

УДК 347:159.923.2 – 021.131:004.738.5  
DOI <https://doi.org/10.32837/chc.v0i45.468>

**Токарева Віра Олександрівна,**  
кандидат юридичних наук,  
доцент кафедри цивільного права  
Національного університету «Одеська юридична академія»  
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8409-1477>

## ФОРМУВАННЯ КАТЕГОРІЇ «ВІРТУАЛЬНА ІДЕНТИЧНІСТЬ» У МЕРЕЖІ ІНТЕРНЕТ

**Актуальність.** Інформаційне суспільство впливає на трансформацію усталених наукових підходів які склалися стосовно розуміння суб'єктів права, адже правовідносини у цифровому середовищі з його специфічними властивостями, зумовлюють появу у правовій доктрині дискусії щодо переосмислення суб'єкта права, його прав та обов'язків, концепції цифрової ідентичності або цифрового профілю особи та навіть появу принципово нових суб'єктів права.

Формування конвергентного віртуального середовища із образом життя, відмінного від фізичного світу трансформує властивості фізичної особи. Завдяки поширенню ІКТ та Інтернету відбувається взаємопроникнення віртуального світу та фізичної реальності, стирання меж між категоріями реального та віртуального, (цифрового) світів, висування на перший план не реальної людини, а електронного профілю (профайла) людини або віртуального образу у мережі Інтернет. Користуючись Інтернетом, фізичні особи створюють власну цифрову копію, яка реалізує їх права та обов'язки у віртуальному середовищі [1].

У сучасних умовах, аккаунти у соціальних мережах, електронна пошта із активним профілем, реєстрація на сайтах для отримання доступу є невід'ємною складовою користування всіма благами сучасного цифрового суспільства, невідворотним стає формування категорій електронної, віртуальної, цифрової ідентичності фізичної особи в Інтернеті. Цифрові засоби, доступ до Інтернету, реєстрація на сайтах стали невід'ємною складовою сучасного життя, умовою успішної реалізації прав та обов'язків у суспільстві, отримання та замовлення послуг, робіт та придбання товарів.

Відбувається трансформація уявлень категорії «фізична особа» як громадянина, адже у мережі Інтернет створюється ідентичність яка одночасно співіснує у фізичному та у віртуальному світі [2]. У таких умовах на перший план у цифровому просторі виходить проекція фізичної особи у Інтернеті, для позначення якої у літературі використовуються такі поняття як: «цифрова ідентичність особи», «віртуальна особа», «віртуальний цифровий профіль».

Наразі, віртуальна ідентичність вплітається в усі процеси від спілкування до укладання правочинів в Інтернеті. Так, фізичні особи подекуди не усвідомлюють, що авторизуючись на торгівельних платформах (eBay, Amazon тощо), чатах та сайтах, кожного разу використовують віртуальну ідентичність. Така штучна ідентичність презентує фізичну особу під час укладення правочинів, участі у аукціонах, та, навіть, презентує особу в період її відсутності [3]. Разом тим, поряд із незаперечними перевагами Інтернету, конструювання фізичної особи представляє собою певною мірою гру, яка не завжди є грою своєї ролі.

Вплив на такі категорії цивільного права як «фізична особа», «особа», «індивід», в умовах поширення ІКТ та Інтернету, відбувається у тісному зв'язку із трансформацією поглядів на означені категорії у філософії, культурології, психології, соціології. У зв'язку з чим, проведення дослідження формування категорії віртуальної ідентичності як проекції фізичної особи в мережі Інтернет здійснено із застосування міждисциплінарного підходу.

**Мета статті** є дослідження формування категорії віртуальної ідентичності як проекції фізичної особи в мережі Інтернет із врахуванням підходів

на означені категорії у філософії, культурології, психології, соціології як існують в українській та іноземній літературі.

**Виклад матеріалу.** Обґрунтуванням причин, чому дослідження питань віртуальної ідентичності є новим явищем, є твердження, що архітектура кіберпростору та Інтернету принципово відрізняється від фізичного світу, що породжує виникнення нових правових концепцій, серед яких віртуальна ідентичність. Адже за допомогою таких властивостей віртуального середовища як анонімність, з'являється можливість трансформації та маніпулювання властивостями особи, наділяючи користувач правом представляти різні версії себе в онлайн середовищі. Не обмежені фізичними характеристиками, користувачі можуть вільно обирати та створювати віртуальні форми та версії себе [2].

