

## ПРОСТРАНСТВЕННОЕ КОНСТРУИРОВАНИЕ ИДЕНТИЧНОСТИ

Изучение современного общества как целостной системы категориями социологии эпохи массового производства, массовых общественных движений и организаций затрудняется актуализировавшейся проблемой «индивидуализации». Понять нынешнее общество можно, осмысляя категории «личности», «индивидуальности», «творчества». По традиции социологов интересует прежде всего социальная идентичность, свойственная большим и малым социальным группам. При этом, «обновленная» коллективная идентичность необходимо включает черты индивидуальности, креативности, непохожести, отличия от других, которые рассматриваются как сила «коллективного».

Сегодняшнее обращение к проблемам идентичности и практик ее социального воспроизведения и функционирования не в последнюю очередь связано с контекстами многомерности и множественности. Расширение социальных контактов личности, возможность включения во все большее количество социальных групп и сообществ, как реальных, так и виртуальных, приоткрывает другой взгляд на весьма популярную для современной социологии проблему «идентичности» и подтверждает идею многомерности и множественности ее природы.

Социологический подход к рассмотрению идентичности необходимо связан с понятиями социальной структуры, социального института, социальной роли и статуса. Однако эти базовые для идентичности категории также претерпевают изменения в сегодняшнем бурно меняющемся мире. Эти изменения исследователи связывают с процессами «информатизации», «глобализации», «виртуализации» общества. Однако все упомянутые концепции тесно связаны с понятием «пространства». Сегодня все чаще социологи и специалисты в области социальных наук говорят о «глобальном информационном пространстве», «виртуальном пространстве», «пространстве Интернет» и т. д. В рамках естественных наук возникают научные

направления, изучающие изменения в обществе, вызванные процессами глобализации, информатизации, например, «социальная информатика». Представления о социальном пространстве, сложившиеся в социологии, привели к появлению «социальной» или «гуманитарной» географии, которая отслеживает изменения, происходящие с пространством под воздействием социальных и культурных факторов. Общее использование термина «пространства» является весьма симптоматичным и заставляет более пристально взглянуть на феномен *пространства* и его связь с понятием *идентичности*. Именно это является целью данного раздела.

Классическая социология, несмотря на поиск собственных «идеальных», «чистых» конструктов, аксиоматически базировалась на научных представлениях о пространстве и времени. Так или иначе, но изучаемые индивид или группа априори существовали в физическом трехмерном пространстве и четко определенной системе измерения времени<sup>49</sup>. Другими словами, ответить на вопрос «Кто ты?» гораздо легче, осознавая «Где ты?» Такая закрепленность в пространстве позволяла более или менее однозначно определить социальное окружение личности и факторы, влияющие на ее социализацию и формирование идентичности. В социологии неоднократно предпринимались попытки связать понятия места, территории, пространства с идентификацией личности<sup>50</sup>. Между индивидом и местом его локализации была установлена важная связь. «Место играет существенную роль в формировании идентичности, поскольку этот процесс имеет как внутреннее измерение, поскольку происходит в сознании индивида, так и внешнее, поскольку проявляется в системе интеракций человека с окружающим миром<sup>51</sup>. Это привело к определению различных типов идентичности: «географической», «локальной», «территориальной», «региональной».

Но сегодня, не меняя физического месторасположения, личность может включаться в гораздо большее количество социальных контактов, которые также оказывают влияние на формирование идентичности или точнее «идентичностей», поскольку перемещение в другое пространство дает

возможность формировать совершенно другое окружение и даже изменять биологические характеристики того же самого индивида.

Таким образом, специалисты в области социальных наук, занимающиеся изучением идентичности, отмечают, что иерархическая структура идентичностей заменяется тензорной (термин С.Б. Переслегина). Другими словами, идентичность представляет собой величину, меняющую свои характеристики при переходе из одного пространства в другое.

**Виртуальное пространство как пространство конструирования и репрезентации идентичностей.** Последние 15-20 лет сделали понятие «виртуальное пространство» настолько привычным, общепотребимым, многозначным и при этом неопределенным, что его без ограничений и оговорок используют как на страницах фантастических книг, так и научных изданий, в специальной технической литературе и в изданиях по социальным наукам. Социальная идентичность как категория тесно связанная с пространством требует более четкого определения этого понятия с целью дальнейшего изучения влияния виртуального пространства на процесс формирования идентичностей.

