

Konstruowanie jaźni i społeczeństwa

Europejskie warianty
interakcjonizmu
symbolicznego

pod redakcją

Elżbiety Hałas

i Krzysztofa Tomasza Koneckiego



Wydawnictwo Naukowe
SCHOLAR



Polskie Towarzystwo
Socjologiczne



XII Ogólnopolski Zjazd
Socjologiczny

Warszawa 2005

Redakcja: *Małgorzata Głowacka-Grajper*
Korekta: *Zespół*
Projekt okładki: *Katarzyna Juras*

Copyright © 2005 by the Authors

Publikacja dofinansowana przez Ministra Nauki i Informatyzacji

Publikacja ukazała się w ramach serii wydawniczej Polskiego Towarzystwa Socjologicznego, obejmującej dorobek XII Ogólnopolskiego Zjazdu Socjologicznego, Poznań, 15–18 września 2004 r.

Publikacja dofinansowana przez Polskie Towarzystwo Socjologiczne
– ze środków Komitetu Badań Naukowych

Komitet Serii Wydawniczej PTS:

Włodzimierz Wesołowski, Jan Włodarek, Krystyna Szafraniec, Krzysztof Bondyra

ISBN 83-7383-144-4

Wydawnictwo Naukowe „Scholar” Spółka z o.o.
ul. Krakowskie Przedmieście 62, 00-322 Warszawa
tel./faks (022) 828 93 91, 826 59 21, 828 95 63
dział handlowy: jw. w. 105, 108 lub 635 74 04 w. 219
e-mail: info@scholar.com.pl; scholar@neostrada.pl
www.scholar.com.pl

Sprzedaż wysyłkową dla odbiorców indywidualnych prowadzi:
Księgarnia Naukowa RESURSA
ul. Krakowskie Przedmieście 62, 00-322 Warszawa
tel./faks (022) 828 18 16
e-mail: info@resursa.com.pl
www.resursa.com.pl
Wydanie pierwsze

Skład i łamanie: WN „Scholar” (*Agnieszka Kłós*)

INTERNET JAKO POLE POSZUKIWANIA I KONSTRUOWANIA WŁASNEJ TOŻSAMOŚCI

MAGDALENA SZPUNAR
Uniwersytet Jagielloński

*Tożsamość staje się przedmiotem naszej uwagi i troski
pod wpływem
dominującego poczucia niedookreślenia.
Gdy tożsamość jest dana,
rzadko ogniskujemy na niej wzrok
– bo i po co?
Zygmunt Bauman*

Coraz szybsze i sfragmentaryzowane życie, pozbawione głębszego sensu i punktów odniesienia sprawia, iż Internet staje się coraz bardziej popularną formą kreacji siebie. Strony domowe, blogi, czy też uczestnictwo w forach dyskusyjnych, czatach, pozwala zaistnieć, zaprezentować siebie, czasem w jaśniejszym niż zazwyczaj świetle. Pewna grupa internautów tworzy tożsamości zgodnie z ich codziennym obrazem samego siebie, inni tworzą zupełnie fikcyjne tożsamości, pozwalając dojść do głosu ukrytym popędom lub z obawy przed byciem nieakceptowanym stają się chociaż na chwilę – zgodnie z panującymi medialnymi standardami – młodszy, piękniejszy, a przez to bardziej atrakcyjny społecznie. Internetowe życie zaspokaja wiele indywidualnych potrzeb, pełniąc funkcje terapeutyczne, autoprezentacyjne, autopromocyjne, twórcze czy ekshibicjonistyczne. Stosunek internautów do zmiany internetowych tożsamości jest ambiwalentny – dla jednych zmiana tożsamości jest czymś niewinnym, akceptowalnym, pewną formą zabawy maskowej, dla innych zmiana tożsamości jest niedopuszczalna i nieopłacalna szczególnie, gdy chce się uzyskać jakąś pozycję w internetowej grupie – z niestałym *nickiem*¹ jest to arcytrudne zadanie. Zdaniem wielu internautów osoby, które biorą odpowiedzialność za wygłaszane słowa, nie ukrywają swej tożsamości. Niestety owa dla wielu niewinna zabawa z tożsamością, może oka-

¹ Nick to nazwa rejestracyjna użytkownika, przydomek używany przez użytkownika w korespondencji elektronicznej, w pokojach rozmów i in.; nick może być stały lub tymczasowy.

zać się całkiem niebezpieczna, gdyż wirtualne osobowości mogą stać się zagrożeniem dla realnych osobowości, pojawia się także zagrożenie multiplikacji osobowości.

Zgodnie z teorią tożsamości Sheldona Strykera (Turner 2004: 435–439) ludzie zawsze posiadają świadomość oczekiwań, tego, jak należy przedstawić siebie innym i co może ulegać zmianom. Tożsamości według Sheldona Strykera są częściami jaźni, są zorganizowane hierarchicznie i wiążą się z zajmowaną przez nie pozycją. Zdaniem Sheldona Strykera, jeśli ogólna sytuacja interakcji nie wiąże się z przymusami strukturalnymi, bądź kiedy przymusy te mają niejednoznaczny charakter, jednostki będą miały większą swobodę wyboru tożsamości i z większym prawdopodobieństwem będą uaktywniały więcej niż jedną tożsamość. Pogląd ten szczególnie odzwierciedla ogólną sytuację internetowych interakcji, w których właściwie uczestnicy nie odczuwają bezpośredniego przymusu. Jedynym ograniczeniem wydaje się tutaj działalność administratorów mających największy zakres władzy, włącznie z usunięciem niesubordynowanego internauty, a także obowiązująca netykieta². Sheldon Stryker twierdzi także, iż jeśli jednostki poszukują nowych tożsamości, zmiana będzie przebiegać prawdopodobnie ku tożsamościom, które odzwierciedlają wartości przyjmowane przez te osoby³. W przypadku internetowych zmian tożsamości można wysnuć hipotezę, zgodnie z którą przybierane tożsamości są przejawem pewnych braków, niedoskonałości, skrywanych głęboko w podświadomości pragnień – i tak sprzedawczyni bywa panią prezes, a nauczyciel uczniem, by choć przez chwilę spróbować bycia po drugiej stronie. Z pewnością owo eksperymentowanie pozwala uzyskać inne spojrzenie, zweryfikować dotychczasowe poglądy.

Prezentowany artykuł stanowi próbę odpowiedzi na pytanie, czym staje się tożsamość w epoce Internetu, na czym polegają internetowe zmiany tożsamości oraz na czym polega fałszywa prezentacja siebie w Internecie. W artykule tym staram się przedstawić tego typu zachowania, a także wyjaśnić, jaki jest stosunek do internetowej *zamiany tożsamości*.

1. TRUDNOŚCI W DEFINIOWANIU WŁASNEJ TOŻSAMOŚCI

Zainteresowanie tożsamością pochodzi z dwóch teoretycznych inspiracji – jedną z nich jest psychoanaliza freudowska, a drugą symboliczny interakcjonizm. Psychologia określa tożsamość jako „świadomość własnej spójności w czasie i przestrzeni, w różnych okresach życia, w sytuacjach społecznych i pełnionych rolach, a także świadomość własnej odrębności, indywidualności, niepowtarzalności” (Melchior 1990:

² Wydaje się to zaskakujące, ale w internetowych grupach występują zachowania konformistyczne, przykładem może być dostosowywanie się większości członków do panującej w Sieci netykiety, uniformizacja stylu wiadomości elektronicznych. Netykieta to swoisty zbiór zasad *savoir-vivre* obowiązujących w Internecie. Podobnie, jak w przypadku przestrzegania dobrych manier, jej przestrzeganie nie jest obowiązkowe, jednak może wiązać się z tym, iż nikt nie będzie chciał z nami rozmawiać. Główne zasady netykiety to: pisanie na temat i możliwie zwięźle, odpowiednie cytowanie listu, na który się odpowiada, nie wysyłanie komercyjnych ogłoszeń ani reklam, nie pisanie wersalikami – w Internecie oznacza to krzyk.

³ Przywołuję tutaj koncepcję Strykera – zgodnie z sugestią prof. E. Hałas – ze względu na to, iż pokazuje ona związek pomiędzy strukturą społeczną i jaźnią, między tzw. zaangażowaniem i uwydatnieniem tożsamości a wyborami ról, które obejmują zmiany tożsamości.

26). Odwołując się do koncepcji Małgorzaty Melchior przez negację możemy stwierdzić, że jeżeli istnieje świadomość własnej niespójności w czasie i przestrzeni mamy do czynienia ze zmianą tożsamości – rano komunikujemy się udając młodą, atrakcyjną kobietę, a wieczorem jesteśmy sobą, czyli zmęczonym pracą pięćdziesięcioletnim mężczyzną. Z punktu widzenia psychologii poczucie tożsamości często bywa rozpatrywane z perspektywy zdrowia psychicznego. Takie spojrzenie bierze pod uwagę przede wszystkim proces dorastania i związany z nim kryzys tożsamości, jak i zaburzenia tożsamości jednostki łączące się z różnego rodzaju traumatycznymi wydarzeniami, spowodowanymi wydarzeniami losowymi (śmierć bliskiej osoby, utrata pracy czy rozwód), czy przemieszczaniem się w przestrzeni fizycznej bądź społecznej (Szacka 2003: 149). Interakcjonizm symboliczny zwraca uwagę na proces krystalizowania się tożsamości w toku interakcji społecznych – tutaj interakcja nie oznacza czegoś trwałego, niezależnego od sytuacji, jak pisze Peter L. Berger „Jest ona raczej procesem, ciągle kreowanym i odtwarzanym w każdej sytuacji społecznej, w którą człowiek wkracza, spajany przez nią pamięci” (Berger 1995: 102).

Socjologiczne pojęcie tożsamości ma bardzo wiele znaczeń, ogólnie oznacza jednak to, jak ludzie rozumieją siebie i co ma dla nich znaczenie (Giddens 2004: 52). Do najważniejszych źródeł tożsamości należy płeć, orientacja seksualna, narodowość lub etniczność i klasa społeczna. W socjologii wyróżnia się dwa typy tożsamości – jest to *tożsamość społeczna*, rozumiana jako zespół cech, które jednostce przypisują inni i *tożsamość jednostkowa* oznaczająca naszą odrębność względem innych (tamże). Pojęcie tożsamości w socjologii i psychologii społecznej odnosi się do sfery autodefinicji aktora społecznego, w związku z tym tożsamość określa się jako zbiór wyobrażeń, sądów i przekonań aktora o samym sobie (Bokszański 2002: 252). Inaczej rzecz ujmując, tożsamość to wizerunek własnej osoby, to za kogo się uważamy – autodefinicja (Słaboń, Pacholski 1997: 191–192).

W dyskusjach wokół socjologicznego pojęcia tożsamości wyróżnić można dwa obozy. Jedni – optymiści – wskazują, iż nowoczesny świat przyniósł ze sobą wzrost indywidualizmu i poszerzenie możliwości wyboru, co powoduje, iż ludzie częściej mogą dążyć do samorealizacji, odkrycia wewnętrznej jaźni, która nie została sztucznie narzucona przez tradycję, kulturę lub religię (Marshall 2005: 402). Inni – pesymistycznie nastawieni – tworzą obraz człowieka wyobcowanego, będącego produktem społeczeństwa masowego, podkreślając nasilenie się fragmentacji, poczucia braku zakorzenienia, poczucia braku sensu⁴ (tamże).

Wskazuje się, iż w przypadku tożsamości mamy do czynienia ze swoistym aktywnym podmiotem, jednostka nie jest biernie kształtowana przez środowisko, ale w znacznej mierze kształtuje samą siebie (Słaboń, Pacholski 1997: 192). Peter Berger w przypadku zmiany tożsamości posługuje się pojęciem alienacji – każda jednostka

⁴ Zaslugę wprowadzenie pojęcia tożsamości jednostki (*identity*) do nauk społecznych przypisuje się psychologowi Erikowi Eriksonowi, który rozpatrywał tożsamość w wymiarze biograficznym. Zagadnienie to analizował za pomocą koncepcji „cyklu życiowego”.

⁵ Współczesna socjologia bardzo młglicie operuje pojęciem tożsamości, używa się go w szeroki i swobodny sposób, zarówno w odniesieniu do poczucia jaźni, uczuć, jak i poglądów dotyczących siebie samego, jak np. w przypadku tożsamości płci czy tożsamości klasowej – podaję za: Marshall 2005: 403.

interpretuje swoją biografię, dopasowuje fakty i wydarzenia z przeszłości do aktualnej koncepcji własnej osoby, zmiana tożsamości powoduje, iż poszczególnym wydarzeniom przypisuje się większą lub mniejszą ważność (Berger 1995: 61–72).

