. 54] для того, чтобы подстроиться под запросы разнообразной аудитории. Вероятно, здесь же возможно конструирование ложных идентичностей, масок, а также «идеализированное,

утрированное самопредъявление, позволяющее человеку быть тем, кем он захочет, или не быть собой, присваивая себе утрированные атрибуты сверхчеловека» [1, с. 107]. Все это служит цели «сконструировать в виртуальном пространстве собственный образ, обеспечивающий высокую популярность» [17, с. 77].

Такая ситуация подводит нас к выводу, что субъектная позиция человека в ходе коммуникации в сети сохраняется, но сама среда выступает как превращенная форма социальной, а значит, остается неопределенной, размытой. В то же время именно в ней человек осуществляет попытку реализации этой субъектности. Соответственно, событийный центр человека смещается из реальной в цифровую среду. Обозначив данный тип идентичности «алгоритмическим», мы вслед за Е.Г. Ним [6] хотели бы акцентировать, что параметры идентичности личности в данном случае формируются под воздействием алгоритмов, заданных социальной сетью. Это означает, что актуализируется задача повышения исчислимых, количественных алгоритмических параметров социальных сетей — числа виртуальных друзей, с большей частью которых нет прямого знакомства, размещенных постов, лайков и комментариев к ним и пр.

*Тип цифровой идентичности 4. Человек возвращающийся.* Другой сценарий коммуникативного поведения в цифровой среде, который мы эксплицитировали на основе выводов практических исследований авторитетных авторов, можно назвать позитивным. От предыдущего он отличается тем, что в ходе его реализации человек не переносит акцент внимания на цифровую аудиторию, а оставляет его на себе. Как показали исследования Г.У. Солдатовой, С.В. Чигарьковой и С.Н. Илюхиной, сближение офлайн- и

онлайн-миров позволяет говорить о «перенесении себя (*человеком* — прим. О.П.) как биологического вида и социальной единицы из реального мира в виртуальный, а не существования в нем в виде исключительно цифрового существа» [14, с. 34]; в результате этого переноса молодые люди воспринимают цифровую среду как «полноценное пространство для конструирования идентичности и формирования личности» [14, с. 35]. К схожим выводам о том, что цифровая среда может являться основанием для достройки структуры личности, приходят и другие авторы [27].

Очевидно, что вывод о самой возможности достройки параметров личности цифровой составляющей противоречит нашему убеждению в том, что цифровая среда как превращенная форма лишь воспроизводит в редуцированном виде социальное, но по сути им не является, а значит, не может формировать личность. Однако, по-видимому, здесь мы имеем дело с ситуацией, когда эмпирическая реальность вносит коррективы в философские и антропологические концепции. Научный семинар, организованный посредством онлайн-платформы, не уступает в качестве тому, что проходит офлайн, а знакомые, обретенные на просторах социальных сетей, поздравят с днем рождения так же тепло, как и реальные. Кажется, что логичным решением обнаруженного противоречия было бы принятие допущения о том, что в отдельных случаях цифровая среда может рассматриваться не как превращенная форма, а как социальная среда.

Однако возникает вопрос: если коммуникация в цифровой среде по своей сути становится неотличима от не опосредованной цифровыми устройствами коммуникации, то можем ли мы говорить о том, что цифровая среда должна

в данном случае рассматриваться как отдельный феномен? На наш взгляд, здесь необходимо вести речь о переосмыслении роли этой среды: не следует рассматривать ее как отдельное (от реальной социальной среды) пространство для коммуникации, а допустимо описывать лишь как воплощенное через цифрового посредника (устройство) продолжение социальной среды, позволяющее устанавливать, поддерживать и развивать социальные контакты. Это означает, что при реализации данного сценария поведения цифровая среда как отдельный феномен перестает существовать, а цифровое устройство выступает в роли инструмента в коммуникации. Назвав этот тип цифровой идентичности «человек возвращающийся», мы имели в виду, что идентификационные параметры человека дополняются составляющей, обретенной в цифровой среде, но сам он не остается в ней, а возвращается к себе.