Социология как наука, опирающаяся на повседневные представления об устройстве социальной жизни, непосредственно доступные наблюдению и изучению, отчасти формирует обыденное представление об обществе и знания о нем. Специфичность социологического подхода к изучению виртуального пространства заключается в том, что при всей эфемерности и кажущейся нематериальности последнего, оно позволяет познакомиться с ним через взаимодействие. И это взаимодействие реально и социально по своей сути, поскольку оказывает влияние на личность, ее становление и социализацию, создает новые типы социальных сообществ, расширяет количество социальных взаимодействий между вполне реальными людьми, вносит существенные коррективы и изменения в существующие веками социальные институты и создает новые, влияя как на процесс самоидентификации, так и позволяя существенно расширить его поле. Виртуальное пространство практически снимает ограничения, накладываемые на процедуру

формирования идентичности территориальным разделением, профессиональной определенностью, религиозной принадлежностью, биологическим происхождением. В виртуальном пространстве все эти барьеры могут быть преодолены.

Кратко остановимся на том, что мы будем понимать под «виртуальным пространством». Виртуальное пространство зачастую смешивается и подменяется понятием «киберпространство», которое характеризуется циркуляцией электронных данных и осуществлением процессов электронной коммуникации, и которое, в конечном итоге, описывает лишь часть этого более широкого понятия. С другой стороны, под этим также часто понимается лишь пространство воображения, существование которого максимально субъективно, а, следовательно, его воздействие на социум ограничено возможностями индивида воплотить плоды своей фантазии в реальность.

Важнейшим социальным результатом процесса информатизации многие исследователи считают формирование глобальной коммуникационной системы и единого информационно-коммуникативного пространства, которое можно рассматривать как величайшее «географическое открытие» новейшего времени, соизмеримое с открытием и освоением новой среды обитания и деятельности человеческой цивилизации. Виртуальное пространство можно рассматривать как новую среду, стихию, которая вслед за сушей, мировым океаном, недрами, воздушным и космическим пространствами на порядок расширило ноосферу и возможности для социального взаимодействия. Фундаментальным следствием этого открытия стало усложнение структуры пространства (и до того достаточно неоднозначной), в которой теперь можно условно выделить три составляющих: классическое (физическое, географическое<sup>52</sup>) пространство, виртуальное пространство и зону их взаимодействия и взаимоперехода. Причем следует отметить, что эта зона в последние годы расширяется невероятными темпами, и в скором времени можно будет говорить о поглощении или дублировании реального пространства виртуальным.

Привычная нам реальность многократно увеличивает в виртуальности свое разнообразие, воплощая в виртуальных моделях-двойниках подлинные отношения, действия, вещи, деньги, идеи, самого человека. Емкость виртуального пространства поистине безгранична. В нем беспрепятственно реализуется не только информационная составляющая любого вида человеческой деятельности, но и личностная, индивидуальная, психологическая, только некоторые финальные операции с объектами в той или иной мере предполагают возвращение в классическую реальность. Этот процесс можно рассматривать как материализацию виртуального взаимодействия. Примером может служить обналичивание прибыли от виртуальных сделок, или флешмоб как перенос виртуального общения в реальное пространство и время.

Однако материализация происходит все реже и реже: чаще наблюдается обратный процесс, который некоторые исследователи обозначают как «исчезновение» пространства<sup>53</sup> или «симуляцию»/«виртуализацию»<sup>54</sup> пространства. Разобраться в этих непростых превращениях и взаимопереходах можно, опираясь на классификацию сложившихся в науке представлений о пространстве, тем более что философское толкование «пространства» как того, что «является общим всем переживаниям, возникающим благодаря органам чувств»<sup>55</sup>, позволяет изучать виртуальное пространство по аналогии с физическим.

В трудах Демокрита, Эпикура и их последователей можно найти понимание пространства как пустоты, в которой в вечном движении и взаимодействии находятся атомы. Аристотель предложил использовать категорию «место», и практически до 17 века в науке господствовало представление об «абстрактном пространстве» геометрии<sup>56</sup>.

Развитие физики повлекло за собой новое обращение к проблеме понимания пространства, в частности стал вопрос о «физическом пространстве», его существовании и воспринимаемости. Уже Лейбниц считал пространство «хорошо фундированным явлением», которое определяет порядок взаимного расположения тел, существующих вне друг друга, а для

Ньютона пространство являлось «бесконечной евклидовой пустотой, соединенной с Богом». Иную точку зрения относительно природы пространства высказал Кант в «Критике чистого разума». Он анализировал пространство как форму всех явлений внешних органов чувств, то есть как формальное свойство всякого восприятия внешнего мира, благодаря чему только и возможны наши внешние наглядные представления. Далее он доказывал эмпирическую реальность пространства, его априорность по отношению к опыту, и одновременно его трансцендентальную идеальность – оно есть ничто, пока мы забываем о субъективном происхождении всякого опыта и считаем пространство тем, что лежит в основе вещей в себе. Гаусс соглашался с тем, что пространство обладает реальностью и вне нашего духа, его априорность мы не можем в полной мере приписать законам духа<sup>57</sup>.

