

## **ВІРТУАЛЬНА ІДЕНТИЧНІСТЬ ЯК ПРОЕКЦІЯ ФІЗИЧНОЇ ОСОБИ У МЕРЕЖІ ІНТЕРНЕТ**

**Токарева В. О.**

### **ВСТУП**

Концепція «сервісної держави» або «держави як платформа», яка передбачає глобальну трансформації державного управління суспільством від традиційної бюрократичної системи до управління із застосуванням цифрових інформаційно комунікативних технологій, справляє вплив на розуміння фізичної особи як людини в умовах цифровізації, адже у мережі Інтернет створюється проекція фізичної особи.

У 2021 році із прийняттям Закону України «Про особливості надання публічних (електронних публічних) послуг» Україна обрала шлях Paperless – «без паперів», прискорення процесів цифровізації та трансформації у цифрову державу яка в першу чергу піклується про інтересу громадян, ставши першою державою, яка юридично визнала образ ID-картки та закордонного біометричного паспорта у Єдиному державному вебпорталі електронних послуг «Дія» (далі вебпортал «Дія») в якості офіційного посвідчення та самою швидкою реєстрацією підприємств онлайн. Впровадження режиму «без паперів» передбачає, що державні органи не можуть вимагати надання паперових документів, справок та посвідчень якщо така інформація міститься у державних реєстрах та автоматизації державних послуг.

Через повномасштабну воєнну агресію РФ проти України, Міністерство Цифрової Трансформації України коло послуг які може отримати фізична особа у онлайн із застосування вебпорталу «Дія» поетапно розширюється.

У таких умовах, формування та використання цифрового профілю стає невід'ємним елементом розвитку цифрового середовища та застосування проривних та перспективних цифрових технологій в органах державної влади. Цифровий профіль людини, поряд з платформою віддаленої ідентифікації (біометричною автентифікацією), які є елементами концепції цифрової держави, системи швидких платежів та платформою маркетплейс, є одним із основних інфраструктурних проєктів, заснованих на використанні

цифрових технологій, щодо яких, встановлюються вимоги інформаційної безпеки.

### 1. Віртуальна ідентичність як симуляція

Якщо від початку проникнення інформаційно-комунікаційних технологій у щоденне життя, мережа Інтернет сприймалася як середовище для розваг, гри, «втечі» від побутових негараздів, тимчасового виходу від повсякденності, то наразі використання Інтернету є життєвою потребою. Відмовитися від електронної пошти, соціальних мереж, чатів та месенджерів значить залишити суспільство, свого роду самотником.

Сучасне життя в онлайн стало невід'ємною частиною офлайн-життя, однак як особи так і суспільство в цілому ще не встигли пристосуватися до такого нового формату відносини де офлайн– та онлайн-світи взаємопоглинаються, що ставить питання через відсутність демаркації між публічним та приватним. Коли вхід у акаунт соціальної мережі, можна розглядати як вихід у публічний простір для презентації себе своїх думок, перебуванні та спілкування у вузькому колі друзів та знайомих<sup>1</sup>.

Втрачається межа між реальним та віртуальним. Цифровий сегмент реальності більше не відсилає та з неї вже не можна вийти. Смартфони та смартТВ забезпечують цілодобовий, безперервний доступ до Інтернету, а знаходячись в офлайн, push-повідомлення інформують про потребу негайного повернення в онлайн. В.Н. Моїсєєв порівнює стрімку еволюцію комп'ютера від громіздкої машини розміром з двоповерхову будівлю та важкої коробки до тонкого ноутбука, кишенькового смартфона та окулярів, які дозволяють практично постійно бути підключеним до мережі. Логіка такої еволюції свідчить про намір людини приборати не лише парадигму «віртуальне-реальне», але й парадигму «онлайн-офлайн»<sup>2</sup>.

Розвиток, інформаційно комунікативних технології значно розширили можливості для конструювання особою вигаданого образу та. іміджу. Особистість наділяється новими атрибутами, які зазвичай, не співпадають із її характеристиками у фізичному світі.

---

<sup>1</sup> Зотов В.В. Демаркация публичного и частного при взаимодействии государства и граждан на цифровых сетевых платформах. *Цифровая социология. 2021. № 3.* pp. 16-26.

