

На правах рукописи



Вавилова Жанна Евгеньевна

**КОНСТРУИРОВАНИЕ ИДЕНТИЧНОСТИ В УСЛОВИЯХ
ВИРТУАЛИЗАЦИИ ОБЩЕСТВА**

Специальность 09.00.11 – социальная философия

Автореферат диссертации на соискание ученой степени
кандидата философских наук

Казань – 2019

Работа выполнена на кафедре философии и медиакоммуникаций Института цифровых технологий и экономики Казанского государственного энергетического университета

Научный руководитель: **Миннуллина Элина Борисовна**
доктор философских наук, профессор кафедры философии и медиакоммуникаций Казанского государственного энергетического университета

Официальные оппоненты: **Яковлева Елена Людвиговна**
доктор философских наук, профессор кафедры философии и социально-политических наук Казанского инновационного университета имени В. Г. Тимирязова (ИЭУП)

Порошенко Ольга Юрьевна
кандидат философских наук, доцент кафедры истории и философии Казанского государственного архитектурно-строительного университета

Ведущая организация: Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского

Защита диссертации состоится 23 мая 2019 г. в 14.00 на заседании диссертационного совета Д. 212.081.33 при ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский) федеральный университет»: 420008, Россия, РТ, г. Казань, ул. Кремлевская 35, ауд. 1607. С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке имени Н. И. Лобачевского ФГАОУ ВО «Казанский (Приволжский) федеральный университет». Сведения о защите, автореферат и диссертация размещены на официальных сайтах ВАК Министерства науки и высшего образования РФ: <http://vak.ed.gov.ru> и К(П)ФУ: <http://www.kpfu.ru>.

Автореферат разослан «__» _____ 2019 г.

Ученый секретарь диссертационного совета,
кандидат философских наук, доцент

 Г. К. Гизатова

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы диссертации. Исследования идентичности традиционно ведутся в сфере социально-гуманитарного знания: психологии, социологии, философии. Однако именно социальная философия призвана рассмотреть проблему идентичности в контексте социальных трансформаций, к которым мы можем отнести набирающую в последнее десятилетие обороты виртуализацию общественной жизни в расширяющемся информационном пространстве.

Сегодня в развитых странах социальность во многом формируется информационными сетями: их влияние на развитие общества все возрастает, приобретая глобальный характер¹. В подобных условиях осознание собственной идентичности становится стержнем, опорой человека и социума в попытке упорядочить бытие, а неспособность почувствовать в себе этот стержень можно считать симптомом растождествления с обществом, иначе говоря, кризисом идентичности, являющимся индикатором глобальных проблем функционирования социальной системы в целом².

Идентичность формируется и развивается на границе социальной и персональной реальностей, представляя собой их противоречивое единство, изучение которого помогает социальной философии раскрыть особенности жизни современного общества³. Анализируя самоидентификацию индивида в условиях виртуализации общества, мы приходим к пониманию механизмов его функционирования, ведь благодаря идентификации в человеке заключается целый социум. И наоборот, социоморфный подход к идентификации в виртуальности является одним из способов познания современного человека, осуществляемого в рамках социальной философии.

При этом социально-философский аспект виртуальности разработан недостаточно: в ряде трудов констатируется, что масштаб исследований в рамках этой проблематики не соответствует масштабу самого феномена⁴. Виртуальность не просто предлагает нам новые способы коллективного существования – сегодня это

¹ Антонова О. А., Соловьев С. В. Теория и практика виртуальной реальности: логико-философский анализ. СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та, 2008. 168 с.

² Заковоротная М. В. Идентичность человека: социально-философские аспекты: дис. ... д-ра филос. наук. Ростов н/Д, 1999. 370 с.

³ Оппозиция персональной и социальной реальностей представлена в понимании К. С. Пигрова, констатирующего, что персональность не сводима к социальной реальности; это тайна, а не загадка, поэтому ее нельзя ни решить, ни охватить рамками категорий, ни вывести из понимания каких-либо природных или общественных явлений (Пигров К. С. Смысл персональности // *Личность. Культура. Общество*. 2009. Т. 11. № 2 (48–49). С. 415–422). При этом разделение на персональное и социальное условно, поскольку они представляют собой диалектическое единство, и в каждом индивиде содержится целое общество в виде интериоризированных общественных отношений (Пигров К. С. *Социальная философия*. Учебник. СПб.: Изд-во С.-Петербур. ун-та, 2005. 296 с. С 202–223).

⁴ Щукин Д. А. Интерпретация виртуальности в контексте мифологических структур // *Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология*. 2015. №4 (24). С. 16–21; Лавренчук Е. А. Аутопойезис [Электронный ресурс] // *Электронный философский журнал Vox (Голос)*. 2011. № 11. URL: <https://vox-journal.org/content/Vox11-Lavrenchuk-Au.pdf> (дата обращения: 12.10.18).

измерение социальной реальности, неизбежно захватывающее любого пользователя современных коммуникационных технологий. Их постоянное совершенствование, с одной стороны приближающее нас к реальности (как 5-D технологии), с другой – выводящее за ее пределы (например, технологии симулирования опыта), затрудняет теоретическое осмысление виртуального и механизмов функционирования человека и социума в пределах этой специфической реальности. Популярность дискурса виртуальности наводит современных философов на мысль о тотальной виртуализации, пронизывающей человеческую повседневность, но вместе с тем остающейся философской лакуной из-за расплывчатости смысловой сферы виртуального⁵. Поэтому можно констатировать, что работы в этой области необходимы для определения ориентиров, в том числе гносеологических и методологических, а также нравственных и идеологических, во все ускоряющемся процессе трансформации социальной инфраструктуры.

Одним из симптомов виртуализации общественной жизни можно назвать феномен визуального поворота в мировосприятии современного человека. Характеризуя современную «клиповость», противопоставляя ее рационализирующему мировоззрению, отечественные медиафилософы приходят к выводу, что «... во второй половине XX века в контексте остро динамичной жизни превышение визуальной информации над информацией другого рода имеет обратное следствие: “магия картинки” виртуального мира электронных коммуникаций не стимулирует мыслительные процессы»⁶. Понятийное мышление заменяется процессами монтажа готовых стереотипов, чужих идей, мыслей, уже упакованных в образы и представленных в виде фрагментов экранной культуры. В связи с этим возникает вопрос о необходимости сохранения уникальности человеческого «Я» в условиях, когда виртуализация набирает обороты.

Сдвиг от текста к пиктографии, от языка к образу сегодня претендует на статус смены парадигм, при этом современная философия, критика, способы мышления не в состоянии иметь дело с этой новой концептуальной схемой, поскольку методы анализа, в частности, методы работы с мультимодальным текстом, не вооружили ученых в достаточной мере для исследования визуального характера нашей эпохи⁷. Накопление визуальных сообщений, переход от текста к изображению в современных технологиях (например, графический интерфейс программ, городская иконография и т.д.) еще не предполагают ни возникновения кардинально нового типа мышления, ни герменевтического поворота в изучении визуальных артефактов, которое на данном этапе занимает место между онтологией объекта и семиотикой. Однако и «лингвистический поворот» не предполагал радикально нового употребления языка или лингвистических трансформаций, кроме принятия того

⁵ Таратуга Е. Е. Философия виртуальной реальности. СПб.: Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2007. 147 с. С. 9.

⁶ Шайхитдинова С. К. Любовь и публичность // «Другой» в пространстве коммуникации: Сборник научных статей / сост. и ред. С. К. Шайхитдинова. Казань: Казанский государственный университет им. В. И. Ульянова-Ленина, 2007. 264 с. С. 58.

