

**Для цитирования:** Богданова В. О.,  
Александрова Л. Д. Игры с идентичностью  
в мире сетевых коммуникаций //  
Социум и власть. 2019. № 6 (80). С. 39—45.  
DOI: 10.22394/1996-0522-2019-6-39-45.

DOI: 10.22394/1996-0522-2019-6-39-45

УДК 130.121

## ИГРЫ С ИДЕНТИЧНОСТЬЮ В МИРЕ СЕТЕВЫХ КОММУНИКАЦИЙ<sup>1</sup>

**Богданова Вероника Олеговна,**

Южно-Уральский государственный университет,  
старший научный сотрудник  
научно-образовательного центра  
практической и прикладной философии,  
Южно-Уральский государственный  
гуманитарно-педагогический университет,  
доцент кафедры философии и культурологии,  
кандидат философских наук.  
Российская Федерация, 454080,  
г. Челябинск, пр-т Ленина, 69.  
E-mail: verovictory@mail.ru

**Александрова Людмила Дмитриевна,**

Южно-Уральский государственный университет,  
старший научный сотрудник  
научно-образовательного центра  
практической и прикладной философии,  
кандидат философских наук.  
Российская Федерация, 454000,  
г. Челябинск, пр. Ленина 76  
Международный институт дизайна  
и сервиса, доцент кафедры  
гуманитарных дисциплин.  
Российская Федерация, 454014,  
г. Челябинск, ул. Ворошилова, 12.  
E-mail: tulupic74@gmail.com

### Аннотация

Статья посвящена исследованию потенциала сетевой коммуникации для определения аутентичности человека посредством конструирования виртуальных образов. По мысли авторов, виртуальность создает более широкое поле для экспериментирования с собственной идентичностью, чем физическая реальность, следовательно, сетевая коммуникация может иметь большой потенциал в раскрытии новых качеств личности человека. Индивид, вступающий в сетевую коммуникацию, имеет высокую степень свободы для конструирования собственного «Я», которое складывается из множества виртуальных образов. Однако подобные игры с идентичностью могут порождать некоторые проблемы. Первая проблема заключается в сложности определения соответствия виртуальных образов внутреннему содержанию личности. Вторая проблема связана с установлением единства и целостности личности, которая создает и меняет образы, исходя из контекста и ситуаций. Авторы приходят к выводу, что исполнение множества социальных ролей не всегда приводит к потере аутентичности, наоборот может раскрыть глубинные стороны «Я». Поскольку виртуальные образы конструируются по правилам, схожим с действующими в офлайне, новые создаваемые образы «Я» в виртуальном пространстве возникают и развиваются на базе уже созданных реальных образов.

### Ключевые понятия:

сетевая коммуникация,  
идентичность,  
образы «Я»,  
виртуальность,  
конструктивизм.

<sup>1</sup> Статья подготовлена в рамках задания № 35.5758.2017/БЧ «Философская практика как новая парадигма современных социогуманитарных исследований» Министерства науки и высшего образования Российской Федерации на выполнение государственных работ в сфере научной деятельности и проекта РФФИ № 17-33-00021-ОГН «Теория и практика философского консультирования: компаративистский подход».

## Введение

Сознание человека открыто к трансцендированию. Оно способно продуцировать виртуальность, законы существования которой не сводятся к законам порождающей реальности. Сознанию человека всегда оказывается недостаточно повседневной действительности, поэтому, используя свое творческое воображение, оно создает альтернативные виртуальные миры. В создании виртуальных миров проявляется социальная потребность человека к самореализации, одним из способов которой является сетевая коммуникация. Сетевая коммуникация позволяет абстрагироваться от внешнего мира, выйти за пределы обыденного мышления, осознать свое существование и самого себя в новом измерении [1].