<sup>2</sup> Моисеев В.Н. Общество синхронизации: человек и его цифровой профиль. *Обсерватория культуры.* 2014. № 5. С. 109-113.

Для позначення образу який не має оригіналу або який втратив його з часом, французькі філософи постмодерністи – Ж. Батай, Ж. Дельоз і Ж. Бодрійяр застосовували термін симулякр.

Симулякр – слово, необхідне для опису та розуміння багатьох сучасних процесів які наразі відбуваються – від постмодерністського мистецтва до віртуальної реальності. Не випадково навіть у «Матриці» герой Кіану Рівза використовує як схованку книгу французького філософа Ж. Бодрійяра «Симулякри та симуляція». Адже, по суті, матриця – і є симулякра, тобто копія чогось, що не існує насправді. Комп'ютерна програма відтворює світ який давно зник у кінці ХХ сторіччя<sup>3</sup>.

Термін «симулякр» вперше зустрічається у латинських перекладах Платона – як еквівалент грецького «ейдолон». Грецький філософов розділяв матеріальний світ та трансцендентний світ ідей – ейдосов. Ідеї втілюються у реальних предметах та важливо, щоб ці втілення відбувалися без спотворень. А «ейдолон» – це хибна копія, що спотворює ідею-прототип, що не відображає її сутності. Отже, порушує гармонію Всесвіту.

Ж. Дельоз пропонує надзвичайно сміливу концепцію, на його думку, людина і є симулякром. «Бог створив людину за образом та подобою, – зазначає філософ. Однак у результаті гріхопадіння людина втрачає подобу до Бога, зберігаючи при цьому образ. Ми стаємо симулякром. Ми відмовляємося від морального існування задля того, щоб увійти до стадії естетичного існування».

Ще одним концептом, досліджуваним Ж. Дельоз та Ф. Гваттарі, було «тіло без органів». Під «тілом без органів» філософи розглядали віртуальний вимір людини, віртуальне не в розумінні цифрових технологій. «Тіло без органів, яке не виробляє, не споживане, служить поверхнею для реєстрації всього процесу виробництва бажань». Що стає актуальним в умовах культури споживання<sup>4</sup>.

У подальшому концепція «тіла без органів» неодноразово інтерпретували послідовники Ж. Дельоза та Ф. Гваттарі. Так, Я. Бюканан у дослідженні «Дельоз та Інтернет» («Deleuze and the Internet») надалі розвиває уявлення про «тіло без органів» з урахування розвитку ІТ сектора. За визначенням Я. Бюканана,

---

<sup>3</sup> Варламова Д.Что такое симулякр или зачем на самом деле нужен Диснейленд <https://theoryandpractice.ru/posts/6543-что-такое-simulyakr-ili-zachem-na-samom-dele-nuzhen-disneylend>

<sup>4</sup> Моисеев В.Н. Общество синхронизации: человек и его цифровой профиль. *Обсерватория культуры*. 2014. № 5. С. 109-113.

кредитна картка, номер соціального страхування ладні сказати про життя та вподобання особи набагато більше аніж данні про закінчену школу, саме тому, останнім часом, «плоть іта кров», у культурному значенні, було замінено безтілесним цифровим «профілем».

За таких умов можна стверджувати, що безкровний цифровий профайл (профіль) витісняє біологічне тіло людини та стає все більш визначальним у аспектах ідентичності, аніж фізичні ознаки людини.

Розвиваючи ідею Я. Бюканана, «тіла без органів» як метафори віртуального виміру людини, можна стверджувати, що цифровий профіль людини, є так би мовити є «тілом без органів»<sup>5</sup>.

## **2. Визначення «віртуальної ідентичність» в мережі Інтернет**

За визначенням В.Н. Мортези людина, користуючись Інтернетом, створює власну цифрову копію, яка реалізує за них права та свободи в віртуальному середовищі<sup>6</sup>.

Р. Костер який розробив на підставі Декларації прав людини Декларацію прав аватарів у 2000 році, для встановлення та нагадування мешканцям віртуальних світів всіх видів, які володіють владою над віртуальним простором про їх права та обов'язки, дав визначення «аватару» як втілення реальної особи в онлайн просторі, що їхні висловлювання, дії, думки та емоції слід вважати такими ж дійсними, як висловлювання, дії, думки та емоції людей в будь-якому іншому форумі, місці проведення або простір. В Декларації аватари розглядаються як люди, наділені тими ж свободам. Найважливішим з цих прав є право щоб з ним поводитися як з людиною, а не як безтілесними, безглуздими, бездушними маріонетками<sup>7</sup>.