⁷ Alloa E. Iconic Turn: A Plea for Three Turns of the Screw // Culture, Theory and Critique. 2016. Vol. 57. Issue 2. P. 228–250.

факта, что жизнь языка и общества взаимно детерминированы и что язык пронизывает все сферы общественной жизнедеятельности.

В связи с этим необходимо философски осмыслить возможности раскрытия потенциала мультимодальных средств в процессе идентификации в виртуальном пространстве и обосновать закономерность присутствия визуального в процессах конструирования идентичности – не в роли симулякра, стереотипа, готового шаблона, а в роли инструмента самопознания и модуса репрезентации субъекта в технологически опосредованном диалогическом пространстве.

Степень разработанности проблемы. В настоящей диссертации проработка проблемы конструирования идентичности в условиях виртуальной коммуникации опирается на три пласта философской мысли: анализ функционирования виртуальной среды в современном информационном обществе, исследования вопросов идентичности и философские и семиотические изыскания в рамках проблематики знаковой репрезентации, мультимодальности и визуальности.

Несмотря на все возрастающий интерес к изучению виртуального, в современном научном дискурсе до сих пор нет однозначного толкования термина «виртуальная реальность»: под ним понимают искусственную среду, поддерживаемую средствами компьютерного программирования (в том числе Интернет и компьютерные симуляторы), ряд психических состояний человека (гипнотический транс, сновидения, творческий процесс и т.д.), а также совокупность феноменов, связанных с функционированием медиасреды (средства массовой информации, цифровая экономика и т.д.). Ранние представления о виртуальном как идеальном или потенциальном мы находим в трудах Платона, Н. Кузанского и Ф. Аквинского. Эти мысли легли в основу подхода, ставшего в последние десятилетия традиционным для исследований развития человека и общества в условиях виртуализации – виртуалистики, для которой характерна констатация полионтичности реальности и относительности самой оппозиции константного и виртуального (Н. А. Носов, М. А. Пронин). В монографии Д. В. Иванова виртуализация общества представлена как замещение социальной реальности ее симуляцией (в том числе компьютерными средствами). Виртуальная реальность рассматривается в контексте эволюции информационного общества М. Кастельсом, М. Маклюэном, У. Митчеллом, С. Жижекком. В работах Д. Майерса, А. Райана, Н. Бейма, Х. Рейнгольда фиксируются современные тенденции развития виртуальной сферы и отмечается необходимость концептуализировать накопленные эмпирические данные в сфере исследований виртуальности и выдвинуть теоретические основания этого направления. Ряд диссертаций и монографий дает представление об эволюции вопроса виртуализации в зарубежном и отечественном философском и социально-философском дискурсе (Е. Е. Таратуты, О. А. Антоновой и С. В. Соловьева, Р. А. Нуруллина, О. В. Тихонова, Е. Э. Чеботаревой, А. А. Кирилловой, А. В. Юхвида и др.).

Проблематика идентичности (как самости, самоидентичности), уходящая корнями в размышления над самобытностью человека в античности, сегодня имеет под собой обширную базу исследований, среди которых можно упомянуть

сочинения М. Монтеня, Р. Декарта, И. Канта, М. Бубера, Ж.-П. Сартра. Анализ становления теории идентичности в разнообразных подходах и авторских концепциях предлагается в работах Е. О. Труфановой, М. В. Заковоротной, Г. К. Сайкиной. Для настоящей диссертации особый интерес представляют труды, в которых идентичность осмысливается в герменевтическом ключе (Х.-Г. Гадамера, П. Рикёра) и в более узкой сфере изучения компьютерного дискурса (Ш. Тёркл, С. Жижека). В диссертационном исследовании К. Перротты ставшая классической теория поля П. Бурдьё рассматривается применительно к виртуальной реальности, в рамках которой происходит конструирование идентичности. Дж. Джи вводит понятие дискурс-идентичности, являющейся выражением глубинных слоев личностной идентичности в специфическом культурном контексте. Понятие конструирования идентичности как проективной модели реальности осмысливается с позиций социального конструкционизма (П. Бергер и Т. Лукман; Н. Коулдри и А. Хепп) и символического интеракционизма (Дж. Мид, Э. Гоффман). Помимо широко употребляющегося сегодня понятия кризиса идентичности, в современных работах можно встретить размышления на тему предрассудков идентичности, концептуализированных представителями феминистической эпистемологии (М. Фрикер). В рамках изучения мифотворчества анализируются проявления идентичности в диегетических, нарративных практиках (А. Ф. Лосевым, Р. Бартом, М. Элиаде).

Также к размышлениям на тему идентичности (как тождества) мы относим исследования в русле семантики возможных миров и тождества идентичностей, существующих в них (С. Крипке, С. Жижека). В диссертации О. В. Тихонова высвечиваются механизмы выстраивания идентичности в сетевом пространстве, где происходит размывание границ между подлинным «Я» и фантазийным виртуальным образом субъекта, сконструированным с ориентацией на Другого. В ряде работ формулируется антропный принцип виртуальной реальности, предполагающий существование человека необходимым условием развития виртуальности, возникающей на стыке технической и социально-психической реальностей и существующей в виде виртуального события и потока (С. И. Орехов, А. А. Трофимова).

Специфика знака и проблемы его интерпретации раскрываются в классических и современных фундаментальных трудах по семиотике (Ч. С. Пирса, У. Эко, Ю. М. Лотмана, Э. А. Тайсиной). Процесс создания и использования многокодовой знаковой системы, элементы которой представляют собой модель человеческих качеств и состояний, анализируется С. И. Ореховым. Виртуальным образам и знакам, возникающим в связи с появлением новых технологий и средств коммуникации, уделяется внимание в работах, посвященных виртуальной идентичности и коммуникациям в киберпространстве (Ш. Тёркл, С. Адамс). Интерес к визуальности мы прослеживаем начиная с Демокрита, Платона, Эпикура и Лукреция до наших дней. Труды Ж.-П. Сартра и Ж. Лакана выводят визуальность на социальный уровень в качестве проводника социально-значимых практик. Онтологические аспекты визуализации виртуальной реальности рассматриваются в исследовании

О. И. Елховой, где визуализированный виртуальный образ выступает в качестве структуры смысла, придающей виртуальной реальности законченную наглядность. Механизмы влияния визуальности на протекание социальных процессов прослеживаются в диссертации В. В. Колодия.

В ходе проведения исследования были изучены труды зарубежных авторов, не переведенные на русский язык (М. Фрикер, С. Адамс, К. Перротты, Э. Аллоа и др.). Это позволило рассмотреть анализируемые проблемы в новом ракурсе, учитывая, во-первых, практику компьютерной виртуальной деятельности пользователей в глобальном информационном пространстве и влияние этой практики на самоидентификацию индивида, во-вторых, интегрировать подходы и провести параллели между понятиями, концептуализированными в рамках различных философских и научных парадигм.

Объект исследования – виртуализация общества как процесс моделирования социальной реальности технологическими средствами.

Предмет исследования – конструирование идентичности в виртуальном пространстве.

Цель исследования – раскрытие особенностей конструирования личностной идентичности в условиях виртуальной среды.

Для достижения поставленной цели предполагается решить комплекс задач:

1. Рассмотреть понятия виртуальности, кибервиртуальности и виртуализации для определения контекста идентификации в Сети.
2. Проанализировать пространственно-временные характеристики виртуальности.
3. Раскрыть особенности процесса идентификации в контексте социально-исторических трансформаций.
4. Исследовать природу виртуальных игр в условиях псевдонимности кибервиртуального.
5. Охарактеризовать опосредованную визуальность как модус конструирования идентичности в виртуальной реальности.
6. Определить понятие виртуальной идентичности человека.
7. Выявить специфику протекания дискурсивных процессов в диалогическом пространстве социального взаимодействия.

