

Медведева М.А.*^[19], Гаврилина Е.А.**^[20]

ИМЕНОВАНИЕ И РЕФЕРЕНЦИЯ: СПОСОБЫ ИДЕНТИФИКАЦИИ СУБЪЕКТА В МЕТАВСЕЛЕННОЙ

Medvedeva M.A., Gavrulina E.A.

NAMING AND REFERENCE: WAYS OF IDENTIFICATION OF THE SUBJECT IN THE METAVERSE

Аннотация. Виртуальная реальность, конкретизированная в понятии метавселенной, связывает интернет-пространство с традиционной для философской мысли концепцией возможных миров, а активное формирование цифровой среды, с которой современный человек не просто соприкасается, а ежедневно взаимодействует, требует анализа идентификации в контексте виртуального. Проблематика исследования затрагивает онтологический статус субъекта в цифровом пространстве, а также социально обусловленную корреляцию между физическим индивидом и его наименованным «цифровым двойником». В работе проводится

*^[19] © *Медведева Мария Александровна* – магистр философии, старший лаборант Института философии РАН, Москва, Россия, maria.martynof@gmail.com
ORCID 0000–0002–9740–6773

Medvedeva Mariia A. – MPhil, Senior Laboratory Assistant, Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences, Moscow, Russia, maria.martynof@gmail.com
ORCID 0000–0002–9740–6773

**^[20] *Гаврилина Елена Александровна* – кандидат философских наук, доцент, старший научный сотрудник Центра научно-информационных исследований по науке, образованию и технологиям ИНИОН РАН, Москва, Россия, e-mail: gavrulina@inion.ru ORCID 0000–0002–6077–3879

Gavrulina Elena A. – PhD in Philosophy, Senior Researcher of the Centre for Academic Research and Informational Studies on Science, Education and Technologies INION, Moscow, Russia, e-mail: gavrulina@inion.ru ORCID 0000–0002–6077–3879

параллель между виртуальным пространством и концепцией возможных миров, что позволяет рассмотреть процесс идентификации субъекта в метавселенной как один из примеров трансмирового тождества.

Объектом исследования является феномен субъектности и самоидентичности индивида в виртуальной реальности, а предметом – семантика возможных миров как теоретическое решение проблемы идентификации в пространстве метавселенной. Цель исследования – выявление способа идентификации субъекта в метавселенной посредством использования семантики возможных миров, каузальной теории имен и концепции нарративной идентичности.

Проведенное исследование выявляет знаковую структуру виртуальной реальности. Показано, что на бытовом уровне пользователи способны идентифицировать цифровую и физическую личности благодаря коммуникативной сети: через посредников и субъекта – автора, который установил референт цифрового двойника; они интерпретируют аватаров как персонажей повествования, соотнося фрагменты образа и цифровые следы с наименованным символическим конструктором.

Ключевые слова: метавселенная; идентичность; субъект; цифровой двойник; возможные миры; референция; нарративная идентичность.

Abstract. Virtual reality, as concretized in the notion of Metaverse, connects the Internet space with the concept of possible worlds, traditional for philosophical thought, and the active formation of the digital environment, with which modern man is not just in contact, but interacts on a daily basis, requires the analysis of identification in the context of the virtual. The problematics of the research concerns the ontological status of the subject in digital space, as well as the socially determined correlation between the physical individual and his or her named “digital twin”. The paper draws a parallel between virtual space and the concept of possible worlds, which allows us to consider the process of subject identification in the Metaverse as one of the examples of transworld identity.

The object of the study is the phenomenon of subjectivity and self-identity of an individual in virtual reality, and the subject is the

semantics of possible worlds as a theoretical solution to the problem of identification in the space of Metaverse. The goal of the study is to identify the way in which a subject can be identified in a Metaverse through the use of the semantics of possible worlds, the causal theory of names and the concept of narrative identity.

The conducted research reveals the iconic structure of virtual reality. It is shown that at the everyday level, users are able to identify digital and physical identities thanks to the communicative network: through mediators and a subject-author who has established the referent of the digital double, they interpret avatars as characters in a narrative, correlating image fragments and digital traces with the named symbolic construct.

Keywords: metaverse; identity; subject; digital twin; possible worlds; reference; narrative identity.

Введение

Актуальность работы обусловлена, с одной стороны, интенсивной интеграцией человека в пространство метавселенной, а с другой – недостаточной разработанностью проблемы цифровой идентификации в философском дискурсе. Несмотря на то, что существующие исследования представляют собой подробный материал, посвященный индивиду, индивидуации и идентификации, в общегуманитарной плоскости обнаруживается теоретический пробел в осмыслении цифровой идентификации и субъектной референции в виртуальном пространстве и, в частности, метавселенной.