Сетевую коммуникацию можно рассматривать как современный способ объективации субъективного опыта в виртуальном пространстве. Однако насколько данный способ правильно отражает внутреннее содержание личности, можно ли говорить о тождестве личности, которая включена в различные виртуальные миры, в каждом из которых может создаваться свой образ «Я»? Виртуальность дает возможность свободного общения при недостаточной или крайне дефицитной свободе в повседневной жизни. Если общение в повседневной жизни осуществляется согласно определенному заранее известному регламенту, установленному коллективом или обществом в целом, то в виртуальной реальности у субъекта есть возможность обходить правила интернет-сообщества благодаря своей анонимности. Виртуальный дискурс погружает в состояние заброшенности, в котором идентичность не имеет четких очертаний, становится неуловимой и непостижимой. Получается, что с одной стороны виртуальная реальность создает условия для максимального самовыражения, так как менее детерминирована, с другой — втянутый в многочисленные и разнообразные коммуникативные потоки субъект может чаще надевать социальные маски и утратить способность различать свои подлинные образы «Я» и их интегрировать в единую Я-концепцию. В связи с обозначенной проблемой актуальным является изучение потенциала сетевой коммуникации для раскрытия «Я» в виртуальном пространстве.

## Кризис идентичности в виртуальном пространстве

В современных исследованиях информационного общества часто говорится о «кризисе идентичности», который связывают с перенесением коммуникации в виртуальное пространство. Вовлеченный в сетевую коммуникацию человек имеет высокую степень свободы для конструирования модели собственного «Я», которая складывается из множества виртуальных образов. Индивид становится многоликим, изменяющим свою идентичность в зависимости от ситуации и контекста. Идентичность субъекта распадается, оказывается как бы расколотой на отдельные фрагменты, разбросанные по Сети. В связи с этим некоторые исследователи описывают сетевую коммуникацию как воплощение стиля современной культуры и настроений постмодернизма (Б. Були, Ч. Гир, А. И. Каптерев, М. Маклюэн, Й. Масада, М. Постер, Ш. Теркл, М. Хейм). По мысли Ш. Теркла в виртуальной реальности философские абстракции Лакана, Фуко, Делёза и Гваттари обретают новое воплощение, поскольку для описания сетевого общения лучше всего подходит постмодернистские понятия: «децентрализованный», «нелинейный», «непрозрачный». Понятие субъекта расширяется, приобретает контекстуальное пространство, его идентичность рассматривается как диалогическая конструкция, которая нестабильна и имеет разнонаправленное развитие. Она становится множественной, текучей [14, р. 61]. М. Постер в своей статье «Кибердемократия: Интернет и публичная сфера» даже использует понятие «мобильная идентичность» [13].

Интернет-технологии открывают большие возможности для проявления индивидуальности личности и вариативности самопрезентации, однако виртуальная реальность таит опасность нивелирования индивидуальности, формирования нереалистичных образов «Я», потери целостности [6, с. 316—329]. М. Т. Уитти отмечает, что субъект конструирует свой образ «Я» из готового набора виртуального материала, такая «репост-идентичность» вторична и ее структура лишена уникальности, поскольку репост представляет собой синтез ранее размещенной в сети информации, которой воспользовался субъект [15, р. 343—352].

Субъекта в виртуальном пространстве отличается пассивностью, по сравнению с тем как он ведет себя в действительности, но создаваемый виртуальный образ «Я» обладает большей гибкостью, поскольку

постоянно контролируется и быстро корректируется в зависимости от изменившихся условий коммуникации в виртуальной среде [4, с. 98—121]. Таким образом, субъект превращается в хрупкое образование, находясь в компьютерной сети, он подстраивается под интересы сообщества и выражает свой жизненный опыт посредством определенных установок-нарративов, выступающих сообразными схемами интерпретации, которые адаптированы для понимания сетевого сообщества. Если раньше субъект преодолел кризис идентичности путем поиска компромисса между тем, каким он хочет быть, и тем, каким ему позволяет быть внешняя действительность и другие люди, то теперь вступая в сетевое сообщество, он временно снимет этот конфликт, создавая свой образ, отвечающий сетевым установкам. Вовлекаясь в эту социальную игру, субъект идет на риск застыть в «образе персонажа». Проявление его индивидуальности ограничивается рамками установленного сетевым сообществом смысла. Не случайно М. Хайм пишет, что виртуальность создает беспредельные возможности для игровой деятельности, которая включает в себя и игры со своей идентичностью, поэтому автор описывает виртуальность как агональный рай «человека играющего» (*homo ludens*) [12].