Powołując się na pioniera polskiej socjologii, Gustawa Ichheisera, Zygmunt Bauman przywołuje metaforę pokoju, do którego można wejść kilkoma drzwiami. Przy wejściu do pokoju zapala się za każdym razem inne światło: żółte, zielone, czerwone, niebieskie, powodując, iż każdy z wchodzących do tegoż samego pokoju innymi drzwiami, widzi go w innym świetle. Bauman zadaje czytelnikowi pytanie, który z tych opisów jest prawdziwy – odpowiadając „żaden sam przez się, ale wszystkie na raz. Każde światło wydobywa – o czym dobrze wiedzą fotograficy – inne aspekty rzeczywistości; każdy z opisów jest tak samo prawdziwy, żaden z nich nie wyklucza pozostałych” (Zeidler-Janiszewska 1997: 41). Współcześnie najważniejszymi wartościami stają się spontaniczność i twórczość, dzięki którym rozwój osobisty ma się opierać na własnych potrzebach i możliwościach, nie zaś wyłącznie na obowiązujących i powszechnie akceptowanych normach i wartościach. Brak uniwersum wypełnia eksperymentowanie w dziedzinie aksjologicznej i moralnej, bowiem wszystkiego należy doświadczyć samemu i dopiero z tych doświadczeń wyciągać wnioski. Jednostka ma być samodzielna w każdej sytuacji i sama ma nadawać sens własnemu życiu. Zmiana tożsamości staje się zjawiskiem tak samo oczywistym, jak kiedyś było jej trwanie. Człowiek musi się nieustannie samoidentyfikować i samoaktualizować, gdyż tożsamość rozprasza się i scala według schematu: integracja – dezintegracja – nowa integracja (Krzyżtofek 2002a: 119). Jak ktoś kiedyś powiedział: „Prawdziwy mędrzec uczy się na błędach innych, mądry człowiek uczy się na własnych błędach, zaś głupiec nie uczy się w ogóle”. Owo zachowanie, eksperymentowanie i uczenie się dopiero na własnych błędach, przypomina nieco zachowanie krnąbrnego i niesfornego dziecka, niezdolnego do akceptacji zakazu, zaś ciągła samoaktualizacja *nomen omen* przypomina maszynę-komputer, w którym ciągle należy aktualizować oprogramowanie.

Rynkowe oferty tożsamości, dyktowane standardami mody, reklamy oraz całym popkulturowym instrumentarium, wystawiane na targowisku próżności, stają się coraz bardziej ekspansywne (Krzyżaniak 2003: 16). Podobnie jak maska, każda forma indywidualnej tożsamości otwiera się na ironię, świadome kwestionowanie bądź odrzucenie na rzecz innych możliwych przynależności, pozwalając na szybką i bezbolesną zmianę – możliwość wybierania jest ważniejsza od tego, co się wybiera – zauważa Ewa Krzyżaniak (tamże: 17). Poszukiwanie siebie, własnej tożsamości przypomina nieco fabułę filmu *Butterfly Effect* (*Efekt motyla*), w którym to główny bohater za każdym razem staje się kim innym, w zależności od pozornie nieważnych zdarzeń, jakie mają miejsce w jego życiu. Cofając się w przeszłość i modyfikując nieco pewne zupełnie błahe wydarzenia, główny bohater zmienia siebie i swoją tożsamość, zgodnie z teorią chaosu, według której „motyl zaburzający powietrze dzisiaj w Pekinie może być przyczyną huraganu w następnym miesiącu w Nowym Jorku” (Gleick 1996: 17). Współczesny świat oferuje niespotykane dotąd możliwości tworzenia siebie i budowania własnej tożsamości i to od nas samych zależy odpowiedź na pytanie, kim jesteśmy i dokąd zmierzamy (Giddens 2004: 53). Internet staje się jednym z znaczących elementów poszukiwania i kreowania siebie, swojej tożsamości, a jako medium nie-

malże anonimowe, pozwala na eksperymenty z własną tożsamością i nabywanie fikcyjnych tożsamości, niezgodnych z naszymi tożsamościami w świecie *offline*⁶.

„Zabawa” z tożsamością nie musi oznaczać konfabulacji, może to być „mierzenie kapeluszy”, aby zobaczyć, w którym z nich jest nam do twarzy i jak się w nich czujemy oraz jak inni na nie reagują (tamże: 66). Eksperymenty z tożsamością są ważną częścią rozwoju osobowości, a kryzysy naszej tożsamości stają się cennymi doświadczeniami, pomagającymi nam rozwijać się. Testowanie tożsamości nie kończy się wraz z osiągnięciem wieku dojrzałego. W czasach społeczeństwa nazwanego informacyjnym tożsamość jest – według Tadeusza Miczki – tymczasowa, powstająca jako rezultat walki różnych wersji i w zależności od sytuacji społecznych zmienia się. Zmiana tożsamości – powiada Tadeusz Miczka – jest zachowaniem normalnym, a za patologiczne uznaje się wtłaczanie siebie w jedną tylko matrycę myśli i zachowań (Bauman 2002: 114). Ewa Krzyżaniak możliwość formowania, wkładania i zrzucania wielu masek konfrontuje z techniką kolażu: „gołym okiem widać, jak celnie, w niemalże idealny sposób metafora kolażu, czyli złączenia kilku realności tylko pozornie niemożliwych do skojarzenia na wspólnej płaszczyźnie, wpisuje się w eklektyczną rzeczywistość” (Krzyżaniak 2003: 15). Tożsamość nie stanowi więc stabilnego wyboru, jest raczej chwiejna i chwilowa, nie dążąc nawet ku stabilności (Godzic 2001: 149).

Różne wzorce zachowań, szybko przeobrażające się społeczeństwa, prowadzą do tego, iż może występować u nas konflikt tożsamości, szczególnie dobitnie rysujący się w przypadku kontaktu kulturowego np. u emigrantów. Nasze postawy przybierają wtedy charakter cyklu MAMA od ang. *moratorium* – *achievement* – *moratorium* – *achievement*, gdzie *moratorium* oznacza poczucie niepewności, zwątpienia, zaś *achievement* oznacza poczucie własnego „ja” (Archer 1989: 345–350). W Internecie cykl MAMA właściwie nie ma końca, to od nas zależy, kim jesteśmy, kogo odgrywamy, jak bardzo angażujemy się w internetowe role. W realnym życiu bardzo trudno wycofać się z odgrywanej roli, Internet daje możliwość wylogowania się w każdej chwili, niemal bez żadnych konsekwencji. Lęk przed konsekwencjami ogranicza nasze eksperymenty z tożsamością w *realu*, zaś Internet daje możliwość zakosztowania zakazanego owocu. Doskonale ową podatność na zmianę tożsamości ujął Zygmunt Bauman nazywając osoby często zmieniające tożsamość gatunkami „wszystkoistycznymi”. Są to osoby nie tyle doskonale wyspecjalizowane, ale takie, które jak kameleon dostosowują się do określonego środowiska. „Inspiracji do takiego typu zachowań można by upatrywać w gabinetach ministerialnych, czy dyrektorskich biurach, które wręcz nawołują do giętkości, elastyczności – dodałabym jeszcze nijakości” (Bauman 2002: 114). Owa giętkość i elastyczność jest jedną z najbardziej poszukiwanych współcześnie przez pracodawców cech – wystarczy przejrzeć anonsy pracodawców, którzy oczekują bycia „w kontakcie” niemal 24 godziny na dobę, w imię dobra firmy.

⁶ Internauci dzielą świat na dwie części, świat *online*, kiedy są w Sieci i świat *offline*, kiedy są poza nią. Rzeczywistość *online* jest dla wielu z nich wartościowsza i preferują przebywanie w rzeczywistości wirtualnej, która staje się dla nich bardziej realna, rzeczywista, przystępniejsza niż rzeczywistość realna. O pojęciu i znaczeniu rzeczywistości wirtualnej piszę w „Studiach Socjologicznych” 2/2004.

2. TOŻSAMOŚĆ W ERZE INTERNETU

Internet jest według Derricka de Kerckhove jednym z najbardziej skomplikowanych i interesujących mediów, gdyż „każde medium zmienia jakąś część naszego życia – nasze sposoby porozumiewania się, pracy, czy rozrywki – Sieć zmienia to wszystko na raz, a przy okazji wiele innych jeszcze rzeczy” (Kerckhove 2001: 21). Internet tworzy przestrzeń niby organicznego środowiska, określonego przez Kerckhove mianem inteligencji otwartej.

Komputer jako narzędzie staje się metamedium – medium uniwersalnym, które integruje niemal ze wszystkimi urządzeniami, umożliwiając pracę, naukę, zakupy, rozmowy z innymi osobami, powodując, iż posługiwanie się nim staje się zajęciem tak elementarnym, jak umiejętność czytania i pisanie. Komputer zmienia pojmowanie wolności, inteligencji, prawdy, mądrości i Boga, powodując, iż informatyczność staje się odpowiednikiem nowej rzeczywistości społecznej – mówimy o władzy informatycznej, obywatelstwie informatycznym (*netizenship*), przestępczości informatycznej, kulturze, polityce i pieniądzu cyfrowym. Pojawia się także termin *homo zappiens*, czyli człowieka operującego pilotem telewizyjnym (Krzysztofek 2002a: 99–100).

Internet wkracza do wszystkich aspektów naszego życia, wywierając określony wpływ na nasze interakcje w Sieci, np. poprzez odgrywanie ról oraz budowanie tożsamości. Według Manuela Castellsa odgrywanie ról i budowanie tożsamości w Internecie jest główną domeną nastolatków, bowiem są oni w wieku, w którym człowiek poszukując własnej tożsamości eksperymentuje z nią (Castells 2003: 137). Jak wykazać w dalszej części artykułu hipoteza Castellsa jest prawdziwa, gdyż ulotne tożsamości są „nieopłacalne” dla użytkowników, którzy próbują budować swoją pozycję na polu internetowej komunikacji.

Zgodnie z tezą Jay Boltera wskazaną w *Człowieku Turinga*, rzeczywiście komputer można by określić jako technologię definiującą XX w. Atomizacja więzi społecznych, indywidualizacja, sekularyzacja, to zjawiska typowe dla nowoczesności, które ikonami stał się komputer, Sieć, cyberprzestrzeń – błędnym jednak byłoby przekonanie, iż samo wstawienie komputera w zacisze domowego ogniska zburzy jego żar, powodując atrofię więzi rodzinnych. Internet łącząc ludzi w niedostępnych dotychczas przestrzeniach, zmienia naturę naszej seksualności, formy społeczne, a także naszą tożsamość – pisze specjalistka od sieciowej tożsamości Sherry Turkle. Jak zauważa Sherry Turkle można traktować komputer tylko i wyłącznie w kategoriach narzędzia, jednak warto sobie uświadomić, iż jest on niejako nowym modelem umysłu, medium odwzorowującym nasze myśli i fantazje. Uczymy się żyć w wirtualnych światach, pisze Sherry Turkle. Jej zdaniem skoro my przeszliśmy „na drugą stronę lustra”, inni stopniowo zrobią to samo (Rosińska 2001). Jak wskazuje Ewa Krzyżaniak, współczesny *homo creator* uwikłany w nieustanną pogoń i ruch, dostosowuje kolejne wizerunki do siebie, będąc tym, za kogo w danej chwili pragnie uchodzić (Krzyżaniak 2003: 13). Jedną z bardziej popularnych metafor próbujących opisać fenomen życia w świecie zdominowanym przez nowoczesne technologie jest „życie na ekranie” lub też „po-przez ekran” (Zawojski 2002: 423). Współczesna kultura kartezjańska *cogito ergo*

sum, zamienia na *cogito ubi sum* – myślę tam, gdzie jestem, wskazując, iż otaczające nas struktury w coraz większy sposób rzutują na naszą percepcję rzeczywistości (Tomaszewska 2003: 20).