*Тип цифровой идентичности 5. Человек — информационный бродяга.* Вид деятельности в цифровой среде, способствующий складыванию этого типа идентичности, включает широкий спектр практик — листание ленты социальных сетей, просмотр случайно выбранных видеороликов, определенный вид игр, которые часто называют «убийцами времени», и ряд других способов нахождения в Сети, общая цель которых — развлечение и отвлечение. Особенно притягательной силой такой способ времяпрепровождения обладает для детей. Ребенок погружается в цифровую среду, ища там полноты и разнообразия жизни [10], а также возможности хотя бы на время уйти от социальных обязательств, ответственности, ценностно-нормативных ограничений. Цифровая среда предлагает человеку простые, не

требующие волевого усилия для своего восприятия символические схемы. Именно упрощение интериоризации этого доступного материала может приводить к последствиям, описанным рядом авторов, таким, например, как дефицит усилия и произвольной регуляции, нарушение способностей к самоконтролю [16], смещение ориентаций к получению психологического комфорта и легкодоступных удовольствий. В результате такой перестройки оснований деятельности человек «не умеет нести ответственность, не умеет совершать нравственный выбор, не умеет строить свою собственную ситуацию развития» [12, с. 23]. При этом «гаджет становится живым собеседником ребенка, одушевляющего его, относящегося к нему больше, чем к игрушке» [11, с. 57], то есть цифровое устройство наделяется пользователем свойствами субъектности.

Именно здесь, на наш взгляд, негативное влияние цифровой среды на человека может реализоваться в радикально разрушительной форме. Наедине с экраном человек остается в позиции пассивного наблюдателя, возможная полнота его деятельности, понимаемая как социокультурный акт, как взаимодействие с миром, формирующее личность, редуцируется к стимульно-реактивной модели. Здесь возможно воплощение сценария ухода человека от самого себя, пределы которого — «оборачивание человека в своего цифрового двойника» [11, с. 31] с потерей собственной субъектности. Соответственно, пределом такого сценария может являться формирование бессубъектной идентичности. Тип идентичности, формирующийся в ходе реализации описанного сценария поведения, мы со ссылкой на [19] обозначим как «информационное бродяжничество».

Таблица  
**Критерии роли цифрового устройства и цифровой среды, событийного центра и центра самоопределения человека в выявлении типов цифровой идентичности и сценариев поведения в цифровой среде**

№ п/п	Роль цифрового устройства и цифровой среды	Событийный центр человека	Центр самоопределения человека	Сценарий поведения в цифровой среде	Описание типа цифровой идентичности	Название типа цифровой идентичности	Примеры форм деятельности в цифровой среде
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Устройство – инструмент. Среда – источник информации	Остается в реальности	Человек – субъект действия	Человек «достраивает себя» цифровым орудием	Идентичность дополнена представлением о «достроенном разуме»	<i>Typ 1.</i> Человек с достроенным разумом	Деятельность по получению информации: взаимодействие с различными системами, классификация и отбор источников, проверка информации на достоверность и пр.
2	Устройство – значимый другой / часть себя / наставник. Среда – зеркало, формирующее представление человека о самом себе и о том, каким ему следует быть	Возможно смещение событийного центра, связанного с ощущением телесности	Самостоятельность отдается на аутсорсинг цифровому устройству. Происходит сдвиг субъективной позиции человека по отношению к собственной телесности	Фокус восприятия информации об опыте тела смещается на данные в цифровом устройстве	Идентичность дополняется различными формами цифровой телесности	<i>Typ 2.</i> Человек с цифровой телесностью	Селф-трекинг (получение информации о параметрах физического состояния через носимые цифровые устройства)
3	Устройство воспроизводит среду, которая воспринимается пользователем как социальная. Цифровая среда выступает как превращенная форма социальной	Смещается в цифровую среду	Субъектная позиция сохранена, но сама среда, в которой реализуется субъектность, не определена, размыта	<i>Негативный сценарий.</i> Человек переносит акцент внимания с себя на цифровую аудиторию. Происходит редукция личности как сложного конструкта с формированием «алгоритмического Я»	1) Конструирование ложных идентичностей, масок 2) Множественная и расфокусированная идентичность 3) Идентификация как акционизм или личностный перформанс	<i>Typ 3.</i> Человек алгоритмический	Коммуникация в цифровой среде