Под «метавселенной» в тексте понимается информационно-коммуникативное пространство, опосредованное компьютерными технологиями. В широком смысле это виртуальная реальность, однако, в отличие от строго технической точки зрения, доминировавшей с момента возникновения виртуального пространства до середины 2000-х годов^[21], метавселенная не подразумевает изоля-

^[21] См.: Хэмит Ф. Виртуальная реальность / Возможные миры и виртуальные реальности. – Москва, 1995; Heim Michael. The Metaphysics of virtual reality // Virtual reality: theory, practice and promise. – Westport ; London, 1991; Krueger M.W. Artificial reality II. – Wesley, 1991; McMillan K. Virtual Reality: Architecture and the Broader Community; Suler J. Cyberspace as Dream World.

цию пользователя от физического мира; наоборот – теоретики новой реальности указывают на конвергенцию физического, цифрового, культурного, политического и экономического пространства с помощью технологий VR и AR^{1[22]}. Другими словами, метавселенная – это расширенная реальность (XR), объединяющая физические, виртуальные и онлайн-пространства.

Важно отметить, что сопоставление метавселенной с одним из возможных миров в данной работе – не онтологизация виртуального пространства, а объяснительная модель. Возможный мир принципиально нетождественен реальности и является лишь умозрительным конструктом, чья значимость состоит в необходимой виртуальности по отношению к миру действительному. Таким образом, метавселенная в ее современном проявлении и формально, и эмпирически принадлежит к модальности актуального, а маркер возможности вводится в строго исследовательских целях.

В российских исследованиях за последние пятнадцать лет прослеживается единое касательно положения человека в виртуальном пространстве: дивидуум, гибрид, Homo digitalis или цифровой двойник – понятийные категории сводятся к тезису о расколотости личности, подчеркивая проблему идентичности и самотождественности. Несмотря на то, что «самым очевидным дескриптором индивидуальности является сингулярность, единичность, уникальность и неповторимость каждого человека» [Рягузова, 2021, с. 321], практика «это имя уже занято» ставит под сомнение как уникальность, так и неповторимость именованного индивида.

В работе, посвященной исследованию социокультурной идентичности в цифровом пространстве, А.А. Лисенкова отмечает трансформацию «идентификационных границ личности, которые становятся все более пластичными» [Лисенкова, 2021, с. 33], превращая идентификацию в непрерывный процесс самоопределения и самопрезентации. Создание и именование цифровых двойников,

^{1[22]} Наиболее детальный анализ феномена метавселенной проведен Мэтью Боллом в его цифровом проекте The Metaverse (URL: <https://www.matthewball.vc/the-metaverse>) и книге «Метавселенная: Как она меняет наш мир» (Болл М. Метавселенная: Как она меняет наш мир / пер. с англ. – Москва : АльпинаПаблицер, 2023. – 362 с.)

повествование о себе, непрерывное выявление собственного «я» в исходно анонимном пространстве интернет-дискурса способствует активному выстраиванию цифровой идентичности, ведь говорить о полном совпадении – хотя бы на уровне имен – реальной и виртуальной личности невозможно: в метавселенной «я» это не только паспортные данные, а цифровой двойник, порой более весомая часть того, что человек готов назвать собой.

Обращение к семантике возможных миров в исследовании процессов идентификации обусловлено теоретической сложностью установления референции между человеком и его аватарами в виртуальном пространстве. Поскольку в метавселенной, понятой как гипертекст, идентификация зачастую осуществляется посредством нарратива, нам необходимо рассмотреть именование и референцию в контексте языковых модальностей *de re* и *de dicto*, которые позволяют говорить об индивиде «с одной стороны, как о *нем самом*, а с другой – как и о *референте некоторого описания*» [Куслий, 2009, с. 80].

Онтологические границы субъекта в метавселенной могут быть проанализированы с разных сторон: как конструирование личной идентичности, как встроенность индивида в социокультурную реальность, как экзистенциальный модус существования. Подходы к осмыслению человеческого бытия в виртуальном пространстве зависят от исследовательской оптики, и далее мы рассмотрим этот феномен, опираясь на семантику возможных миров и, отчасти, – герменевтическую теорию нарративной идентичности. Однако, перед тем как переходить непосредственно к вопросу об идентификации личности, необходимо выявить значение термина «метавселенная».

1. Метавселенная как социокультурный феномен

На данный момент комплексное определение метавселенной отсутствует, поэтому нам недостаточно выдвинуть ряд аксиом или тезисов о том, чем она является: необходимо обратиться к истории формирования термина, проследить путь его культурной эволюции и выяснить, какие содержательно значимые черты предыдущих теорий он вобрал в себя, а какие – трансформировал и породил.

Как точно отметил О.Н. Гуров, «сегодня споры о том, что такое метавселенная, напоминают дискуссию семидесятых годов XX века по поводу того, что такое Интернет» [Гуров, 2022, с. 27]. В современном исследовательском поле доминируют дефиниции, данные массовой культурой: они отсылают нас к киберпанк-роману Нила Стивенсона «Лавина», где впервые возникло понятие «метавселенная» – пусть и в художественном контексте. В 2021 г. термин был популяризирован М. Цукербергом, но ясности так и не приобрел; это событие подчеркнуло необходимость стандартизации понятия, предпринятой в 2022 г. на форуме Metaverse Standards Forum, в число участников которого вошли компании – основатели современного цифрового пространства: World Wide Web Consortium (W3C), NVIDIA, Qualcomm, Sony Interactive Entertainment и другие.