Компьютерная сеть создает возможность пребывания и определения себя через использование разнообразных персонажей. Человек способен свободно выбирать для себя внешность, биографию, коммуникативных агентов. Он превращается в полиморфное, неопределенное, виртуальное образование, поскольку в своих «играх с идентичностью» он не имеет «телесности». Найти обоснование своему существованию он может только через коммуникацию, с помощью соотнесения себя с символами той культурной практики, которая характерна для выбираемого им интернет-сообщества. Виртуальный субъект вынужден подстраиваться под установки, которые навязывает ему сетевое сообщество. Он создает информационное пространство посредством системы отношений сложного «символического обмена» (Ж. Бодрийяр) с другими пользователями. Оно конструируется исходя из потребностей субъектов коммуникации, и приобретает множество личностных измерений. Информационное пространство приобретает вид нестабильной децентрализованной системы с огромным количеством центров управления, которые иногда резонируют, а иногда гасят друг друга, что приводит к непредсказуемому характеру

взаимодействия внутри системы. Интернет-пространство, заменяющее реальность, образуется в результате «сгущения» информационных полей, и представляет собой сложную самоорганизующуюся систему, которая структурируется посредством участия в ней всех агентов взаимодействия. Каждый субъект виртуального пространства попадает в сферу социальных смыслов постоянно генерируемых этой системой.

### **Соотношение виртуальной и реальной идентичности**

В виртуальном пространстве агенты могут симулировать реальность и свои Я-образы. Они присваивают себе социальные роли и статусы, которые не всегда можно соотнести с их повседневной («материальной») жизнью, они могут свободно творить модели идентичности. Если в коммуникации «лицом к лицу» субъективность другого человека подвержена объективации, то в процессе виртуальной коммуникации субъект защищен от «взгляда со стороны» определенными символическими заслонами. В коммуникации «лицом к лицу» внутренний мир субъекта может невольно обнаружить себя благодаря невербальным средствам общения, материальное тело субъекта будет свидетельствовать о нем гораздо выразительнее, чем его речь. Виртуальная коммуникация дает множество способов ускользания от «взгляда со стороны». Отсутствие непосредственного общения не дает возможности объективно понять установки и намерения собеседника. Каждый субъект коммуникации вынужден интерпретировать происходящее в процессе сетевого общения, опираясь исключительно на свой индивидуальный опыт. П. Бергер и Т. Лукман отмечают, что идентифицируют другого, как правило, не столько через содержание сообщения, сколько через акт схватывания экстралингвистических смыслов, однако в виртуальном пространстве индивид не может увидеть какими экстралингвистическими средствами пользуется коммуникатор. Единственное, что ему остается — это декодировать смысл сообщения коммуникатора с помощью рефлексии, т. е. интерпретировать по образу и подобию своих субъективных смыслов. В этом случае, другой человек для интерпретирующего субъекта останется все лишь анонимной абстракцией [2, с. 25], но следует отметить, что такой же статус — «анонимной абстракции» имеет его собственное «Я» для другого участника коммуникации.

Сетевая коммуникация дает возможность человеку скрывать свой внешний облик, социокультурные индикаторы (пол, возраст, социально-экономическое положение, этническую принадлежность), подлинные мысли, чувства и переживания. Однако, участники сетевой коммуникации открыты для максимального самовыражения. Погружаясь в виртуальную реальность, они могут до неузнаваемости изменять свой образ. В самовыражении путем создания новых образов «Я» видится стремление человека к поиску себя. Поиск себя осуществляется через очищение от сформировавшихся представлений для последующей новой сборки субъекта. В подобных практиках с идентичностью прослеживается желание человека проявить себя через множество импульсов: телесных, игровых, эстетических, социальных и т. д. [1]. Человек экспериментирует со своей идентичностью, прежде всего ради того, чтобы испытать новый опыт, выступающий как некоторая самостоятельная ценность. Результаты социально-психологических исследований показывают, что виртуальная личность пользователя и реальное «Я» могут не совпадать. Например, человек в повседневной жизни может сильно уступать своему виртуальному образу по степени любознательности, активности и раскованности в общении. В этом случае виртуальная реальность обнажает внутриличностный конфликт человека между «Я-реальным» и «Я-идеальным». Существование виртуального образа нетождественного реальному «Я» может указывать на неудовлетворенность человека собой и являться следствием кризиса идентичности, при котором утрачивается целостность личности. В данном контексте виртуальное «Я» — индикатор для выявления идеального образа «Я». Виртуальное «Я», осуществляя выбор значимых для себя ролей или форм поведения, реализует ценностные приоритеты личности. В этом случае виртуальное пространство выполняет психотерапевтическую функцию, позволяет проявлять индивидуальность те качества, проиграть те роли и пережить те эмоции, которые оказались фрустрированными в реальной жизни. Однако, обыгрывание разнообразных ролей вовсе не означает, что созданные образы «Я» несоизмеримы с настоящей личностью субъекта. Виртуальное «Я» как и идеальное-Я демонстрирует ценностные компоненты мировоззрения индивида, то есть может служить индикатором заложенных в нем потенциалов, которые не нашли своего воплощения в повседневности. Виртуальное