№ п/п	Роль цифрового устройства и цифровой среды	Событийный центр человека	Центр самоопределения человека	Сценарий поведения в цифровой среде	Описание типа цифровой идентичности	Название типа цифровой идентичности	Примеры форм деятельности в цифровой среде
1	2	3	4	5	6	7	8
4	Устройство — посредник в коммуникации. Цифровая среда не существует как отдельный феномен	Находится на границе сливающихся коммуникативных пространств, и не опосредованных цифровым устройством	Человек выступает субъектом действия	<i>Позитивный сценарий.</i> Человек удерживает фокус внимания на себе и достраивает структуру личности, обращаясь в том числе к опосредованной цифровым устройством коммуникации	Способы самопрезентации обобщаются	<i>Тип 4.</i> Человек возвращающийся	Социальная коммуникация в цифровой среде
5	Устройство — посредник для доступа в цифровую среду, но может делиться субъектными свойствами. Среда — комфортное пространство бытовых удовольствий	Находится в цифровой среде	Социокультурное действие отсутствует; человек — пассивный наблюдатель	Полнота деятельности редуцируется к стимульно-реактивной модели; создаются условия для реализации сценария ухода человека от самого себя	Формируется субъектная идентичность	<i>Тип 5.</i> Человек — инициальный бродяга	Листание ленты социальных сетей, просмотр видеороликов, игры — «убийцы времени»

## Выводы

Несмотря на то, что теме идентичности посвящен широкий список научных трудов, сказать, что ее социально-философское и социально-психологическое исследование следует считать исчерпывающим, нельзя. Особенно значимо продолжение этого исследования на современной стадии развития, в условиях, заданных цифровой трансформацией [15].

1. Подойдя к проблеме цифровой идентичности как к комплексному феномену, мы предложили набор типов цифровой идентичности и соответствующих им сценариев поведения в цифровой среде. Было показано, что в ряде случаев они особенно актуальны для детей и подростков. Эти типы идентичности и сценарии были рассмотрены в зависимости от следующих критериев: роль цифровой среды и цифрового устройства; положение событийного центра человека; положение центра самоопределения человека.

2. Были эксплицированы содержательные характеристики следующих типов цифровой идентичности: 1) человек с достроенным разумом; 2) человек с цифровой телесностью; 3) человек алгоритмический; 4) человек возвращающийся и 5) человек — информационный бродяга. В то же время мы отдаем себе полный отчет в том, что описанные сценарии и типы представляют собой модели, которые необходимо корректировать, а список — дополнять и перерабатывать.

3. Критерии, положенные в основу предложенной теоретико-методологической рамки типологизации цифровой идентичности, показывают разницу потенциалов к раскрытию собственной субъектности ребенком и/или подростком. Именно с ее раскрытием мы связываем основной потенциал проведенного исследования. Так, идентичность типа *человек — информационный бродяга* па-

губно влияет на возможность раскрытия субъектности, соответственно, вывод состоит в том, что следует развивать методы, ограничивающие разворачивание этого типа идентичности через переключение ребенка/подростка из позиции пассивного наблюдателя в деятельностную позицию.