Теоретико-методологические основания диссертации. Для настоящего исследования идентификации в контексте виртуализации общественной жизни наиболее значимыми методологическими подходами выступили:

1. Социальный конструкционизм. Концепция П. Бергера и Т. Лукмана, осмысленная в материалистическом ключе в ряде новейших работ по медиатизированному конструированию реальности⁸, позволяет выявить механизмы конструирования социальной реальности путем институционализации социальных феноменов (например, через создание виртуальных коллекций на технологической базе медиаплатформ). Анализ виртуальных социальных конструктов приводит нас к

⁸ Couldry N., Hepp A. The Mediated Construction of Reality. Polity Press, 2016. 256 p.

интерпретации реальности, играющей важную роль в формировании так называемого «здорового смысла» (стереотипов, предструктур, предпосылок). Виртуальный образ рассматривается как подобный социальный конструкт, созданная человеком единица повседневности, интерпретируемая как элемент реальности. Этот подход позволяет раскрыть, насколько медиатизация социальной среды влияет на стереотипизирование и конструирование идентичности в целом и как она модифицирует механизмы идентификации и самоидентификации в условиях виртуальности.

2. Семиотический подход. Возможности применения семиотического инструментария для разработки проблемы виртуализации общества с точки зрения социальной философии отмечаются в ряде публикаций⁹; в частности, эта методологическая парадигма применяется в изучении предметов искусства, что актуально для данного исследования, рассматривающего конструирование идентичности как творческий процесс. В рамках этого направления нас особенно интересует социально-семиотический подход, который открывает специфический ракурс на идентичность и ее знаковое выражение в анализе визуальных феноменов и мультимодальной среды Интернета¹⁰ и позволяет осуществить социально-философскую интерпретацию семиотических процессов, протекающих в Сети.

3. Учитывая роль исследования мифологических парадигм (Р. Барта, М. Элиаде, Э. Кассирера, А. Ф. Лосева, Е. М. Мелетинского) в раскрытии социальных трансформаций, диссертация фокусируется на аспектах конструирования идентичности, протекающих по образцу мифотворческих практик.

4. Рассматриваемый в работе вопрос диалогичности виртуальной коммуникации укладывается в рамки диалогического подхода к проблеме человека (М. Бубера, С. Л. Франка, М. М. Бахтина). Обоснование закономерности использования принципов диалогической философии в исследованиях виртуального пространства приводится, например, М. Ю. Опенковым.

Теоретическую базу диссертации составили как классические труды философии (И. Канта, Х.-Г. Гадамера, М. Хайдеггера, Ю. Хабермаса и др.) и семиотики (Ч. С. Пирса), так и работы современных отечественных, в том числе казанских (Э. А. Тайсиной, Э. Б. Миннуллиной, С. К. Шайхитдиновой, Е. Л. Яковлевой и др.) и зарубежных (Н. Кристакиса и Дж. Фаулера, К. Метца, П. Мессариса и др.) ученых.

Эмпирической основой послужили артефакты современной медийной культуры, в том числе образы, используемые в виртуальной коммуникации. обстоятельное изучение предметов культуры как носителей жизненно-смыслового значения способствовало формулированию исследовательской проблемы и

⁹ Осипова Н. О. Структурно-семиотический подход как аспект методологии гуманитарного знания [Электронный ресурс] // Культурологический журнал: электронное периодическое рецензируемое научное издание. 2011. URL: http://www.cr-journal.ru/rus/journals/79.html&j_id=7 (дата обращения: 23.09.2017).

¹⁰ Kress G. R. *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. Taylor & Francis, 2010. 212 p.

выдвижению тезиса об обоснованности их использования в процессе коммуникации с целью поддержания и развития социальных отношений.

Научная новизна исследования:

1. Выявлен циклически-волновой характер виртуализации общества, выражающийся в повторениях периодов трансгрессии, в которой реализуется устремленность человека за пределы наличного в сферу воображаемого. Особенностью современного периода этого процесса (XX-XXI вв.) является трансформация множества персональных реальностей в конгломерат ризоморфных виртуальных миров, где удовлетворение человеческих потребностей сопровождается знаково опосредованным конструированием идентичности. Индикаторами удовлетворенности индивида становятся визуальные средства обозначения его принадлежности виртуальному окружению.

2. Введено понятие виртуального коллекционирования, которое представляет собой «накопление фрагментов» человеческой истории в Сети, кристаллизацию прошлого опыта, позволяющую зафиксировать непрерывное становление, метаморфозы личностной идентичности. Эксплицирован феномен «достраивания» идентичности средствами виртуальной коллекции, из которой пользователь извлекает данные, переводя элементы своей прошлой или желаемой самости из сферы возможного в сферу актуального.

3. Разработана концепция конструирования идентичности средствами кибервиртуальной реальности, в рамках которой техносфера представлена как среда для самопознания, творческого самовыражения человека и расширения его природных возможностей, а не враждебного ему мира машин, сетей и т.д. Кибервиртуальная реальность выступает в работе как действительность возможного и желаемого, раскрывающая творческий потенциал индивидуальности: с ее помощью, используя технологические средства репрезентации, человек может реализовать свою потребность в выстраивании социальных связей, самопознании и самосозидании и приблизиться к идеалу себя.

4. В исследовании предложено понимание опосредованной визуальности как модуса проявления идентичности посредством проецирования в виртуальное пространство образа, демонстративно, наглядно манифестирующего бытие человека и обеспечивающего его видимость в социуме и принадлежность к социуму.

5. Выявлена такая особенность конструирования идентичности в киберпространстве, как возможность преодоления эпистемической несправедливости, стереотипов и предрассудков: благодаря псевдонимности Сети виртуальная идентичность является пластичным образованием, продуктом творческого самоконструирования, в большей мере связанного с реализацией желаний индивида, чем с соответствием социальным ожиданиям, ролевым предписаниям и стереотипам.

Положения, выносимые на защиту:

1. Феномен виртуализации имеет циклически-волновой характер, проявляющийся в смене цикла укорененности в реальном (классический период античной философии, Новое время, позитивизм) циклом трансгрессии, выводящей

человека за пределы наличного в сферу виртуального (досократический период, Средневековье, настоящее время). Виртуализацию общества мы определили как перманентный процесс конструирования реальности в социальных интеракциях, когда возможное начинает доминировать над наличным, представляясь уже актуализированным благодаря механизмам визуализации. Особенность современного пика виртуализации заключается в том, что уход человека в область воображаемого и желаемого обеспечивается компьютеризацией, что позволяет объединить частные виртуальные миры на базе единой технологической платформы.

2. Виртуализация реальности предполагает наращивание смыслообразующих моделей окружающего мира, в рамках которых конструируется особое вместилище смысла, позволяющее достраивать идентичность, включая обращение к элементам своей прошлой или желаемой самости, а также к символическим структурам коллективного сознания, материализованным в Сети посредством знаковой репрезентации. Эти элементы и структуры представляют собой часть индивидуальной или общей виртуальной коллекции; их конгруэнтность в континууме самовосприятия определяет тождество между реальной и виртуальной идентичностью.

3. Виртуальная реальность – это знаково и технически опосредованное бытие, в котором снимаются противоречия экзистенции через синтез несовместимого, включая преодоление ограничений соматичности, пространственно-временные, социальные и коммуникативные барьеры. В рамках виртуальной реальности происходит сближение биосферы и социосферы с техносферой, что позволяет подойти к человеку как к носителю потенции к трансформации реальности и к самотрансформациям.