Теория относительности отрицает конкретность пространства, тем самым «оно не создается из мира, но только затем уже привносится задним числом и именно в метрику четырехмерного многообразия, которое возникает благодаря тому, что пространство и время связаны в единый четырехмерный континуум посредством скорости света»<sup>58</sup>. Современная физика связывает понятие пространства с существованием в нем полей. Пустое само по себе пространство обладает единственным свойством содержать в себе поля. Энергия и материя сливаются в понятие поля, которое охватывает и ту и другую. Математическая функция описывает изменение напряжения поля в пространстве. Напряжение поля – единственная физическая реальность.

В математике понятие пространства является предельно общим и позволяет объединять изучаемые математические объекты в таксономически организованную структуру. Размерность пространства в математике не ограничивается четырьмя измерениями и позволяет моделировать пространства с практически бесконечной размерностью. Наиболее общий принцип объединения некоторого множества элементов в пространство заключается в задании на этом множестве неких операций (отношений), которые должны быть замкнутыми, то есть не выходить за пределы данного множества, а также удовлетворять некоторым заданным свойствам.

Выполнение этих свойств необходимо для возможности задания в пространстве системы координат, через которую может быть описано местоположение любого элемента пространства.

Представление современной физики и математики о пространстве дают возможность рассмотреть и понять тонкости строения виртуального пространства, описать его географию и топологию. С другой стороны дают возможность увидеть виртуальные черты в любом пространстве. Однако структура виртуального пространства гораздо сложнее, она связана не только с физико-математической (естественнонаучной) концепцией пространства, но и социальной жизнью человека. Виртуальное пространство не имеет смысла само по себе, оно глубоко и неразрывно связано с субъектом, взаимодействующим с ним.

Французский философ и социолог Анри Лефевр<sup>59</sup> предположил существование трех видов пространств: пространства практики (физического: природа, космос); пространства представлений (когнитивного: логические и формальные абстракции); социального (символического: социальные интеракции). Особенность виртуального пространства заключается в том, что оно может быть рассмотрено как неразрывная взаимосвязь всех этих трех типов, которые, по сути, описывают различные уровни виртуального пространства. Физическая составляющая виртуального пространства связана с комплексом технологических решений, порождающих поля различных типов. Когнитивная – с насыщенностью данного пространства информацией для познания себя, окружающего мира и даже не существующих в реальности вещей и явлений. Социальная составляющая связана с опытом человеческих коммуникаций в виртуальной среде и оценкой появляющегося знания о их сути в отличие от информации.

Взаимосвязь виртуального пространства с реальным происходит на всех трех уровнях. Необходимые технологии способны превратить реальные деньги в виртуальные, виртуальные товары в Интернет-магазине – в реальные вещи, лежащие у нас дома. То есть на физическом уровне вещи материализуются, либо виртуализируются, и происходит постоянный обмен

материей между виртуальным и реальным пространствами. Взаимодействие с виртуальным пространством на когнитивном уровне также подтверждает эту глубочайшую взаимосвязь. С одной стороны, виртуальное пространство насыщено всевозможной информацией (соответствующей истине, либо вымышленной) о реальном (физическом, географическом) пространстве, которая способна расширить кругозор контактера, коренным образом изменить его представления, спровоцировать совершенно новое мировоззрение и, соответственно поведение в реальном пространстве, изменить уже сконструированную идентичность и помочь в создании новой, существующей параллельно. С другой стороны, взаимодействие с виртуальным пространством изменяет структуру последнего, отбирает нужную и ненужную, востребованную и невостребованную информацию, насыщает новыми образами и персонажами, указывает дальнейшие направления и перспективы его развития и расширения.