пространство выступает пробной версией последующей самореализации личности, когда она откроет для себя глубинные стороны «Я» и осознает возможности их проявления уже в реальном мире.

Виртуальная идентичность — это самостоятельный феномен. Она является составной частью социокультурной идентичности и не должна рассматриваться как альтернативная модель к реальному образу «Я». Виртуальная идентичность является лишь одним из аспектов реального «Я». Электронные инструменты самопрезентации («аватар», «ник», страницы в социальных сетях) используются для создания виртуальной оболочки реального «Я». Как правило, страницы пользователей корректно отражают реальную идентичность в плане личностных психологических характеристик и поведения, поэтому можно оспорить идею, что сетевая идентичность в большинстве случаев сильно контрастирует с реальной [9]. Опрос чат-пользователей показал, что, несмотря на возможность быть анонимным в Сети, пользователи редко к ней прибегают, поскольку анонимное общение некомфортно и вызывает страх перед уличением во лжи [11]. Коммуникации под маской «аватара» и «ника» из-за большой вероятности риск разоблачения является опасной. Хотя анонимность сетевого общения дает возможность примерить разнообразные социальные маски, пользователи сети не рассматривают ее в качестве преимущества, и само сетевое общение не направлено на конструирование псевдоличностей.

### Заключение

Сетевое общение может дать большие возможности в раскрытии разных сторон личности субъекта через использование многообразных сетевых образов. Это часто создает видимость несоответствия виртуальной личности реальной. Однако применяемые сетевые образы скорее способствуют самовыражению, а не сокрытию реального «Я». Мы исходим из установки социального конструктивизма, согласно которой «Я» открыто для преобразований, поскольку оно не является устойчивым ядром личности. «Я» представляет динамическую конструкцию, состоящую из множества образов, которые могут быть активизированы или же оставлены пассивными в зависимости от конкретной ситуации [10, р. 360]. Новые образы «Я» создаются на базе ранее сформированных. Следовательно, подобранные сетевые образы передают

некоторые аспекты идентичности [11]. Виртуальная личность конструируется по правилам, схожим с действующими в офлайне, поэтому можно говорить о стирании границ между реальной и виртуальной личностью [5, с. 186]. Американский психолог Ч. Тарт объясняет стирание границ природой человеческой психики. Психика человека всегда создает виртуальность без использования технических приспособлений. Воспринимаемый мир, окружающих людей и самого себя субъект создает психические образы, которые не могут полностью соответствовать действительности [7]. Поскольку ничего не создается вне текста, интерпретирующее само себя сознание тоже является своеобразным текстом, который составлен из культурных смыслов и норм. Понимая Я-образы как тексты, мы допускаем множество способов их интерпретации. Качественная определенность личности растворяется в бесконечном количестве интерпретаций. «Я» обладает невероятной пластичностью, которая проявляется в том, как человек изменяет представления о себе, перекраивая в воспоминаниях свою жизненную историю. Е. О. Труфанова описывает создание истории о себе в процессе интерпретации. В каждом акте интерпретации субъект обращает внимание только на те события, которые важны для него в настоящем, он устанавливает между ними связи, привносит ранее отсутствующий смысл, создавая для себя новый сценарий прошлых событий. В каждой истории снимаются противоречия между различными образами «Я», осуществляется их синтез, поскольку человек как автор истории обладает полнотой видения [8, с. 140]. Эта жизненная история, создаваемая в реальном мире, продолжается в мире виртуальном. Интерпретация жизненной истории, осуществляется посредством языка, несущего богатство культурных смыслов, которые и создают индивидуальное сознание. Сам человек превращается в инструмент и результат презентации культурных смыслов языка [3, с. 1713]. Язык всецело определяет способ видения мира субъекта и описания им самого себя. Наивно полагать, что язык отражает реальность, скорее он ее создает. Сознание невозможно вне языка, оно наполнено социокультурными символическими образцами-штампами (мемами). По сути, всю ментальную деятельность сознания можно свести к манипуляции данными символами в соответствии с установленными правилами культуры, поэтому сознание можно рассматривать как сложный комплекс символических алгоритмов, программ, которые упорядочивают реальность субъекта и