Содержательно понятие метавселенной сближается как с другими названиями виртуальной реальности, так и с виртуальным пространством в целом. Любопытно, что на протяжении социокультурных исследований цифровизации каждому техническому этапу развития Интернета соответствовало уникальное определение: так, на этапе web 1.0, связанном с моделью сайтов, доступных только для чтения, виртуальное пространство называлось Сетью, или Всемирной паутиной (от «www» – worldwideweb); ранний web 2.0 – эпоха анонимности, чатов и жж – в исследованиях 2000-х годов назывался киберпространством; в отношении web 3.0, о котором дальше пойдет речь, уместен термин «метавселенная».

Стоит отметить, что названия каждого этапа по большей части отличаются только фонетически, тогда как на уровне смысла во всех трех случаях речь идет о цифровой среде, опосредованной техническими устройствами. Однако метавселенная выделяется среди прочих понятийных моделей глубиной теоретической разработки: так, исследователь Мэтью Болл называет среди необходимых признаков метавселенной устойчивость подключения, синхронизацию физического и виртуального опыта в реальном времени, неограниченное число пользователей с индивидуальным чувством присутствия и непрерывностью данных – таких как *личность, история, права, объекты, коммуникации и платежи*, децентрализацию и автономную экономику, кроссплатформенность, свободное производство контента и существование человека на

пересечении физической, виртуальной, дополненной и смешанной реальностей [Ball].

Исходя из требования децентрализации и взаимодействия разных аспектов действительности, можно заключить, что уникальность метавселенной состоит именно в трансмировом существовании. Если на более ранних этапах виртуальная реальность предоставляла пользователю анонимность и свободный доступ к информации, то метавселенную вполне уместно рассматривать в дискурсе возможных миров С. Крипке и Я. Хинтикка – как знаковое пространство допустимых альтернатив.

Подчеркивая наложение модальностей виртуального и возможного в цифровом пространстве, А.А. Лисенкова отмечает, что «интернет выступает как культурный феномен, который встраивается в повседневность и создает в ней лазейки возможного, прорехи иного, что заставляет человека выйти на край своего образа “Я” и заглянуть в бездну небытия воображаемого» [Лисенкова, 2021, с. 35]. Таким образом свойство, присущее цифровому пространству, – модификация наших отношений с реальным миром, преломление действительности сквозь призму возможного – отражает характерную черту виртуальности, которую Т.А. Кирик связывает частицей «вне»: виртуально то, что вне обыденности, вне материальности, вне брэнности и вне телесности [Кирик, 2007, с. 7]. Подобная оптика ассоциирует виртуальную реальность, локально выраженную в понятии метавселенной, не только с семантикой возможных миров, но и с философской концепцией инобытия.

На аспект *иного* также указывает приставка «мета», которую можно интерпретировать как «вместе», «вне», «за пределами», «после», «через», в то время как *universe* апеллирует к неразрывности, если придерживаться понимания «*versal*» в значении целого. Самоотнесенность, фрактальность не только характеризует метавселенную как феномен, но и позволяет анализировать процесс ее создания: объединение ряда мессенджеров и соцсетей, которые сами по себе являются «метавселенными», в единое пространство *Meta*^{1[23]}.

^{1[23]} Признана экстремистской организацией, деятельность которой запрещена на территории РФ.

2. Современные исследовательские подходы к анализу виртуальности

Виртуальность как феномен выступает ключевым понятием для большинства философских направлений XX в. – от постмодернизма до синергетики. А.А. Лисенкова подчеркивает, что «сегодня невозможно разделить жизнь человека на онлайн- и офлайн-присутствие, цифровая среда и виртуальная реальность неразрывно вплетены в контекст повседневного опыта» [Лисенкова, 2021, с. 37], поэтому отношение к цифровым аватарам человека как к бессодержательным копиям неоправданно – речь может идти о расширении и дополнении физической реальности, но не о полной изоляции или «расколе».

Помимо постмодернистской парадигмы, рассматривающей виртуальное пространство как онтологически ущербное, существует противоположная точка зрения на характер цифровой экзистенции: Джарон Ланье, сформулировавший проблематику технологической виртуальной реальности, настаивает на том, что «киберпространство», «гипертекст» и «симуляция» – неподходящие слова для описания цифрового пространства. Ланье определяет виртуальное в оптике функционализма – как трехмерную модель мира, созданную и функционирующую с помощью внешнего источника энергии и воспринимаемую пользователем с помощью специальной гарнитуры [Kelly, 1989, p. 109]. Автор напоминает, что относиться к виртуальной реальности как к субъективному переживанию не совсем корректно: поскольку технологическое пространство обретает виртуальность только в соприкосновении с человеком, виртуальная реальность, конечно, учитывает личный опыт; однако не менее важно и то, что модель, которую рассматривает Ланье, *объективно реальна* – другими словами, существует вне человеческой психики и не сравнима с галлюцинациями или миражами.