Социальная составляющая указывает на то, что виртуальное пространство – это пространство социальных отношений, которое в этом смысле столь же реально, как и географическое, поскольку передвижение в нем требует усилий и времени<sup>60</sup>. В виртуальном пространстве также как и в реальном можно обнаружить социальную структуру: каждый посетитель этого пространства обретает свой собственный статус, предписывающий ему исполнение соответствующих ролей. Например, создатель сайта, модератор чата, организатор акции флешмоба – это персонажи виртуального пространства, занимающие более высокое положение, чем простой посетитель сайта, «чатланин» или моббер, поскольку они обладают возможностями устанавливать правила поведения в данном месте виртуального пространства и следить за их исполнением. В этом пространстве также возможна социальная мобильность, каналами которой могут являться, например, умение программировать, возможности создать и содержать собственный сайт, способность вызвать собеседника на разговор, владение информацией, в конце концов, умение взламывать чужие базы данных или создавать компьютерные вирусы.

В этом случае, трудно провести грань между социальным пространством, которое по своей сути тоже виртуально, и социальностью виртуального пространства. По мнению Пьера Бурдьё, социальное пространство характерно тем, что в нем «можно подниматься и опускаться, взлетать или карабкаться, обдирая в кровь колени и ладони, двигаться к центру или быть оттесняемым на периферию. И все эти многообразные движения, ни одно из которых не осуществляется мгновенно и не проходит бесследно, оставляют на душе и теле стигматы, которые накладываются на неизбежные знаки места рождения человека (места, как в географическом, так и в социальном пространстве). Эти стигматы, которыми все мы покрыты, составляют условие человеческого «бытия-в-мире»<sup>61</sup>.

Можно предположить, что в этом смысле социальная составляющая виртуального пространства является более «мягкой» и гуманной, нежели реальное социальное пространство. Многообразие возможных социальных связей здесь возрастает в геометрической прогрессии, что позволяет найти единомышленников, воплотить проекты общения, которые желательны, но невозможны по каким-либо причинам в реальном пространстве. Наконец, если ситуация зашла в тупик, то разрубить виртуальный «гордиев узел» значительно легче, чем в реальной жизни. Другими словами, это приобретение жизненного опыта без глубоких душевных травм. Конечно стигматы можно «заработать» и здесь, однако благодаря их виртуальности они позволяют сохранить свое мнение, оставаться собой и начать все сначала. Проблемы начинаются, как правило, по возвращении в реальное социальное пространство. Возможно именно этим объясняется основной феномен современного информационного общества, который не предусмотрели его теоретики: в мире не производится больше, чем рансе, информации или интеллектуальной продукции, но несоизмеримо возросло количество возможностей для коммуникации, причем именно виртуальной<sup>62</sup>.

Чрезвычайно важной особенностью виртуального пространства является его креативность. Оно дает возможность практически бесконечного конструирования и воспроизводства себя на всех трех уровнях. Технические

устройства, обеспечивающие выход в виртуальное пространство, имеют ценность не сами по себе, а лишь как инструменты для познания и изучения окружающего мира, себя и других, осуществления процессов коммуникации, воплощения в реальность (пусть даже виртуальную) самых несбыточных снов и фантазий.

**Многомерность и множественность социальных идентичностей в контексте расширения пространства.** Итак, на наших глазах происходит формирование новой среды социального взаимодействия, в которую с каждым днем включается все большее количество индивидов, – виртуальное пространство. Каковы же особенности виртуального взаимодействия и его влияния на формирование идентичности?

Взаимодействие – одна из основных категорий социальной науки. Через взаимодействие с другими индивид познает себя, приобретает черты личности. Виды взаимодействия определяют тип общества, его структуру, дают возможность описывать и оценивать поведение людей, прогнозировать дальнейшее развитие взаимоотношений. Таким образом, взаимодействие как объективная и универсальная форма воздействия и влияния социальных акторов друг на друга определяет существование, структурную организацию и направления трансформации любой общественной системы. В этом смысле, изучение новых видов взаимодействия приобретает особое значение, поскольку позволяет характеризовать состояние общества в целом и прогнозировать дальнейшее его развитие.

Идентичность в свою очередь формируется с учетом процессов, происходящих в социуме. Однажды сконструированная, она сохраняется и постоянно трансформируется благодаря социальному взаимодействию. Формирование и воспроизводство идентичности (идентичностей) определяются социальной структурой, в которую включен индивид. С другой стороны включенность индивидов в социальное взаимодействие способно поддерживать и трансформировать социальную структуру. Таким образом происходят социальные изменения, которые производятся реальными людьми, обладающими определенными идентичностями.