Jak wskazuje Wojciech Burszta, współczesność zdominowana przez postęp technologiczny, postrzegana jest jako zagrożenie dla tradycyjnych organizacji życia społecznego, coraz powszechniejsze wykorzystywanie technologii prowadzi do umniejszenia roli rodziny, coraz mniejszego utożsamiania się z lokalną wspólnotą i atrofii uczuć narodowych. Kryzys kultury, o którym tak głośno się debatuje, miałby swe źródła w postępującej indywidualizacji, szybkości zmian i niestałości obrazu świata, który dodatkowo podlega medialnej manipulacji. Pojawiają się także głosy mówiące, iż bniemy ku społecznej samotności, trudnościom z definiowaniem własnej tożsamości, a w rezultacie nieumiejętności komunikowania się z innymi *face-to-face* (Burszta 2003: 159). Wskazuje się, iż komunikacja typu *face-to-face* odchodzi do lamusa, a zastępuje ją komunikacja typu *face-to (via monitor)-face* albo komunikacja typu *face-to-monitor* (Zawojski 2002: 426). Paradoksem wirtualnego życia jest to, iż będąc razem, tak naprawdę jesteśmy osobno (tamże: 430). Niestabilne jednostki przeskakują z tożsamości w tożsamość, szukają ciągle nowych dróg, są niczym ameby, których kształt trudno zmaterializować (Buliński 2003: 47). W stosunku do młodych ludzi, dorastających przed komputerem, spędzających dużo czasu na rozmowach w Internecie i symulowanych środowiskach używa się terminu „pokolenie *dot-com*” (Rifkin 2003: 16). Taki sposób funkcjonowania powoduje pojawienie się osobowości wielokrotnych, składających się „z krótkich fragmentów świadomości ‘przełączanych’ w zależności od tego, w którym świecie wirtualnym lub sieci znajdują się w danej chwili” (tamże). Pojawia się obawa, że pokolenie *dot-com* będzie odbierać życie jako serię migawkowych obrazków i historyjek – zauważa Rifkin. O podobnym zjawisku mówi Erick Erikson, nazywając je kryzysem tożsamości – odnosząc go do pacjentów w czasie II wojny światowej, którzy stracili poczucie identyczności i ciągłości historycznej (Marshall 2005: 402). Mimo iż w przypadkach, którymi zajmował się Erick Erikson, ów brak ciągłości wywołuje wydarzenie traumatyczne, zaś w przypadkach, które interesują Jeremy’ego Rifkina świadoma, celowa działalność człowieka, obie sytuacje mają ze sobą wiele wspólnego – trudności w definiowaniu siebie i własnego miejsca w przestrzeni. Oczywiście, samo przebywanie w wirtualnej symulowanej rzeczywistości nie musi stanowić od razu zagrożenia dla naszej tożsamości, nierzadko jednak prowadzi do uzależnień⁷.

⁷ Według K. Plucińskiego osoba będąca sieciorholikiem odczuwa silne pragnienie lub wręcz przymus surfowania po oceanie informacji, mając upośledzoną zdolność kontroli nad zachowaniem związanym ze swoim nałogiem. Zdaniem Plucińskiego oznacza to, iż nie panuje nad jego rozpoczynaniem, kończeniem oraz poziomem „użycia”. Sieć jest „przyjmowana” w dużych ilościach lub przez czas dłuższy niż zamierzony. J. Zieliński, powołując się na H. Poppe, stwierdza: „Liczba uzależnionych od Internetu przekracza w niektórych państwach uprzedysponowanych liczbę uzależnionych od narkotyków pochodzących z maku i jest konieczne podjęcie środków przeciwko tej nowej chorobie”. Zdaniem Zielińskiego ludzie, którzy korzystają dużo z Internetu czują się źle, gdy próbują ograniczyć swój czas spędzony w sieci, a odebranie im – choćby na chwilę – dostępu do poczty elektronicznej staje się prawdziwą katastrofą. Czas spędzany w Internecie powoduje, że zaczyna go brakować na inne sprawy – na pracę, naukę, odpoczynek, życie rodzinne czy kontakty towarzyskie. K. Pluciński zauważa, iż w sytuacjach nie związanych z komputerem uzależnieni wykonują nieświadomo-

Jak wskazuje Piotr Zawojski, mediatyzacja istnienia prowadzi do tego, iż *bycie* przestaje być *byciem*, a staje się byciem poprzez medium, co prowadzi do nieobecności bycia (Zawojski 2002: 423). W związku z tym pojawia się pojęcie teleobecności. Ryszard Kluszczyński teleobecność definiuje jako doświadczenie w oddalonym środowisku, innym niż to, w którym znajduje się nasze ciało (Kluszczyński 2001: 130). Owo środowisko to efekt symulacji komputerowej, sztuczny świat, w jakim zanurzają się nasze zmysły (tamże). Według Derricka de Kerckhove teleobecność cechuje m.in. (Kerckhove 2001: 80–81):

1. *współdzielona przestrzeń* – to, że współdzielona przestrzeń może być elektroniczna lub wirtualna, wcale nie dewaluje jej realności,
2. *współdzielony czas* – w czasie rozmowy telefonicznej albo w trakcie trwania wideokonferencji porozumiewający się ludzie, współdzielą ten sam fragment czasu absolutnego (choć niekoniecznie musi być to ten sam czas, ze względu na różne strefy czasowe),
3. *współdzielone pauzy* – są one rzeczywistym odczuciem obecności kogoś i nieodzownym elementem prawdziwej komunikacji.

Teleobecność można rozumieć jako formę kształtowania internetowej tożsamości, która oznacza początek nowej subiektywności konstruowanej przed monitorem, mogącej być traktowaną jako „wtórnik” rzeczywistego bycia (Zawojski 2002: 425). Zdaniem Piotra Zawojskiego ten zastępczy i niematerialny (tele)byt, byt istniejący na ekranie, wywołuje fizjologiczne reakcje. Coś, co pozornie nie istnieje, wywołuje nasze rzeczywiste reakcje (tamże). Sama doświadczyłam na sobie irytacji komentarzami na temat recenzji, szczególnie wtedy, gdy nie dotyczyły w ogóle tematu i/lub zawierały wulgaryzmy. Wojciech Burszta stawia niezwykle ważne pytanie – czy nasycenie technologią, bytowanie w świecie teleobecności, dominacja obrazu nad słowem to wyraźne symptomy zakłócenia funkcjonowania kultury? (Burszta 2003: 158). Teleobecność można traktować jako ziszczenie się ideału ucieczki od ograniczeń własnego ciała, bezcielesność staje się więc ideałem, w którym wolni jesteśmy od trosk i chorób dnia codziennego (Zawojski 2002: 425).

me ruchy palcami, imitujące naciskanie klawiszy, stopniowo zaczynają również przejawiać symptomy tolerancji na Internet – potrzebują coraz więcej czasu spędzonego w Sieci dla osiągnięcia satysfakcji. U internetoholików można odnaleźć zachowania analogiczne do alkoholowego systemu iluzji i zaprzeczeń, za pomocą którego chorzy racjonalizują swoje schorzenie. Według Plucińskiego jako powód długiego przebywania w sieci uzależnieni często podają intelektualny rozwój, jaki zawdzięczają łatwemu i natychmiastowemu dostępowi do wszelkich informacji. „Siecioholik potrafi doskonale wy tłumaczyć czemu spędza tyle czasu *on-line*. On nie jest uzależniony. On się rozwija intelektualnie. W końcu w Sieci jest tyle ciekawych informacji. On ‘szlifuje’ język – ma tylu ‘przyjaciół’ na całym świecie. Poznaje fascynujących i ciekawych ludzi. Tak, takie racjonalizacje doskonale są znane każdemu nałogowcowi. Bez różnicy czy pije za dużo alkoholu czy zbyt długo siedzi na IRC’u”. Yahoo przeprowadziła badania na aktywnych internautach. Okazało się, iż aktywny internauta może być odłączony od internetu maximum 5 dni, prawie połowa nie mogła wytrzymać bez internetu 2 tygodnie. Ci, którzy brali udział w badaniach oznajmiają, że w czasie spędzonym *offline* czuli się wyrzuceni poza nawias oraz ogarniała ich ogromna pokusa przerwania eksperymentu i zajrzenia do sieci, a także brakowało im przyjaciół, których mieli w swoich komunikatorach internetowych, bądź z którymi pisali e-maile. Autorzy akcji „Dziecko w Sieci” przeprowadzili sondę, z której wynika, iż 10,25% badanych (738 osób) obawia się uzależnienia od Internetu – *Technofobia versus technofilia – technologia i jej miejsce we współczesnym świecie* (w druku).

3. MOTYWACJE ZAMIANY TOŻSAMOŚCI

Analizując wypowiedzi Internautów⁸, można skonstatować, iż zamiana tożsamości w Internecie jest wynikiem⁹:

- obawy przed rozpoznaniem przez innych uczestników („oczywiście, że Internet sprzyja udawaniu. Ja jestem nauczycielką i nie chcę być rozpoznawana przez moich uczniów”, „ludzie zawsze chcą być anonimowi, nawet w rzeczywistości często staramy się zachować anonimowość”),
- poczucia większego zakresu swobody i anonimowości („Ja też udaję osobę młodszą niż jestem, bo świetnie się czuję wśród młodzieży i dzielam ich poglądy, a w realnym świecie nie mogłabym tak z nimi rozmawiać”),
- poczucia bycia nieakceptowanym („przybieramy maski wtedy, gdy obawiamy się o brak akceptacji”, „zakładamy maski zawsze wtedy, gdy czujemy się niepewni”, „jeśli ktoś w Internecie podaje się za kogoś innego, świadczy to o jego braku poczucia własnej wartości”, „sądzę, że robią to najczęściej, gdy nie akceptują własnego ja”, „kiedy próbowałam nawiązywać kontakty na chatkach okazywało się, że nikt nie chce rozmawiać z osobą w moim wieku (...) wobec tego zaniżyłam cokolwiek swoje lata i (...) nawiązałam wiele przyjaźni”, „jeśli rozmawiam z kimś, to chcę tylko rozmawiać, nie chcę, żeby ktoś oceniał mnie po wyglądzie, kolorze skóry”),
- próby dokonania oceny innych z innej perspektywy („założenie maski może pomóc w ukryciu i rozszyfrowaniu ludzi z boku”, „spotkałem się co najmniej z kilkunastoma przypadkami podszywania się pod inną osobę celem weryfikacji wcześniej zdobytych informacji”),
- próby idealizacji swego obrazu („w Internecie opisujemy się tak, jakbyśmy chcieli wyglądać”, „zazwyczaj eksponujemy swoje pozytywne pomijając cechy negatywne i to nas bardzo buduje, sprawia również, że czujemy się pewniej w realiach”).

⁸ Wśród metod badawczych stosowanych przez socjologów, Internet jako medium ma już swoje znaczące miejsce. Wyróżnia się dwa nurty związane z pomiarem i opisem aktywności w przestrzeni wirtualnej, jeden z nich opiera się na obserwacji zjawisk zachodzących w sieci www, drugi zaś opiera się na tradycyjnych metodach badawczych realizowanych drogą *offline* lub *online*, badając przede wszystkim postawy i opinie – szeroko o Internecie jako nowym medium badawczym pisze Żmijewska-Jędrzejczyk 2004: 241–261. Jako metodę analizy wykorzystano w niniejszym artykule analizę treści. Internet staje się nowym, niezwykle ważnym źródłem danych dla socjologów (i nie tylko). Warto zwrócić uwagę, iż w dobie powszechnej komputeryzacji obok standardowo wykorzystywanych przedmiotów analizy treści, takich jak: książki, czasopisma, gazety, piosenki, obrazy, przemówienia, analizie poddaje się również strony www, listy elektroniczne, wiadomości na tablicach informacyjnych w Internecie (*usenet*) – zob. Babbie 2004: 342 i 555–562. Zgodnie z prawidłami analizy treści pod uwagę wzięto *tematy* (z możliwych słów, postaci, akapitów, całych pozycji, pojęć, czy semantyki); w tym przypadku interesowały mnie motywacje zmiany tożsamości w Internecie. Taki sposób badania internautów wydaje się ze wszech miar słuszny, gdyż mamy bezpośrednie „dojście” do interesującej nas populacji – w tym przypadku internautów – jak i tematyka czatu jednoznacznie wskazuje, iż znajdują się tam interesujące badacza treści.

⁹ Analizie poddano wypowiedzi internautów z czatu z Joanną Heidtman zatytułowanego „Maski i twarze – anonimowość i zmiana tożsamości w Internecie”, wypowiedzi internautów na forum pod zapisem tegoż czatu, <http://rozmowy.onet.pl/artikul.html/ITEM=1076142&OS=31878>, a także wypowiedzi uczestników forum pl.sci.psychologia. Zapis czatu został potraktowany jako materiał do analizy treści, nieczym się nie różniący od materiałów poddawanych standardowej analizie treści, poza przekątnikiem – medium, w jakim owa treść funkcjonuje.