являются условием для коммуникации. При таком осмыслении «Я» невозможно выделить базовую структуру личности и интерпретировать ее в качестве истинного аспекта бытия. Личность может свободно создавать новые версии бытия, на фоне которых «Я» превращается в мыслительную конструкцию, хотя и порожденную культурой. Однако данная конструкция всегда преобразована индивидуальным опытом субъекта [10, р. 364].

С одной стороны, каждый индивид интерпретирует реальность и свое «Я» опираясь на образцы культуры, с другой он вправе считать свое сознание исключительным. Неповторимость и уникальность сознания обеспечивается богатством и разнообразием материала культуры, который используется для интерпретации действительности и своего места в ней. Полное совпадение схем интерпретаций, используемых разными индивидами, характерное, например, для традиционной или массовой-индустриальной культуры, теперь немыслимо, так как виртуальное пространство создает безграничное поле выбора и экспериментирования с собственными Я-образами. Данный опыт самоидентификации и самореализации в виртуальном пространстве играет решающую роль в становлении современной личности.

1. Александрова Л. Д. Культура виртуального общения : монография. Челябинск : РБИУ, 2012. 119 с.

2. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. М. : Медум, 1995. 323 с.

3. Богданова В. О. Метаморфозы субъектности в конструктивистских моделях философов // Философия и культура. 2013. № 12. С. 1707—1717.

4. Войскунский А. Е., Евдокименко А. С., Федунина Н. Ю. Сетевая и реальная идентичность: сравнительное исследование // Журнал Высшей школы экономики. 2013. № 2. С. 98—121.

5. Костерина И. В. Публичность частных дневников: об идентичности в блогах Рунета // Неприкосновенный запас: дискуссии о политике и культуре. 2008. № 3. С. 183—191.

6. Сунгурова Н. Л. Виртуальная самопрезентация личности: гендерный аспект // Психология и педагогика XXI века: теория, практика и перспективы : монография. М. : РУДН, 2015. С. 316—329.

7. Тарт Ч. Пробуждение. Преодоление препятствий к реализации возможностей человека. М. : АСТ Москва, 2007. 412 с.

8. Труфанова Е. О. Проблема Я в конструктивизме, конструктивизм в теории познания. М. : ИФ РАН, 2008. С. 133—152.

9. Back M. D., Stopfer J. M., Vazire S., Gaddis S., Schmukle S. C., Egloff B., Gosling S. D. Facebook Profiles Reflect Actual Personality // *Not Self-Idealization*, *Psychological Science*. 2010. № 3. P. 372—374.

10. Bogdanova, V. O. Self-Images Construction as a Practice of Self-Knowledge of the Subject // *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*. 2018. № 10 (06 — Special Issue). P. 360—364.

11. Doering N. *Sozialpsychologie des Internet*. Berlin, Hogrefe Verlag, 2003. 516 p.

12. Heim M. *The Metaphysics of Virtual Reality, Virtual Reality: Theory, Practice and Promise*. Oxford : Oxford University Press, 1994. 175 p.

13. Poster M. *CyberDemocracy: Internet and the public sphere* // Irvine: University of California, 1995. № 3. P. 27—35.

14. Turkle Sh. *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. New York : Simon & Schuster, 1995.

15. Whitty M. T. Liar, liar! An examination of how open, supportive and honest people are in Chat rooms // *Computers in Human Behavior*, 2002. № 18 (4). P. 343—352.

## References

1. Aleksandrova L. D. (2012) *Kul'tura virtual'nogo obshheniya*. Chelyabinsk, RBU Publ., 119 p. [in Rus].

2. Berger P., Lukman T. (1995) *Sotsial'noe konstruirovaniye real'nosti. Traktat po sotsiologii znaniya*. Moscow, Medum Publ., 323 p. [in Rus].

3. Bogdanova V.O. (2013) *Filosofiya i kul'tura*, no. 12, pp. 1707—1717 [in Rus].

4. Vojskunskij A.E, Evdokimenko A.S., Fedunina N.YU. (2013) *Zhurnal Vysshej shkoly ehkonomiki*, no. 2, pp. 98—121 [in Rus].

