

O modyfikacjach własnego „ja” w przestrzeni nowych mediów

Żyjemy w świecie online – dziś już nikt tego nie kwestionuje. Cyberprzestrzeń – to dla nas nie sztuczny świat wytworzony przez wnętrza komputerów, lecz wirtualna rzeczywistość, do której wchodzimy za pomocą monitora, siedząc w wygodnym fotelu i będąc w zupełnie realnym świecie. Internet, traktowany jako nowe medium, otworzył przed nami drzwi do nowego, dotąd nieznanego świata, w którym mamy okazję tworzyć nie tylko rzeczywistość, ale również samych siebie:

W Internecie mogę zostać kim chcę i jak długo chcę. Mogę, jak aktor na scenie, wcielać się w różnorodne postacie, kreować różnorodne role, nie zdradzając przy tym kim naprawdę jestem. Tutaj, to ja decyduję ile informacji na własny temat chciałabym przekazać innym, podczas gdy w życiu codziennym często nie panujemy nad informacjami, które przekazujemy innym¹.

Przedmiotem podejmowanych przeze mnie rozważań uczyniłam jednostkę i jej chybliwą tożsamość zakotwiczoną w cyberprzestrzeni, tożsamość, która może stanowić swoiste pole treningowe do poznawania zakamarków własnej osobowości.

Nie da się ukryć, że przełom technologiczny wkroczył w rozmaite sfery życia ludzkiego i ludzkiej aktywności, stając się jego integralną częścią i kluczowym kanałem porozumienia między jednostkami. Socjologowie zauważają, że przemiany, jakie dokonały się w ogólnej obyczajowości ludzkiej w XXI wieku spowodowały wielką mentalną pustkę, z powodu której więzi międzyludzkie – dawniej pielęgnowane z większym zaangażowaniem – dziś zostały mocno nadszarpnięte przez nowoczesny sposób komunikacji:

dziś wolny czas spędzamy zamknięci we własnych mieszkaniach przed ekranem telewizora lub monitora. Coraz częściej pracujemy w samotności. Tracimy kontakt z naturą, która – czy chcemy się do tego przyznać, czy nie – stanowiła zawsze pewną podstawę, źródło odpoczynku od świata. Dziś przyroda zostaje zamknięta w enklawach, a naturalnym otoczeniem ludzi stał się beton i asfalt. Do tego naukowo-techniczny obraz świata bezlitośnie eliminuje wszelkie świętości i mity, które przez tysiąclecia pozwalały zachowywać ludziom spokój wobec wszelkich wątpliwości przynoszonych przez życie. Przed tą obcością i pustką uciekamy. W iluzje².

Mimo iż truizmem jest stwierdzenie, że dziś wielu z nas nie wyobraża sobie bez niego życia, jego twórcy zapewne nie spodziewali się, jak ważną dziś funkcję będzie on pełnił i jak wiele zmieni w ogólnej obyczajowości ludzkiej. Internet, bo o nim mowa, zachęcił do korzystania ze swoich wyrafinowanych usług komunikacyjnych mniej lub bardziej świadomych i przygotowanych odbiorców, zapewniając im całkowitą wolność słowa, a także dając możliwość funkcjonowania ponad wszelkimi ograniczeniami i przywilejami. W tym świecie jednostka okazała się być warta dokładnie tyle, ile jest w stanie sama z siebie dać. Również wszelkie nierówności i podziały klasowe, które zdawały się być trwałymi cechami społeczeństwa, w In-

1 M. Podkowińska, *Kształtowanie tożsamości w Internecie*, [w:] *Wirtual. Czy to nowy wspaniały świat?*, red. K. Korab, Warszawa 2010, s. 106.

2 M. Sieńko, *Człowiek w pajęczynie. Internet jako zjawisko kulturowe*, Wrocław 2002, s. 104.

ternecie straciły całkowicie na znaczeniu. Każdy może być użytkownikiem sieci i każdy może wnieść swój indywidualny – mniejszy lub większy – wkład w jej rozwój.