4. CHARAKTERYSTYKA KOMUNIKACJI CMC

Należy pamiętać, iż komunikacja internetowa rządzi się nieco innymi prawami, niż komunikacja w świecie rzeczywistym. Wśród głównych elementów konstytutywnych dla komunikacji CMC¹⁰ wymienić należy (Szpunar 2004: 95):

- 1) **aprzestrzenność** – wirtualne działanie nie jest przestrzenne, interakcje nie są ograniczone geograficznie czy też terytorialnie; patrząc na „prawdziwe” społeczności z reguły są one opisywane przez pryzmat przestrzennych granic, np. sąsiedztwo, wieś, miasto, osiedle; mimo iż aspekt przestrzeni nie jest już kwestią priorytetową z powodu chociażby telefonu, to jest to nadal bardzo ważny składnik definiowania fizycznej agregacji ludzi jako społeczności;
- 2) **asynchroniczność** – działania wirtualnych społeczności są asynchroniczne; w wirtualnej domenie komunikacja nie musi mieć miejsca w czasie rzeczywistym; z wyjątkiem sesji na czacie, wszystkie inne sposoby komunikacji uwzględniają pewne opóźnienie; realne społeczności wymagają, by uczestnicy komunikacji byli obecni w tym samym miejscu, aby móc się komunikować;
- 3) **acielesność** – w społecznościach wirtualnych najważniejszy jest tekst; gesty, ubiór, mimika, intonacja głosu w wirtualnym świecie są nieobecne; jakkolwiek należy pamiętać, iż wirtualne społeczności znalazły sposób na ożywienie emocji poprzez użycie specjalnych znaków, tj. emotikonów¹¹;
- 4) **astygmatyczność** – odkąd społeczności wirtualne są oparte głównie na tekście, są także wolne od stygmatyzacji; w świecie realnym takie cechy jak rasa, płeć, fizyczny wygląd okazują się niezwykle istotne;
- 5) **anonimowość** – powyższe cechy powodują, iż interakcje w społecznościach wirtualnych mogą być całkowicie anonimowe.

Według Sulera komunikacja internetowa niesie ze sobą nową jakość doświadczenia poprzez (Aouil, Kajdasz-Aouil 2004: 60–61):

- *ograniczenie doświadczeń sensorycznych*: środowisko wirtualne zakłada możliwość kontaktów opierających się na doświadczeniu wykorzystującym zmysł wzroku, słuchu, brak kontaktu fizycznego stanowi nadal ważne ograniczenie;
- *płynność tożsamości oraz anonimowość*, co owocuje nietypowymi pomysłami w zakresie autoprezentacji uczestników rozmowy – mogą, ale nie muszą odkryć informacje na swój temat;
- *zrównanie statusów*, przestrzeń wirtualne daje równe szanse jej użytkownikom niezależnie od ich statusu, zamożności i rasy, dzięki temu wpływ na użytkowników zależy wyłącznie od umiejętności komunikacyjnych osoby;

¹⁰ CMC – z ang. *computer mediated communication*, komunikacja za pośrednictwem komputerów.

¹¹ Są to znaki – symbole, stworzone ze znaków interpunkcyjnych, czasem z towarzyszącymi im literami. Emotikon jest swoistym substytutem komunikacji niewerbalnej, ma ukazać to co dla odbiorcy jest niedostrzegalne – mimikę, intonację głosu, gestykulację, nastrój. Właściwie ich lista jest nieograniczona, jedynym punktem granicznym jest nasza wyobraźnia. Poniżej przedstawiam najpopularniejsze emotikony (należy je odczytywać obracając głowę o 90 stopni w lewo): :-(- smutek ; ;-) – przymrużenie oka, :-0 – zdziwienie. Projekt H wykazał, iż w usenetowych grupach dyskusyjnych, jak i innych forach 13,4% wiadomości z próby 3000 postów zawierało tego typu akcenty graficzne (Witmer, Katzman 1997).

- *pokonywanie ograniczeń przestrzennych*;
- *rozciąganie i koncentracja czasu*, cyberprzestrzeń zakłada możliwość komunikacji synchronicznej;
- *dostępność wielu kontaktów*, z dość dużą łatwością można kontaktować się z liczną grupą osób, dzięki zaawansowanym opcjom wyszukiwania, wybierania, filtrowania;
- *możliwość permanentnego zapisu*, komunikacja wirtualna może być w całości dokumentowana;
- *odmienne stany świadomości*, przed monitorem doświadczamy podobnych stanów, jak marzenia sennie.

Dlaczego tak ważna we współczesnym świecie staje się owa sieciowa tożsamość? Odpowiedzi na to pytanie udziela Zygmunt Bauman, który twierdzi, iż tożsamość staje się przedmiotem naszej troski i uwagi ze względu na dominujące powszechnie uczucie niedookreślenia, gdyż nie ogniskujemy się na tym, co jest nam dane, interesuje nas raczej to, co trudno ująć w ramy. Powołując się na Martina Heideggera, Zygmunt Bauman wskazuje, iż pewnych elementów świata nie zauważamy, jak długo nie płątają figla „jak długo nie opuszczają stałego miejsca swego pobytu, nie odmawiają zwyczajowych usług, nie zachowują się wbrew wspartym na doświadczeniu oczekiwaniom” (Bauman 2002: 114). Podobnie jest z naszym ciałem i jego fizycznymi ograniczeniami. Póki jesteśmy zdrowi i nic nam nie dolega, nasze ciało staje się niezauważalne, jakby przezroczyste. Dopiero, gdy doświadczamy ograniczeń naszej cielesności, zaczynamy otaczać troską naszą fizyczną powłokę. Stąd tak często słyszymy nieco ironiczne wypowiedzi lekarzy „boli? – to dobrze znaczy, że pan żyje”. Zygmunt Bauman twierdzi, że tożsamość nie jest nam dana, a raczej zadana – trzeba ją wskrzesić, budować od podstaw, a gdy się ją posiadać fortyfikować i bronić. Wojciech Burszta uważa, iż nie można techniki winić za to, że staje się substytutem tożsamości nam narzuconych przez rodzinę, religię, czy narodowość (Burszta 2003: 161).

5. MULTIPLIKACJA TOŻSAMOŚCI I PŁYNĄCE Z NIEJ ZAGROŻENIA

We współczesnym dyskursie odnajdziemy wiele nazw próbujących nadać ramy nowemu fenomenowi płynnych tożsamości – i tak mówi się o cyber-tożsamości, cyber-ciele, czy cyber-płci (Kluszczyński 2002: 43). Wirtualne osobowości (*virtual personality*) stają się konkurencją dla realnych osobowości (*reality personality*), gdzie toczy się swoista schizoidalna gra o prymat pierwszeństwa. Według Zawojkiego owo zjawisko przywodzi na myśl pojęcie sobowtóra, repliki, zdwojenia (Zawojski 2002: 424). Pojawia się tutaj zjawisko multiplikacji tożsamości, która może się dokonywać wbrew woli uczestnika owych procesów, na skutek ciągłych zmian punktów widzenia (Kluszczyński 2002: 44–45). Odkąd ludzie rozpoczęli zabawę z wcielaniem się w różne płcie i rozmaite egzystencje, pojawiły się jednostki, dla których odgrywana postać jest tak realna, jak to, co my nazywamy życiem (Rosińska 2001). Nieważne, ile masek nałożymy na siebie, ile fasad przybierze nasza powierzchowność, głupiec nie stanie się mędrce, choć mędrzec może grać głupca. Niestety słowa wypowiedziane przez

Tarzycjusza Bulińskiego brzmią niezwykle wymownie „Teraz możesz być, kim tylko zechcesz, wybór masz nieograniczony, w treściach przebierasz jak w ulęgalkach, ale jednego nie zrobisz – nie zmienisz formy” (Buliński 2003: 48).

Jak pisze Wiesław Godzic, część naszej tożsamości tworzą media elektroniczne i na ogół dzieje się to poza naszą wiedzą. Wiesław Godzic mówi nawet o człowieku analogowym, nie bardzo radzącym sobie z funkcjonowaniem w świecie cyfrowym. To, co analogowe, jest nieostre, niejednoznaczne, wątpliwe. W erze cyfrowej, zdominowanej przez ciąg zero-jedynkowy, nie ma odcieni i szarości, jest tylko *tak* lub *nie* (Godzic 2001: 144).

Wraz z pojawieniem się Internetu coraz dobitniej zaczęto poddawać refleksji granice własnej osobowości i tożsamości. Według Derricka de Kerckhove technologie interaktywne wpływają w znaczący sposób na wyobrażenie naszego ciała i powłoki psychicznej m.in. poprzez (Kerckhove 2001: 61–62):

1. *telecepcję* – oznaczającą zdalne postrzeganie przedmiotów położonych na zewnątrz naszego ciała;
2. *ekspansję* – wraz z nią pojawia się problem zatarcia granic własnej osobowości;
3. *zwielokrotnione osobowości* – według A. R. Stona zwielokrotnione osobowości są wyzwaniem dla naszej tożsamości, ponieważ poszerzają zakres i bogactwo naszego ciała „Utrata poczucia jednoznacznych granic, rozszerzanie się dzięki satelitom naszych wzorów myślenia, redystrybucja naszej siły działania *online* – wszystko to sprawia, że wizerunek naszego ciała jest coraz bardziej zagmatwany. Teraz nie możemy już być do końca pewni, gdzie jest jego początek, a gdzie koniec”;
4. *propriocepcję* – wyraża się ona w potrzeba ponownego doświadczenia kontaktu z własnym ciałem poprzez większy dostęp do wrażeń zmysłowych; coraz częściej ludzie chcą sprawdzić, jak daleko sięgają granice ich własnej fizycznej tożsamości. „Co roku w Pampelunie odbywa się wyścig z bykami. Niektórzy zapaleńcy starają się zbliżyć do rogów tak blisko, jak tylko jest to możliwe”.

Maria Ledzińska wykazuje, iż wybór medium zależy od naszego temperamentu. I tak osoby o wysokich wynikach na skali temperamentnej FCZ-KT, wykazują predykcję do korzystania z mediów telematycznych (Ledzińska 2004: 27).

W konfrontacji z monitorem nasze ciało funkcjonuje na trzech poziomach jako (Zawojski 2002: 424):

1. *no-body*: bezcielesne;
2. *now-body*: rozumiane jako aktualnie konstruowaną postać digitalnego widma;
3. *know-body*: ciało samowiedzące, odwołujące się do uprzedniej wiedzy i świadomości.

Bezcieleśność nie stanowi tutaj żadnej przeszkody, a wręcz przeciwnie – uwalnia od trosk i ograniczeń dnia codziennego. Należy zwrócić uwagę, iż komunikacja CMC próbuje marginalizować kwestię cielesności człowieka. Ciało postrzegane jest jako zbędny balast, gdyż jest ograniczone przez wiele fizycznych czynników, takich jak ból, zmęczenie czy śmiertelność. Wirtualne gry dają możliwość niemal nieograniczonego zmartwychwstania w ciągu jednej sesji, powodując, iż cielesność staje się trywialna – Jean Baudrillard pisze „nie chodzi o to, by mieć ciało, ale by być podłączonym (*connected*)” (tamże: 425). Ciało ludzkie staje się dla człowieka zbędnym, obcym, stanowiąc źródło alienacji z powodu swej niedoskonałości (Godzic 2001: 147).

Podkreśla się, iż przestrzeń i odległość to jedne ze składowych pojęcia tożsamości, jak pisze Wiesław Godzic, *ja* to bliskość, *inne* zaś jest odległe, zaś w sieci zwykle doświadczamy ich braku (tamże).

6. NICK JAKO INTERNETOWY ELEMENT KREACJI SIEBIE

Błędnym byłoby wnioskowanie, iż Internet jest polem naszych wielkich fantazji, jest raczej tak, jak to opisuje Sherry Turkle „ludzie, którzy wiodą równoległe życie w Internecie, są tak czy inaczej ograniczeni przez swoje pragnienia, troski i śmiertelność swojego fizycznego ja” (Turkle 1995: 267), podobne wnioski na podstawie etnograficznych obserwacji grupy dyskusyjnej r.a.t.s. wyciąga Nancy Baym, twierdząc iż „w rzeczywistości sieciowej *ja* wielu, a przypuszczalnie większości osób komunikujących się za pośrednictwem komputerów, jest zbieżne z ich tożsamością poza siecią” (Jones 1998: 55).

