

Wojciech Siwak

TOŻSAMOŚĆ A MEDIA GLOBALNE – WIRTUALNE TOŻSAMOŚCI CYBERPRZESTRZENI

„W świecie globalnego kapitału, globalnej władzy i globalnych obrazów, poszukiwanie tożsamości... staje się fundamentalnym źródłem sensu społecznego”.

Manuel Castells – „The Information Age: Economy, Society, and Culture”

Komunikacja w sieciach komputerowych

Komunikacja za pośrednictwem sieci komputerowych różni się w zasadniczy sposób od tradycyjnej komunikacji międzyludzkiej. Rządzona innymi priorytetami i wyznacznikami zmienia przestrzeń komunikacyjnej interakcji wnosząc całkowicie nowy wymiar komunikowania międzyludzkiego (interpersonalnego). Zmiana kumuluje się w reorganizacji przestrzeni percepcyjnego odbioru, drogach oraz sposobach spotykania się ludzi.

Tradycyjna komunikacja interpersonalna, w ujęciu psychologicznym, zakłada wzajemną wymianę wiadomości między uczestniczącymi stronami, w której rozmówcy poza komunikatami werbalnymi generują i odbierają także komunikaty pozawerbalne oraz wokalne. Przestrzeń informacyjno-percepcyjnego odbioru w przypadku komunikacji komputerowej ogranicza się jedynie do płaszczyzny werbalnej, a właściwie tekstowej. Wszystkie trzy rodzaje komunikatów – werbalne, pozawerbalne oraz wokalne generowane są przez uczestników komputerowej interakcji tekstowo. „Komu-

nikacja za pośrednictwem sieci komputerowych pozwala porozumiewać się wyłącznie na płaszczyźnie tekstowej”¹.

Tekstowość jako komponent spinający w sobie tradycyjną wizualność, wokalnosc oraz fizyczność jest więc podstawowym wyznacznikiem i środkiem komunikacyjnym internetowych interakcji. Wszystkie systemy komunikacyjne to środowiska tekstowe, w których obecność konwersacyjna znaczone jest funkcjami piśmienniczymi. Funkcja pisania jako podstawowy środek w bezpośredniej synchronicznej komunikacji między jej uczestnikami, którzy prawdopodobnie nigdy wcześniej się nie widzieli, staje się również synonimem mówionego języka tradycyjnej komunikacji interpersonalnej. „W komputerowych systemach komunikacyjnych (...) różnica pomiędzy językiem mówionym a językiem pisanym staje się płynna”². Mamy więc do czynienia z przeniesieniem funkcji fonetycznych (werbalnych) języka konwersacji na funkcje nie-fonetyczne, czyli graficzne, znakowe (piśmiennicze), co określane jest mianem skryptualizacji języka³. Analogiczną tendencją jest werbalizacja pisania. Znaki tekstowe towarzyszące funkcji pisania, poza nośnikami czysto graficznymi są ponadto nośnikami tradycyjnie pojmowanej werbalności, niewerbalności oraz wokalnności (w kontekście środków przekazu informacji w komunikacji interpersonalnej). Całość komunikatów dostępnych w kontakcie osobistym tradycyjnej komunikacji, jak werbalne oraz pozawerbalne i wokalne jak mowa ciała, gesty, tempo wypowiedzi, wygląd wyrażana jest, poza słowami, szeroko rozbudowywanym systemem znaków zwanych emotikonami. Brak specyficznych dla tradycyjnej komunikacji wyznaczników, jak kontakt „twarzą w twarz”, czy też wspomniane wcześniej informacje pozawerbalne i wokalne rekompensowane są innymi wyznacznikami, które nie mają miejsca w rzeczywistej komunikacji interpersonalnej.

Do podstawowych niezwykle znaczących cech opisujących (różnicujących) komunikację za pośrednictwem sieci komputerowych od tradycyjnej komunikacji międzyludzkiej należą: brak granic czasoprzestrzennych, możliwość manipulowania tożsamością, a także teatralizacja komunikacji oraz kolosalny potencjał samokreacji. Interakcja w komputerowych systemach komunikowania dokonuje się – tu i teraz, poza ograniczonością czasoprzestrzenną. Doświadczenie czasu i przestrzeni ulega całkowitej

¹ Pistol K., Psychologiczne aspekty komunikacji za pośrednictwem sieci komputerowych, Kraków 1998, <http://www.nacisnienie.med.pl/konferencja/prace/pistol/cmc44.html>