Choć nowoczesne technologie znacznie zmniejszyły fizyczną granicę komunikacji między ludźmi, wyraźnie pogłębiły emocjonalny, wręcz duchowy dystans między nimi. Wraz z refleksją nad jednostką oraz jej bytowaniem w cyberprzestrzeni nasiliła się tendencja do definiowania tożsamości rozumianej jako nieustannie kształtowany na nowo proces. Partycypując w niestabilnej rzeczywistości znalezienie odpowiedzi na pytanie „kim jestem” nabrało szczególnego znaczenia, a przemiany, jakie dokonały się we współczesnym świecie na gruncie cywilizacyjnym oraz kulturowym, jak również tempo życia, wielość możliwych wyborów, spowodowały, że zmienność kontekstu społecznego, w jakim się je analizuje, wciąż otwiera nowe pola do refleksji:

Kiedy ludzie zaczynają mówić, „jak to dobrze mieć tożsamość”, znaczy to najpewniej, że zwątpili, czy aby na pewno ją mają i nie bardzo wiedzą, co należałoby zrobić, by ją mieć. Tymczasem mieć tożsamość, to nie czuć potrzeby zastanawiania się nad nią. Świadomość czy potrzeba posiadania tożsamości pojawiają się wówczas, kiedy okazuje się, że odpowiedź na pytania „kim jestem?” i „gdzie należę?” – co w praktyce wychodzi na jedno – wcale nie jest jasna ani prosta³.

Przestrzeń Internetu, charakteryzująca się niebywałą różnorodnością i zmiennością, pokazała nam bardzo wyraźnie, jak dynamicznym zjawiskiem jest w nim tożsamość. Analizując pojęcie tożsamości w Internecie nasuwa się pytanie, na ile wytworzona i skonstruowana nowa, lepsza wizja własnej osoby pozostaje w ścisłym związku ze światem wewnętrznym i zewnętrznym jednostki, jej sposobem interpretowania i odzwierciedlania świata, a na ile jest wynikiem poczucia pewnej samotności i skłonności do idealizowania świata:

zagubieni w gąszczu możliwych dróg, moralnie jeszcze nieukształtowani (...) ludzie próbują się odnaleźć i korzystają ze ślepych uliczek oferowanych przez e-świat. By snuć refleksje o jednostce we współczesnym społeczeństwie, trzeba poznać jej świat. Nie da się ukryć, że tym światem w coraz większym stopniu i coraz częściej dla wzrastającego człowieka, staje się cyberprzestrzeń⁴.

Marcin Sieńko, autor *Człowieka w pajęczynie*⁵, uważa, że zdystansowanie się jednostki względem rzeczywistości świata Internetu nie jest możliwe. Bariera pomiędzy rzeczywistością a wirtualnością zaciera się, następuje swoista konwergencja: „ucieleśnione Ja rzeczywiste (...) zostaje poszerzone o wirtualne projekty siebie (...), mogące służyć jako wirtualne eksperymenty tożsamościowe, rodzaje testów w procesie odkrywania (...) siebie”⁶. Prócz możliwości szybkiego komunikowania się z ludźmi, szerokiego dostępu do informacji, Internet stworzył nam wirtualną rzeczywistość, w której przestajemy być niewolnikami swojej tożsamości. Dał nam możliwość kształtowania siebie na nowo.

Anthony Giddens trafnie stwierdził, iż poszukiwanie tożsamości jest problemem typowym dla współczesności. To, co kiedyś stanowiło niezmienny wyróżnik tożsamości i określało nasze „ja” (tj. płeć, urodzenie, status społeczny), dziś jest mocno kwestionowane. Nie było mowy o indywidualności czy wyjątkowości jednostki. Zdaniem Giddensa: „nowoczesność stawia przed jednostką całą grę rozmaitych możliwości, a równocześnie, z braku fundamentalistycznych zapędów, nie udziela wskazówek, które z nich powinno się wybrać”⁷. Kiedy tożsamość staje się produktem społecznym, jesteśmy zmuszani

3 Z. Bauman, *Tożsamość – jaka była, jest, i po co?*, [w:] *Wokół problemu tożsamości*, red. A. Jawłowska, Warszawa 2001, s. 8.

4 E. Napora, *Wirtualny świat nieograniczoną możliwością rozwoju jednostki czy drogą donikąd*, „Podstawy Edukacji” 2008 nr 1, s. 196.