Bardzo często dzieje się tak, że pierwsze wrażenie na temat innej osoby powstaje tylko i wyłącznie na podstawie spostrzeżeń, jakie wynieśliśmy z Sieci tj. za pośrednictwem e-maili, stron internetowych, grup dyskusyjnych, rzadziej zaś za pomocą telefonu, listu, czy spotkania *face-to-face*, tak więc sieciowa tożsamość jest wszystkim, czym możemy dysponować. Badania dowodzą, iż Internet jest właściwie emocjonalnie „lodowaty”, nasze wrażenie o innych powstaje głównie na podstawie obserwacji kodu ASCII. Według S. Hiltz i M. Turoff, w Internecie wszyscy sprawiamy wrażenie chłodniejszych niż w rzeczywistości, bardziej skoncentrowanych na zadaniu, jak i bardziej wybuchowych. Grupy komunikujące się za pomocą komputera częściej doprowadzały do konfliktu niż do sytuacji rozładowujących napięcie. Obserwacja grup internetowych doprowadziła do wniosku, iż w Sieci ludzie działają tak, jakby chcieli nawzajem się rozdrażniać, raczej zaogniając niż zażegnując konflikty (Hiltz i in. 1978). Podobne wnioski ze swoich badań wyciągnął R. Fuller stwierdzając, iż pomyłki oceny ciepła/chłodu były dość powszechne – partnerzy nie znający się osobiście, lecz wyłącznie z kontaktów mailowych wykazywali bardzo dużą nietrafność swoich spostrzeżeń, mylnie posądzając swoich partnerów raczej o podejście „rozumowe”, analityczne, logiczne niż „uczuciowe”. Osoby znające się wyłącznie z Sieci przeceniały u swoich partnerów potrzebę zachowania porządku i zasad nie doceniając spontaniczności (Day i in. 1996). Wyniki obu przytoczonych badań wskazują, że to, co widzimy na ekranie monitora, nie do końca jest tym, co chcielibyśmy powiedzieć lub powiedzielibyśmy *face-to-face*. Poza iluzorycznym wrażeniem chłodu, drażliwości, kłótniowości, sprawiamy także wrażenie osób nie potrafiących wyświadczać drobnych uprzejmości, bowiem odpowiadamy na rzekomy chłód.

Nasze wrażenie na temat innej osoby może być kreowane świadomie, subiektywnie tj. poprzez nadawany sobie nick mający w jakimś stopniu nas „odkrywać” np. PrezeS, mind_dancer, JaJcu\$, ambitna amatorka, neurotIc, darmozjad, (.) (.) siorbaj cycka, dead star, dzieciak (są to autentyczne nicki z grup usenetowych pl.sci.socjologia oraz alt.pl.programy.flash5) oraz nieświadomie, obiektywnie poprzez nazwę domeny takie jak: edu (od ang. *education* – nauka), com (od ang. *com-*

mercial – komercyjny), *org* (od ang. *organization* – organizacja), *gov* (od ang. *government* – rząd), które sugerują miejsce naszej pracy, a także miejsce zamieszkania np. *au* – australia, *pl* – polska etc. Oczywiście pewne nazwy domen są właściwie tylko i wyłącznie reklamą dostawcy naszego konta np. *onet.pl*, *wp.pl*, *o2*, *interia.pl*, *gazeta.pl* etc. Wtedy ważniejszym staje się to, co umieścimy z lewej strony przed małpą – @. H. Bechar z Uniwersytetu Hebrajskiego w Jerozolimie wykazał na podstawie ponad rocznych badań, iż 45% nicków wiązało się bezpośrednio z osobą „właściciela”, 8% było własnymi imionami, a tylko 6% nadawało sobie pseudonimy, które nawiązywały do postaci z bajek, filmów czy literatury. Stwierdził on także, iż zmiana internetowego pseudonimu, choć bardzo łatwa, występowała niezwykle rzadko¹². Radochoński i Wańczyk wskazują, iż znaczna część młodych ludzi używa więcej niż jednego adresu mailowego. 56% młodych Amerykanów i 40,5% Polaków posługuje się dwoma lub więcej adresami oraz pseudonimami, co pozwala im na ukazywanie innej części siebie w kontaktach z innymi. Jeden adres zarezerwowany jest dla wąskiego grona przyjaciół, któremu powierza się najbardziej skrywane tajemnice, drugi zaś adres jest udostępniany szerszemu otoczeniu (Radochoński, Wańczyk 2004: 36).

W Internecie właściwie łatwiej jest rozpoznawalna płeć niż wiek, bowiem osoby podpisują się imieniem i nazwiskiem, używają określeń sugerujących płeć (*ruda_lisica*) lub pseudonimów wskazujących na płeć (*mała*, *dzieciak*). Cyfry pojawiające się przy mailu np. *ania_42@poczta.onet.pl*, oznaczają zazwyczaj nie wiek, a kolejne konto *ania_x@poczta.onet.pl*. Czasem jednak wiemy, iż mamy do czynienia z osobami z pewnego przedziału wiekowego, na przykład spotykając się na czacie „dla 30-latków”, „szalone 40-tki”, „nastolatki”, niektórzy poprzez nick manifestują swój wiek np. „*jola_siedemnastka*”, „*asia_po_trzydziestce*” etc. W „*realu*”¹³ pytanie o wiek uważane jest za afront, nietakt, natomiast takie pytanie w Sieci nie jest niczym nadzwyczajnym i właściwie zaraz po naszym pojawieniu się w jakiegokolwiek formie „spotkań towarzyskich” jest zadawane. Problem płci rozwiązuje się sam w przypadku skierowania do pewnej kategorii osób np. czaty o nazwie „*only girl*”, „*lesbian*”, „*gay club*”, „*for man*”, jednak także i w tym przypadku nie możemy być do końca pewni czy osoba deklarująca się jako kobieta jest nią faktycznie. Pytanie o płeć jest w Sieci nazywane MORF-ingiem od słów *Male Or Female*? Z badań wynika, iż większość nastolatków dostrzega różnicę pomiędzy poznawaniem przypadkowych osób w internetowych pokojach, a nawiązywaniem przyjaźni w świecie rzeczywistym. Internet pozwala ukazywać swe własne „ja” w sposób dużo mniej krępujący, niż ma to miejsce w świecie rzeczywistym (Radochoński, Wańczyk 2004: 36). Internet stanowi swoistą zasłonę dymną, pozwalając ukryć rzeczy wstydliwe, takie, które chcielibyśmy ukryć przed światem zewnętrznym. W wirtualnym świecie te uciążliwości stają się łatwe do wyeliminowania.

¹² H. Bechar-Israeli, <http://jcmc.uj.edu.il/vol11/bechar.html>

¹³ Jako *real* internauci określają świat realny, prawdziwy; synonimem do *realu* jest dla internautów bycie *offline*.

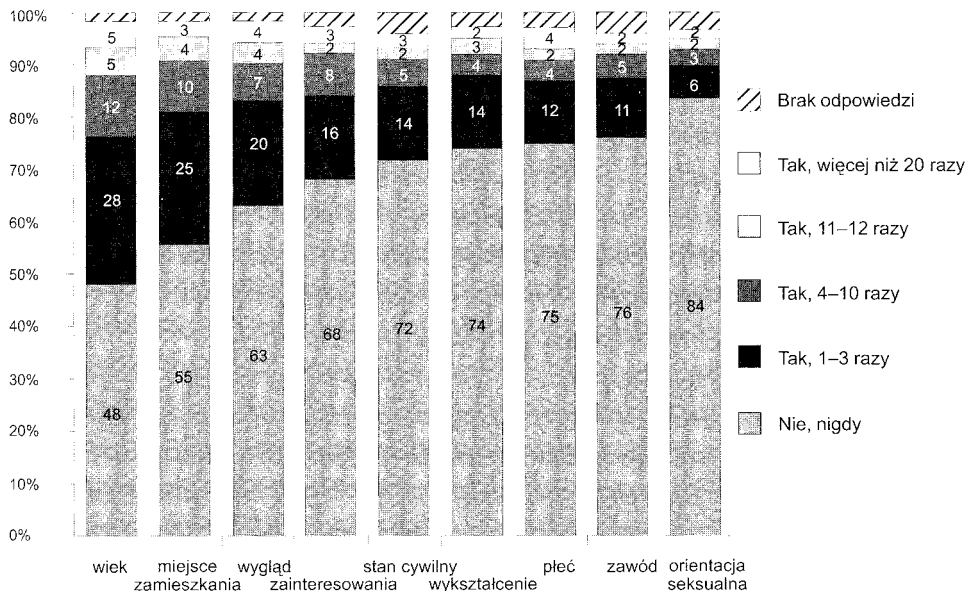
7. STOSUNEK INTERNAUTÓW DO ZAMIANY TOŻSAMOŚCI

Z badań przeprowadzonych w 2004 r. w trzech krakowskich uczelniach tj. Akademii Ekonomicznej, Akademii Górniczo-Hutniczej oraz Uniwersytecie Jagiellońskim, wynika, iż dla co drugiego studenta podawanie w Sieci nieprawdziwych danych o sobie np. zamiana płci, wieku, podawanie się za kogoś innego, nie mają znaczenia (53%), dla co trzeciego badanego jest to sytuacja naganna, oszustwo (32,5%), a tylko 5,6% traktuje taki sposób zachowania jako dobrą zabawę¹⁴.

Z najnowszych badań TNS OBOP wynika, iż co drugi internauta (51%) wykorzystuje Sieć do zawierania nowych znajomości. Większość z nich jest dość ostrożna przy ujawnianiu prawdziwych danych personalnych oraz wizerunku, szczególnie przy pierwszym kontakcie. Chociaż aż 89% spośród nich ujawniło przynajmniej jedną ze swych danych osobistych, to jedynie 6% było tak nieostrożnych, że ujawniło je wszystkie. Najwięcej respondentów, bo aż 70% nigdy nie podało swojego adresu zamieszkania, równie wielu (64%) nigdy nie podało numeru swojego telefonu stacjonarnego, nie pokazało swojego zdjęcia (62%) i nie podało nazwiska (58%). Częściej natomiast internauci ujawniają numer swojego telefonu komórkowego (nie ujawniło go 43%) i adres e-mailowy (nie podało go 31% badanych). Najmniej strzeżoną tajemnicą dla internautów jest imię: nie podało go tylko 14% badanych. Internauci nie tylko ukrywają swoje dane personalne, ale korzystając z anonimowości tego medium często podają dane fałszywe. Najczęściej podając swój wiek – co drugi badany przynajmniej raz w tej sprawie skłamał. Wielu użytkowników zdarzyło się też „minąć się z prawdą” podając miejsce swojego zamieszkania (42%), opisując swój wygląd (35%), czy choćby tylko opowiadając o swoich zainteresowaniach (29%). Stosunkowo rzadko internauci podają nieprawdziwe informacje odnośnie swojej orientacji seksualnej (11%). Nieco częściej nieszczerzy w tej kwestii są mężczyźni (17% vs. 9% wśród kobiet). Wbrew obiegowej opinii ludzie młodzi (15–19 lat) są bardziej skryci i ostrożni niż ich starsi koledzy i koleżanki: rzadziej ujawniają swoje dane osobom zapoznanym w Sieci.

¹⁴ Badania *Społeczeństwo informacyjne-aspekty funkcjonalne i dysfunkcjonalne*, prowadzone były w Krakowie w 2004 r., pod kierownictwem prof. L. Habera (AGH) i M. Niczgody (UJ). Badania stanowiły III etap badań nad Akademicką Społecznością Informacyjną. Kontynuacja badań naukowych zainicjowanych w 1999 r. w Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie, które w ogólnopolskim obiegu naukowo-badawczym zostały określone jako „Krakowski Eksperyment Internetowy”. Podstawą dla badań stanowił kompleksowy program komputeryzacji uczelni podjęty w 1997 r. z inicjatywy ówczesnego Rektora Profesora Ryszarda Tadcusiewicza. „Usieciowienie” doprowadziło do powstania uczelnianego „naturalnego laboratorium badawczego” dla diagnozowania i prognozowania zjawisk, w tym również społecznych i kulturowych, związanych z wprowadzeniem nowej technologii informacyjnej. Głównym celem zakładanych długofalowych badań na lata 1999-2010 było uchwycenie procesu formowania się społeczeństwa informacyjnego w AGH. Liczebność próby 674 osoby – 126 studentów (18,7%) Akademii Ekonomicznej, 369 studentów Akademii Górniczo-Hutniczej (57,4%), 179 studentów Uniwersytetu Jagiellońskiego (26,6%). Autorka artykułu była współautorem narzędzia badawczego do tychże badań. Celem ostatnich badań (2004), które stanowiły III etap – 2004–2005 realizowanego projektu była przekrojowa ocena krakowskiego środowiska akademickiego w zakresie posługiwania się technologiami informacyjnymi w różnych aspektach swojej działalności zawodowej, społecznej i osobistej ze względu na orientacje techniczną, humanistyczną i ekonomiczną. Analiza znaczenia technologii informacyjnej będzie przebiegała na trzech płaszczyznach: w procesie edukacji i studiów, przebiegu pracy zawodowej oraz przyjętym stylu życia.