Тип идентичности, обозначенный нами как *человек с цифровой телесностью*, может привести к потере ребенком/подростком самого себя, а поэтому тоже не является продуктивным. Следует ограничивать его за счет удержания цифрового устройства в позиции орудия, предупреждать риски девальвации непосредственного чувственного опыта, возвращать человека самому себе в том числе через опыт непосредственного (а не опосредованного цифровым посредником) проживания собственной телесности.

Касательно сценариев, формирующих идентификационные типы *человек алгоритмический* и *человек возвращающийся*, мы считаем важным акцентировать актуальность повышения цифровой компетенции детей и подростков для более тонкого понимания не только технических, но и связанных с философско-антропологическим горизонтом развития человека особенностей цифровой коммуникационной среды и опасностей, которые она может представлять для сохранения субъектности формирующейся личности.

Наконец, тип идентичности *человек с достроенным разумом* раскрывает, на наш взгляд, самый широкий спектр возможностей для встраивания практик, опосредованных цифровыми устройствами, в воспитание и образование детей и подростков. Особенно интересные перспективы это встраивание открывает при условии удержания ребенком/подростком себя в субъектной позиции, когда он учится обращаться к помощи

цифрового посредника для решения поисковой ситуации обучения.

4. Нам представляется, что предложенный подход усложняет понимание феномена цифровой идентичности, делает рассматриваемую проблему более многогранной. Также он помогает уйти от односложных представлений о перспективах личности в цифровом мире и показать, что сценарии ее поведения и идентификационные характеристики могут быть разными.

5. Дальнейшее развитие темы нам видится актуальным в области проработки и уточнения как центрального понятия — «цифровая идентичность», так и употребленных в данном исследовании близких к нему — «цифровая телесность», «достроенный разум», «информационное бродяжничество», «алгоритмические составляющие цифровой идентичности» и др.

6. Также обозначим практическую актуальность разработки темы типов цифровой идентичности в приложении, например, к области образовательных технологий. Об актуальности реформирования системы образования с учетом требований цифровой среды и информационного общества уже говорят многие авторы (см., например, [3]). Известно, что функция образования не сводится только лишь к передаче знаний: его гораздо более значимые задачи связаны также с формированием идентификационных

структур личности ребенка, обретением им осознания своей социальной и культурной идентичности, а в пределе — самоидентификации. При этом, как показал проведенный анализ, задача сохранения ребенком или подростком собственной субъектной позиции при обращении с цифровыми устройствами и погружении в цифровую среду скорее всего не может быть осознана и решена самостоятельно. Важную роль в сохранении субъектности современного молодого поколения может играть образовательный процесс, в ходе которого аккуратное внедрение позитивных практик обращения с цифровыми устройствами должно способствовать не только повышению цифровых компетенций обучающихся, но и формировать личность в совокупности составляющих ее типов цифровой идентичности.

Свою прикладную значимость здесь может проявить критерий центра самоопределения человека, заданный дихотомией между возможностью полного ухода ребенка как субъекта (тип идентичности № 5) и его «возвращением» в качестве личности, существенную часть самоидентификации которой составляют разные типы цифровой идентичности (тип идентичности № 4). На наш взгляд, фиксация именно этой дихотомии важна для разработки стратегий образовательного процесса личности, погруженной в цифровую среду.

### Литература

1. Богомолова Е.И. Личностная идентичность в условиях виртуализации бытия // Человек. Сообщество. Управление. 2014. № 2. С. 104–120.
2. Выготский Л.С. Вопросы теории и истории психологии. Собрание сочинений в 6 т. Т. 1: Вопросы теории и истории психологии. М.: Педагогика, 1982. 487 с.
3. Кондаков А.М., Сергеев И.С. Образование в условиях конвергентной сетевой среды // Проблемы развития дидактики в условиях цифровой трансформации образования. Сборник научных трудов / Сост.: В.Г. Мартынов, В.М. Жураковский. М.: Российский государственный университет нефти и газа (национальный исследовательский университет) им. И.М. Губкина, 2022. С. 98–121.