5 Por. M. Sieńko, *Człowiek w pajęczynie. Internet jako zjawisko kulturowe*, Wrocław 2002, s. 35.

6 G. Osika, dz. cyt., s. 182.

7 A. Giddens, *Nowoczesność i tożsamość. Ja i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, przeł. A. Szulżycka, Warszawa 2010, s. 104.

do ciągłego wybierania. Krzysztof Olechnicki⁸, powołując się na słowa Howarda Rheingolda, słusznie stwierdził, że tak jak powstanie masowych mediów zlikwidowało społeczne bariery dotyczące czasu i przestrzeni, tak środowisko wirtualne likwiduje bariery dotyczące kwestii tożsamości.

W niniejszym artykule moim celem nie jest dokładne analizowanie problemu tożsamości w Internecie, bowiem w literaturze istnieje wiele ciekawych i dobrze opisujących ten temat publikacji. Chciałabym jednak zwrócić uwagę na zasadnicze z punktu widzenia omawianego tematu, istotne aspekty tożsamości kreowanej w Internecie.

Po pierwsze, tworzenie tożsamości sieciowej jest niezbędnym czynnikiem, prowadzącym do zaistnienia w wirtualnej społeczności. Choć między członkami często nie dochodzi do interakcji face-to-face, mimo to obecne społeczności internetowe w wielu przypadkach funkcjonują jako grupy społeczne.

Po drugie, tożsamość sieciowa jest niestabilna. Powodem tego jest nie tylko płynna współczesna kultura, ale także brak woli jasnego definiowania siebie. Niestabilność ta często jest wynikiem anonimowości, jaką zapewnia użytkownikowi Internet. Z tego też powodu wielu z nich prowadzi swego rodzaju gry i zabawy z tożsamością, modyfikując ją na różne sposoby.

Po trzecie, tożsamość internetowa jest tożsamością bez ciała, chociaż ciało stanowi dla jednostki swoisty punkt zaczepienia, dzięki czemu tożsamość ma szansę być stabilniejsza i ustrukturalizowana. Istnieje jedynie w formie tekstu lub ewentualnej oprawy graficznej, która w świecie niby offline pełni rolę nadrzędną. Nie jest również czymś namacalnym, a więc cielesnym. Stanowi ona jakby zlepek informacji, wyobrażeń, za którymi kryją się konkretne osoby. W wyniku tego powstaje swoisty rodzaj tożsamościowego tworu złożonego z istnień, które mają miejsce w dwóch równoległych światach: rzeczywistym i wirtualnym⁹.

Na podstawie analizowanych przeze mnie artykułów można skonstatować, iż motywy determinujące zmianę tożsamości mogą być wynikiem:

- większego zakresu swobody i poczucia anonimowości¹⁰,
- strachu przed ewentualnym rozpoznaniem przez środowisko,
- silnego poczucia bycia nieakceptowanym społecznie,
- próby oceniania innych z innej perspektywy,
- idealizowania obrazu siebie i otaczającego świata.

Sylwia Jaskuła¹¹ przyczyny takiego stanu rzeczy doszukuje się w stałym przekraczaniu granic, ruchliwości, a często krótkotrwałości i migotliwości kontaktów międzyludzkich, co stanowi zasadniczą cechę nowoczesności, a które często prowadzą do zmian wizerunku uczestników przestrzeni Internetu. Wraz z przekształcaniem symbolicznej wizji świata i systemu relacji, tożsamość staje się przedmiotem przekształceń zarówno w wymiarze jednostkowym, jak i grupowym. Niezliczona ilość interakcji i relacji społecznych, jakie zachodzą w wirtualnej przestrzeni, powoduje, że wytwarzane są elastyczne tożsamości, które z jednej strony mogą świadczyć o jej wielopoziomowości i wieloaspektowości, zaś z drugiej mogą być objawem silnego tożsamościowego kryzysu.

Infrastruktura społeczeństwa, z istoty swojej elastyczna, skalowalna i samokonfiguratywna¹², stworzyła jednostce grząskie i niestabilne środowisko. Obraz człowieka dla niego samego stał się niejasny, fragmentaryczny i zależny od wielu kontekstów. Jak słusznie zauważyła Grażyna Osika: „wielostronność, wieloaspektowość i niestałość rzeczywistości wymaga poszukiwania elementów stabilizujących, będą-

8 Por. K. Olechnicki, *Fotoblogi, pamiętki z opcją przekazu. Fotografia i fotoblogerzy w kulturze konsumpcyjnej*, Warszawa 2009, s. 61.