Дэвид Чалмерс также отстаивает тезис том, что виртуальная реальность – это реальность подлинная: «объекты в виртуальных мирах настолько же реальны, только состоят не из кварков и электронов, а из битов. Когда виртуальные миры станут разнообразными и детальными, мы будем создавать виртуальные общества, выполнять виртуальную работу, иметь мотивы, желания и цели,

которые будут проявляться в этих средах. Большинство факторов, которые делают жизнь осмысленной, будут присутствовать в виртуальных мирах. Нет веских причин думать, что жизнь в VR будет бессмысленной или бесполезной», – отмечает он в интервью [Chalmers, 22].

На наш взгляд, равноценность миров в понимании Чалмерса переключается с равноправным статусом символьных систем Нельсона Гудмена, проанализированных в работе «Способы создания миров»: множественность, знаковая структура, пересобираемость; необходимая трансформация миров и их принципиальная незавершенность также свидетельствуют об уместности семантики возможных миров в анализе виртуальной реальности.

Если рассмотреть виртуальность как фундаментальную черту, являющуюся производной для остальных качеств цифрового мира, методологически уместно будет воспользоваться «онтологией вымысла» Сола Крипке. Подобный выбор обусловлен тем, что одна из особенностей семантики возможных миров – контрфактичность – подразумевает наличие «трансмирового тождества» объекта, одновременно *присутствующего в действительности и частично отличающегося от самого себя в сконструированной реальности*. Понимание возможного мира как описательной системы и неполное тождество объекта с самим собой в ситуации мысленного эксперимента напоминает условия существования цифровой личности в метавселенной, которая в этом контексте выступает аналогом суммы альтернативных реальностей. Однако стоит отметить, что возможный мир в теории Крипке (как и метавселенная) не способен к автономности: без действительного он – пустое понятие. Только как сконструированная вариация наличного – виртуальность – обретает онтологическое содержание.

3. Именование и референция: способы идентификации в метавселенной

Именование, будучи первым шагом в создании цифрового двойника, ставит вопрос о референции – отношении между именем и объектом действительности. К сожалению, для анализа виртуального «я» мы не можем полностью принять классическую теорию референции: несмотря на то, что традиция рассмотрения

имен как сокращенных дескрипций остается актуальной, корректнее будет сказать, что цифровой образ, наоборот, полностью сконструирован жесткими десигнаторами и практически лишен привычных свойств объекта, кроме обладания именем и способности формировать нарратив. Именно поэтому в рамках данного исследования мы обратимся к теории прямой референции и каузальной теории имен С. Крипке.

В современной философии языка задача установления референции осложняется тем, что «единственной семантической функцией имени является обозначение индивида» [Мигла, 2011, с. 172], но множественный интернет-нейминг (зачастую случайный или искусственно ограниченный) указывает не на физический референт, а на цифрового двойника в конкретном модусе метавселенной. Возникает дилемма: необходимо либо рассматривать виртуальную реальность как полностью тождественную физической, что ставит под сомнение легитимность самого феномена цифровой реальности, либо допустить номинаты без физического индивида, т.е. референцию к несуществующему. Однако на практике оба пути оказываются несостоятельными.

Теоретическая слабость модальной идентификации иллюстрируется аргументом о корабле Тесея, который, перемещаясь из точки А в точку В, полностью перестраивается: его команда меняет доски, канаты, паруса – другими словами, все элементы исходного объекта; однако, когда обновленный корабль приходит в порт, он считается тем же самым кораблем. П.С. Куслий предлагает переформулировать парадокс в соответствии с модальной логикой, признав, что «мы имеем набор возможных миров, в первом из которых имеющийся корабль отличается от исходного лишь одной замененной деталью, второй – еще одной и так далее, пока мы не получим возможный мир с кораблем, полностью состоящим из совершенно новых деталей» [Куслий, 2011, с. 59]. На наш взгляд, этот мысленный эксперимент также отражает процесс репрезентации личности в метавселенной, где:

а) для каждого цифрового двойника (конечный, пересобраный вариант корабля) прообразом является личность (оригинал);

б) каждый аватар в каждом конкретном модусе метавселенной незначительно отличается от остальных, и вместе (как детали для починки) они образуют множество, которое соответствует

цифровой личности. Она не идентична физической, однако – благодаря имени – конвенционально считается «тем же самым».