² Sandbothe M., Media Temporalities in the Internet, Philosophy of Time and Media with Derrida and Rorty, <http://www.uni-jena.de/ms/mt.html>

³ Tamże.

zmianie. W systemach takich jak IRC⁴, MUDs⁵ czy MOOs⁶ nie istnieje pojęcie nocy. Na arenie konwersacyjnej zawsze panuje dzień. Ludzie, niezależnie od miejsca na świecie, w którym się znajdują, zawsze są gotowi – „przebudzeni” do zaludnienia internetowych przestrzeni niekończących się spotkań⁷. Partnerzy informują się wzajemnie, o poszczególnym, lokalnym czasie, synchronizując z nim konwersacyjne spotkanie w Sieci. „Obzary czasu są w ciągłym ruchu”⁸, a każda odległość jest do pokonania.

Geograficzny dystans nie stanowi żadnego utrudnienia w internetowym komunikowaniu. Geograficzna oraz fizyczna przestrzeń „realna” kooperuje z wirtualną przestrzenią sieciowej interakcji. Partnerzy komunikacji poruszają się w cyfrowych przestworzach internetu, wysyłając „siebie” z kontynentu na kontynent, bez konieczności rzeczywistego oddzielania. Jednakże ani czas ani przestrzeń nie znikają ze świata „online”, lecz podlegają modyfikującej rekonstrukcji, jak to ma miejsce w narracyjnych rzeczywistościach systemów MUDs czy MOOs. Oznacza to, że interaktywne systemy komputerowego komunikowania nie przymuszają swych użytkowników do symulowania czasu i przestrzeni, lecz pozwalają im na doświadczanie ich jako zmiennych i kreatywnych układów obrazujących ich własny potencjał aktywnie eksplorującej wyobraźni.

W systemach takich jak IRC, MUDs czy MOOs uaktywnia się skłonność do teatralizacji, rozciągająca się również na sferę zachowań oraz postaw. Każdy z uczestników komunikacji może stać się architektem czy artystycznym dyrektorem wirtualnego teatru. Teatralizacja ogarnia również tożsamość – podstawowy określnik wzajemnego porozumiewania się w interakcji międzyludzkiej. W komputerowych systemach komunikowania tożsamość rozszerzając swoje granice, przechodzi z jedności w mnogość stając się płynną i podatną na zmianę. Tradycyjne więc pojęcie tożsamości jako istotnego elementu interakcji ulega zburzeniu, a obowiązująca w świecie fizycznym zasada jedności: jednego ciała i jednej tożsamości traci swój sens. Także istotny element „rozpoznania” nie odgrywa

⁴ IRC – Internet Relay Chat – system wielodostępnych rozmów „na żywo” za pomocą tekstowych komunikatów.

⁵ MUD – Multi-User Dungeons (Dimensions) – wielodostępne światy fabularne, rodzaj gry z własną geografią i przestrzenią, opisywaną tekstowo, dostępny przez Internet.

⁶ MOO – (Multi User Object-Oriented MUD) – rozszerzenie MUD – można w nich tworzyć własne, tekstowo opisywane obiekty.

⁷ Gingras M., Symbiotic Zones: Mediations of Space in Text-Based Virtual Realities, paper presented at the International Conference on Technology and Mediation („<http://www.interactividades.pt/ictm/>” ICTM'97) in Lisbon, Portugal, http://martine.gingras.net/tour/d_ivoire/symbiotic.html

⁸ Tamże.

tu żadnego znaczenia. Niedostępna staje się konfrontacja z partnerem interakcji wsparta jego wyglądem zewnętrznym, wiekiem, płcią, zachowaniem, sposobem ubierania się, poruszania, mówienia oraz przynależnością kulturową czy społeczną. Nieobecność tych wszystkich istotnych dla „rozpoznania” elementów, uwalnia od ograniczoności stereotypowego postrzegania i odbierania partnera interakcji, zwiększając jednocześnie anonimowość, wyrównując status społeczny oraz uaktywniając możliwość manipulowania własną tożsamością.