4. К особенностям конструирования идентичности в Сети можно отнести скорость протекания процессов и масштабность феномена самотрансформации в условиях анонимности и псевдонимности; высокий потенциал кибервиртуального к преодолению предрассудков идентичности; мультимодальный характер социальных практик в Интернете; пролиферацию «копий с карты», интерпретаций, возникающих благодаря полисемичной природе визуального и циркулирующих в сообществах; творчество в сочетании с квазитворчеством через использование готовых шаблонов конструирования.

5. Сетевая визуальность – это особая инфраструктура существования социальных отношений, проявляющихся в Сети через мгновенную экспозицию социально-значимой информации в условиях псевдонимности, которая предполагает произвольное раскрытие тех или иных элементов идентичности членов социума. Это ключевой модус репрезентации в кибервиртуальности, который можно толковать как видимость человеческого существования, обеспечиваемую сетевыми ресурсами в рамках глобальных цифровых трансформаций в обществе. Отсутствие следов пребывания индивида в Сети сегодня равноценно его небытию; наоборот, наличие загруженных артефактов, относящихся к дотехнологической эпохе, предполагает виртуальное бессмертие человека, преодоление им природно обусловленных ограничений собственного бытия.

6. На конструирование идентичности средствами киберкоммуникации влияют две взаимонаправленные тенденции: приписывание идентичности, происходящее через интерпелляцию, нарратив, предъявление готовых шаблонов экранной культуры, и, с другой стороны, творческое самовыражение субъекта, противостоящее социальной детерминации, но и подчиняющееся ей. Поскольку человек не предзадан в кибервиртуальности, его сетевое бытие разворачивается по формуле аутопойезиса; он балансирует между свободой выбора и предопределенностью, персональным и социальным. При этом виртуализация общественной жизни позволяет ему обрести способ существования в согласии с социальным окружением.

Теоретическая и практическая значимость диссертации. Теоретическая значимость работы связана с выявлением точек соприкосновения социальной философии, теории и практики коммуникации, эпистемологии и семиотики в области исследований виртуального пространства как одной из важнейших сфер сосуществования персональной и социальной реальности.

Работа учитывает опыт развития зарубежной и отечественной социально-философской мысли, а также затрагивает подходы, конкурирующие в рамках предметного поля социальной философии (например, теория социальной обусловленности эстетического чувства и представление о его биологической детерминации; теория социального поля и экзистенциальные размышления о свободе воли), что позволяет говорить о том, что в диссертации раскрываются не только механизмы развития объекта, но и обозначается преемственность в его изучении. Тем самым результаты данного исследования имеют определенное теоретическое значение в условиях кризиса современного российского общества в его попытке обрести свою социокультурную идентичность, вписать гуманистические ценности в перспективу постгуманистического развития человечества, оптимизировать коммуникативные процессы, напрямую связанные с преодолением отчуждения, порожденного экономическими проблемами и потерей духовно-нравственных ориентиров прошлого.

Практическая значимость заключается в обосновании использования знаков-заместителей в повседневных виртуальных практиках. Кроме того, материал диссертационной работы может быть использован в преподавании ряда дисциплин, связанных с теорией коммуникации (медиафилософия, основы сетевых коммуникаций, семиотика рекламы и др.).

Апробация и внедрение результатов. Диссертация была вынесена на обсуждение на кафедре философии и медиакоммуникаций Института цифровых технологий и экономики Казанского государственного энергетического университета. Отдельные параграфы работы обсуждались на научных семинарах НИИ «Прикладная семиотика» Академии наук Республики Татарстан и были апробированы в ряде выступлений на международных, российских и межвузовских конференциях и конгрессах.

Основные положения диссертации отражены в 29 публикациях (авторский вклад – 18,06 п.л.), включая одну монографию, шесть статей в изданиях, входящих в

«Перечень рецензируемых научных изданий, в которых должны быть опубликованы основные научные результаты диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук», четыре статьи в изданиях, индексируемых в международных базах данных. В исследовании использованы теоретические разработки, включенные автором в отчеты по проекту «Модели и средства мультимодального синтеза текстов для интеллектуальных обучающих систем» (РФФИ № 15-57-04085). Библиография включает 198 наименований, в том числе 77 источников на иностранных языках.

Структура диссертации. Работа состоит из введения, трех глав, включающих 11 параграфов, заключения, списка литературы. Структурирование обусловлено спецификой социально-семиотического подхода, применяемого в исследовании, и логикой эксплицирования механизмов конструирования идентичности в виртуальном пространстве.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** диссертации обосновывается актуальность проблемы самоопределения человека в виртуальной среде и дается общее представление о степени разработанности темы в научной литературе; обозначаются объект и предмет исследования; формулируются цель и задачи; раскрывается научная новизна, теоретическая и практическая значимость исследования; выдвигаются основные положения, составившие концепцию конструирования идентичности в условиях виртуализации общества.

В первой главе **«Пространственно-временное измерение виртуальных форм общественной жизни»** очерчивается проблемное поле виртуального в современном социально-философском дискурсе. Отправной точкой исследования процессов идентификации послужил анализ виртуальности с позиции виртуалистики, имеющей в качестве теоретической базы понимание виртуального в платонизме и средневековой схоластике. Были изучены различные толкования виртуальности, среди которых для нашей концепции основополагающим стало ее представление в свете разворачивания мифологического; в виртуальной деятельности человека мы видим пример того, как он переосмысливает окружающий мир и транслирует свою интерпретацию с помощью подручных средств, по аналогии с мифотворчеством (§ 1.1 **Контекст виртуализации современного общества**). В связи с этим были рассмотрены представления о мифологическом в работах классических и современных мыслителей (А. Ф. Лосева, К. Леви-Стросса, М. Элиаде и др.), где миф предстает как антитеза истины и, напротив, как основанная на фактах история; как часть виртуального (нарратив в полисенсорном мультимодальном пространстве) и наоборот, как среда, объемлющая виртуальное. Мы пришли к выводу, что виртуальное бытие человека можно выразить формулой «чудесной личностной истории» А. Ф. Лосева; ее рассказывание в процессе социального взаимодействия расставляет точки фиксации смысла, позволяющие удержать в памяти как объекты мира, так и следы своей самости, что неразрывно связано с мифотворчеством других.

Было дано определение виртуализации реальности как наращивания смыслообразующих моделей мира в процессе конструирования особого вместилища смысла вещей, не заложенного в них изначально. Виртуализация общества при этом есть процесс конструирования социальной реальности: ее воспроизведения и интерпретации в социальных интеракциях; о виртуализации (в отличие от конструирования) мы можем говорить, когда возможное выступает наличным, оставаясь конгломератом культурных артефактов, но воспринимаясь как естественность, как факт – в этом случае некая возможность общественной жизнедеятельности представляется членам социума уже актуализированной.

Виртуальное в узком смысле, или кибервиртуальность, рассматривается нами как результат человеческой деятельности по трансляции и интерпретации смыслов в искусственной техногенной среде, то есть творение человеком надприродной реальности с помощью компьютерных технологий, в чем мы прослеживаем свойственное ему моделирование окружающего в попытке познать и объяснить мир, общество и себя самого, зафиксировав это понимание в виде мифа. Технологии открывают нам возможности трансгрессии, преодоления повседневности, выхода к реальности иного плана. В связи с этим была проведена параллель с мифологическим пространством (процедуры входа и выхода, условия инициации и пребывания в пространстве) и временем, которое структурируется по аналогии с историей странствий культурного героя в мифе. Прослежена взаимосвязь пространства виртуального и физического, выявлен ряд особенностей виртуальной зональности: наложение пространств; релятивизм пространственных оппозиций; детерриториализация; расширение границ человеческой экзистенции до широт виртуального пространства. Современный человек ищет и находит способы виртуально воссоздать черты домашности даже во враждебной среде, что становится возможным, поскольку виртуальное пространство есть зона детерриториализации, каждая точка которой может стать центральной для индивида (§ 1.2 **Пространственный модус виртуальности**).