Сторонники теории прямой референции^{1[24]} считают, что «тем самым» кораблем будет наименованный оригинал, претерпевший изменения, а не новая копия из его составных частей. Неважно, какие элементы входят в состав объекта – его характеристики контекстуально обусловлены – идентичность зависит от имени, а не от пространственно-временных признаков. Опора на имя также позволяет избежать сложностей с неустойчивыми индивидулирующими свойствами и квантификацией: поскольку смена признаков влечет за собой либо прекращение существования индивида, либо отказ от изначального способа индивидуации, принятие материальных и физических особенностей в качестве индивидулирующего критерия трансмировых индивидов создает конфликт между их альтернативными состояниями.

Процеируя эту проблематику на соотношение личности и ее цифровых двойников, отметим неочевидность общего свойства для всех аватаров. Расхожее замечание, что в метавселенной человек может принять желаемый образ независимо от пола, возраста и других условностей, не идет дальше констатации факта, однако в нашем исследовании это свидетельствует о модальном характере цифровой личности, определенной не буквальными признаками, а референцией между именами. Например, мой аватар синего цвета – не соответствие индивидулирующему признаку «быть синим», а согласованность с контрфактической ситуацией; отличия не делают меня «не-мною», не «растворяют» в виртуальной реальности и не деонтологизируют действительность.

Дж.С. Милль сравнивает именование с условным обозначением объекта, которое ничего не говорит о сущностных признаках индивида, как нарисованный мелом крест на воротах дома не содержит в себе информации о самом доме. «Собственное имя представляет собой просто не имеющую самостоятельного значения отметку, которую мы связываем в своем уме с идеей предмета с той целью, чтобы, как только эта отметка попадет нам на глаза или восстанет в наших мыслях, нам пришел бы на ум именно этот ин-

^{1[24]} Например, Сол Крипке (Naming and Necessity), Нэйтэн Сэлмон (Reference and Essence) и др.

дивидуальный предмет» – пишет он [Милль, 2011, с. 83]. Это особенно важно в условиях нестабильности описательной модели: например, при несовпадении физической и виртуальной внешности, вариативности поведения и других паттернов, позволяющих закрепить за субъектом конкретную дескрипцию. В данном случае цель индексального именованного состоит в интеграции единичного объекта в предложение или, как отмечает Куслий, в том, чтобы сделать «соответствующих индивидов субъектами дискурса» [Куслий, 2011, с. 60].

Задаваясь вопросом о самоидентичности индивида – например, в логике Крипке, – мы встречаем тавтологические высказывания по типу «если Петр существует, то он Петр», что, в отличие от случайного качества в утверждении «если Петр существует, то он повар», отражает априорную истину. Это объясняется тем, что уникально идентифицирующие свойства могут совпадать случайно, но индивиды «случайно идентичными» быть не могут. Таким образом, опора на *сущностные* свойства индивида при анализе идентификации в возможных мирах малопродуктивна, поскольку создает ситуацию, в которой «взаимосвязь идентичности нечетка, она может казаться неустойчивой; цепочка видимых (очевидных) идентичностей рискует привести к кажущейся неидентичности» [Крипке, 1980, р. 51].

Помимо прочего, жесткий десигнатор, в отличие от сокращенной дескрипции, не содержит в себе осмысленного описания и, следовательно, никак не отражает свойства референта. В отношении процесса идентификации в метавселенной это особенно важно, так как имена, которые индивид готов ассоциировать с собой, зачастую уже заняты, что вынуждает пользователя принимать любое подходящее имя, не фиксирующее отличительные свойства личности: например, очевидно, что адрес электронной почты, зарегистрированный неким Петром как «os1098 u_lfvn@gmail.com», смысловой компоненты лишен и не может рассматриваться как сокращенная дескрипция, тем не менее, формально оставаясь именем.

Ключевым недостатком теории прямой референции на данном этапе является неочевидная связь между актом именованного, интернет-дискурсом и именами цифровых двойников: несмотря на то, что мы уже выяснили индексальный характер веб-нейминга, использование имен и способ идентификации в метавселенной все

еще недостаточно концептуализирован, так как полярность прямой и дескриптивной теорий референции не позволяет выбрать одну из них без ущерба для исследования. Компромиссом в этом вопросе представляется «каузальная теория имен», возникновение которой связано с «Именованием и необходимостью» С. Крипке. Эта позиция подразумевает, что в момент именованного объекта в языковом сообществе возникают интенциональные связи, что дает возможность «имени напрямую указывать именно на сам объект, а не на него, как на референта определенных дескрипций» [Куслий, 2009, с. 82]. Таким образом, участники дискурса, использующие имя в каузальной референциальной цепочке, отсылают к конкретному наименованному индивиду, а не к его топологическим свойствам, в которых принципиально отсутствует устойчивость; в нашем исследовании этими объектами являются цифровые двойники, сконструированные, наименованные и существующие в пространстве нарратива. В начале цепочки коммуникации стоит автор-субъект, обладающий знанием именуемого объекта по знакомству^[125].