4. *Конева А.В.* «Цифровая идентичность»: процессы идентификации и репрезентации в сетевой коммуникации // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина. 2018. № 1. С. 50–61.
5. *Мамедова Н.М.* Человек в эпоху цифровизации: на грани реального и виртуального // Век глобализации. 2021. № 3(39). С. 74–85.
6. *Ним Е.* (Не)социальное конструирование реальности в эпоху медиатизации // Социологическое обозрение. 2017. Т. 16. № 3. С. 409–427.
7. *Ним Е.* Селф-трекинг как практика квантификации телесности: концептуальные контуры // Антропологический форум. 2018. № 38. С. 172–192. DOI:10.31250/1815-8870-2018-14-38-172-192
8. *Писаревская Н.С.* Средства массовой информации и ценности массового общества // Вопросы теории и практики журналистики. 2016. Т. 5. № 1. С. 58–66. DOI:10.17150/2308-6203.2016.5(1).58-66
9. *Рубцова О.В.* Цифровые технологии как новое средство опосредования (Часть вторая) // Культурно-историческая психология. 2019. Т. 15. № 4. С. 100–108. DOI:10.17759/chrp.2019150410
10. *Смирнов С.А.* Виртуальная реальность как превращенная форма // Философский журнал. 2023. Т. 16. № 1. С. 21–38. DOI:10.21146/2072-0726-2023-16-1-21-38
11. *Смирнов С.А.* Культурно-исторический подход: цифровой вызов и модель опосредствования // Человек.RU. 2022. № 17. С. 14–70. DOI:10.32691/2410-0935-2022-17-14-70
12. *Смирнов С.А.* Человек и цифра: история соблазна // Вестник Челябинского государственного университета. 2021. № 8(454). С. 22–29. DOI:10.47475/1994-2796-2021-10803
13. *Солдатова Г.У.* Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребенок в изменяющемся мире // Социальная психология и общество. 2018. Т. 9. № 3. С. 71–80. DOI:10.17759/sps.2018090308
14. *Солдатова Г.У., Чигарькова С.В., Илюхина С.Н.* Я-реальное и Я-виртуальное: идентификационные матрицы подростков и взрослых // Культурно-историческая психология. 2022. Т. 18. № 4. С. 27–37. DOI:10.17759/chrp.2022180403
15. *Соловьева Л.Н.* Идентичность в условиях цифровой трансформации: теоретико-методологический фокус // Общество: философия, история, культура. 2022. № 11(103). С. 76–81. DOI:10.24158/fik.2022.11.12
16. *Тхостов А.Ш., Сурнов К.Г.* Влияние современных технологий на развитие личности и формирование патологических форм адаптации: обратная сторона социализации // Психологический журнал. 2005. № 6. С. 16–24.
17. *Чернавин Ю.А.* Цифровая идентичность личности: сущность, особенности возникновения и проявления // Человеческий Капитал. 2022. Т. 2. № 12(168). С. 74–78.
18. *Шмелькова Л.В., Костылева А.А.* Цифровая образовательная среда как основа цифровой трансформации образовательной деятельности университета // Развитие современных инновационных технологий и методик в образовательных учреждениях. Сборник научных статей. Курган: Курганский государственный университет, 2021. С. 107–111.
19. *Шнейдер Л.Б., Сыманюк В.В.* Пользователь в информационной среде: цифровая идентичность сегодня // Психологические исследования. 2017. Т. 10. № 52. С. 7.
20. *Barak M.* Are digital natives open to change? Examining flexible thinking and resistance to change // Computers and Education. 2018. Vol. 121. P. 115–123. DOI:10.1016/j.compedu.2018.01.016
21. *Cheung C.M.K., Wong R.Y.M., Chan T.K.H.* Online disinhibition: conceptualization, measurement, and relation to aggressive // Industrial Management & Data Systems. 2021. Vol. 121. No. 1. P. 48–64. DOI:10.1108/IMDS-08-2020-0509