В качестве пространственной структуры исследуется феномен социального поля, в рамки которого вписан индивид. В соответствии с моделью габитуса, выдвинутой П. Бурдьё, в Сети обеспечивается постоянство осуществления социальных практик путем фиксации прошлого опыта пользователя. В киберпространстве человек получает возможность выйти за рамки поля за счет отсутствия формальных барьеров, но вместе с тем он ограничен структурами, освоенными им в реальности и воспроизводимыми в виртуальности. Иллюзия свободы, однако, питает кибертворчество, которое лежит в основе конструирования идентичности в Сети.

Рассмотрено понятие кибервиртуального микропространства, организованного в форме виртуальных сообществ, которые анализируются с позиции концепции Н. Лумана как самовоспроизводящиеся аутопойетические системы, эволюционирующие в процессе самоописания. Их конструирование осуществляется коммуникативными средствами, выбираемыми в зависимости от интересов пользователя; его потребность выстроить связи в кибервиртуальности – это триггер

аутопойезиса, на который Сеть отвечает перестройкой своих систем. Специфика сетевого микропространства раскрывается на примере «виртуальных гетто», изолирующих субъектов в рамках определенного социального поля.

Время в кибервиртуальности рассматривается с позиций символического интеракционизма и семиотики, что позволило выявить такие особенности виртуального времени, как цикличность; нарушение направленности и непрерывности временного потока и ритмов времени благодаря искусственным паузам; использование способов экономии времени, не освоенных в реальности, повышающих скорость процессов идентификации; потенция к аннигилированию конечности времени.

Виртуальное время кристаллизуется в виде «виртуальной коллекции», под которой мы подразумеваем экспозицию накопленных «фрагментов» человеческой истории в Сети, позволяющую зафиксировать непрерывное становление личностной идентичности. В своей трактовке этого понятия мы опирались на концепцию коллекционирования Ж. Бодрийера, где коллекция предстает как квазипространственная структура, в которую укладывается человеческая история и в которой время заменяется искусственной темпоральностью невременной систематики. Эксплицирован связанный с виртуальным коллекционированием феномен «добраивания» идентичности в процессе доступа к Сети, демонстрирующий комплементарность реальной и виртуальной идентичностей; так называемый «генерируемый пользователями контент» становится коллекцией, частью коллективной, частью персональной, обращение к которой дополняет идентичность пользователя элементами его прошлой или желаемой самости (§ 1.3 **Исторические циклы виртуализации**).

Помимо виртуальных трансформаций персональной истории, в работе осмысливается время историческое, отмеченное «пиками виртуализации», характеризующимися тяготением общества к выходу за пределы наличного в область виртуального (досократический период античности как расцвет дионисийности, превращенности, вневременности; Средние века как особенная веха «общественной драматургии», воплотившаяся в игровых, карнавальных формах общественной жизни). Анализируемая нами кибервиртуальность представляет собой еще один пик виртуализации, в котором манифестируется былое стремление человека возвыситься над повседневной реальностью, творчески ее переосмыслив. Выявленная особенность современного периода виртуализации общества заключается в том, что развитие технологий сопряжено с нарастанием темпов виртуализации общественной жизни, что сводит проявления бесчисленных персональных реальностей в конгломерат ризоморфных виртуальных миров, размывая границы между виртуальным и реальным.

Во второй главе «**Социально-антропологический статус виртуальной идентичности**» был исследован феномен идентификации, обретающий знаковое выражение в киберсреде. В качестве исходных для теоретизирования моментов было принято, что идентичность всегда атрибутируется индивиду, а не коллективу, представляя собой горизонт его существования в качестве целого, сочетая

принадлежность индивида самому себе с принадлежностью к социальной общности или общностям¹¹.

В работе был принят термин «знак-заместитель», под которым подразумевается данный нам в ощущениях цифровой объект (означающее), используемое в интернет-среде для замещения физического присутствия человека (означаемого). В виртуальной коммуникации возможность выбора человеком знака-заместителя из ряда вариантов – иногда не ограниченного ничем, кроме человеческой фантазии, иногда строго регулируемого виртуальным социальным окружением – обусловлена разнообразием форм современной нам общественной жизни, требующей от индивида определенных компетенций в управлении своими ролями и, следовательно, знаками-заместителями в виртуальной сфере (§ 2.1 **Идентификация в условиях гетерогенности общества**).

С целью определения отношения между означаемым и его означающим в кибервиртуальности был описан тип знака, замещающего субъект в Сети: обнаружены сходства и различия между знаком-заместителем и иконой, индексом и символом, по классификации Ч. С. Пирса. Было констатировано, что заместитель не имеет иных обязательств, кроме как иметь некую связь с означаемым. На чем она основывается – каждый определяет для себя; интенция субъекта идентифицироваться с тем или иным качеством оправдана как один из способов реконструкции реальности, и любая грань человеческой природы может принять знаковое выражения для репрезентации в кибервиртуальности. При этом в соприкосновении индивидуального с социальным действует символизм знака-заместителя, привносящего свой изначальный смысл в отношения с означаемым. Подобие между субъектом и заместителем в таком случае переходит на уровень конгруэнтности, возникшей в момент визуального контакта; порыв к репрезентации через конкретный образ и есть обнаружение этого подобия.

Осознание собственной уникальности противостоит ощущению человеком сопричастности жизни коллектива; во втором параграфе второй главы анализируется, с какими аспектами человеческого бытия связывалась идентичность на разных этапах развития общества: исторически человеческое самоопределение представлено в виде колебаний между природным и социальным, телесным и духовным, персональным и общественным, поэтому рассуждения об идентичности нельзя строить на основе понимания одного лишь социального контекста или человеческой природности (§ 2.2 **Трансформация идентичности в социально-историческом контексте**). Если в древности человек был неотделим от окружающего мира, стержнем идентификации было чувство принадлежности ко всеобщему, то начиная со Средневековья индивид пытается осознать и выразить свою особенность. Ключ к пониманию современного европейского человека лежит в исследовании культуры Нового времени, когда противоречия между телесным и духовным, персональным и социальным приводят к кризису идентичности, который

¹¹ Малахов В. С. Идентичность // Новая философская энциклопедия / Ин-т философии РАН; Нац. обществ.-науч. фонд; предс. научно-ред. совета В. С. Стёпин. 2-е изд., испр. и дополн. Т. 2. М.: Мысль, 2010. С. 78–79.

позже ощутили и концептуализировали представители немецкой классической философии, констатируя, что человек не полностью совпадает со своей сущностью¹².

В главе отстаивается позиция, согласно которой человек живет по формуле аутопойезиса, постоянно трансформируясь, поэтому так сложно размышлять о его сущности; она предстает рассеянной по многочисленным ипостасям, каждая из которых может актуализироваться, выйти из внутреннего плана в пространство межсубъектного взаимодействия. Мы рассматриваем идентичность как установление тождества между субъектом и предикатом в самоопределении в конкретный момент времени, когда предикат может выражаться через понимание себя как принадлежащего к определенной общности. Таким образом, идентичность предстает как точка фиксации самости, собственной уникальности, самобытности в момент ощущения тождественности Другому. В темпоральном плане идентификацию мы определили как постижение реальности и себя самого через отождествление, сравнение с самим собой или с Другим, как поиск способа сосуществования модусов бытия в рамках персональной реальности, возникающих через соприкосновение с социальным в дискурсивном пространстве.