Українські правники, зазначають, що поняття «цифрова ідентичність» є досить широким поняттям, яке охоплює конфіденційну інформацію, персональні данні, данні про взаємодію особи із Інтернет середовищем. Цифрову ідентичність складають усі дані про особу які зберігаються в Інтернеті, в значній мірі включає персональні дані які можуть бути зібрані без її відома [4].

Як зазначив, ще у 1995 році М. Хаубен відбувається поєднання віртуального та фізичного світів, що проявляється у одночасному співіснуванні мережевої ідентичності та фізичної особи, поєднанні категорій мережа та ідентичність. З огляду на те, що громадяни фізичного світу стають громадянином мережевого світу, поєднавши слова «мережа» та «громадянин» (Network та citizen), науковець, запропонував для позначення громадянства у мережі термін «Netizen» [5].

Конструюючи зміст цифрової ідентичності Всесвітній економічний форум, 2016 опублікувало доповідь «A Blueprint for Digital Identity», в якій представив ідеї використання ідентичності в онлайн середовищі: надання та споживання послуг ідентифікації та аутентифікації в банківському секторі; відкриття нових напрямів бізнесу в електронній комерції з надання облікових даних, з управління персональними даними та постачання ідентичності на ринок [6]. Мотивація розробки системи цифрової ідентифікації обумовлюється зменшенням витрат на проведення трансакцій, новими можливостями отримання прибутку та створенням трансформаційних моделей в економіці. автори доповіді розглядають підприємство, консорціум та галузь як рівні розподілу «трансакції ідентифікації»: Очевидно,

що автори пропонують контроль цифрової ідентичності покласти на фінансові установи, де, сутнісно, вже зберігаються облікові дані «мирських ідентичностей» – фізичних сутностей реального світу, і навіть «віртуальних ідентичностей» – псевдонімів рольової самоідентифікації у світі онлайн.

Заплановані заходи щодо впровадження цифрової ідентифікації Всесвітнього економічного форуму не є обов'язковими для виконання, проте вони впливають на рішення, формують стратегію поведінки підприємств та споживачів у цифровому середовищі та підштовхують до вивчення релевантних сценаріїв життя, тобто накопиченню знань, які визначатимуть фізичну реальність.

Розглядаючи зміст поняття цифрової ідентичності як базової категорії у цифровому середовищі, слід відзначити, що термін «ідентичність» у загальному сенсі позначає властивість людини відносити себе до певної соціальної групи залежно від визначеної ознаки (статті, віку, національності, роду занять тощо). При цьому, сучасний розвиток ІКТ, а також їх широке використання у всіх сферах життя суспільства дозволяє говорити про цифрову ідентичність [7].

Віртуальна особа є не лише елементом соціальної системи віртуальних мереж, але й одним із основних акторів (поряд з віртуальними мережевими спільнотами). Як актор, вона має певний соціальний статус та виконує запропоновані їй соціальні ролі. Крім того, віртуальній особі притаманна особистісна та соціальна ідентичність, тобто вона самовизначається за допомогою групових атрибутів, що виникають з ідентифікації з групою для того, щоб визначити самого себе [8]. Насамперед, вона ідентифікує себе з фізичною особою користувача та його соціальною ідентичністю. Відповідно, слід говорити про опосередковану (через ланку особи користувача) соціальну та особисту ідентифікацію. Така попередня ідентифікація стає обмежувальною основою подальших (вже віртуальних) ідентифікаційних нашарувань. Актори також ідентифікують себе із соціальним простором віртуальної мережі в цілому. Таким чином, актори утворюють спільність, яка є дзеркальним відображенням спільності користувачів комп'ютерної мережі [9].

Є.А. Лавринович визначає віртуальну особистість – як віртуальне тіло, ім'я (нікнейм), набір визначених характеристик, які у сукупності складають віртуальний статус особистості. Поступово межа між віртуальною та фізичною дійсністю стає все більш прозорою – що невідомо хто буде виступати суб'єктом реальних суспільних відносин – «Вір-

туальна особа» або «реальна» людина. Для адекватного правового регулювання правовідносин мають прийматися до уваги особа яка буд суб'єктом цих відносин та формувати «тіло норми» [10].