22. Floridi L. The fourth revolution: How the infosphere is reshaping human reality. Oxford: Oxford University Press, 2014. 264 p.
23. Gillian R. On the relation between «visual research methods» and contemporary visual culture // The Sociological Review. 2014. Vol. 62. P. 24–46. DOI:10.1111/1467-954X.12109
24. Gumpert G., Cathcart R. Intermedia: interpersonal communication in a media word (3rd ed). New York: Oxford University Press, 1986. 688 p.
25. Miroshnichenko I.V., Morozova E.V. Networking mechanisms of identity formation // Cultura. International Journal of Philosophy of Culture and Axiology. 2017. Vol. 14. No. 2. P. 107–120. DOI:10.3726/cul.2017.02.06
26. Niezen R. Digital Identity: The Construction of Virtual Selfhood in the Indigenous Peoples' Movement // Comparative Studies in Society and History (CSSH). 2005. Vol. 47. No. 3. P. 532–551. DOI:10.1017/S0010417505000241
27. Palfrey J.S., Walker D.K., Haynie M. Technology's Children: Report of a Statewide Census of Children Dependent on Medical Supports // Pediatrics. 1991. Vol. 87. No. 5. P. 611–618.
28. Postems T., Spears R. Deindividuation and antinormative behavior: a meta-analysis // Psychological Bulletin. 1998. Vol. 123. P. 238–259. DOI:10.1037/0033-2909.123.3.2381998
29. Suler J. The online disinhibition effect // Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society. 2004. Vol. 7. P. 321–326. DOI:10.1089/1094931041291295

## References

1. Bogomolova E.I. Lichnostnaya identichnost' v usloviyakh virtualizatsii bytiya [Personal identity in the conditions of virtualization of being]. *Human. Community. Management = Chelovek. Soobshchestvo. Upravlenie*, 2014, no. 2, pp. 104–120. (In Russ.).
2. Vygotsky L.S. Voprosy teorii i istorii psikhologii. Sbornik sochinenii v 6 t. T. 1: Voprosy teorii i istorii psikhologii [Questions of theory and history of psychology. Collected works. Vol. 1: Questions of theory and history of psychology]. Moscow: Pedagogika Publ., 1982. 487 p. (In Russ.).
3. Kondakov A.M., Sergeev I.S. Obrazovaniye v usloviyakh konvergentnoy setevoy sredy [Education in a convergent network environment]. In V.G. Martynov, V.M. Zhurakovskiy (comp.) *Problemy razvitiya didaktiki v usloviyakh tsifrovoy transformatsii obrazovaniya. Sbornik nauchnykh trudov [Problems of didactics development in the conditions of digital transformation of education. Collection of scientific papers]*. Moscow, 2022, pp. 98–121. (In Russ.).
4. Koneva A.V. «Tsifrovaya identichnost'»: protsessy identifikatsii i reprezentatsii v setevoi kommunikatsii [«Digital identity»: Identification and representation processes in network communication]. *Vestnik Leningradskogo gosudarstvennogo universiteta im. A.S. Pushkina = Pushkin Leningrad State University Journal*, 2018, no. 1, pp. 50–61. (In Russ.).
5. Mamedova N.M. Chelovek v epokhu tsifrovizatsii: na grani real'nogo i virtual'nogo [Man in the era of digitalization: On the verge of real and virtual]. *Vek globalizatsii = Age of Globalization*, 2021, no. 3(39), pp. 74–85. (In Russ.).
6. Nim E. (Ne)sotsial'noe konstruirovaniye real'nosti v epokhu mediatizatsii [(Non)social construction of reality in the era of mediatization]. *Sotsiologicheskoe obozrenie = Russian Sociological Review*, 2017. vol. 16, no. 3, pp. 409–427. (In Russ.).
7. Nim E. Self-treking kak praktika kvantifikatsii telesnosti: kontseptual'nye kontury [Self-tracking as a practice of quantification of physicality: Conceptual contours]. *Antropologicheskii forum = Forum for Anthropology and Culture*, 2018, no. 38, pp. 172–192. (In Russ.). DOI:10.31250/1815-8870-2018-14-38-172-192
8. Pisarevskaya N.S. Sredstva massovoi informatsii i tsennosti massovogo obshchestva [New media and identity crisis]. *Voprosy teorii i praktiki zhurnalistiki = International Journal of Humanities and Natural Sciences*, 2021, no. 3-2(54), pp. 192–195. (In Russ.). DOI:10.17150/2308-6203.2016.5(1).58-66