Ініціатива «Identification for Development» яка розглядає питання тлумачення поняття «Digital identity», розуміє застосування «цифрової ідентичності» для позначення низки записаних у електронному вигляді та збережених характеристик та даних які можуть однозначно ідентифікувати особу.<sup>8</sup>

---

<sup>5</sup> Моисеев В.Н. Общество синхронизации: человек и его цифровой профайл. *Обсерватория культуры*. 2014. № 5. С. 109-113.

<sup>6</sup> Morteza V.N. Person and Personality in Cyber Space: A legal analysis of virtual identity. *Masaryk University Journal of Law and Technology*. 2016. Vol 10 (1) p. 1-17.

<sup>7</sup> Koster R. Declaring the Rights of Players. 2000. Aug. 27. URL: [http://www. raphkoster.com/gaming/playerights.shtml](http://www.raphkoster.com/gaming/playerights.shtml).

<sup>8</sup> Digital identity. Identification for Development. URL: <http://documents1.worldbank.org/curated/en/199411519691370495/Technology-Landscape-for-Digital-Identification.pdf>

Поряд із поширеною позицією, що віртуальну ідентичність формують персональні дані про фізичну особу, як віртуальний або «цифровий» образ (nickname, мережеве ім'я), IP-адреса в мережі Інтернет<sup>9</sup>, висувається думка, що розуміння віртуальної ідентичності не вичерпується цими згаданими характеристиками. Так, С. Кроуфорд досліджуючи значення та роль віртуальної ідентичності в онлайн світі, зазначає: що розуміння ідентичності є значно ширшим ніж механічна діяльність зі співставлення особи та включає інші складові. Особа яка сприймається іншими (в іграх: віртуальних світах) є ідентичністю цієї особи: в свою чергу ця ідентичність формується у взаємодії та внаслідок комунікації з іншими особами, під час дискурсу. Тому, ідентичність та репутація тісно пов'язані, оскільки формують репутацію певною групою та у певному контексті<sup>10</sup>. Ідентичність – це не лише данні кредитної картки, інформація про відвідувані сторінки.

На думку С. Кроуфорда ідентичність є колективним (груповим) проектом, таким, що створюється в умовах (у зв'язку), в яких діє особа яка підлягає ідентифікації. У аватара є визначенні характеристики, зв'язки (відносини) та інтереси, які виникли внаслідок його пригод у визначених світах, які взяті разом як «хмара» репутації, досвіду та об'єктивних чинників, складають його «ідентичність», яку неможливо передбачити в момент її народження або (створення) аватару.

За визначенням А. Кравченко, поняття «цифрова ідентичність» охоплює всі дані про особу, які зберігаються у інформаційному просторі, а відповідно персональні дані, які можуть бути зібрані без відома особи. Цифрова ідентичність є вельми широким поняттям, включає данні які носять конфіденційний та особистий характер, персональні данні та данні про взаємодію особи у Інтернет середовищі<sup>11</sup>. Поняття цифрової ідентичності тісно пов'язано із категорією «цифрового сліду» (digital footprint), того, що особа залишає у мережі Інтернет під час користування: мітки геолокації,

---

<sup>9</sup> Хабриева Т.Я., Черногор Н.Н. Право в условиях цифровой реальности. *Журнал российского права*. 2018. № 1. С. 85–102.

<sup>10</sup> Crawford, Susan P., Who's in Charge of Who I Am? Identity and Law Online. *New York Law School Law Review*, Vol. 49, p. 211, 2004, Cardozo Legal Studies Research Paper № . 130, URL: <https://ssrn.com/abstract=796844>

<sup>11</sup> Кравченко А. Цифровая идентичность человека. Как ее защитить? URL: <https://www.ukrinform.ru/amp/rubric-society/3316996-cifrova-a-identichnost-celoveka-kak-ee-zasitit.html>

фото, відео, повідомлення, пошукові запити, паролі, номери карток, пости в соціальних мережах тощо.