W interaktywnych systemach komunikacyjnych ilość posiadanych tożsamości, jak i różność płci jest nieograniczona – „każdy może posiadać tyle elektronicznych osobowości, ile zdoła wykreować”⁹. Z pełną świadomością wchodzimy w proces konstruowania i manipulowania własnym „ja”. Nowe zwielokrotniane „ja”, zwielokrotnia liczbę tworzonych tożsamość. Manipulacja tożsamością staje się eksperymentalną zabawą z własnym jestestwem, grą wyobraźni i wydobywaniem ukrytych pragnień. Nowa osobowość, niezależna od rzeczywistej obecności, jest budowana z zazębiających się zmiennych ról, tożsamości oraz funkcji odseparowanych od sfery „realnego” istnienia. Zmieniamy, przeobrażamy, dublujemy siebie w nowo-przybyłym świecie interaktywnego komunikowania¹⁰.

Komunikacja za pośrednictwem internetu modyfikując całą dotychczasową przestrzeń komunikacyjnego oddziaływania, reorganizując i przemieniając wszelkie jej komponenty, zmienia sposoby doświadczania rzeczywistego świata, oferując sfery wcześniej niedostępne ludzkości. Modyfikacji ulega ludzka percepcja, osobowość oraz sposób myślenia. Otwiera się nowy, nieznany świat, gdzie podstawowe wyznaczniki opisujące nasze poczucie rzeczywistości ulegają zmianie. Różnica lokuje się w odmienności doświadczania w trakcie wędrówki z rzeczywistości do wirtualności świata konstruowanego przez interaktywne środowiska komunikacyjne. Świat, którego dotykamy podczas internetowej interakcji staje się wirtualny, a jego komponenty różnią się od codziennej doświadczalności świata. Wirtualna rzeczywistość wkrada się w nasze realne życie¹¹. Wirtualne i realne naprzemiennie określa nasze istnienie, oferując nam odmienne wyznaczniki i priorytety.

Użytkowanie komputerowych systemów komunikowania sprawia, że egzystujemy w dwóch przeciwstawnych światach: naturalnym i sztucznym. Który zaś z nich zajmie bądź zajmuje dominujące miejsce w naszym życiu zależne jest od nas samych, jak też od nas samych zależy jak dalece nasza

⁹ Donath J. S., *Identity and Deception in the Virtual Community*. [in:] Kollock P., Smith M. (ed.) *Communities in Cyberspace*, Routledge, London 1996.

¹⁰ Gingras M., *Symbiotic Zones...*, op. cit.

¹¹ Tamże.

rzeczywista osobowość ulegnie przeobrażeniu w kontakcie z odmiennym wirtualnym światem doświadczania oraz istnienia.

Cyberbycie

Kwestię tożsamości w zderzeniu dwóch światów, realnego i wirtualnego oraz bycia pomiędzy dwoma tymi światami rozpatruje interesująco australijski filozof Alec McHoul¹². Wywodząc swoje rozważania od Heideggerowskiego „Dasein”, rozważa on kategorię „cyberbycia” (cyber-being). Zdaniem McHoula „cyberbycie” stworzy nową relację między ludzkim istnieniem a jego (przedmiotowym) wyposażeniem. Bycie w wirtualnym świecie nie oznacza tylko używania „cybernarzędzi” – te dwa pojęcia, „bycie” i „wyposażenie” używane są wspólnie. „Ciało użytkownika dostarcza mocy dla komputera. Od tego momentu (a być może wcześniej) zaczyna się wspólnota między osobą a komputerem. Jest nią „cyberbycie”. Dla Heideggera bycie wymaga aktualnej relacji z wyposażeniem. «Aktualny» może być jednak zastąpiony «wirtualnym». Wtedy wyposażenie staje się nienamacalne, a jego charakterystyczna manifestacja może zrealizować się w sztuce, fikcji, poezji i wszystkich technologiach związanych z wyobraźnią. Ale «cyber» nie jest tożsamy z wirtualnym lub wymaginowanym, używa się wobec niego pojęcia „wirtualna rzeczywistość”. «Cyber» to coś pomiędzy aktualnym i wirtualnym, pomiędzy „jak” a „jak gdyby”. «Cyber» nie jest aktualny ani wirtualny, przebywać w cyberprzestrzeni znaczy raczej być między przestrzeniami, które nie są tu ani tam, obecne ani nieobecne, materialne ani niematerialne, ani „jak” ani „jak gdyby”. Zrozumieć cyberbycie „jak” byłoby końcem normalności, a zrozumieć to „jak gdyby” – końcem wirtualności [...]. Cyberbycie jest duchowe, a używając terminu Derridy – „spektralne” – widmowe. Słowo „pomiędzy” oznacza, że cyberprzestrzeń nie jest dekoracją, kategorią ani rodzajem sztuki. Stanowi raczej pozbywanie się spektralnych możliwości (aktualny-konkretny, wirtualny-spi rytystyczny), jest „gui”, „gostyczna”, tzn. duchowa.”¹³