Формування ідентичності в мережі відбувається в контексті розмитості кордонів спілкування, коли людина одночасно спілкується з різноманітними людьми (соціальні мережі, електронна пошта, youtube, онлайн-ігри і т. д.) [11].

У зв'язку із можливостями які надає Інтернет С.А. Решенін за аналогією із доповненою реальністю (англ. augmented reality), пропонує поняття «доповненої особи», під якою розуміє особу яка копіює, імітує або продовжує особу користувача, обізнано обирає власне ім'я, модель поведінки та самопрезентації. Сучасні ІКТ та мережі заохочують певний рівень анонімності, що може стати додатковою мотивацією для створення віртуальної особи, яка безпосередньо не відсилає до особи користувача. Таким чином, може бути штучно створене віртуальне альтер-его, яке демонструє якості та властивості, яких позбавлена референтна їй особа користувача. Тим не менше, що навіть така штучна особа, спирається на досить конкретні (хоча не завжди усвідомлювані) властивості, сподівання або задачі особи загалом [9].

Простір Інтернету 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. Віртуальна особа представляє собою певною мірою гру, попри не завжди така гра своєї ролі [12].

У філософії зазначається, що інформаційно комунікативні технології значною мірою розширили можливості для конструювання особою власного образу, іміджу, біографії, ідентичності. Принципові плюралістичність, фрагментарність, децентрація, наповненість симулякром сучасного інформаційного суспільства розмивають, розчиняють ідентичність людини в багатьох значеннях, заганняючи його в безвихідь нескінченної низки пошуку, набуття та втрати самості [13].

Безумовно, віртуальна особа формується як самостійна та може не співпадати з суб'єктом реальних правовідносин.

Все більше втрачається межі де завершується природне та штучне «я», та де починається юридичне «я». Законодавство про суб'єктів цивільних відносин все більше не є юридичним відображенням людини, це вже навіть не відображення юридичного розуміння людини.

Для позначення образу який не має оригіналу або який втратив його з часом, французькі філософи Ж Дельоз, Бодрійяр пропонують застосовувати термін симулякр. За визначенням Ж Дельоза, симулякр – це копія копії, нескінченно деградувала ікона, нескінченно слабка подоба, ми втрачаємо суть, тобто різницю у природі між симулякром та копією. Копія – це образ, наділений подібністю, симулякр – це образ без подібності. У віртуальному середовищі, особа у її радикально штучно створеній версії здається копією без оригіналу, симулякром (нереферентною копією особи, яка відсилає до гіперреальності) [14].

За визначенням Бодрійяра, існує чотири фази розвитку образу:

1) образ є доброякісним зображенням, копією, котрій ми віримо, котру можна назвати відображенням фундаментальної реальності;

2) образ є злорякісним відображенням реальності, недостовірною копією, яка маскує і викривлює фундаментальну реальність і має шкідливий характер;

3) образ маскує відсутність фундаментальної реальності, тут знак видає себе за достовірну копію, однак така копія не має оригіналу. Символи і зображення претендують на репрезентацію чогось реального, коли насправді ніякої репрезентації немає і випадкові зображення лише припускаються тими речами, до яких вони не мають жодного відношення;

4) і, нарешті, фаза чистої симуляції, де симулякри не мають жодного стосунку до якоїсь реальності, будучи симулякром в чистому вигляді [15].

Таким чином, симулякри є сконструйованим звабленим символічним за своїм характером об'єктом, орієнтованим на задоволення бажань споживача. Це неправдива подібність, умовний знак чогось, що функціонує в суспільстві як його заміник.

Як наслідок, сучасність є епохою загальної симуляції, яка створює гіперреальність і охоплює усі сфери життя особистості, котра звикла в епоху постмодернізму не відрізняти справжнє від вимислу. Реальність закінчилася, поступившись місцем симулятивній гіперреальності симулякрів [15].