Częściej natomiast kłamią, szczególnie odnośnie swego wieku i wizerunku, a także wykształcenia, zainteresowań i miejsca zamieszkania. Udostępnienie swoich danych nieodpowiednim osobom może wiązać się z nieprzyjemnościami bądź niebezpiecznymi sytuacjami. Jednak zaledwie 2% internautów zawierających nowe znajomości w Sieci doświadczyło jakichkolwiek przykrych konsekwencji podania innemu użytkownikowi Internetu swoich danych¹⁵.



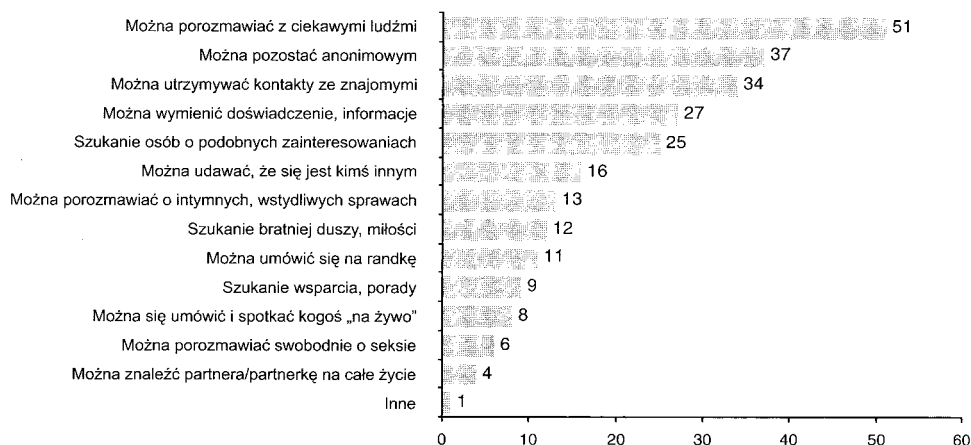
Rysunek 1. Podawanie przez internautów fałszywych danych personalnych

Źródło: Komunikat TNS OBOP, *Incognito w sieci*, 8.02.2005.

Jednym z głównych powodów, dla których użytkownicy Internetu kontaktują się z innymi osobami w Sieci, jest możliwość porozmawiania z ciekawymi ludźmi (51%). Często wymieniano też możliwość pozostania anonimowym (37%), sposobność do utrzymywania kontaktu ze znajomymi (34%), wymiany doświadczeń, informacji (27%), czy też szukanie osób o podobnych zainteresowaniach (25%). Dla 16% istotne jest to, iż można poudawać kogoś innego, 13% wymieniło możliwość porozmawiania o sprawach intymnych, takich o których trudno rozmawia się z innymi w cztery oczy, 12% wspomniało o szukaniu bratniej duszy czy wręcz miłości, 11% – o sposobności umówienia się na randkę. 8% respondentów jest zdania, iż powodem przebywania w Sieci jest możliwość zapoznania kogoś, z kim można się następnie umówić „na żywo”, czyli w tzw. „realu”, zaś dla 4% jest to okazja do poznania życiowego partnera¹⁶.

¹⁵ Komunikat TNS OBOP, *Incognito w sieci*, 8.02.2005.

¹⁶ Komunikat TNS OBOP, *Internet – prawdziwe uczucia wirtualnym świecie*, 11.02.2005.



Rysunek 2. Powody korzystania z czatów/pogawędek internetowych

Źródło: Komunikat TNS OBOP, *Internet – prawdziwe uczucia w wirtualnym świecie*, 11.02.2005

Powstaje więc pytanie: czy w Sieci dopuszczalna jest wirtualna zamiana płci i odgrywanie roli osoby płci przeciwnej? Elizabeth Reid uważa, iż gracze MUD-ów są w tej kwestii podzieleni na dwa obozy od skrajnej negacji do skrajnej gloryfikacji. Jeden z uczestników wywołanej przeze mnie dyskusji, Jarosław S. napisał: „*Mnie się odgrywanie innych ludzi nigdy nie zdarzyło, może na początku moich przygod z publiczną częścią internetu miałem pseudonim tytułem eksperymentu. Po prostu mi się nie chce – jaki z tego zysk. Poza tym na większości grup liczy się jak piszesz i o czym (zwłaszcza w małym środowisku zorientowanym tematycznie) a to implikuje przynajmniej stały nick jeżeli nie personalia (większość ma personalia np. w tematyce SF bo jest różnica prawna w przypadku publikacji, to samo dotyczy grup/dyskusji zorientowanych na jakieś konkretniejsze krytyki czy też próby zmiany prawodawstwa, podobnie jest z protestami wysyłanymi do ambasad przez przykładowo partie zielonych – większość w celu przyjęcia protestu wymaga personaliów). Jak można poważnie traktować rozmowę z kims o którym nic nie wiesz i zaraz zniknie (popularne na czatach, ludzie boją się czasami podać – maila, komedia po prostu). Chyba że to służy wyłącznie do rozrywki. Ale wtedy nie ma chyba społeczności. Wyjątki dotyczą dyskusji która można w jakiś niezależny sposób od samej treści zweryfikować (np. dyskusje o programach, ta teraz też jest w pewien sposób weryfikowalna). Tylko że zazwyczaj wtedy ludzie się podpisują (...) nawet jak ktoś ma pseudonim to i tak jest mocno identyfikowalny po tym stałym pseudonimie (a to są moim zdaniem konkretne społeczności patrzeć chociażby po osiągnięciach). Widziałem za to parę przypadków które podchodziłyby pod coś w rodzaju uzależnienia i to dziwo u ludzi starszych też. Wszystkie dotyczyły anonimowych czatów przez WWW albo irc (irc raczej z personaliami bo taki był regulamin korzystania z serwera) i grup na których w ogóle nie rozumiem o co chodzi, jakies domorosle psychologizowanie i inne takie. Nie wydaje mi się żeby to akurat była nor-*

ma w sensie zdrowia psychicznego. (...) Możesz poprosić o zdjęcie albo umówić się na spotkanie. Wtedy wszelkie fałszyż zaraz wychodzą (rozumiem że zdjęcie można podstawić ale później będzie gorzej) i przynosi straty” (cytat zgodny z transkrypcją autora, bez moich poprawek językowych – pl.sci.socjologia).

Niektórzy próbę zamiany płci traktują jako coś niestosownego, wręcz oburzającego „jeśli kogoś rajcuje przebieranie się za kobietę, niech włoży babskie ciuchy i idzie do jednego z tych klubów w San Fran, gdzie lubią takich zboczeńców – niech się nie pęta po murach i nie oszukuje ludzi” (Reid 1995). Czasem zamiana płci jest korzystna np. w przypadku MUDów, gdzie kobiety mogą liczyć na większą pomoc i szybsze rozwiązanie zagadki, traktuje się je z większą estymą, jednak zamiana płci ma także swoje słabe strony – mężczyźni udający kobiety muszą liczyć się z próbami molestowania, czego doświadczył dziennikarz magazynu „Wired”, który pisze „byłem wstrząśnięty, jak szybko natrętna męska adoracja może przyjąć brutalną formę” (Silberman 1995). Według Patrici Wallace sieciowa społeczność o wiele bardziej toleruje kobiety udające mężczyzn niż odwrotnie, kobiety częściej wybierają sobie imiona nie zdradzające płci, aby uniknąć seksualnego molestowania w Sieci. Większa atrakcyjność wydaje się dodatnio skorelowana z tożsamością – stąd tak wielka dbałość o zewnętrzną powłokę u gwiazd telewizyjnych ekranów – „wystarczy zatem nieustannie mnożyć ‘masę’ atrakcyjności, aby zaoferować ‘konsumentowi’ (odpowiednią do ceny) ‘tożsamość’. W braku tożsamości autentycznych te kupione zdają się być synonimem prestiżu” (Łukaszewicz 2003: 88).

To, czy wirtualną zamianę płci nazwiemy zwykłą, niewinną zabawą, czy perfidnym oszustwem zależy oczywiście od całego kontekstu sytuacyjnego. Jeden z uczestników opisywanej przeze mnie usenetowej grupy pl.sci.socjologia na moje zapytanie o zamianę tożsamości w Sieci napisał: „*Ja tego nie praktykuję. Właściwie tylko w kurniku mam nick Canigia i nie wszyscy wiedzą, że to nazwisko starego piłkarza z Argentyny, w związku z czym uznają, że to nick kobiety. A mi się czasami nie chce ich z tego błędu wyprowadzać. I jeszcze w usenecie pojawiam się czasem jako ‘dzieciak’, zupełnie bez żadnego uzasadnienia, zwłaszcza wiekowego. I to właściwie zrobiłem z premedytacją.*”

Bardzo często tworzy się alternatywne tożsamości, by uzyskać pewne informacje. Jeden z internautów¹⁷ uważa, iż w związku z takim zachowaniem można wysnuć dwie hipotezy, które nieco zmodyfikuję. Po pierwsze „dodatkowe” tożsamości mogą być sposobem na wyrażenie agresji, przy jednoczesnym nie narażaniu się na działania odwetowe. Zachowanie takie może mieć także charakter „prorozwojowy”, pozwalający wyeksponować ukryte popędy i pragnienia, które ze względu na panujące normy społeczne są tłumione i nie dochodzą do głosu. Jeśli chodzi o pierwszą z hipotez, można by się zgodzić, ale tylko połowicznie. Internet nie jest bowiem środowiskiem, w którym rzeczywiście bezkarnie można załatwiać osobiste porachunki. Zdaniem jednego z internautów nie ma możliwości bycia bezkarnym, czy też nie narażonym na zdemaskowanie, gdyż w chwili, gdy pojawimy się na czacie, stali bywalcy wiedzą, skąd jesteśmy. Administrator czata ma wgląd w numer IP i za jego pomocą może określić nasze poło-

¹⁷ Ark Kowalski – grupa dyskusyjna pl.sci.psychologia.

zenie, a „administrator ma zgrać dobrych kumpli, którzy równocześnie z nim stają się posiadaczami magicznej wiedzy o Twoim miejscu zamieszkania”¹⁸.

Jedna z internatek, nomen-omen sama nie używająca imienia i nazwiska, pyta „dlaczego niektórzy grupowicze używają takich, a nie innych ‘ników’, dlaczego nie podpisujecie się swoim rzeczywistym imieniem i nazwiskiem. Czyżby niektórzy z was mieli coś do ukrycia?”. Odpowiedzią na jej pytanie był post zwracający uwagę na prawo do prywatności oraz zwolnienie z odpowiedzialności za wypowiedzane słowa przez osoby, które nie używają swoich prawdziwych imion i nazwisk. Według Patrici Wallace anonimowość w Sieci może mieć aspekt pozytywny, pomagając w większym otwarciu się osób uczestniczących w internetowej terapii czy w grupach wsparcia (Wallace 2001: 311).

Czy tworzenie alternatywnych tożsamości jest powszechnym zjawiskiem w Internecie? Wydaje się, że tak. Yans Yansen pisze „Generalnie rzecz biorąc jest to częste zachowanie. Spotkałem się co najmniej z kilkunastoma przypadkami podszywania się pod inną osobę celem weryfikacji wcześniej zdobytych informacji. Sam próbowałem tylko raz. (...) mój dobry internetowy znajomy stosuje tę zabawę namiętnie i z upodobaniem. Trochę mnie to zastanawia, bo facet jest w dość poważnym wieku, na poważnym stanowisku, rozmawia się z nim całkiem przyjemnie, w kontaktach rzeczywistych jest bardzo znośny, a taką ma przypadłość, że lubi sobie tworzyć tożsamości”.