Категорію «цифрова ідентичності» або «віртуальна ідентичність» слід визнати широкою категорією та охоплює всі дані про особу, які зберігаються у інформаційному просторі, в тому числі персональні дані, які надаються особою під час реєстрації, які можуть бути зібрані без відома, можуть носити конфіденційний та особистий характер, данні про взаємодію поведінку, вчинюванні дії, особи у віртуальному середовищі та репутацію<sup>12</sup>. Таким чином, категорія «цифрова або віртуальна ідентичність» тісно пов'язано із категорією «цифрового сліду» (digital footprint) – що особа залишає у мережі Інтернет: мітки геолокації, фото, відео, повідомлення, пошукові запити, паролі, номери карток, пости в соціальних мережах, тощо.

Данні «цифрового сліду» представляють значну цінність для маркетологів, політтехнологів та інших. А витoki персональних даних відбуваються досить регулярно, про що свідчать у новини.

На сучасному етапі розвитку Інтернету, від поняття віртуальна або електронна, цифрова ідентичність слід відмежовувати поняття електронного профілю (профайлу) людини.

За визначенням Є.Н. Ірискіна електронний профайл людини створюється шляхом внесення персональних даних у профіль, під час реєстрації на сайті, коли залишаючи коментарі та листи на сайтах Фізичні особи за допомогою цифрового профілю вчиняють юридично значущих дій в мережі, як купівля-продаж товарів, замовлення послуг та робіт, поширення та опублікування об'єктів авторського права та інших об'єктів інтелектуальної власності<sup>13</sup>.

На думку, Є.В. Виноградової, цифровий профіль може включати персональні данні, особисту та сімейну таємницю, у тому числі інформацію про особисті характеристики, поведінку, вчинюванні дії, приналежності до соціального статусу, контактах та взаємовідносинах. Цифровий профіль – це сукупність актуальних достовірних даних та інших відомостей про фізичних чи юридичних осіб, що формуються в єдиній системі ідентифікації та автентифікації або інших інформаційних системах органів державної влади та

---

<sup>12</sup> Crawford, Susan P., Who's in Charge of Who I Am? Identity and Law Online. New York Law School Law Review, Vol. 49, p. 211, 2004, Cardozo Legal Studies Research Paper URL: <https://ssrn.com/abstract=796844>

<sup>13</sup> Ирискина Е.Н., Беляков К.О., Ананьев П.П. К вопросу о правоспособности и дееспособности электронного профиля человека. *Инновации*. 2017. № . 12 (230). С. 24-27.

місцевого самоврядування, а також підвідомчих організацій, які взаємодіють з нею через єдину систему міжвідомчої електронної взаємодії, з метою їх надання за згодою відповідних громадян або юридичних осіб суб'єктам, які запросили доступ до цих відомостей через інфраструктуру цифрового профілю<sup>14</sup>. Властивістю цифрового профілю є те, що він створюється відповідно до певної мети, заради якої він створюється та функціонує, адже для його формування мають бути надані персональні данні особи та згода на збір, обробку та зберігання персональних даних відповідно до встановленої мети.

Цифровий профіль може створюватися у різних інформаційних системах, в тому числі у системах державних органів влади та місцевого самоврядування.

Цифровий профіль людини в системі державних органів складає набір даних про фізичну особу, зібраний з інформаційних системах різних органів державної влади та місцевого самоврядування, який може містити особисті дані (П.І.Б., дату та місце народження, стать), реквізити документів (паспорт, ІНН, посвідчення водія, сертифікати вакцинації, тощо), відомості про доходи, кредитну історію. Інформація автоматично оновлюється під час її зміни у інформаційних системах державних органів, установ та організацій.

Данні та відомості електронного цифрового профілю людини в інформаційних системах органів державної влади та місцевого самоврядування, а також підвідомчих організацій мають бути достовірними та такий профіль не може бути симуляцією або копією іншої особи. Крім того законодавство окремих держав вимагає проведення ідентифікації та автентифікації відповідно посвідчень державного зразка у недержавних інформаційних системах таких як ігри та метавесвіти. Так, у Південній Кореї, гравці мають ввести свої національні ідентифікації норми для участі у онлайн гри<sup>15</sup>.