По мнению американского социолога Чарльза Хортона Кули, через простые формы интимного взаимодействия в первичных группах формируется социальная природа человека<sup>63</sup>, которая представляет собой универсальный набор социальных чувств, установок, моральных норм, определяющих структуру дальнейшей человеческой деятельности. Человеческая природа определяется не только и не столько биологическими факторами, которые имеют существенное значение лишь в раннем возрасте, — она есть групповая природа.

Социальная реальность, в которой существует человек и которая влияет на его поведение, развивается через контакты с сознанием других людей, через общение, взаимодействие. Особое значение Кули приписывал универсальным первичным группам: семье; детской игровой группе; соседской общине<sup>64</sup>. Важной характеристикой первичных групп является то, что взаимодействие в них осуществляется непосредственно друг с другом, лицом к лицу. Именно здесь происходит социализация, усваиваются социальные нормы, проникающие на другие уровни социальности; выстраивается некий индивидуальный «микрокосм», определяющий дальнейшее поведение в более крупных социальных организациях.

Также Ч. Кули обращал внимание на интерпретационный (виртуальный по своей сути) и избирательный характер социального взаимодействия. Именно предпочтения индивида создают тот социальный порядок, в котором он живет. Самооценка человека складывается из вымышленного мнения, воображаемого воздействия на сознание другого человека. «Мы всегда воображаем и, воображая, разделяем суждения другого сознания»<sup>65</sup>. Общаясь с кем-либо, кто вызвал интерес, человек имеет склонность «становиться на это время своей интерпретацией того, чем он представляется другому»<sup>66</sup>. Хотя Ч. Кули отмечает временность и поверхностность такого воздействия, в конечном итоге оно играет большую роль в формировании личности, и из него складывается индивидуальность.

В понимании Ч. Кули социальный порядок или социальная реальность, в которой живет человек, носит глубоко субъективный характер, однако

именно они определяют реальное поведение и поступки индивида в обществе, конструируют его идентичность (у Ч. Кули «самость»). Виртуальная составляющая (или продукт воображения индивида) вносит существенный вклад в социальные действия в реальном физическом пространстве, и без ее понимания невозможно корректное описание процесса формирования идентичности и мотивов поведения.

Используя подход Ч. Кули к изучению взаимодействия в виртуальном пространстве, можно выделить несколько смысловых конструкций для понимания его особенностей. Во-первых, процесс создания образа «Я» длится в течение всей человеческой жизни. Столкновение со «значимыми Другими» меняет даже вполне сформировавшуюся личность. Кули также указывает на то, что в современном ему обществе таких контактов становится все меньше, человек постепенно отчуждается от непосредственного общения с другими, опосредованное общение ослабляет общность индивидов. Продолжая его рассуждения можно заметить, что этот процесс отчуждения достиг своего логического предела: сегодня все чаще говорят об индивидуализированном, атомизированном обществе, но при этом общения, контактов, социального взаимодействия стало, как ни странно, больше. «Наша общая судьба – Другим быть словно зеркала»<sup>67</sup>. Эти «Другие» находятся в виртуальном пространстве, они также необходимы и ценны, как и реальные, поскольку через контакты с Другими индивид постоянно познает, оценивает и переоценивает себя. Взаимодействие с виртуальным пространством (виртуальными друзьями, либо просто с информацией) оказывает существенное влияние на контактеров, меняет их представление о себе, о других и способно существенно влиять, как на процесс идентификации, так и на реальное поведение.

Вторая особенность касается того, что социальная природа не может ограничиваться лишь индивидуальным общением, – она имеет групповую природу. Сегодня можно наблюдать несколько направлений организации виртуальных социальных групп, сетевых сообществ, таких как флешмоб, группы по интересам в социальных сетях (веб-сервисах).

Третье замечание касается первичных групп как фундамента социальной природы. В современном обществе этот фундамент претерпел некоторые изменения. Соседские общины сегодня – почти миф, существующий в воспоминаниях старшего поколения и представляющий собой скорее исключение, чем правило. То же самое происходит с детскими игровыми группами, – они носят ситуативный характер. Основной средой первичной социализации индивида сегодня является семья. При этом виртуальное пространство достаточно агрессивно проникает в тесный семейный круг.