Reasumując, postawy wobec zmiany tożsamości w Internecie, przybierają rozmaite oblicza:

- pozytywna („zmiana tożsamości w sieci jest etycznie moralna, fair i dopuszczalna”, „podawanie się w necie za ‘nie siebie’ zostało w pewnej mierze uznane za normalne (...) tak przyjęła większość ludzi”);
- obojętna („mnie się odgrywanie innych ludzi nigdy nie zdarzyło (...) po prostu mi się nie chce – jaki z tego zysk”, „zachowanie większości czatujących niewiele ma wspólnego z zachowaniem w realnym świecie, stało się to pewnego rodzaju normą i chyba nikogo to nie razi”);
- negatywna („pedofile zmieniają swoją tożsamość w celu wyłudzenia nagich fotek dzieci. Tutaj już tkwi niebezpieczeństwo. I to już nie jest ‘fair’, bo służy niezbyt czystym interesom”, „anonimowość rodzi pokusę pozostania przed monitorem zamiast wyjścia z domu”)

8. PRAWDA VERSUS FAŁSZ W SIECI – OCENA KOMUNIKATÓW INTERNETOWYCH

Rosnąca liczba eksperymentów z tożsamością sprawia, iż stajemy się bardziej wyczuleni na kłamstwo w Sieci. Jednak badania dowodzą, że nawet osoby mające jakieś doświadczenie w wykrywaniu kłamstw np. policjanci czy celnicy nie radzą sobie z oceną prawdy/fałszu, osiągając najgorsze wyniki (Kohnken 1987). Wykrywanie kłamstwa w Internecie jest właściwie pozbawione przesłanek mających ułatwić jego wykrycie np. nie ma przerw w mówieniu, mimowolnych, niekontrolowanych ruchów ciała, zmian w tonie głosu, uciekania wzrokiem etc. Nasza ocena prawdziwości danego komunikatu opiera się głównie na docierających do nas sygnałach niewerbalnych, treść odgrywa drugorzędną rolę – stąd tak trudno ocenić charakter wypowiedzi w Internecie. Istnieją jednak pewne elementy ułatwiające rozwiązanie tej zagadki, zaobserwowano, iż komunikaty prawdziwe mają charakter pełniejszy, bardziej konkretny, jasny i osobisty w porównaniu do wypowiedzi fałszywych (Burgoon i in. 1996: 50–60).

Wbrew pozorom w Internecie można nawet rozpoznać płeć piszącej osoby, mimo iż dysponujemy bardzo ograniczonym wachlarzem doświadczeń sensorycznych. Według Patrici Wallace kobiety używają więcej przymiotników wzmacniających znaczenie, takich jak „bardzo”, „okropnie”, „dość”, „naprawdę”, wypowiadają się także w sposób bardziej „łagodny”, nie stosując kategoriycznych zwrotów typu „mamy tutaj do czynienia z”, „najwyraźniej”, preferując zwroty typu „wydaje mi się”, „przypuszczam, że”. Zadają także więcej pytań od mężczyzn, mają większą skłonność do łagodzenia sporów, częściej zgadzają się z przedmówcą, niż przeczą jego słowom. Generalnie mężczyźni są bardziej zorientowani na zadanie, kobiety są bardziej wyczulone na podtrzymanie grupy i więzi międzyludzkich (Wallace 2001: 274).

W naszej ocenie prawdziwości/fałszywości danego komunikatu powinna być pomocna ocena samego autora komunikatu – nastolatki będą posługiwały się charakterystycznym slangiem młodzieżowym, naukowcy specjalistyczną terminologią, kobiety winny przejawiać więcej uczuć etc. Nancy Duel badała relacje damsko-męskie w grach typu MUD; jeden z graczy stwierdził „mam wrażenie, że jeśli postać kobieca wykazuje choć odrobinę inteligencji i zainteresowania seksem, to ludzie od razu zauważają, iż IRL (*in real life*) jest mężczyzną. Jeśli bezwstydnie flirtuje i wybrała sobie »nieprzyzwoity opis«, ludzie myślą, że IRL jest mężczyzną” (Herring 1996: 130–145). Internet jest swoistym laboratorium badawczym, które oferuje szeroki wachlarz możliwości kreacji nowych tożsamości. Jak słusznie zauważa Zygmunt Bauman, giętkość i elastyczność mogą być cnotą, jednak nie każdemu opowiada rola „trzciny wiatrem raz w tę raz w inną stronę miotanej (...) nie każdy do takiej roli się nadaje. Wicher, który gnie trzciny, łamie drzewa. W krainie tożsamości składanych i rozkładanych na zawołanie roi się od rozłupanych pni i skruszonych konarów”, analogicznie sytuacja wygląda w świecie wirtualnym (Bauman 2002: 114). Zapytałam w usnetowym forum wspomnianej już grupy pl.sci.socjologia, co o zamianie tożsamości w Sieci sądzą jej uczestnicy, jednej z grupowiczów o nicku brb napisał: „*Zmiana tozsamosci w sieci jest etycznie moralna, fair i dopuszczalna (w wiekszosci przypadkow) I. czasem sluzy*

zwiększeniu poczucia bezpieczeństwa (wbrew pozorom nie jest trudno rozszyfrować tożsamość kogoś w usenecie, bezpieczeństwo daje tylko czat/irc). Wiele osób potrafi w sieci uzewnętrznić wiele szczegółów ze swego życia – te szczegóły w połączeniu z wiedzą o mieście, z którego się pochodzi, serwerze, z którego się korzysta – ba, czasem nawet ulicy, na jakiej się mieszka, mogą łatwo zdekspirować daną osobę i dać jej znajomym wiedzę, której ona nigdy by im sama nie dała. 2. zmiana tożsamości jest elementem gry kulturowej – zabawy. Czy wolno się bawić? Czemu nie? W końcu wszyscy znamy reguły konwersacji w sieci, wszyscy wiemy, że dana osoba może się okazać kims innym niż mówi – myślę, że użytkownicy CMC anonimowość uznają jako prawo i zaletę. Weryfikacja prawdziwości kreowanej tożsamości następuje w realu, kiedy osoby się spotykają. A do tego momentu – nie widzę możliwości, by kogoś w ten sposób skrzywdzić. Nawet jeśli można przeżyć rozczarowanie 'sieciowym przyjacielem', który okazał się 'przyjaciółką', to uderza w nas to o wiele słabiej niż w realu, prawda (pomijając fakt, że w realu trudno byłoby o taki przypadek, no chyba, że w klubie dla tranwestytów) 3. skutki 'zabawy z tożsamością' – poszerzenie spektrum doświadczeń tych, którzy w tą zabawę grają. Pewna ilość rozczarowań ich dyskutantów. Przypadki ekstremalne – pedofile zmieniają swoją tożsamość w celu wyludzenia nagich fotek dzieci. Tutaj już tkwi niebezpieczeństwo. I to już nie jest 'fair', bo służy niezbyt czystym interesom, ale to raczej przypadek radykalny." Inny z uczestników, Marcin R. stwierdził: „nie wiem czy uwierzyłbym, gdyby mi ktoś powiedział że NIGDY nie próbował odgrywać w sieci kogoś innego”. Wywieranie wrażenia w Internecie przypomina pływanie łódką po wzburzonej wodzie, gdy ma się do dyspozycji deski zamiast wiosł – pisze Wallace. Środowisko Internetu ograniczone niemal wyłącznie do tekstu, nie pozwala na demonstrowanie wysokiej pozycji społecznej poprzez różnorakie atrybuty zewnętrzne – samochód, dom, biżuterię etc. Erving Goffman – twórca teorii kierowania wrażeniem – uważa, iż dobieramy własną taktykę autoprezentacji do osiągnięcia pożądanego celu (Goffman 2000). Owa ulotność, zmienność tożsamości zwiastuje – zdaniem Zygmunta Baumana – wiek wolności i samokreacji nieznanej ludziom z dawnych epok.

Naukowcy próbujący stworzyć sztuczne życie, dzieci wcielające się w kolejne wirtualne postaci, to znak czasu, potwierdzający zasadniczą zmianę w sposobie tworzenia i doświadczania ludzkiej tożsamości. Jak wskazuje Sherry Turkle, Internet jest miejscem, w którym konfrontacja techniki z odczuciem ludzkiej tożsamości jest szczególnie interesująca, gdyż jesteśmy zawieszani pomiędzy tym, co rzeczywiste i wirtualne (Rosińska 2001).

9. STRONY DOMOWE I BLOGI JAKO PRÓBY UKAZYWANIA SIEBIE

Internet w porównaniu do życia *offline* pozbawia nas możliwości szafowania ubiorem, wyglądem, fryzurą, ważnym staje się jedynie to, co o sobie napiszemy, a także to, czego nie ujawnimy, chcąc wyretuszować własny obraz. W wykreowaniu siebie pomocną staje się strona domowa, na której możemy napisać o sobie właściwie wszystko; jednym z powodów zakładania własnych stron w Sieci jest chęć pokazania się szerszej publiczności – stąd tak liczne strony amatorów poetów, pisarzy, malarzy, mu-

zyków etc. Jak dowodzą badania, strony domowe nie tworzą odmiennej tożsamości własnych twórców; są raczej „próbami zintegrowania jednostki, wyrażenia przez nią swej tożsamości i pokazania w stabilny, powtarzalny sposób, co ona sobą reprezentuje i co jest dla nie ważne” (Wynn i in. 1997). Na stronach domowych zaciera się granica pomiędzy tym, co prywatne a zawodowe, najczęściej strona domowa zawiera w sobie takie elementy, jak biografia, rys zawodowy, hobby autora, odsyłacze do ulubionych stron w Sieci.

Jak zauważa Wiesław Godzic, cyberprzestrzeń można traktować jak antidotum na niepożądane stratyfikacje społeczne, Internet może eliminować etykietyzację, którą niezwykle łatwo posługujemy się w świecie *offline* (Godzic 2001: 145).

Od pewnego czasu bardzo popularną formą autoprezentacji w Sieci stały się blogi, czyli internetowe pamiętniki. O popularności tej formy kreowania siebie w Internecie świadczy chociażby liczba prowadzonych blogów. Na najpopularniejszym polskim portalu Onet.pl wynosi ona 205 650 i stale się powiększa. Zauważa się, iż blog jest czymś więcej niż tylko narzędziem służącym autoekspresji, komunikacji. Jest miejscem, gdzie można przebywać i realizować się społecznie, nawiązując relacje z innymi ludźmi. Maria Cywińska-Milonas, nazywa go *Trzecim Miejscem*, zgodnie z teorią Oldenburga, który uznaje, iż dopiero w trzecim miejscu (po domu, pracy, szkole), człowiek tworzy prawdziwe relacje społeczne, których nie buduje hierarchia emocjonalna (dom) lub strukturalna (praca). Powstają one na gruncie wspólnych zainteresowań. W tradycyjnych wspólnotach takim Trzecim Miejscem były wspólnoty religijne, stowarzyszenia, z czasem przesuwając się w stronę kin, centrów handlowych, dyskotek czy Internetu. Stąd mówi się, iż Internet nie tylko jest narzędziem, ale coraz częściej staje się miejscem, w którym internauta przebywa (Cywińska-Milonas 2002).

Blog ma charakter (także):

- a) osobisty – pisany jest przez osobę, a nie przez instytucję;
- b) wirtualny – zazwyczaj nie jest drukowany, natomiast jest ciągle aktualizowany, a dla czytelników jest dostępny w Internecie;
- c) publikowany i upubliczniony – w znaczeniu technologicznym i w znaczeniu udostępniania bloga czytelnikom;
- d) częścią wspólnoty – blog nie może istnieć samodzielnie, potrzebuje publiczności. Cywińska-Milonas zwraca uwagę, iż blogi pełnią kilka podstawowych funkcji:
 - 1) ekshibicjonistyczne: blog staje się miejscem bardzo intymnych wynurzeń; autor bloga prezentuje własne zdjęcia, opisuje rozmaite przeżycie emocjonalne i/lub seksualne;
 - 2) ekstrawertyczne;
 - 3) autoterapeutyczne: blog pełni funkcję autoterapii; przelane na „papier” słowa pozwalają nabrać dystansu do doświadczeń dnia codziennego; istnieje tutaj zagrożenie ataku ze strony komentujących blog;
 - 4) autoprezentacyjne: postać kreowana przez blogowicza zazwyczaj nie odbiega od tożsamości piszącego; czasem jednak zdarza się, iż postać zaczyna żyć własnym życiem, jej poglądy stają się bardziej ekstremalne od piszącego, uzupełniając braki i niedociągnięcia „z realu”;

- 5) autopromocyjne: blog traktowany jest tutaj jako droga do osiągnięcia sukcesu; ważne są statystyki oglądalności, ilość wystawionych komentarzy; autorzy „przyciągają” na kilka sposobów – poprzez kontrowersyjne tytuły np. seks, mój pierwszy raz, penis, zaistnienie na blogu bardziej popularnym poprzez zamieszczenie kontrowersyjnego komentarza;
- 6) twórcze: blogowicze zamieszczają w Internecie swoje utwory, zdjęcia, komiksy etc. Motywacji do pisanía bloga jest kilka (Cywińska-Milonas 2002). Blogowiczeaspokajają swoje ego, blog usprawiedliwia nadmierny egocentryzm i daje złudzenie, że to co mamy do powiedzenia jest społecznie istotne (choć nie zaprzeczam, że niejednokrotnie tak jest). Spełnia potrzebę indywidualizacji, co zdaje się niezwykle znaczące w dobie masowej uniformizacji. Spełnia potrzebę samorealizacji, władzy, przynależności.