Обратим внимание, что во всех методологических аспектах нашего исследования присутствует общий мотив, а именно – ценность знака, необходимость языковой фиксации категории возможного и символическая структура описательной модели мира. Поэтому, завершая рассмотрение идентификации в знаково-символических модусах, мы затронем теорию «создания миров» Нельсона Гудмена и концепцию нарративной идентичности Поля Рикера.

Несмотря на то, что философские позиции Рикера – не логико-аналитические, а герменевтические, введенная им «апория привязки», на наш взгляд, обогащает понимание идентифицирующей референции в дискурсе метавселенной. Сам автор считает, что вопрос об идентификации и референции может быть исследован как с точки зрения семантики, так и с точки зрения герменевтики: если на семантическом уровне референция достигается формализацией,

^[125] Термины «знание по описанию» и «знание по знакомству» вводит Б. Рассел для определения объектов с неустойчивым экзистенциальным статусом. См.: Рассел Б. Проблемы философии // Джеймс У. Введение в философию; Рассел Б. Проблемы философии. М., 2000. С. 187–197.

то герменевтика «я» рассматривает онтологические следования из утверждения о самоожесточенности.

Апория привязки репрезентирует «несовпадение между “я” как пределом мира и именем собственным, обозначающим реальную личность» [Рикер, 2008, с. 73]. Рикер отмечает, что решение этой проблемы заключается в совмещении двух инструментов философии языка – идентифицирующей референции и рефлексивности высказывания, где референция реализуется путем указания на объект, а рефлексивность представляет субъекта как модальное целое – «тот, кто говорит, и тот, с кем он говорит» [там же, с. 73], что при переносе на проблематику метавселенной обнаруживает голоморфность физической и цифровой личностей.

Таким образом, идентификация происходит в процессе повествования: буквальное совпадение со своим телом, аналогичность – «idem» – благодаря рассказыванию историй дополняется рефлексивной самостью «ipse». «Я» создает собственную идентичность с помощью символических ресурсов культуры, в связи с чем будет уместно вспомнить символический конструктивизм Гудмена, который утверждает аналогичный тезис относительно создания миров.

Цифровой двойник, понятый как комплекс намеренно и ненамеренно предоставленных данных, является комбинацией символических кодов, «высказыванием о реальности», включающим в себя не только слова и буквы, но также фотографии, картинки, графики, модели и другие знаковые системы. Сочетание имеющихся компонентов индивида, конструирование двойника на основании личного опыта, законы композиции, декомпозиции, акцента и нагрузки [Гудмен, 2001, с. 118] сближают цифровое существование человека со способами конструирования миров.

Принимая во внимание обозначенную структуру метавселенной в семантике возможных миров, обратимся к понятию Н. Гудмена «экземплификация», подразумевающему синтез обладания некими свойствами в сочетании с референцией. «Иметь, не символизируя, значит просто обладать, в то время как символизировать без обладания – значит осуществлять референцию каким-то иным образом», – пишет исследователь Д. Демпстер о теории референции Гудмена [Dempster, 1989, p. 399].

Экземплификация является многосоставным способом идентификации, поэтому Гудмен вводит вспомогательное понятие метафорической референции [см.: Goodman, 1989, p. 128], которая должна устанавливать отношение между символической системой возможного мира (который, как мы помним, задан описательно) и физическими объектами. В общих чертах метафорическая референция используется Гудменом для анализа существования произведений искусства, которые могут обозначать то, чем не являются буквально. Подобное понимание референции уместно сравнить с аналогичным термином П. Рикера, разработанным в труде «Живая метафора», тем более что и сам исследователь связывает собственную теорию с метафорической референцией Гудмена [Рикер, 2015, с. 190].

Рикер отмечает трудность идентификации символических систем, говоря, что «смысл метафорического высказывания порождается неудачей буквальной интерпретации высказывания» [там же, 2015, с. 189] – эта сложность, на наш взгляд, сопутствует не только идентификации произведений культуры, но и определению границ субъекта в метавселенной, если мы принимаем цифровую личность за набор символических кодов. В такой исследовательской оптике «метафорическому смыслу соответствовала бы метафорическая референция, как невозможному буквальному смыслу соответствует невозможная буквальная референция» [там же, с. 190].

Для более глубокого понимания механизма метафорической референции необходимо обратить внимание на взаимосвязь понятий метафоры и модели: на их сходство указывает и Рикер, называя модель инструментом переописания [там же, с. 200]. Поскольку модель является тем, что «отсылает в асимметрическом отношении <и...> служит для того, чтобы показать, как выглядит вещь (how it looks), как она функционирует (how it works), какие законы ею управляют» [там же, с. 201], в сочетании с требованием «быть верной лишь относительно этих релевантных характеристик» [там же, с. 201], модель в герменевтике Рикера можно соотнести с семантикой возможных миров и «моделью личности» в интернет-дискурсе.