В условиях кибервиртуальности, когда объект гипотетически может лишиться всех своих свойств, а значит, дескрипций, актуальным становится поиск жесткого десигнатора, такого означающего, которое передаст идентичность в случае любых персональных трансформаций (§ 2.3 Псевдонимность как социальная игра). В ходе анализа различных элементов виртуальной идентичности мы пришли к мысли, что знаки в кибервиртуальности недетерминированы, не являются строго предопределенными, однако преодолеть произвольность референции способна самоидентификация с образом в акте выбора знака. Осмысливается феномен псевдонимности, в условиях которой поиск жесткого десигнатора теряет смысл. Виртуальная коммуникация способствует текучести процесса идентификации: субъекту позволено осуществлять кардинальные самотрансформации за счет использования средств семиотического конструирования, которые во многом носят игровой характер. Анализ современных «игр идентичностями» продемонстрировал, что они имеют ту же природу, что и античные мистерии или средневековый карнавал, когда человек, как в детстве, начинает пробовать себя во множестве ролей. Образ в Сети заменяет маскарадный наряд, раскрывая человека таким, каким он видит себя в данный момент. Средства псевдонимности, которые мы выбираем, чтобы скрыться, говорят о том, кто мы есть – как одежда, скрывая тело, обнаруживает особенности внутреннего мира ее носящего.

Близость кибервиртуальности карнавальным формам общественной жизни позволила нам обратиться к эстетическому дискурсу с тем, чтобы раскрыть особенности сетевой визуализации, представляющейся нам одним из модусов социального, при этом выступающим основным средством конструирования

¹² Сайкина Г. К. Человек в поисках идентичности. Учебное пособие по философской антропологии. Казань: Казан. гос. ун-т, 2009. 124 с.

идентичности (§ 2.4 **Визуальность как ключевой модус существования социальности в виртуальном пространстве**). Личное мифотворчество в Сети – вид деятельности, во многом родственной искусству, удовлетворяющий потребность человека создавать – в первую очередь, самого себя. За счет доступа к готовым символическим структурам этот процесс часто превращается в квазитворчество; тем не менее, мы попытались вывести образ из разряда симулякров в ранг знаков, способных к репрезентации субъекта в виртуальном пространстве, воплощающих его импульс к созданию социальных отношений.

Размышления о видимом прослеживаются с трудов Эпикура и Лукреция. Особое внимание уделяется концепции Ж.-П. Сартра, согласно которой именно в акте обозрения утверждается человеческое бытие, и теории «стадии зеркала» Ж. Лакана, где визуальность предстает отправной точкой самоидентификации, связанной с понятием и принятием своего облика и определением границы формирующегося «Я».

История самодемонстрации исследуется начиная с древнейших времен (наскальная живопись), через развитие портретного жанра, автопортрета и фотопортрета до выбора «аватара» в социальной сети. Прототипом последнего является схематическая репрезентация, используемая в геральдике, развивавшаяся параллельно иконическому изображению человека. Как герб в Средневековье выполнял задачу идентификации во время турнира, символизируя своего владельца, так и в киберпространстве, на современной «турнирной площадке» компьютерных игр, каждому «рыцарю» требуется эмблема. Визуальный проводник идентичности живет по законам игровых циклов виртуальности, позволяя человеческой социальности проявиться через создание события, привлечение внимания Другого к трансформирующейся виртуальной идентичности, завуалированной иллюзией приватности, при этом преследуя ту же цель, что и портрет в прошлом – преодоление человеком своей конечности.

Через визуализацию виртуальное выходит на социальный уровень, когда социально-значимая информация схематично и концентрированно отображается в Сети. Элементы социальной системы становятся все более видимыми, «прозрачными»; их включенность в единую сферу виртуальных практик размывает иерархичность общества, превращая жесткие структуры в ризому виртуальных объектов, открытых для созерцания, специально размещенных для инкорпорирования в общую коммуникативную среду.

В третьей главе «**Социальная практика в виртуальном пространстве**» на передний план исследования выводятся вопросы межсубъектного взаимодействия в кибервиртуальности, которая предстает как коммуникативная сфера, где соприкасаются человеческие мифы, как мир кажимостей, в котором возможно постижение общих смыслов. Кибервиртуальность функционирует благодаря процессам киберкоммуникации, которая была определена как разновидность интересубъективного коммуникативного взаимодействия, осуществляемого мультимедийными средствами сети Интернет, опосредующими реальность, но при этом выступающими необходимым условием ее познания. Было определено, что

одним из условий киберкоммуникации выступает гарантия полного понимания ее участниками того факта, что виртуальный знак-заместитель не является точной копией субъекта, а лишь воплощением его интенции ассоциироваться со знаком, связанной с прагматической направленностью на эффективность коммуникативного взаимодействия. Тем самым киберкоммуникация позволяет развернуть любую из граней человеческой природы перед Другим, воплотить, в определенной мере, желаемое как полноту всех человеческих свойств и качеств, не наделяя при этом виртуального субъекта особой сущностью, не отдаляя его от человека вне Сети (§ 3.1 **Прагматика виртуальной коммуникации**).

В диссертации проводятся параллели между виртуальным мифотворчеством и «техниками себя», в основе которых лежит раскрытие своего бытия себе. Основываясь на концепции М. Фуко, а также на представлениях Ж. Делеза и Ф. Гваттари, мы приходим к тому, что самоопределение есть очерчивание своих пределов на «карте»¹³ одновременно с изменением самой «территории», т.е. знания о себе. Смыслопостижение связано с диегесисом – дискурсивными процессами, протекающими при переходе из экзистенции, внутреннего пространства, к внешнему пространству событийного взаимодействия.

В работе эти процессы анализируются в свете представлений Ю. Хабермаса о драматургическом действии и игровой концепции Й. Хейзинги. Воссоздание своего «Я» в виртуальном мире есть игра, в которой диегесис сопровождается мимесисом, когда пользователь Сети «играет» Другого или самого себя, пусть даже себя идеального, желаемого. В этой игре виртуальный образ становится заменителем человеческого тела в измерении, где телесности нет места, закрывая эту лауну в визуальном восприятии человека Другим. Самоконструирование в Сети – это придание человеком «плотности» виртуальной реальности с помощью создания упрощённой схемы себя, позволяющей стать видимым для Другого. В этой среде не телесность становится основанием социальности, как утверждали классики социального интеракционизма (Дж. Г. Мид, Э. Гоффман) – опосредующее интерсубъективное поле здесь формируется волеизъявлением индивидов.

Размышления об игровом дискурсе вновь подводят исследование к вопросу об онтологическом статусе «виртуального человека». В научной литературе мнения специалистов о виртуальной идентичности можно отнести к двум полюсам. С одной стороны, предполагается, что человек в цифровом сообществе получает возможность полноценно проецировать свою подлинную сущность, в чем бы она ни заключалась¹⁴. Согласно другой точке зрения, личность в кибервиртуальности поглощена Сетью, где человеку приходится «жонглировать» масками

¹³ В терминах Ж. Делеза и Ф. Гваттари, Deleuze G., Guattari F. *Mille Plateaux*. P.: Éditions de Minuit, 1980. 645 p.

¹⁴ Kennedy H. *Beyond Anonymity, or Future Directions for Internet Identity Research* // *New Media Society*. 2006. No 8. P. 859–876; Асмолов А. Г., Асмолов Г. А. От Мы-медиа к Я-медиа: трансформации идентичности в виртуальном мире // *Вопросы психологии*. 2009. № 3. С. 3–15.