Według Leigha Claytona wyróżniającą cechą cyberprzestrzeni jest możliwość realizacji marzeń o cielesnej transcendencji. Obywatele cyberprzestrzeni wchodząc do komputerowego świata, pozwalają ich wyobraźni żyć własnym życiem. Jest to środowisko, które niemal stale bywa rekonstruowane. Leigh Clayton zadaje więc pytanie – jak dalece umysł może istnieć bez treści? Odpowiadając na to pytanie twierdzi, że umysł nie może istnieć bez treści, nie mogąc być niczym więcej jak formą ucieczki zmysłów, nie oznacza to jednak, że cyber-doświadczenia są nierealne¹⁹.

Stosunek do Internetu jest ambiwalentny. Jedni autorzy roztaczają katastroficzne wizje alienacji, społecznej samotności i nieumiejętności w definiowaniu własnej tożsamości, inni wskazują na wiele pozytywnych aspektów komunikacji CMC, która staje się szansą dla ludzi ograniczonych swoją fizycznością, eliminując stygmatyzację, wyrównując statusy. Tożsamość w dobie Internetu staje się niezwykle ważna ze względu na dominujące uczucia niedookreślenia. Komunikacja internetowa niesie ze sobą nowe elementy, wśród których na szczególną uwagę zasługuje płynność tożsamości i anonimowość, czego efektem są różne pomysły w zakresie autoprezentacji. Relatywnie wysoka anonimowość środowiska *online* powoduje, iż Internauci nie tylko ukrywają swoje dane personalne, ale korzystając z anonimowości tego medium, często podają dane fałszywe. Operuje się wieloma terminami, próbując nazwać fenomen płynnych tożsamości – cybertożsamość, cyberciało, cyberpleć. O ile czasem próby zabawy z tożsamością można potraktować jako niewinną konfabulację, o tyle nierzadko – szczególnie w przypadku ludzi młodych, niedojrzałych emocjonalnie – mogą one prowadzić do multiplikacji tożsamości, wbrew woli osoby. Istnieje wiele motywów zamiany tożsamości w Internecie, wśród których na szczególną uwagę zasługują – obawy przed rozpoznaniem przez innych uczestników, poczucie większego zakresu swobody i anonimowości, poczucie bycia nieakceptowanym, próby idealizacji swego obrazu – co ważne, co drugi z nas uważa, iż podawanie w Sieci nieprawdźwowych informacji o sobie, podawanie się za kogoś innego, nie ma znaczenia, a dla co trzeciego badanego jest to sytuacja naganna. Istotnym elementem kreacji sieciowych tożsamości stają się strony domowe, blogi, a także pozornie nieistotny element jak nick (internetowe imię).

Bibliografia

- Aouil B., Kajdasz-Aouil M., 2004, *Rzeczywistość wirtualna jako przestrzeń wspomagania rozwoju i życia człowieka*, w: M. Radochoński, B. Przywara (red.), *Jednostka-grupa-cybersieć. Psychologiczne, społeczno-kulturowe i edukacyjne aspekty społeczeństwa informacyjnego*, Rzeszów: Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania.
- Archer S.L., 1989, *The status of identity: Reflections on the need for invention*, „Journal of Adolescence”, 12.
- Babbie E., 2004, *Badania społeczne w praktyce*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Bauman Z., 2002, *Spotkanie dziedzictwa z ponowoczesnością*, w: S. Bednarek, A.J. Omełaniuk, A. Tyszka, A. Zieliński (red.), *Kongres Kultury Polskiej 2000*, Wrocław-Warszawa: Dolnośląskie Towarzystwo Społeczno-Kulturalne „Silesia”.
- Bechar-Israeli H., *From ›Bonehead‹ to ›cLoNehEAd‹: Nicknames, play and identity on internet relay chat*, w: „Journal of Computer-Mediated Communication”, 1(2), <http://jcmc.uji-ac.il/vol1/bechar.html>.
- Berger P., 1995, *Zaproszenie do socjologii*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Bokszański Z., 2002, *Tożsamość*, w: Z. Bokszański, K. Gorlach, T. Krauze, W. Kwaśniewicz i in., *Encyklopedia Socjologii*, t. 4, Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Buliński T., 2003, *Dziecko, wychowanie i ponowoczesność. Antropolog maluje obraz*, w: W.J. Burszta (red.), *Ekran, mit, rzeczywistość*, Warszawa: Twój Styl.
- Burgoon J., Buller D.B., Guerrero L.K., Afifi W.A., 1996, *Interpersonal deception: XII. Information management dimensions underlying deceptive and truthful messages*, „Communication Monographs”, 63.
- Burszta W.J., 2003, *Internetowa polis w trzech krótkich odsłonach*, w: W.J. Burszta (red.), *Ekran, mit, rzeczywistość*, Warszawa: Twój Styl.
- Castells M., 2003, *Galaktyka Internetu*, Poznań: Rebis.
- Cywińska-Milonas M., 2002, *Blogi*, <http://kiosk.onet.pl/art.html?NA=1&ITEM=1102763-&KAT=243>
- Day D.L., Kovacs D.K. (red.), 1996, *Computers, Communication and Mental Models*, London: Taylor & Francis.
- Giddens A., 2004, *Socjologia*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Gleick J., 1996, *Chaos. Narodziny nowej nauki*, Poznań: Zys i S-ka.
- Godzie W., 2001, *Tożsamość analogowa w obrazie cyfrowym*, w: Z. Rosińska (red.), *Blau-stein. Koncepcja odbioru mediów*, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Goffman E., 2000, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, Warszawa: KR.
- Haber L., Niezgoda M., 2004, *Społeczeństwo informacyjne – aspekty funkcjonalne i dysfunkcjonalne*, Kraków, niepublikowane materiały z badań.
- Hamer K., 2004, *Ta druga we mnie*, „Charaktery”, 9.
- Hausman M., 1998, *Triumf luzu*, „Wprost”, 5.04.
- Herring S.C. (red.), 1996, *Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives*, Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Hiltz S.R., Turoff M., 1978, *The Network Nation: Human Communication via Computer*, Cambridge MA: The MIT Press.
- Jones S.V. (red.), 1998, *Cybersociety 2.0: Revitising Computer Mediated Communication and Community*, London: Sage.
- Kerckhove D., 2001, *Inteligencja otwarta*, Warszawa: Mikom.

- Kluszczyński R., 2001, *Przestrzeń wirtualna i kino*, w: Z. Rosińska (red.), *Blaustein. Koncepcja odbioru mediów*, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Kluszczyński R., 2002, *Spółeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Kraków: Rabid.
- Kohnken G., 1987, *Training police officers to detect deceptive eye witness statements: does it work?* „Social Behaviour”, 2.
- Komunikat TNS OBOP, 2005, *Incognito w sieci*, 8.02.
- Komunikat TNS OBOP, 2005, *Internet – prawdziwe uczucia w wirtualnym świecie*, 11.02.
- Krzysztofek K., 2002a, *Homo mobilis: style życia i aktywności w społeczeństwie informacyjnym*, w: W. Cellary (red.), *Polska w drodze do globalnego społeczeństwa informacyjnego. Raport o rozwoju społecznym*, Warszawa: Program Narodów Zjednoczonych ds. Rozwoju.
- Krzysztofek K., 2002b, *Kontekst kulturowy społeczeństwa informacyjnego*, w: W. Cellary, *Polska w drodze do globalnego społeczeństwa informacyjnego. Raport o rozwoju społecznym*, Warszawa.
- Krzyżaniak E., 2003, *Nie ma tożsamości darowanej, czyli poszukiwanie siebie w Innym*, w: W.J. Burszta (red.), *Ekran, mit, rzeczywistość*, Warszawa: Twój Styl.
- Ledzińska M., 2004, *Nadprodukcja informacji jako wyzwanie edukacyjne – perspektywa socjologiczna*, w: M. Radochoński, B. Przywara (red.), *Jednostka-grupa-cybersieć. Psychologiczne, społeczno-kulturowe i edukacyjne aspekty społeczeństwa informacyjnego*, Rzeszów: Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania.
- Łukaszewicz M., 2003, *Schizobajka*, w: W.J. Burszta (red.), *Ekran, mit, rzeczywistość*, Warszawa: Twój Styl.
- Marshall G. (red.), 2005, *Słownik socjologii i nauk społecznych*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Melchior M., 1990, *Spółeczna tożsamość jednostki (w świetle wywiadów z Polakami pochodzenia żydowskiego w latach 1944-1955)*, Warszawa: Instytut Stosowanych Nauk Społecznych, Uniwersytet Warszawski.
- Radochoński M., Wańczyk A., 2004, *Komunikacja za pośrednictwem sieci komputerowych a interakcje rodzinne i rówieśnicze młodzieży: perspektywa polska i amerykańska*, w: M. Radochoński, B. Przywara (red.), *Jednostka-grupa-cybersieć. Psychologiczne, społeczno-kulturowe i edukacyjne aspekty społeczeństwa informacyjnego*, Rzeszów: Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania.
- Reid E., 1995, *Virtual worlds: Culture and imagination*, w: S.G. Jones (red.), *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, London: Sage.
- Rifkin J., 2003, *Wiek dostępu. Nowa kultura hiperkapitalizmu, w której płaci się za każdą chwilę życia*, Wrocław: Wydawnictwo Dolnośląskie.
- Rosińska Z. (red.), 2001, *Blaustein. Koncepcja odbioru mediów*, Prószyński i S-ka.
- Silberman S., 1995, *A Rose is Always a Rose*. <http://www.packet.com>.
- Słaboń A., Pacholski M., 1997, *Słownik pojęć socjologicznych*, Kraków: AE.
- Szacka B., 2003, *Wprowadzenie do socjologii*, Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Szpunar M., 2004, *Spółeczności wirtualne jako społeczności – eksplikacja socjologiczna*, w: „Studia Socjologiczne”, 2.
- Tomaszewska M., 2003, *Melting pot proszę!*, w: W.J. Burszta (red.), *Ekran, mit, rzeczywistość*, Warszawa: Twój Styl.
- Turkle S., 1995, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York: Simon and Schuster.

- Turner J.H., 2004, *Struktura teorii socjologicznej*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Wallace P., 2001, *Psychologia Internetu*, Poznań: Rebis.
- Witmer D.F., Katzman S.L., 1997, *On line smiles: Does gender make a difference in the use of graphic accent?*, „Journal of Computer-Mediated Communication”, 2 (4).
- Wynn E., Katz J.E., 1997, *Hyperbole over cyberspace: Self-presentation and social boundaries in Internet home pages and discourse*, „The Information Society”, 13.
- Zawojski P., 2002, *Monitory między nami. O byciu razem i osobno w cyberprzestrzeni*, w: A. Gwóźdź, P. Zawojski (red.), *Wiek ekranów*, Kraków: Rabid.
- Zeidler-Janiszewska A. (red.), 1997, *O szansach i pułapkach ponowoczesnego świata. Materiały z seminarium Profesora Zygmunta Baumana w Instytucie Kultury*, Warszawa: Instytut Kultury.
- Żmijewska-Jędrzejczyk T., 2004, *Badania internetowe*, w: *Nowe metody, nowe podejścia badawcze w naukach społecznych*, P. Sztabiński, F. Sztabiński, Z. Sawiński (red.), Warszawa: Instytut Filozofii i Socjologii Polskiej Akademii Nauk.

Strony internetowe

<http://rozmowy.onet.pl/artikul.html/ITEM=1076142&OS=31878>
 grupa dyskusyjna pl.sci.psychologia na stronie: <http://psphome.dhtml.pl/psychologia.html>
<http://www.abdn.ac.uk/philosophy/endsandmeans/vol2no1/clayton.shtml>