Симуляція у інтерпретації Ж. Бодрійяра означає набуття символами, знаками образами самодостатньої реальності. На його думку, розвиток людської цивілізації сьогодні йде у напрямку затвердження світу симуляцій, котрі поширились практично на всі сфери суспільного життя твору [15].

Тож, і явище віртуальної особи не є настільки новим, як стверджують окремі дослідники та певною мірою вже декілька тисячоліть проявляється у мистецтві, а саме у театрі, кіно та літературі [9]. А такі художники як, Э. Уорхол, К. Ольденбург, Р. Раушенберг, Р. Ліхтенштейн та інші, більшість з яких буди медійними особами, в проці своєї презентаційної діяльності створювали симулякри самих себе – у картинах, у поведннці та медійному просторі, тощо [16].

На думку С.А. Решеніна В Інтернеті створення симулякрів в більшості випадків несе лише характер гри або розваги.

З даним висолуванням не можна погодитися. Так, Богдановіц и Беслей, стверджують, що можливість створення фіктивної віртуальної ідентичності потенційно у повністю фіктивному середовищі, широко застосовується та є загальновідомим. Створення віртуальної ідентичності може бути мотивоване засадами дотримання анонімності або бажанням розваг. З огляду на те, що така віртуальна особа може бути видалена, не залишивши сліду, концепція існування такої віртуальної ідентичності суперечить критеріям сталості та фізичної реальності, які очікуються у будь-якому процесі ідентифікації, що пов'язує фізичну особу з низкою цифрових даних. Використання множинних «віртуальних посвідчень» має регулюватися законодавством про фізичну особу [17].

На відміну від фізичного світу, де закон обмежує свободу вибору власних ознак для ідентифікації, ця свобода існує у користувачів Інтернету без обмежень та заборон. Коли особ перебуває у Інтернеті, вона може вільно презентувати себе та обирати власні характеристики та ознаки [18].

Наразі, застосування програмного забезпечення володіє значними потенціалом порушення прав осіб та використання його для вчинення шахрайства що доступно майже для будь-якої особи яка бажає, начебто вогнепальну зброю можна було б придбати у будь-якому магазині продуктів. За допомогою сучасних технологій таких як, розпізнавання особи, мови, обчислення персональних даних, тощо, стало можливим створити відео із відомим політичними діячам, де промов-

ляє те, чого ніколи не говорив, або створити аудіо розмову будь-якої особи. Підробки зображення, відео, мови або документів із використанням нейронних мереж, що дозволяє виготовляти фейк який не відрізняються від реальності отримало назву – Deep-fake [19].

Дійсно, Інтернет значний час наділяв осіб правом вільного вибору та зміни масок, ідентичності, псевдонімів під якими особа презентує себе та ідентифікує, що створювало ілюзорність 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, зміною у ступні збирання та обробки персональних даних. Водночас, сучасні тенденції навпаки зводяться до презентації особи в цифровому просторі [20]. Проте, наразі, все більшість правовідносин в мережі Інтернет потребують проходження процедури автентифікації, адже можливість зміни імен або псевдоніму, ставить питання з правової точки зору, оскільки така свобода нівелює загальні засади дії цивільного права. Так, наприклад, у Південній Кореї, гравці мають ввести свої національні ідентифікаційні норми для участі у онлайн грі [21].

Тому, з урахуванням можливостей вільного конструювання особи в Інтернеті слід розмежовувати віртуальну особу в мережі Інтернет в якості презентації власної фізичної особи у віртуальному середовищі, яке співпадає із ідентичністю реальної фізичної особи та фейкову віртуальну ідентичність в мережі Інтернет, яка не співпадає з реальною фізичною особою або є цифровим двійником існуючої фізичної особи, що створюється для цілеспрямованого введення в оману та шахрайства.

З огляду на зазначене, конструювання віртуальної особи в мережі Інтернеті може як повністю співпадати із проекцією фізичною особою у реальному світі, у разі реєстрації на офіційних державних порталах, отримання держаних та фінансових послуг, та поряд з цим створюватися для вчинення злонамірених дій та шахрайства.