9. Rubtsova O.V. Tsifrovye tekhnologii kak novoe sredstvo oposredovaniya (Chast' vtoraya) [Digital technologies as a new means of mediation (Part Two)]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya = Cultural-Historical Psychology*, 2019. Vol. 15, no. 4, pp. 100–108. (In Russ.). DOI:10.17759/chp.2019150410
10. Smirnov S.A. Virtual'naya real'nost' kak prevrashchennaya forma [Virtual reality as a transformed form]. *Filosofskii zhurnal = Philosophy Journal*, 2023. Vol. 16, no. 1, pp. 21–38. (In Russ.). DOI:10.21146/2072-0726-2023-16-1-21-38
11. Smirnov S.A. Kul'turno-istoricheskii podkhod: tsifrovoy vyzov i model' oposredstvovaniya [Cultural-historical approach: Digital challenge and mediation model]. *Chelovek.RU = Humanities Almanac*, 2022, no. 17, pp. 14–70. (In Russ.). DOI:10.32691/2410-0935-2022-17-14-70
12. Smirnov S.A. Chelovek i tsifra: istoriya soblazna [The man and the digitalization: The history of temptation]. *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta = Bulletin of Chelyabinsk State University*, 2021, no. 8(454), pp. 22–29. (In Russ.). DOI:10.47475/1994-2796-2021-10803
13. Soldatova G.U. Tsifrovaya sotsializatsiya v kul'turno-istoricheskoi paradigme: izmenyayushchiysya rebenok v izmenyayushchemsya mire [Digital socialization in the cultural-historical paradigm: A changing child in a changing world]. *Sotsial'naya psikhologiya i obshchestvo = Social Psychology and Society*, 2018. Vol. 9, no. 3, pp. 71–80. (In Russ.). DOI:10.17759/social.2018090308
14. Soldatova G.U., Chigarkova S.V., Ilyukhina S.N. Ya-real'noe i Ya-virtual'noe: identifikatsionnye matritsy podrostkov i vzroslykh [I am real and I am virtual: Identification matrices of adolescents and adults]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya = Cultural-Historical Psychology*, 2022. Vol. 18, no. 4, pp. 27–37. (In Russ.). DOI:10.17759/chp.2022180403
15. Solovyova L.N. Identichnost' v usloviyakh tsifrovoy transformatsii: teoretiko-metodologicheskiy fokus [Identity in the context of digital transformation: theoretical and methodological focus]. *Obshchestvo: filozofiya, istoriya, kul'tura = Society: philosophy, history, culture*, 2022, no. 11(103), pp. 76–81. (In Russ.).
16. Tkhostov A.Sh., Surnov K.G. Vliyanie sovremennykh tekhnologii na razvitie lichnosti i formirovanie patologicheskikh form adaptatsii: obratnaya storona sotsializatsii [The influence of modern technologies on personality development and the formation of pathological forms of adaptation: The reverse side of socialization]. *Psikhologicheskii zhurnal = Psychological Journal*, 2005, no. 6, pp. 16–24. (In Russ.).
17. Chernavin Yu.A. Tsifrovaya identichnost' lichnosti: sushchnost', osobennosti vozniknoveniya i proyavleniya [Digital personal identity: essence, features of emergence and manifestation]. *Chelovecheskiy Kapital = Human Capital*, 2022. Vol. 2, no. 12(168), pp. 74–78.
18. Shmelkova L.V., Kostyleva A.A. Tsifrovaya obrazovatel'naya sreda kak osnova tsifrovoy transformatsii obrazovatel'noy deyatel'nosti universiteta [Digital educational environment as the basis for the digital transformation of university educational activities]. In *Razvitiye sovremennykh innovatsionnykh tekhnologiy i metodik v obrazovatel'nykh uchrezhdeniyakh. Sbornik nauchnykh statey [Development of modern innovative technologies and methods in educational institution. Collection of scientific articles]*. Kurgan: Kurgan State University, 2021, pp. 107–111.
19. Schneider L.B., Simanyuk V.V. Pol'zovatel' v informatsionnoi srede: tsifrovaya identichnost' segodnya [The user in the information environment: Digital identity today]. *Psikhologicheskie issledovaniya = Psychological Studies*, 2017. Vol. 10, no. 52, p. 7. (In Russ.).
20. Barak M. Are digital aborigines open to change? The study of flexible thinking and resistance to change. *Computers and Education*, 2018. Vol. 121, pp. 115–123. DOI:10.1016/j.compedu.2018.01.016
21. Chung K.M.K., Wong R.Y.M., Chan T.K.H. Online disinhibition: Conceptualization, measurement and connection with aggressiveness. *Industrial management and data processing systems*, 2021. Vol. 121, no. 1, pp. 48–64. DOI:10.1108/IMDS-08-2020-0509
22. Floridi L. *The Fourth Revolution: How the infosphere is changing human reality*. Oxford: Oxford University Press, 2014. 264 p.