Таким чином, віртуальний цифровий профіль в мережі Інтернет може як повністю співпадати із особою у фізичному світі будучи автентичною презентацією фізичної особи у віртуальному середовищі та бути фейковим віртуальним профілем, який не співпадає з реальною фізичною особою та може бути створений з метою цілеспрямованого введення в оману, шахрайства.

---

<sup>14</sup> Виноградова Е.В., Полякова Т.А., Минбалеев А.В. Цифровой профиль: понятие, механизмы регулирования и проблемы реализации. *Правоприменение*. 2021. № 4. С.5-19.

<sup>15</sup> Korea Produces Safer Online Registration Guidelines URL: <http://english.chosun.com/w21data/html/news/200610/200610020023.html>

### 3. Еволюція поглядів на «віртуальну ідентичність» в мережі Інтернет

Плюралізм, фрагментарність, децентрація, поширення симулякрів у сучасному інформаційному суспільстві розмивають, розчиняють ідентичність людини в багатьох аспектах, заганяючи її у нескінченний пошук, набуття та втрату самості.

На початковому етапі цифрових трансформацій 1970 -1990 років провідними рисами ідентичності були: високий ступінь підзвітності та контролю з боку фізичної особи; множинність та «текучість» віртуальної ідентичності<sup>16</sup>. Ідеї множинності та «текучості» віртуальної ідентичності спиралися на практичні аспекти технологічної архітектуру ранніх комп'ютерних мереж, які забезпечували анонімність та експериментальну комунікацію. Можливість реалізації та розкриття особою власних якостей та здібностей із застосуванням комп'ютера сприймалася як нова можливість свободи від соціальних та географічних обмежень, стереотипів та помилок минулого.

На означеному етапі розвитку Інтернет особи були наділені правом вільного вибору та зміни масок, ідентичності та псевдонімів під якими особа презентує себе та ідентифікується, що створювало ілюзію анонімності в мережі. Так, у 90 роки популярним був афоризм, що стосувався карикатуру у журналі «Нью-Йоркер»: «В Інтернеті ніхто не знає, що ви собака», яка вже майже забулася. Наразі відношення до анонімності зазнає змін, що обумовлене умовами ідентифікації та автентифікації, зміною у масштабів персональних даних які збираються та обробляються. Сучасні тенденції навпаки зводяться до презентації особи в цифровому просторі<sup>17</sup>. Наразі, більшість правовідносин в мережі Інтернет потребують проходження процедури автентифікації, адже можливість вільної зміни імен, маски або псевдоніму, ставить все більше дискусійних правових питань.

---

<sup>16</sup> Информационная эпоха: новые парадигмы культуры и образования: монография / О. Н. Астафьева, Л. Б., Зубанова, Н. Б. Кириллова, Е. В. Никонорова, О. В. Шлыкова и др. ; отв. ред. Н. Б. Кириллова. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2019. – С. 105.

<sup>17</sup> Супрун Г. Г. Ідентичність індивіда в цифрову епоху соціальних комунікацій. Філософські обрії : Наук.-теорет. журн. / Ін-т філософії імені Г. С. Сковороди НАН України, Полтав. нац. пед. ун-т імені В. Г. Короленка. Вип. 43. Київ ; Полтава, 2020. С. 85-94.



Як зазначає Дж. ван Коксуїк, що хоча множинність ідентичності є дотепною та зручною, наразі, процедура використання електронної автентифікації реальної особи стає все дедалі більш суворою<sup>18</sup>.

З технічної точки зору, анонімність в мережі була завжди досить примарною, водночас із початком 2000 років та настанням нового етапу розвитку Інтернету який отримав назву Web 2.0. засади анонімності та множинності ідентичності стали під загрозою через проголошення ідей єдиної автентичної ідентичності та поновної прозорості в мережі. Відтак, слід визнати, що уявлення про Інтернет як простір можливостей де особа може вільно ховатися за різними масками, поведінка осіб не контролюється, засади анонімності втрачають свою актуальність та можна визнати повністю застарілими.

Прихильниками ідеалу єдиної автентичної ідентичності та тотальної прозорості, противниками множинної ідентичності виступають авторитетний фахівець та багаторічний редактор видання «Wired» К. Келлі<sup>19</sup>, керівник Facebook М. Цукерберг<sup>20</sup>, керівник глава Google Е. Шмідт<sup>21</sup>.