#### ЛІТЕРАТУРА:

1. Кравченко А. Цифровая идентичность человека. Как ее защитить? URL: <https://www.ukrinform.ru/rubric-society/3316996-cifrova-a-identichnost-celoveka-kak-ee-zasitit.html>
2. M. Vesali Naseh: Person and Personality in Cyber Space: A legal analysis of virtual identity. *Masaryk University Journal of Law and Technology*. 2016. Vol 10(1). DOI 10.5817/MUJLT2016-1-1
3. *Jacob van Kokswijk*. Digital Ego: Social and Legal Aspects of Virtual Identity. 2nd rev. ed. Eburon, 2007. *International Conference on Cyberworlds*.
4. Кравченко А. Цифровая идентичность человека. Как ее защитить? URL: <https://www.ukrinform.ru/rubric-society/3316996-cifrova-a-identichnost-celoveka-kak-ee-zasitit.html>

5. Hauben M. The Net and Netizens: The Impact the Net has on People's Lives. Netizens: an anthology. URL: <http://www.columbia.edu/~hauben/>
6. A Blueprint for Digital Identity. World Economic Forum. URL: [https://www3.weforum.org/docs/WEF\\_A\\_Blueprint\\_for\\_Digital\\_Identity.pdf](https://www3.weforum.org/docs/WEF_A_Blueprint_for_Digital_Identity.pdf)
7. Dictionary of philosophical terms. URL: [https://gufo.me/dict/philosophy\\_dict/%D0%9B%D0%B8%D1%87%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C](https://gufo.me/dict/philosophy_dict/%D0%9B%D0%B8%D1%87%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C) (free – 03.15.2021).
8. Вебер М. О. Некоторых категориях понимающей социологии. Избранные произведения. М. : Прогресс, 1990. 808 с.
9. Решенин С. А. Виртуальная личность как актор и элемент социальной структуры виртуальных сетевых сообществ. *Вестник Кемеровского государственного университета*. 2013. №(2-1). С. 243–248.
10. Лавринович Е.А. Правовые проблемы информационного пространства. *Вестник магистратуры*. 2018. № 1-3(76). С. 213–214.
11. Конева А. В. Цифровая идентичность»: процессы идентификации и репрезентации в сетевой коммуникации. *Вестник Ленинградского государственного университета имени А. С. Пушкина*. 2018. № 1. С. 50–60.
12. Hodgson V. Issues for Democracy and Social Identity in CMC and Networked Learning, in *Networked Learning; Perspectives and Issues*, (eds) Steeples C, Jones C, Springer Verlag, London, 2002. Pp. 229–242.
13. Соловьева Л. Н. Цифровая идентичность как новый вид идентичности человека информационной эпохи. *Общество: философия, история, культура*. 2018. 12(56). С. 40–43.
14. GILLES DELEUZE, THE LOGIC OF SENSE 257 (1990).
15. Харитоновна О. І. Дещо про симулякри і нову реальність. URL: [http://dspace.onua.edu.ua/bitstream/handle/11300/12202/Харитоновна%20ОЛЕНА%20\\_Дещо%20про%20симулякри%20і%20нову%20реальність%208-11.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.onua.edu.ua/bitstream/handle/11300/12202/Харитоновна%20ОЛЕНА%20_Дещо%20про%20симулякри%20і%20нову%20реальність%208-11.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
16. Львов А. А. Ж. Бодрийяр: от производства эстетического к обществу потребления. *Общество. Среда. Развитие (Terra Humana)*. 2013. № 4(29). С. 183–188.
17. Bogdanowicz M., Beslay I., Cyber-security and the future of identity. IPTS report, September, 2002. URL: <http://www.jrc.es/home/report/english/articles/vol57/ICT4E576.htm>
18. Halperin, Ruth and Backhouse, James. A roadmap for research on identity in the information society. *Identity in the Information Society*. 2008. № 1(1). DOI: 10.1007/s12394-008-0004-0
19. Лаптева Т. О. Методи виявлення та припинення розповсюдження недостовірної інформації в Інтернеті *Соціальна і цифрова трансформація: теоретичні та практичні проблеми правового регулювання* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Київ, 2 грудня 2021 р. / наук. кер. конф. О. А. Баранов ; упоряд. : В. М. Фурашев, С. О. Дорогих. Київ ; Одеса : Фенікс, 2021. С. 290–293.
20. Супрун Г. Г. Ідентичність індивіда в цифрову епоху соціальних комунікацій. *Філософські обрії*. 2020. № 43. С. 85–94.
21. Korea Produces Safer Online Registration Guidelines. URL: <http://english.chosun.com/w21data/html/news/200610/200610020023.html>