23. Gillian R. On the connection between “visual research methods” and modern visual culture. *Sociological Review*, 2014. Vol. 62, pp. 24–46. DOI:10.1111/1467-954X.12109
24. Gampert G., Cathcart R. *Interlude: Interpersonal Communication in the Media Word* (3rd ed.). Oxford: Oxford University Press, 1986. 688 p.
25. Miroshnichenko I.V., Morozova E.V. Network mechanisms of identity formation. *Culture. International Journal of Philosophy of Culture and Axiology*, 2017. Vol. 14, no. 2, pp. 107–120. DOI:10.3726/cul.2017.02.06
26. Niesen R. Digital identity: constructing a virtual self in the movement of indigenous peoples. *Comparative studies in society and history (CSSH)*, 2005. Vol. 47, no. 3, pp. 532–551. DOI:10.1017/S0010417505000241
27. Palfrey J.S., Walker D.K., Haynie M. Technology’s Children: Report of a Statewide Census of Children Dependent on Medical Supports. *Pediatrics*, 1991. Vol. 87, no. 5, pp. 611–618.
28. Postems T., Spears R. Deindividuation and antinormative behavior: Meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 1998. Vol. 123, pp. 238–259. DOI:10.1037/0033-2909.123.3.2381998
29. Suler J. The effect of online disinhibition. *Cyberpsychology and behavior: the influence of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 2004. Vol. 7, pp. 321–326. DOI:10.1089/1094931041291295

#### **Информация об авторах**

*Персидская Ольга Алексеевна*, младший научный сотрудник, ФГБУН Институт философии и права Сибирского отделения Российской академии наук (ФГБУН ИФПР СО РАН), г. Новосибирск, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6821-4692>, e-mail: [olga\\_alekseevna@mail.ru](mailto:olga_alekseevna@mail.ru)

#### **Information about the authors**

*Olga A. Persidskaya*, Junior Researcher, Institute of Philosophy and Law of the Siberian Branch of Russian Academy of Sciences, Novosibirsk, Russia, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6821-4692>, e-mail: [olga\\_alekseevna@mail.ru](mailto:olga_alekseevna@mail.ru)

Получена 30.06.2023

Received 30.06.2023

Принята в печать 14.12.2024

Accepted 14.12.2024