Просування ідей «єдиної ідентичності» знайшло своє відображення у технологічних рішеннях компаній Facebook, Microsoft, Google, які витратили значні зусилля спонукаючи та безпосередньо змушуючи користувачів використовувати реальні імена в мережі. Кроком на шляху поширення даної тенденції є просування ідей «єдиного аккаунту», яке більш централізовано забезпечує компаніям можливість збирати персональні данні та відстежувати поведінку особи в мережі. Для просування даної ідеї використовується теза зручності, здійснювати будь-які дії використовуючи єдиний аккаунт замість створення множинних аккаунтів (і множинної ідентичності)<sup>22</sup>.

---

<sup>18</sup> Jacob van Kokswijk, Legal Aspects of Virtual Identity 2007 International Conference on Cyberworlds

<sup>19</sup> Kelly K. The next 5,000 days of the web [Електронний ресурс]. Режим доступа: [https://www.ted.com/talks/kevin\\_kelly\\_on\\_the\\_next\\_5\\_000\\_days\\_of\\_the\\_web](https://www.ted.com/talks/kevin_kelly_on_the_next_5_000_days_of_the_web) (дата обращения: ).

<sup>20</sup> Kirkpatrick D. The Facebook Effect: The inside Story of the Com–pany That Is Connecting the World. New York, 2011. P. 199.

<sup>21</sup> Google CEO On Privacy (VIDEO): ‘If You Have Something You Don’t Want Anyone To Know, Maybe You Shouldn’t Be Doing It’ // Huffington Post: Tech. 2010.

<sup>22</sup> Информационная эпоха: новые парадигмы культуры и образования: монография / О. Н. Астафьева, Л. Б., Зубанова, Н. Б. Кириллова, Е. В. Никонорова, О. В. Шлыкова и др.; отв. ред. Н. Б. Кириллова. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2019. – С. 106.

Питання множинності ідентичності тісно переплітається із питаннями анонімності в мережі. Як зазначає Р. Рейнольдс, в питаннях переважно пов'язаних із отриманням грошових коштів, особа бажає володіти правами на об'єкти інтелектуальної власності своїх аватарів<sup>23</sup>.

За твердженням Дж. ван Коксуїк у решті випадків користувач віртуальної ідентичності у віртуальному середовищі можуть прагнути уникати асоціації з даною віртуальною ідентичністю у фізичному житті. Означене обумовлює популярність анонімної участі у блогах, чатах, та віртуальних світах. В окремих ситуаціях це може бути неприйнятним, коли віртуальна ідентичність вчиняє шкідливі дії які є не схвалюються жертвою<sup>24</sup>.

З огляду на зазначене, користувачі здійснюють супротив спробам компаній запровадити єдиний автентичний акаунт, що проявляється у намаганнях користувачів Facebook розділити коло спілкування на близьких друзів, родичів, просто друзів та інших. Висувається навіть, припущення, що компанія була змушена залишити дану опцію через побоювання втратити популярність серед нового покоління, тобто втратити потенційно нових користувачів та нової монетизації.

Як стверджує Г. Терпстра у своєму дослідженні, що наявність декількох облікових записів електронної пошти, є лише одним із способів розділити структуру життя<sup>25</sup>. Більш зрілі люди схильні до фрагментації власного досвіду спілкування у соціальних мережах, оскільки більшість з них зізнаються про наявність двох та більше профілів<sup>26</sup>. Кількість таких профілей зростає по мірі зростання числа соціальних мереж.

Віртуальний цифровий профіль в мережі Інтернет може як повністю співпадати із особою у фізичному світі будучи автентичною презентацією особи у віртуальному середовищі або бути фейковим віртуальним порфілем, який не співпадає з реальною фізичною особою та може бути створений з метою цілеспрямованого введення в оману, шахрайства.

---

<sup>23</sup> Reynolds R. Hands off MY avatar ! Issues with claims of virtual property and identity. URL: <http://www.ren-reynolds.com/downloads/HandsOffMYavatar.htm>

<sup>24</sup> Jacob van Kokswijk, Legal Aspects of Virtual Identity 2007 International Conference on Cyberworlds

<sup>25</sup> Terpstra, G. A. Self VS. Digital Self (2016). Graduate Theses and Dissertations. URL: <https://lib.dr.iastate.edu/etd/16027>

<sup>26</sup> Lenhart, Amanda, Kristen Purcell, Aaron Smith, and Kathryn Zickuhr. *Social Media & Mobile Internet Use Among Teens and Young Adults*. Publication. Washington, D.C.: Pew Research Center, 2010.