### Токарева Віра Олександрівна

#### ФОРМУВАННЯ КАТЕГОРІЇ «ВІРТУАЛЬНА ІДЕНТИЧНІСТЬ» У МЕРЕЖІ ІНТЕРНЕТ

Статтю присвячено дослідженню категорії «віртуальна ідентичність» в мережі Інтернет з огляду на із трансформацією поглядів на поняття «фізична особа», «особа», «індивід», «віртуальність» у філософії, культурології, психології, соціології. Проведення дослідження формування категорії віртуальної ідентичності як проєкції фізичної особи в мережі Інтернет здійснено із застосування міждисциплінарного підходу.

Встановлено, що відбувається трансформація уявлень категорії «фізична особа» як громадянина, у мережі Інтернет. Адже створюється ідентичність яка одночасно співіснує у фізичному та у віртуальному світі. На перший план у цифровому просторі виходить проєкція фізичної особи у Інтернеті. 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. «Віртуальна ідентичність» перетворюється певною мірою гру, попри не завжди така гра своєї ролі.

Фізичні особи кожного разу використовують віртуальну ідентичність коли авторизуються торговельних платформах, отримують державні та фінансові послуги в Інтернеті, спілкуються у чатах та сайтах. Така віртуальна ідентичність виступає проєкцією фізичної особи під час укладення правочинів, участі у аукціонах, та замінює особу в період її відсутності.

Водночас застосування програмного забезпечення може порушувати права осіб та його можуть використовувати для вчинення шахрайства. За допомогою сучасних технології можливо створити фейкову віртуальну особу в мережі Інтернет яка не відрізняється від реальної ідентичності у фізичному світі для маніпулювання суспільною думкою під час виборів та вчинення шахрайства.

Запропоновано розмежовувати віртуальну особу в мережі Інтернет в якості презентації власної фізичної особи у віртуальному середовищі, яке співпадає із ідентичністю реальної фізичної особи та фейкову віртуальну ідентичність в мережі Інтернет, яка не співпадає з реальною фізичною особою або є двійником існуючої фізичної особи, що створюється для цілеспрямованого введення в оману, шахрайства.

**Ключові слова:** віртуальна ідентичність, цифрова ідентичність, фізична особа, правоздатність, deepfake.

### Tokareva Vira

#### FORMING OF THE CATEGORY "VIRTUAL IDENTITY" ON THE INTERNET

The article is devoted to the research of the category "virtual identity" on the Internet in terms of the transformation of views on the concepts of "natural person", "individual", "virtuality" in philosophy, cultural studies, psychology, sociology. The study of the formation of the category of virtual identity as a perspective of a natural person on the Internet was provided with an interdisciplinary approach.

The expansion of information communication technologies and the Internet leads to the interpenetration of the virtual world and physical reality, erasing between the categories of the real and the virtual (digital) world, putting on the foreground not an individual, but an electronic profile of a natural person or digital identity.

Individuals sometimes do not realize that by authorizing trade platforms (eBay, Amazon, etc.), chats and websites, virtual identity is each time. Such a virtual identity represents a natural person during the transactions, participation in auctions, and even represents a person in the period of its absence.

It has been established that there is a transformation of the ideas of the category “individual” as a citizen in the Internet. As the virtual identity is created on the Internet that it simultaneously co-exists in the physical and virtual world. Along with the indisputable advantages of the Internet, it also gives individuals the ability to pretend to be someone else, allowing them to communicate with anyone in the world, wearing different masks, defining different roles and choosing different identities. Phenomenon of “Virtual identity” turns into a game to some extent, although not always playing the part of yourself.

It is proposed to differentiate a virtual person on the Internet as a perspective natural person on the Internet and virtual worlds that coincides with the identity of a person in physical world and a fake virtual identity, which does not correspond to natural person in physical world or is a digital twin of natural person in physical world which is created for purposeful deception and fraud.

**Key words:** virtual identity, digital identity, natural person, legal capacity, deepfake.