идентичностей, чтобы под ними сберечь свое «Я»¹⁵. С нашей точки зрения, субъект сохраняет себя в любой среде, не развоплощаясь, а трансформируя то, что может быть подвергнуто метаморфозе вне зависимости от контекста и среды. Несмотря на широкий диапазон человеческих возможностей «кем-то стать», реальный человек всегда неполон; кибервиртуальность же представляет собой матрицу потенциальных модусов человеческого бытия, предлагающую инструментарий для конструирования любого возможного типа человека. При этом виртуальная идентичность как активно проецируемая самопрезентация субъекта в виртуальной реальности оказывается реализованным модусом человеческого существования, а не потенцией, стремящейся к актуализации (§ 3.2 **Виртуальная идентичность в отношении к реальности**).

Идентичность проявляется лишь в социуме, поэтому речь о ней имеет смысл лишь в пространстве разграниченных сущностей. Изучение принципов диалогической философии, констатирующей взаимозависимость «Я» и «Ты», а также различных подходов в гетерологии, варьирующихся от утверждения невозможности представить себе носителя иного до навязчивого видения Другого в бессознательном, по лакановской традиции; от узнавания в нем врага до его представления как друга, как подсказывает этимология¹⁶, позволило нам определить характер отношений между субъектом и Другим как связь между всеобщим, единичным и особенным. Через постижение отличия себя от Другого человек приходит к осознанию своей индивидуальности, особенности; получая отклик о себе от Другого, он ощущает себя частью общего, мотивом в полифонии бытия, приходя к установлению своей индивидуальности в этом бытийном поле. Рассуждения об интерпретации в герменевтической традиции привели нас к пониманию Другого как неотъемлемой части «чудесной личностной истории», персонажа нарратива, приглашенного войти в мир этой истории. В герменевтическом дискурсе понять – значит создать Другого для себя, при этом истолкование идентичности не может оставить ее интактной, настолько пластична эта структура, способная трансформироваться от одного взгляда, оклика (§ 3.3 **Интерпретация идентичности в диалогическом пространстве**).

Мы обращаемся к понятию оклика, или интерпелляции, поскольку виртуальность имеет мощный интерпелляционный потенциал – через категоризацию индивида Сеть, в частности социальные медиаплатформы, вынуждает его откликнуться и принять некий статус. Не только человек создает виртуального себя – социальное окружение называет его, тем самым формируя, конструируя его идентичность. В последнем параграфе третьей главы эксплицируются связанные с этим процессом дискурсивные феномены, такие как социальные стереотипы,

¹⁵ Myers D. Anonymity is Part of the Magic: Individual Manipulation of Computer-Mediated Communication Contexts // *Qualitative Sociology*. 1978. No 10. P. 251–266; Turkle S. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Simon and Schuster, 2011. 352 p.

¹⁶ «Другой» в пространстве коммуникации: Сборник научных статей / сост. и ред. С. К. Шайхитдинова. Казань: Казанский государственный университет им. В. И. Ульянова-Ленина, 2007. 264 с.

предрасудки идентичности и эпистемическая несправедливость¹⁷, возникающие в процессе накопления социально-коммуникативного опыта (§ 3.4 **Механизмы влияния дискурсивных феноменов на процесс идентификации**).

Согласно последователям французского структурализма и социальной семиотики, стремление человека к самосовершенствованию и способы реализации этого стремления формируются под воздействием структур господства, выраженных в языке и тяготеющих к консервации существующего строя, кристаллизации традиции¹⁸. Следуя этой логике, индивидуальное мифотворчество в виртуальном киберпространстве должно сводиться к поддержанию этого процесса и протекать исключительно в рамках сформированного габитуса. Тем не менее, воспроизводство структур господства и предрасудков здесь ингибируется: благодаря псевдонимности, у человека появляется возможность нарушить установленные в социуме нормы, выйти за рамки своего социального поля.

С другой стороны, в Сети гораздо сложнее преодолеть типизацию, индивидуализироваться, быть воспринятым как уникальность. Создание «профиля» в социальных сетях – это, как правило, выбор из предоставленных вариантов готовых идентичностей к всеобщему удобству и экономии усилий: общественных – по регулированию поведения, индивидуальных – по самоопределению. Однако и в кибервиртуальности есть место особенному, поскольку конструирование идентичностей здесь протекает не столько посредством централизованной организации социальных отношений, сколько под воздействием воли, желания, выражающегося в выборе индивида.

В **Заключении** работы подводятся итоги исследования и выдвигается ряд предположений по поводу того, как будут далее разворачиваться процессы конструирования идентичности в кибервиртуальности.

Содержание диссертации отражено в следующих публикациях:

Монография:

1. Vavilova Z. Organisational Values in Corporate and Media Discourse: A Case Study of BP. Saarbrücken, Germany: Lambert Academic Publishing, 2013. 124 p.

Публикации в изданиях, рекомендованных ВАК:

2. Вавилова Ж. Е. Эпистемическая несправедливость и принцип диалогичности // Alma Mater: Вестник высшей школы. 2014. № 8. С. 100–104.

¹⁷ Эпистемическая несправедливость (epistemic injustice, термин транслитерирован для простоты соотнесения русскоязычного варианта с оригинальным) – установление истинности высказывания на основании представлений об идентичности говорящего. Предрасудки идентичности – суждения, выносимые по принципу принадлежности индивида к какой-либо общности (Fricker, M. Epistemic Injustice: Power and the Ethics of Knowing. Oxford: Oxford University Press, 2009. 177 p.).

¹⁸ Foucault M. Surveiller et Punir. Naissance de la Prison. P.: Gallimard, 1975. 340 p.; Lemke J. L. Textual Politics: Discourse and Social Dynamics. L.: Taylor and Francis, 1995. 168 p.

3. Vavilova Z. E. Philosophical Reflection in Restoring a Traumatized Identity // In the World of Scientific Discoveries (В мире научных открытий). 2014. № 9.3. (57). P. 1271–1284.

4. Вавилова Ж. Е. Виртуальный карнавал как пространство знаковой репрезентации субъекта // Информационное общество. 2014. № 5–6. С. 56–62.

5. Вавилова Ж. Е., Хусаинов А. Ф., Якубова Д. Д., Паркалов А. В. Мультиmodalность в коммуникативной ситуации // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2016. № 3(65): в 2-х ч. Ч. 1. С. 49–52.

6. Вавилова Ж. Е., Русецкий К. В. Мультиmodalные семиотические ресурсы и их функциональный потенциал для обучающих систем // Alma Mater: Вестник высшей школы. 2016. № 6. С. 83–86.

7. Вавилова Ж. Е. Киберинклюзия в социально-философской перспективе: возможности и угрозы // Человек. Общество. Инклюзия. 2018. № 1 (33). С. 30–36.

Публикации в изданиях, индексируемых в базах данных Scopus, Web of Science, Philosopher's Index, Erih Plus:

8. Vavilova Z. The Subject in Dialogue: A Visual Semiotic Perspective // Dialogue and Universalism. 2014. No 2. Vol 24. P. 193–204.

9. Vavilova Z. Digital Monsters: Representations of Humans on the Internet // Sign Systems Studies (Труды по знаковым системам). 2015. Vol 43 (2/3). P. 173–190.

10. Broadbent J. T., Vavilova Z. Bilingual Identity: Issues of Self-Identification of Bilinguals in Malaysia and Tatarstan // 3L: The Southeast Asian Journal of English Language Studies. 2015. Vol 21(3). P. 141–150.