Alec McHoul wskazuje też na najistotniejsze, jego zdaniem, „praktyki cyberbycia”. Są to:

- cyber środowiska lub architektura – widmo, gdzie aktualnie budowane materiały łączą się z wirtualnymi wyglądami, tworząc możliwości kreacji ciała przez wspólnotę tych dwóch przestrzeni;

¹² McHoul A., „Cyberbeing and ~space”, „Postmodern Culture” 9/1997, <http://jefferson.lib.virginia.edu/pmc/text-only/issue.997/mchoul.997>

¹³ Tamże, s. 6

- cyber przedstawienia – ciało z inwazją elektronicznych protez lub raczej elektroniczne urządzenia z protezami nazywa się „ciałem”, ciało jest sprzężone z technologią – „body-machine” (przykładem jest australijski artysta-performer Stelarc, podłączający swoje ciało do komputera i internetu – widzowie-internauci mogą nim sterować na odległość);
- „dildonika” – połączenia urządzeń z ludzkim ciałem, ruchy i reakcje, w pewnym sensie „symulowane działania seksualne”, nie są tak prostą symulacją jak w sex zabawkach, zachodzi tu relacja między odmiennymi erotycznie ciałami;
- elektro-tkaniny (Electro-Luminiscent Fibres) – używane do okrywania ciała, są czymś w rodzaju ubrania, za niewielką opłatą zmieniają ciało na bardziej Spectro-Electro-Luminiscent Fibres;
- urządzenia haptyczne (dotykowe) Specjalne urządzenie zwane „Phantom”, stworzone na MIT pozwala operatorom efektywnie widzieć w trzech wymiarach i „dotykać” obiektów generowanych przez komputer; przez generowanie i odbieranie tysięcy informacji na sekundę, istnieje zdolność do symulowania zdarzeń poza przestrzeń 2D, tradycyjnie przynależną grafice komputerowej.
- gry „elektroniczne” lub „komputerowe”, dzięki zastosowaniu technologii wirtualnej rzeczywistości i połączeń sieciowych umożliwiając podróże między ludzkimi i „maszynowymi graczami”; „bycie” graczy w tych światach dzieje się raczej przez owe połączenia i wędrówki niż za sprawą hardware’u czy software’u
- hiperłącza, hipertekst, hipermedia – połączenie wielu mediów;
- internet – tu pojęcie „hiper” zamienia się w „cyber”, zwłaszcza od czasu, gdy przez nietrwałe i zmienność hipertekstowe połączenia hipermedialnych fenomenów mogły ustanowić się prawdziwie „spektralne” możliwości. Hiperłącze jest wyłącznie cyfrowe. Ale sieć hiperłącząca jest konstytuanta widmowości – przynajmniej potencjalnie.
- poczta elektroniczna (e-mail) – umożliwia poznanie wszystkich teirytoriów, nadawców i adresatów, list dyskusyjnych, skrzynek pocztowych, kopii itp. Istnieje możliwość podróżowania bez ruszania się z miejsca. Dokumenty poczty elektronicznej wykraczają jednak, jak wszystkie sieciowe „byty” poza tradycyjny wymiar komunikacji pisanej. Przypływają i odpływają, mnożą się, pozostają otwarte na zmiany i aktualizacje, są „i tu, i tam”
- tym, co się porusza nie jest już „informacja” biegnąca jakąś „autostradą”, Tym, co porusza się w sieci jest ruch samej sieci. Znosi on rozróżnienie pomiędzy przestrzenią i materią. „W sieci przestrzeń

informuje materię jak się poruszać, a materia „informuje” przestrzeń jak się kształtować”;