Зачастую куда проще посадить младенца перед телевизором, чем занимать его внимание чем-либо полезным. В миф о необходимости как можно более раннего знакомства ребенка с компьютером почему-то верит большинство родителей. Хотя так называемые «развивающие игры» развивают, прежде всего, влечение к близкому знакомству с виртуальным пространством, нередко перерастающее в зависимость. Компьютеры, мобильные телефоны, планшеты и другие электронные устройства, которыми «щедро снабжают» родители своих детей, позволяют не возвращаться в реальный мир даже во время школьных занятий. Ранее доступ в игровые дома был открыт лишь для взрослых. Сегодня виртуальные казино, Интернет-клубы с играми on-line, отдельно стоящие игровые автоматы буквально окружают каждую школу. Столь раннее приобщение к азартным играм не может пройти бесследно для подростка. Неоднократно описаны случаи, когда дети начинают красть у родителей деньги для игр на автоматах и посещения Интернет-клубов.

Четвертый момент касается того, что современное общество становится обществом тотального контроля<sup>68</sup>. Мобильные телефоны, компьютеры, платежные, клубные карты и другие подобные изобретения позволяют следить за каждым из нас. Но виртуальное пространство при этом остается зоной практически полной свободы, пространством неподвластным самому пристальному родительскому контролю. Возможность выхода в него через мобильные незарегистрированные устройства не позволяет следить: с кем

общается ребенок, о чем, какие страницы Интернет он посещает, какую информацию получает.

Возвращаясь к идеям Ч. Кули, можно констатировать, что виртуальное пространство в тех или иных его проявлениях все чаще берет на себя функции первичной группы, которая становится «колыбелью социализации» и «колыбелью идентификации». Причем, в случае ослабления семейных связей между родителями и детьми эти процессы могут приобрести неконтролируемый и неуправляемый характер.

Таким образом, для понимания и объяснения процессов социальной идентификации современного человека недостаточно анализа его реального социального окружения. Необходимо также проникать в виртуальную составляющую. Перефразируя известную формулу, получим: «Скажи мне, каким ты пользуешься сервисом, и я скажу кто ты». В этом смысле чрезвычайно интересным маркером идентичности являются «ники» и «аватары», которыми представляет себя индивид в виртуальном пространстве. Это может быть весьма объемным и репрезентативным материалом для изучения современных идентичностей. К тому же таких маркеров может быть сколько угодно.

Итак, подведем итог наших рассуждений. В работах интеракционистов социальная идентичность (самость) предстает как социальное образование, складывающееся из свойств, проявляющихся в ходе социального взаимодействия и, с другой стороны, как двигатель этого взаимодействия. Виртуальное пространство позволяет многократно конструировать свою идентичность с учетом различных исходных данных и предоставляет индивиду различные подпространства для их презентации и модификации. Здесь каждый индивид может обладать целым набором идентичностей, механизм формирования которых через социальное взаимодействие принципиально не изменился. Все также существует «Я», которое тяготеет к «Мы» и противопоставляет себя «Им». Все также важна тождественность себе и ожидания от «Других». Но теперь эти взаимодействия приобретают все более временный и перманентно изменяющийся характер.

Виртуальное пространство допускает существование и одновременное функционирование несколько взаимодополняющих и даже

взаимоисключающих идентичностей. Драматургический подход И. Гофмана<sup>69</sup>, основывающийся в свою очередь на идеях Томаса, позволяет подвести под сложившуюся плюралистичную картину формирования социальной идентичности вполне реальную теорию. И. Гофман<sup>70</sup> описывает социальный мир как вероятностную модель значений, способных приумножаться в процессе взаимообогащающего обмена между людьми и допускает, что воображаемые, предположительные значения могут иметь реальные последствия в виде целенаправленных действий людей. Социальная структура переживает процесс постоянного становления и реструктуризации. Поскольку человек участвует во множестве социальных групп, состоящих из лиц, чьим мнением он дорожит, то он имеет столько же идентичностей. Виртуальное пространство создало еще одну форму социального взаимодействия «лицом-к-лицу», которое допускает конструирование и изменение даже биологических характеристик, что дает возможность исполнять роли не предусмотренные природой. Кроме того оно позволяет практически каждому желающему существенно расширить аудиторию для перформанса своей идентичности (идентичностей) и предоставляет театральные площадки, сцены для разыгрывания желаемых ролей.

В виртуальном пространстве удастся изменить «порядок взаимодействия» и упростить управление впечатлениями за счет упразднения моральных и физических ограничений, которыми опутана повседневность каждого. Проблема «аморальности» создания видимости снимается визуальным характером самой презентации в этом пространстве и его информационным характером. Ведь с точки зрения информологии не существует разницы между информацией и дезинформацией. Пренебрежение моральными принципами ведет к подрыву взаимного доверия, что в конечном итоге приводит к процессам индивидуализации и атомизации в современном социуме, - отправной точке наших рассуждений о взаимосвязи социальной идентичности и пространства.