11. Minnullina E., Vavilova Z. Tolerance as Core Value and Communication Principle // Rethinking Social Action. Core Values in Practice: 8th LUMEN International Scientific Conference. Suceava – Romania: RSACVP. 2017. P. 527–538.

Публикации в сборниках статей и материалов конференций:

12. Вавилова Ж. Е. Семиологический анализ манифестаций концепта лидерства в политическом дискурсе // Вопросы социально-гуманитарных исследований: Сборник статей молодых ученых Института экономики и социальных технологий КГЭУ / Под ред. Н. М. Мухарямова, Ю. Е. Железняковой. Казань: Казан. гос. энерг. ун-т, 2005. 209 с. С. 50–56.

13. Вавилова Ж. Е. Речевая компетенция как фактор социально-политической мобильности // Материалы Всероссийской научной конференции «Современное российское общество: состояние и перспективы». (Первые казанские социологические чтения). Казань, 15–16 ноября 2005 г. Т. 2. Казань: Центр инновационных технологий, 2006. 276 с. С. 167–170.

14. Вавилова Ж. Е. Технологии иррационального и рационального политического взаимодействия // Материалы докладов первой Всероссийской молодежной научной конференции «Тинчуринские чтения» / Под общ. ред. д-ра физ.-мат. наук, проф. Ю. Я. Петрушенко. В 2 т.; Т.1. Казань: Казан. гос. энерг. ун-т, 2006. 228 с. С. 154–155.

15. Вавилова Ж. Е. Corporate Discourse Represented in the Media (Роль СМИ в формировании доминирующей идеологии) // Навстречу XXII Всемирному философскому конгрессу: Переосмысливая философию: Программа и тезисы докладов участников конференции, посвященной 40-летию Казанского государственного энергетического университета и 10-летию Института экономики и социальных технологий / Под общ. ред. д-ра филос. наук, проф. Э. А. Тайсиной. Казань: Казан. гос. энерг. ун-т, 2008. 120 с. С. 74–76.

16. Вавилова Ж. Е. Диалог в политической коммуникации. Лоббирование и Public Affairs // Государственная и муниципальная служба в России и Татарстане: истоки и современные тенденции развития: в 3 кн. Всероссийская научно-практическая конференция, посвященная 250-летию подготовки кадров для государственной службы в г. Казани: материалы пленарного и секционных заседаний. Казань: Центр инновационных технологий, 2009. Кн. 2. 520 с. С. 8–14.

17. Вавилова Ж. Е. Управление международными коммуникациями как средство осуществления диалога в условиях глобализации // Современные социальные и гуманитарные знания: традиции, новации, перспективы. Материалы Всероссийской научно-практической конференции / Под ред. докт. ист. наук Д. К. Сабировой. Казань: Изд-во Казан. гос. техн. ун-та, 2010. 526 с. С. 320–323.

18. Вавилова Ж. Е. Рефлексия над игрой в реальность // Философия. Язык. Познание: Сборник материалов, посвященных 10-летию кафедры теоретических основ коммуникации и юбилею доктора философских наук, профессора Э. А. Тайсиной / под ред. Н. М. Мухарямова, М. Н. Закамулиной, О. Б. Януш. Казань: Казан. гос. энерг. ун-т, 2011. 248 с. С. 136–141.

19. Вавилова Ж. Е. Гносеологический анализ и исследование знакового посредника между субъектом и объектом познания // Философия в современном мире: диалог мировоззрений: Материалы VI Российского философского конгресса. Т. 2. Н. Новгород: Изд-во Нижегород. ун-та им. Н. И. Лобачевского, 2012. 467 с. С. 85.

20. Вавилова Ж. Е. Сущность социального субъекта в диалоге // Навстречу XXIII Всемирному философскому конгрессу: философия как исследование и образ жизни: Программа и материалы докладов международной конференции, посвященной 45-летию Казанского государственного энергетического университета / Под общ. ред. д-ра филос. наук, проф. Э. А. Тайсиной. Казань: Казан. гос. энерг. ун-т, 2013. 312 с. С. 175.

21. Вавилова Ж. Е. Linguistic Analysis of Organizational Discourse // Язык и мировая культура: взгляд молодых исследователей: Материалы XIII Всероссийской научно-практической конференции: в 3-х частях / Под ред. Н. А. Качалова (часть 1); Томский политехнический университет. Томск: Изд-во ТПУ, 2013. 260 с. С. 43–51.

22. Вавилова Ж. Е. Формирование этического дискурса как элемент управления коммуникациями в энергетике // Сборник материалов докладов Национального конгресса по энергетике, 8–12 сентября 2014 г.: в 5 т. Т. 5. Казань: Казан. гос. энерг. ун-т, 2014. 183 с. С. 118–127.

23. Вавилова Ж. Е. Виртуальная идентичность: антипод или двойник реальности // Призраки идей и фантомы реальности: III Садыковские чтения. Материалы Международной научно-практической конференции / под ред. О. Г. Ивановой, А. Р. Каримова, Н. А. Терещенко, Т. М. Шатуновой [Электронный ресурс]. Казань: Изд-во Казан. ун-та, 2015. 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). С. 35.

24. Хусаинов А. Ф., Якубова Д. Д., Вавилова Ж. Е., Паркалов А. В. Мультиmodalность в образовании // Труды международной конференции по компьютерной и когнитивной лингвистике TEL-2016. Казань: Изд-во Казан. ун-та, 2016. 392 с. С. 348–351.

25. Вавилова Ж. Е. Индивидуальное мифотворчество в современной медиареальности // Коммуникативные среды информационного общества: Тренды и традиции: Труды Междунар. науч.-теор. конф. 28–29 октября 2016 г. СПб.: Изд-во Политехн. ун-та, 2016. 276 с. С. 261–262.

26. Вавилова Ж. Е. Международные коммуникации: перспективы развития в условиях виртуализации глобальной общественной сферы // Стратегические коммуникации в бизнесе и политике: Материалы междунар. науч. конференции (23–24 ноября 2016 г.) / отв. ред.-сост. Д. П. Гавра. СПб.: СПбГУ, 2016. № 2. 227 с. С. 19–24.

27. Галиева А. М., Вавилова Ж. Е. (Дис)курсивные практики М. Фуко: трудности перевода авторских выделений // Человек, общество, история, познание: конфликт интерпретаций. IV Садыковские чтения. Статьи и материалы Международной научно-образовательной конференции (Казань, 17–19 ноября [Электронный ресурс] / под ред. Г. К. Гизатовой, О. Г. Ивановой, А. Р. Каримова, Н. А. Терещенко, Т. М. Шатуновой. Казань: Изд-во Казан. ун-та, 2017. 384 с. С. 130–136.

28. Вавилова Ж. Е. Этический дискурс в управлении вопросами: стратегические коммуникации в сфере экологических рисков // Стратегические коммуникации в современном мире: Сборник материалов по результатам научно-практических конференций [Электронный ресурс]. Саратов: СГУ им. Н. Г. Чернышевского, 2018. 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). С. 403–410.

29. Vavilova Z. Computer-Mediated Sexuality and Human Identity in the Digital Era // Philosophy in an Age of Crisis: Challenges and Prospects. ISUD XII World Congress: Book of abstracts. 2018. P. 182–183.

Научное издание

Вавилова Жанна Евгеньевна
Конструирование идентичности в условиях виртуализации общества

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание учёной степени
кандидата философских наук

Подписано в печать 10.03.2019.
Формат 60×84/16.
Усл. печ. л. 1,2. Тираж 100 экз. Заказ №

Типография
420000, Россия, РТ, г. Казань, ул. ...