5. Kosterina I.V. (2008) *Neprikosnovennyj zapas: debaty o politike i kul'ture*, no. 3, pp. 183—191 [in Rus].

6. Sungurova N. L. (2015) *Virtual'naya samoprezentatsiya lichnosti: gendernyj // Psikhologiya i pedagogika XXI veka: teoriya, praktika i perspektivy*. Moscow, RUDN Publ., pp. 316—329 [in Rus].

7. Tart CH. (2007) *Probuzhdenie. Preodolenie prepyatstvij k realizatsii vozmozhnostej cheloveka*. Moscow, AST Moskva Publ., 412 p. [in Rus].

8. Trufanova E.O. (2008) *Problema YA v konstruktivizme, Konstruktivizm v teorii poznaniya*, Moscow, IF RAN Publ., pp. 133—152 [in Rus].

9. Back M.D., Stopfer J.M., Vazire S., Gaddis S., Schmukle S.C., Egloff B., Gosling S.D. (2010) *Not Self-Idealization, Psychological Science*, no. 3, pp. 372—374 [in Eng].

10. Bogdanova V.O. (2018) *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, no. 10 (06 — Special Issue), pp. 360—364 [in Eng].

11. Doering N. (2003) *Sozialpsychologie des Internet*. Berlin, Hogrefe Verlag Publ., 516 p. [in Eng].

12. Heim M. (1994) *The Metaphysics of Virtual Reality, Virtual Reality: Theory, Practice and Promise*. Oxford, Oxford University Press, 175 p. [in Eng].

13. Poster M. (1995) *Irvine, University of California*, no. 3, pp. 27—35 [in Eng].

14. Turkle Sh. (1995) *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. New York, Simon & Schuster [in Eng].

15. Whitty, M.T. (2002) *Computers in Human Behavior*, no. 18 (4), pp. 343—352 [in Eng].

**For citing:** Bogdanova V.O.,  
Aleksandrova L.D. Identity games in the world  
of network communications //  
Socium i vlast'. 2019. № 6 (80). P. 39—45.  
DOI: 10.22394/1996-0522-2019-6-39-45.

DOI: 10.22394/1996-0522-2019-6-39-45.

UDC 130.121

## IDENTITY GAMES IN THE WORLD OF NETWORK COMMUNICATIONS

**Veronika O. Bogdanova,**

South Ural State University,  
Senior Researcher of the Scientific  
and Educational Center of Applied philosophy,  
South Ural State Humanitarian Pedagogical  
University, Associate Professor of the Department  
Chair of Philosophy and Cultural Studies,  
Cand. Sc. (Philosophy).  
Russian Federation, 454080,  
Chelyabinsk, prospect Lenina, 69.  
E-mail: verovictory@mail.ru

**Lyudmila D. Alexandrova,**

South Ural State University, Senior Researcher  
of the Scientific and Educational Center  
of Applied philosophy.  
Russian Federation, 454100,  
Chelyabinsk, pr. Lenina, 76.  
International Institute of Design and Service, As-  
sociate Professor of the Department Chair of the  
Humanities, Cand. Sc. (Philosophy).  
Russian Federation, 454014,  
Chelyabinsk, ul. Voroshilova, 12.  
E-mail: tulupic74@gmail.com

### *Abstract*

The paper focuses on studying the potential of network communication in order to determine the authenticity of a person through constructing virtual images. It is asserted that virtuality creates a wider field for experimenting with somebody's own identity than physical reality does; therefore, network communication can have a great potential in revealing new qualities of a person's self. An individual entering network communication has a high degree of freedom to construct his or her own self-identity, which consists of a variety of virtual images. However, these identity games can cause some problems. The first problem is the difficulty in determining the correspondence of virtual images to the inner content of the personality. The second problem is related to establishing the unity and integrity of the personality, which creates and changes images based on the context and situations. It is concluded that performance of many social roles does not always lead to the loss of authenticity and, on the contrary, can reveal deep sides of self because the virtual images are constructed by rules similar to those existing offline, new created images of the self in the virtual space does not replace the existing ones, they develop on their basis.

### *Key concepts:*

network communication,  
identity,  
self,  
self-identity,  
self-images,  
constructivism,  
narrative.