В нашем случае ключевое отличие цифрового аватара как модели от аватара как симулякра заключается в рассмотрении

субъекта и его образов «не в терминах “копии”, а в свете переописания» [там же, с. 205]. Рикер отмечает, что теория переописания позволяет решить референциальные сложности в отношениях образа и вещи: например, снять жесткую дихотомию в высказываниях о главном и второстепенном субъекте (в качестве которых можно рассмотреть физического индивида и его цифровых двойников), а также устранить конфликт «между буквальной интерпретацией, которую разрушает семантическая неуместность, и метафорической интерпретацией» [там же, с. 208].

Заключительным этапом формирования личности в философии Рикера становится признание – как самопризнание в форме ответственности, так и признание меня другими, что актуализирует аспект «заботы», свойственный герменевтике «я» в целом. Поскольку полная идентификация возможна только в единстве (само)идентичности, (само)признания и (само)уважения, интернет-дискурс – в особенности блог или канал – можно характеризовать как акт повествования, связывающий идентичность истории и персонажа (аватара) с личной идентичностью автора. Хотя «я», «благодаря иллокутивной силе конкретного акта дискурса, акта называния – буквально вписывается в публичный список имен собственных» [Рикер, 2008, с. 75], полнота идентичности может быть достигнута только в условиях социальности и интересубъективности, которые в виртуальном пространстве реализованы соцсетями с присущими им эгалитарностью и инклюзивностью.

Отношение физического референта к цифровым двойникам, понятое как связь автора и созданного им героя, также подчеркивает А.А. Лисенкова, говоря, что «в форме авторской версии “Я”, создавая свой виртуальный автопроект, пользователь примеряет на себя различные маски, роли и статусы, тем самым создавая виртуальные личности» [Лисенкова, 2021, с. 43]; при этом виртуальная автопроектность человека ограничивается «фреймом коммуникаций», или нарративом.

Концепция нарративной идентичности и метафорической референции, предложенная Рикером для герменевтики «я», в плоскости метавселенной как гипертекста актуализируется до предела: так, характеризуя современную медиареальность, А.А. Лисенкова и Г.В. Тульчинский пишут, что «язык образов порождает новый коллективный опыт, где перформативность и зрелищность персо-

нальных нарративов становится трендом эпохи» [Лисенкова, Тульчинский, 2017, с. 20].

Заключение

Теоретическим макетом метавселенной можно назвать семантику возможных миров, что задает исследовательскую оптику для анализа внутренних закономерностей функционирования виртуальной реальности и выявляет ее знаковую структуру. Однако нельзя забывать, что в действительности метавселенная – актуальна, а «возможный мир» взят в качестве удобной объяснительной модели.

Сосредоточившись на проблеме идентификации субъекта в метавселенной и референции между именами его цифровых двойников, мы пришли к выводу, что дескриптивная теория, ориентированная на модальность действительного, серьезно осложняет трансмировую идентификацию. Поэтому в качестве альтернативы предлагается теория прямой референции и, в частности, ее разновидность – каузальная теория имен. На наш взгляд, наиболее корректным решением вопроса об идентификации субъекта в метавселенной может считаться совмещение логической, онтологической и общегуманитарной методологии. Проведенное исследование показало, что подобный синтетический способ идентификации позволяет рассматривать цифровую экзистенцию субъекта в пространстве метавселенной, не прибегая к постмодернистскому дискурсу.

Список литературы

Гудмен Н. Способы создания миров / пер. с англ. А.Л. Никифорова, Е.Е. Ледникова, М.В. Лебедева, Т.А. Дмитриева. – Москва : Идея-пресс : Логос : Праксис. – 2001. – 376 с.

Гуров О.Н. Метавселенные – из сумерек во тьму перелетая? // Наука телевидения. – 2022. – Т. 18 (1). – С. 11–46.

Кирик Т.А. Виртуальная реальность и ее онтологические прототипы : монография. – Курган : Изд-во Курганского гос. ун-та, 2007. – 133 с.

Куслий П.С. Индивидуация объектов и прямая референция // Именованье, необходимость и современная философия / отв. ред. В.В. Горбатов. – Санкт-Петербург : Алетейя, 2011. – С. 57–72.

Куслий П.С. Референциальная функция имен // Логос. – 2009. – № 2 (70). – С. 67–83.

Лисенкова А.А. Трансформация социокультурной идентичности в цифровом пространстве : монография. – Пермь : ПГИК, 2021. – 286 с.

Лисенкова А.А., Тульчинский Г.Л. Новые форматы мифологизации в цифровом пространстве // Человек. Культура. Образование. – 2017. – № 4 (26). – С. 20–31.

Мигла А.В. Некоторые проблемы теории прямой референции // Именование, необходимость и современная философия / отв. ред. В.В. Горбатов. – Санкт-Петербург : Алетей, 2011. – 287 с.

Милль Дж.С. Система логики силлогистической и индуктивной: Изложение принципов доказательства в связи с методами научного исследования / пер. с англ., предисл. и прил. В.К. Финна. – Москва : ЛЕНАНД, 2011. – 832 с.