- MUD (Multi User Dungeons/Dimensions) i MOO (MUD Object Oriented), czyli cyberprzestrzenie (spektralne – widmowe) środowiska, w których konstruowane tożsamości mogą się spotykać i wchodzić w interakcje z innymi użytkownikami, prowadząc wyłącznie konwersacje, ale również, jeśli chcą, tworząc wyobrażone (opisane) przestrzenie architektoniczne, dzieła sztuki (utwory literackie, muzykę, grafikę), gry i programy, przepisy i narzędzia, etc.
- „wirtualne zwierzęta”- mają swe źródło w quasi-widmowej dyscyplinie, jaką jest tworzenie sztucznego życia (artificial life, w skrócie A-Life) i rodzą się z sekwencji cyfrowo-genetycznego kodu (jak z jajka), by potem „rosnąć” zgodnie z mniej lub bardziej przewidywalnymi działaniami i „interakcjami” między ich kodem a programami-kodami-zdarzeniami w otaczającej je cyberprzestrzeni. Choć gry i programy A-Life bazują na przenośniach urodzin, rozwoju czy śmierci, ważną ich cechą jako członka rodziny cyberpraktyk jest to, że aktualizują one cyber-wariantowość aspektów życia opartego na biologii, dodając do nich i jednocześnie wyodrębniając (mniej więcej w taki sposób, jak Stelarc, który dodaje swe ciało do internetu, przez co to ciało staje się w tej przestrzeni pasożytem niż odwrotnie). Wirtualne zwierzęta i istoty są mniej sztucznym życiem niż życie protetyczne¹⁴.

Wyposażenie wirtualnej rzeczywistości nie jest zatem stricte wirtualne, a raczej wirtualno-aktualne. Poprzez nie dodatki do ciała, jego elektroniczne wyposażenie, wyobrażona przestrzeń i możliwości mogą być wygenerowane przez realnych ludzi.

Zdaniem Mike’a Sandbothe’a¹⁵ terminy „realny” i „wirtualny” są podobne do opozycyjnych terminów „naturalny” i „sztuczny”. „Rzeczy mogą być realne lub wirtualne tylko z określonej perspektywy. Jeśli wziąć pod uwagę teorię względności, to nie jest niespodzianką, że w świecie on-line dla wielu zawodowych NET – surfingowców wszystko wydaje się bardziej realne niż w rzeczywistym świecie na zewnątrz sieci.”¹⁶

¹⁴ Tamże.

¹⁵ Sandbothe M., *The Transversal Logic of the World Wide Web: A Philosophical Analysis*, Part 1: Space, Time and Identity in the Internet, CA Pittsburgh 1996

¹⁶ Tamże.

Życie z wieloma tożsamościami

Rodzi się pytanie: W jaki sposób wirtualna rzeczywistość wpływa na naszą koncepcję tożsamości? Otóż zanim jeszcze powstał internet każdy z nas posiadał jakąś tożsamość: domową, zawodową, społeczną, wynikającą z pełnienia różnych ról, ale logicznie spójną. W obecnej dobie internetu oprócz „bycia kimś” w realnym świecie można w tym samym czasie posiadać anonimową tożsamość w sieci, kanałach IRC czy w fantastycznych społecznościach MUD i MOO. Można tu być obecnym jako mężczyzną lub kobietą w zależności od kontekstu. Oczywiście taka możliwość istnieje również w świecie realnym (tu również możemy przywdziewać różne maski i grać „innego”), ale nie sposób wykluczyć pewnych ograniczeń dotyczących cech, płci, fizycznej i społecznej tożsamości. Nie stanowi to natomiast problemu w cyberprzestrzeni. Można zacząć żyć, podejmując grę z wieloma tożsamościami. Sherry Turkle pisze: „Internet staje się ważnym społecznym laboratorium dla eksperymentowania z konstrukcją i rekonstrukcją siebie w postmodernistycznym życiu. W wirtualnej rzeczywistości jesteśmy modelami i kreatorami.”¹⁷ Tworzenie tożsamości stanowi jedną ze znaczących właściwości systemów MUD, konwersacji w czasie rzeczywistym i wieloosobowych pogawędek (chat). Zainteresowania S. Turkle dotyczą nie tylko tego, w jaki sposób ludzie budują tożsamość i relacje on-line, ale też jak działania w cyberprzestrzeni oddziałują na osobowość uczestników w życiu realnym. Wskazuje ona na psychologiczną ważność bycia zdolnym do okazywania swoich zachowań związanych z płcią i eksperymentami seksualnymi, co jest trudne i ryzykowne w świecie realnym.