9 Por. S. Turkle, *Samotni razem. Dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem*, przeł. M. Cierpisz, Kraków 2013, s. 54.

10 Na podstawie badań przeprowadzonych przez Qian Hua i Craiga R. Scotta można wyróżnić dwa rodzaje anonimowości. Pierwszą z nich jest anonimowość wizualna, polegająca na nieujawnianiu wyglądu fizycznego. Drugi rodzaj stanowi anonimowość dyskursywna, której przekaz tekstowy nie jest kojarzony z jego autorem.

11 S. Jaskuła, *Informacyjna przestrzeń tożsamości*, [w:] *Tożsamość i komunikacja*, red. J. Szulich-Kałuza, L. Dyczewski, R. Szwed, Lublin 2011, s. 16.

12 Por. G. Osika, *Tożsamość osobowa w epoce cyfrowych technologii komunikacyjnych*, Kraków 2016, s. 31.

cych źródłem sensu”. Ucieczką okazała się być wirtualna przestrzeń Internetu, która pozwoliła poczuć się jednostce wolną, wyjątkową i niezależną. Internet stał się miejscem, w którym jego użytkownicy – zaintrygowani możliwością szybkich zmian – mogą kreować i modyfikować skrajnie różne obrazy własnej osoby. Decyzja o zmianie tożsamości, czy to w obawie przed odrzuceniem, czy przeciwnie, ze względu na chęć akceptacji przez środowisko, pokazuje, że poczucie własnej tożsamości jest tyleż stabilne, co ulotne.

Przeźnię nowych mediów stała się pewnego rodzaju alternatywą dla rzeczywistości, alternatywą, w której jednostka przybiera maskę, wkracza w sferę pewnej gry, gdzie struktura społeczna i przypisana jej hierarchia zostają w pewien sposób zamrożone. Przybierając nowe imię, wyzbywając się przypisanych statusów, kreuje postać, jaką chce odgrywać i podąża zgodnie z jej charakterem. Możliwość budowania swojego nowego wizerunku jest jednym z podstawowych elementów funkcjonowania w świecie Internetu, a posiadany przez nas samych obraz „ja” zapisany w wirtualnej przestrzeni stanowi niejako wstęp do samopoznania, bowiem u jego podstaw leży zdolność do obserwacji, samoobserwacji i autoanalizy.

Bytowanie w cyberprzeźni stało się nieodłącznym elementem życia człowieka, stanowiąc integralną część jego aktywności. Ten szczególny, nowy rodzaj komunikacji zaoferował nieograniczone możliwości i wolność – wolność w definiowaniu i modyfikowaniu własnego „ja”. Samo to wyjaśnia, dlaczego tak wielu ludzi chętnie i całkowicie świadomie korzysta lub chce korzystać z dobrodziejstw, jakie oferuje wirtualna rzeczywistość.

Streszczenie/Summary

Prezentowany artykuł wskazuje na to, że niezliczona ilość interakcji i relacji społecznych występujących w przestrzeni wirtualnej sprzyja powstaniu zjawiska tożsamości elastycznej. Z jednej strony może to świadczyć o wielopoziomym i wielopłaszczyznowym charakterze Internetu, z drugiej strony może być oznaką silnego kryzysu tożsamości. Analiza literatury przedmiotu pozwoliła na włączenie do teoretycznych ram fenomenu tożsamości także modyfikacji, jakim on ulega w przestrzeni nowych mediów.

Słowa kluczowe: wirtualna rzeczywistość, nowe media, tożsamość.

On the alteration of one’s “I” within new media

The presented work attempts to show that the countless number of interactions and social relations occurring in the virtual space causes the emergence of flexible identities. On the one hand, this may reflect, it’s multilevel and multifaceted nature, and on the other hand it may be a symptom of a strong identity crisis. The literature review enables the theoretical framework to become the basis for discussion on the phenomenon of identity and ways to modify it in the space of new media.

Keywords: virtual reality, new media, identity.