## **ВИСНОВКИ**

За результатами дослідження встановлено, що значний вплив на розвиток та формування цифрового профілю людини як одного із провідних інфраструктурних проєктів, невід'ємного елементу концепції цифрової держави, системи швидких платежів та платформою маркетплейс, справило Україні прийняття нормативно правових актів які передбачають особливості надання публічних (електронних публічних) послуг та перехід Paperless – «без паперів», у сфері державного управління.

З'ясовано, що на сучасному етапі данні кредитної картки, номер соціального страхування, сторінка у соціальній мережі, можуть надати більш змістовну інформацію щодо особи, а ніж місце проживання, відомості про школу, адже у соціальному значенні, на перший план виходить цифровий профіль або цифрова ідентичність як цифрова проєкція людини в мережі Інтернет.

Розглянута можливість застосування концепції «тіло без органів» розроблених французькими філософами Ж. Дельозом та Ф. Гваттарі, як віртуального виміру людини, по відношенню до проєкції фізичної особи в мережі Інтернет.

З'ясовано, що погляди на явище віртуальної ідентичності в мережі трансформуються від множинної текучої ідентичності, до єдиної автентичної ідентичності, що обумовлено засадами транспарентності та де-анонімізації, та знаходить своє відображення у технологічних рішеннях компаній Facebook, Microsoft, Google у просуванні єдиного цифрового профілю.

## **АНОТАЦІЯ**

У статті розглянуті окремі питання віртуальної ідентичності як проєкції фізичної особи в мережі Інтернет. Розглядаються возріння на віртуальну ідентичність з позиції французьких філософів постмодерністів – Ж. Батай, Ж. Дельоз и Ж. Бодрійяр та теорії симуляції. Дослідженні існуючі у науці точки зору щодо тлумачення розуміння «віртуальної ідентичності» та еволюцію ідеї множинність віртуальної ідентичності. З'ясовано, що сучасний етап розвитку віртуальної ідентичності тяжіє до єдиної автентичної ідентичності та повної прозорості.

Встановлено, що відбувається трансформація уявлень категорії людина, «фізична особа» у мережі Інтернет. Віртуальна ідентичність яка створюється, одночасно співіснує у фізичному та у віртуальному світі. На перший план у цифровому середовищі виходить проєкція фізичної особи у Інтернеті – віртуальна ідентичність та віртуальний профіль людини. Поряд із незаперечними перевагами які несе Інтернет, він також надає особам можливість видавати себе за будь-кого, що дозволяє спілкуватися майже з будь-ким у світі, надіваючи різні маски, визначаючи різні ролі та обираючи різні ідентичності.

Фізичні особи кожного разу використовують віртуальний цифровий профіль під час авторизації на торгівельних платформах, отримуючи державні та фінансові послуги в Інтернеті, спілкуючись у чатах та сайтах. Така віртуальна ідентичність виступає проекцією фізичної особи під час укладення правочинів, участі у аукціонах, та замінює особу в період її відсутності. Водночас віртуальний профіль людини може використовуватися для певної гри та розваг у Інтернеті, попри така гра не завжди є своєї ролі.

Віртуальний цифровий профіль в мережі Інтернет може як повністю співпадати із особою у фізичному світі будучи автентичною презентацією фізичної особи у віртуальному середовищі та бути фейковим віртуальним профілем, який не співпадає з реальною фізичною особою та може бути створений з метою цілеспрямованого введення в оману, шахрайства.

Ключові слова: віртуальна ідентичність, цифрова ідентичність, фізична особа, правоздатність, симулякр.

#### ЛІТЕРАТУРА:

1. J. van Kokswijk. *Digital Ego: Social and Legal Aspects of Virtual Identity*. International Conference on Cyberworlds 2nd rev. ed. Eburon, 2007.

2. Jacob van Kokswijk, *Legal Aspects of Virtual Identity* 2007 International Conference on Cyberworlds

3. Koster R., *Declaring the Rights of Players*, Aug. 27, 2000. URL: <http://www.raphkoster.com/gaming/playerrights.shtml>.