Рикер П. Я-сам как другой : пер с франц. – Москва : Издательство гуманитарной литературы, 2008. – 416 с.

Рикер П. Живая метафора. Седьмой очерк: метафора и референция / пер. с фр. Ф. Станжевского ; ред. Г.В. Вдовиной // HORIZON. Феноменологические исследования. – 2015. – Т. 4, № 1. – С. 175–219.

Рягузова Е.В. Homo Digitalis: запрос на новую конфигурацию индивидуальности // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия Философия. Психология. Педагогика. – 2021. – Т. 21, вып. 3. – С. 320–325.

Chalmers D.J. Virtual reality is genuine reality. – URL: <https://www.theguardian.com/technology/2022/jan/17/virtual-reality-is-genuine-reality-so-embrace-it-says-us-philosopher> (дата обращения: 17.05.2023).

Dempster D.J. Exemplification and the Cognitive Value of Art // Philosophy and Phenomenological Research. – 1989. – Vol. 49, N 3. – P. 390–405.

Goodman N. Routes of Reference // Critical Inquiry. – 1989. – Vol. 8, N 1. – P. 121–132.

Kevin Kelly. Virtual reality. An interview with Jaron Lanier // Whole earth review Fall. – 1989. – P. 108–119.

Kripke S. Naming and Necessity. – Oxford : Blackwell, 1980. – 288 p.

BallM. The Metaverse: What It Is, Where to Find it, and Who Will Build It. – URL: <https://www.matthewball.vc/all/themetaverse> (дата обращения: 15.05.2023).

References

Chalmers D.J. Virtual reality is genuine reality. – URL: <https://www.theguardian.com/technology/2022/jan/17/virtual-reality-is-genuine-reality-so-embrace-it-says-us-philosopher> (дата обращения: 17.05.2023)

Dempster D.J. Exemplification and the Cognitive Value of Art // Philosophy and Phenomenological Research. – 1989. – Vol. 49, N 3. – P. 390–405.

Goodman N. Routes of Reference // Critical Inquiry. – 1989. – Vol. 8, N 1. – P. 121–132.

Именованние и референция: способы идентификации субъекта в метавселенной

Goodman N. Ways of Worldmaking / translated from English by A.L. Niki-forov, E.E. Lednikov, M.V. Lebedev, T.A. Dmitriev. – Moscow : Idea-Press : Logos : Praxis, 2001. – 376 p.

Gurov O.N. Metaverse – Flight From Dusk to Darkness? // The Art and Science of Television. – 2022. – Vol. 18 (1). – P. 11–46. (In Russian.)

Kevin Kelly. Virtual reality. An interview with Jaron Lanier // Whole earth review Fall. – 1989. – P. 108–119.

Kirik T.A. Virtual reality and its ontological prototypes: a monograph. – Kurgan : Kurgan State University, 2007. – 133 p. (In Russian.)

Kripke S. Naming and Necessity. – Oxford : Blackwell, 1980. – 288 p.

Kusliy P.S. Individuation of objects and direct reference // Naming, necessity and modern philosophy / ed. by V.V. Gorbatov. – SPb. : Aleteia, 2011. – P. 57–72. (In Russian.)

Kusliy P.S. Referential function of names // Logos. – 2009. – N 2 (70). – P. 67–83. (In Russian.)

Lisenkova A.A. Transformation of sociocultural identity in digital space : a monograph – Perm : PGIK, 2021. – 286 p. (In Russian.)

Lisenkova A.A., Tulchinsky G.L. New formats of mythologization in digital space // Human. Culture. Education. – 2017. – N 4 (26). – P. 20–31. (In Russian.)

Ball M. The Metaverse: What It Is, Where to Find it, and Who Will Build It. – URL: <https://www.matthewball.vc/all/themetaverse> (date of access: 15.05.2023)

Migla A.V. Some problems of the theory of direct reference // Naming, necessity and modern philosophy / ed. by V.V. Gorbatov. – SPb. : Aleteia, 2011. – 287 p. (In Russian.)

Mill J.S. A System of Logic: An exposition of the principles of proof in connection with the methods of scientific investigation / translated by V.K. Finn. – Moscow : LENAND, 2011. – 832 p. (In Russian.)

Ricoeur P. I-self as the Other : translated from French. – Moscow : Humanitarian Literature Publishing House, 2008. – 416 p. (In Russian.)

Ricoeur P. Living Metaphor. The seventh essay: metaphor and referentiality / transl. from Fr. F. Stanzhevsky ; ed. by G.V. Vdovina // HORIZON. Phenomenological Studies. – 2015. – Vol. 4, N 1. – P. 175–219. (In Russian.)

Ryaguzova E.V. Homo Digitalis: a request for a new configuration of individuality // Izvestia Saratov University. New series. Series Philosophy. Psychology. Pedagogy. – 2021. – Vol. 21, N 3. – P. 320–325. (In Russian.)