3. Хабриева Т.Я., Черногор Н.Н. Право в условиях цифровой реальности. *Журнал российского права*. 2018. № 1. С. 85–102.

4. Crawford, Susan P., *Who's in Charge of Who I Am? Identity and Law Online*. *New York Law School Law Review*, Vol. 49, p. 211, 2004, Cardozo Legal Studies Research Paper № 130, URL: <https://ssrn.com/abstract=796844>

5. Кравченко А. Цифровая идентичность человека. Как ее защитить? 16.09.2021 21:00 URL: <https://www.ukrinform.ru/amp/rubric-society/3316996-cifrova-a-identichnost-celoveka-kak-ee-zasitit.html>

6. Ирискина Е.Н., Беляков К.О., Ананьев П.П. К вопросу о правоспособности и дееспособности электронного профайла человека. *Инновации*. 2017. № . 12 (230). С. 24-27.

7. Виноградова Е.В., Полякова Т.А., Минбалеєв А.В. Цифровой профиль: понятие, механизмы регулирования и проблемы реализации. *Правоприменение*. 2021. № 4. С. 5-19.

8. Супрун Г.Г. Ідентичність індивіда в цифрову епоху соціальних комунікацій. Філософські обрії : Наук.-теорет. журн. / Ін-т філософії імені Г. С. Сковороди НАН України, Полтав. нац. пед. ун-т імені В. Г. Короленка. Вип. 43. Київ ; Полтава, 2020. С. 85-94.

9. Morteza V.N. Person and Personality in Cyber Space: A legal analysis of virtual identity. Masaryk University Journal of Law and Technology. 2016. Vol 10 (1). P. 1-17.

10. Korea Produces Safer Online Registration Guidelines. URL: <http://english.chosun.com/w21data/html/news/200610/200610020023.html>

11. Kelly K. The next 5,000 days of the web. URL: [https://www.ted.com/talks/kevin\\_kelly\\_on\\_the\\_next\\_5\\_000\\_days\\_of\\_the\\_web](https://www.ted.com/talks/kevin_kelly_on_the_next_5_000_days_of_the_web)

12. Kirkpatrick D. The Facebook Effect: The inside Story of the Company That Is Connecting the World. New York, 2011. P. 199.

13. Google CEO On Privacy (VIDEO): ‘If You Have Something You Don’t Want Anyone To Know, Maybe You Shouldn’t Be Doing It’. *Huffington Post: Tech*. 2010.

14. Reynolds R. ‘Hands off MY avatar! Issues with claims of virtual property and identity’ URL: <http://www.ren-reynolds.com/downloads/HandsOffMYavatar.htm>

15. Terpstra, Glenn Allen, «Self VS. Digital Self « (2016). Graduate Theses and Dissertations. 16027. URL: <https://lib.dr.iastate.edu/etd/16027>

16. Lenhart, Amanda, Kristen Purcell, Aaron Smith, and Kathryn Zickuhr. *Social Media & Mobile Internet Use Among Teens and Young Adults*. Publication. Washington, D.C.: Pew Research Center, 2010. Print.

17. Зотов В.В. Демаркация публичного и частного при взаимодействии государства и граждан на цифровых сетевых платформах. *Цифровая социология*. 2021. № 3. pp. 16-26.

18. Digital identity. Identification for Development. URL: <http://documents1.worldbank.org/curated/en/199411519691370495/Technology-Landscape-for-Digital-Identification.pdf>

19. Моисеев В.Н. *Общество синхронизации: человек и его цифровой профайл. Обсерватория культуры*. 2014. № 5. С. 109-113.

20. Информационная эпоха: новые парадигмы культуры и образования: монография / О. Н. Астафьева, Л. Б., Зубанова, Н. Б. Кириллова, Е. В. Никонорова, О. В. Шлыкова и др.; отв. ред. Н. Б. Кириллова. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2019. – С. 105.

#### **Information about the author:**

**Tokareva Vira Oleksandrivna,**

Ph.D. in Law, Associate Professor,

Lecturer at Civil Law Department

National University «Odessa Law Academy»

9, Academichna Str., Odessa, 65009, Ukraine

<https://orcid.org/0000-0002-8409-1477>