Prezentacja siebie

„Prezentacja siebie w wirtualnej rzeczywistości jest często świadomym i celowym zabiegiem: od grania ról w MUD-ach do nowych stylów stron domowych. Ludzie świadomie próbują stworzyć konkretną osobę.”¹⁸ Eving Goffman opisuje zachowanie w społecznych sytuacjach jako „przedstawienie”. Jego obserwacje konkretyzują tendencję do szukania tożsamości on-line. Obiekty używane podczas tworzenia publicznej osoby

¹⁷ Turkle S., *Life on the Screen. Identity in the Age of Internet*, Simon & Schuster, New York 1995, s. 180

¹⁸ Donath J.S., *Inhabiting the virtual city. The design of social environments for electric communities*, Massachusetts Institute of Technology, Boston 1996, part 3: „Contemporary on-line social environments”

– „persony” – ubrania, rekwizyty, wyposażenia wnętrza są produktami kultury: ich znaczenia symboliczne rozwijają się przez używanie i zwyczaje. Badacze zajmujący się tożsamością on-line uważają, że kulturowa gra zapewnia nowatorskim środowiskom używanie innych płci i tożsamości. Role grane w MUD są projekcjami fantazji graczy. Mężczyźni grają kobiety, nie ucząc się wcześniej co to znaczy być kobietą, ale działając przypuszczalnie. Gra z tożsamością w komputerowej komunikacji powstała z potrzeby użytkowania i logowania się w systemie: „Musisz powiedzieć komputerowi kim jesteś”.

Katarzyna Pistol stwierdza: „Tożsamość jednostki odgrywa niebagatelną rolę w komunikacji. Wiedza o tożsamości partnera interakcji jest podstawą wzajemnego porozumienia”¹⁹. Powołując się na Nęckiego²⁰ (1996) autorka stwierdza, iż podczas kontaktu z nieznaną osobą dochodzi do szybkiego „rozpoznania” partnera, co pozwala obu stronom podjąć decyzję o kontynuacji lub przerwaniu interakcji. Owo „rozpoznanie” polega na wnioskowaniu na podstawie zewnętrznych cech partnera: jego wyglądu i zachowania. Duży wpływ na sposób postrzegania i ocenę rozmówcy wywierają stereotypy, związane z jego płcią, wiekiem, przynależnością kulturową, sposobem ubierania się, poruszania i mówienia. W komunikacji za pośrednictwem sieci komputerowych, stwierdza dalej Pistol, „te informacje są niedostępne, co pozwala na zachowanie większej anonimowości, wyrównanie statusu społecznego, a także na manipulowanie swoją tożsamością.”²¹

Informacji o partnerze interakcji dostarcza dostępny w każdej z form komunikacji za pośrednictwem sieci adres jego konta oraz dane specyficzne dla danej aplikacji, umożliwiającej kontakt. Judith Donath uważa, że adres konta (użytkownik@domena) stanowi cenne źródło informacji o jego użytkowniku. Programy do obsługi poczty elektronicznej w nagłówku listu poza adresem nadawcy umieszczają jego imię i nazwisko, jednak większość z nich posiada opcję pozwalającą usunąć te dane lub zastąpić je dowolnym tekstem. Niektórzy użytkownicy poczty elektronicznej do wysyłanej korespondencji dołączają także, z reguły umieszczoną na końcu listu, tzw. sygnaturę (signature), która najczęściej zawiera ich imię i nazwisko, adres konta oraz strony WWW, rzadziej także adres domowy, numer telefonu, dowolny tekst (np. maksymę filozoficzną) lub ułożony z liter obrazek. Niektóre nazwy kont wnoszą do umysłu mnóstwo danych demograficznych. Zakres e-mail może odpowiadać realnemu miejscu, łatwo też sprawdzić narodowość czy odróżnić instytucjonalne i komercyjne konta.

¹⁹ Pistol K., op. cit.

²⁰ Nęcki Z., *Atrakcyjność wzajemna*. Wydawnictwo Profesjonalnej Szkoły Biznesu, Kraków 1996.

²¹ Pistol K., op. cit.

W niektórych internetowych środowiskach, takich jak IRC, MOO czy MUD użytkownicy funkcjonują pod pseudonimami (nick-names). Pseudonim musi być unikatowy, ale łatwo zamienialny. Jedynym ograniczeniem wyboru takiego pseudonimu jest używanie go w danej chwili przez inną osobę. Używanie pseudonimów przypomina oralne formy komunikacji i wyraża jedną z najbardziej wspólnotowych form gry. Podobnie jak karnawałowe maski, nie tylko ukrywają prawdziwą tożsamość, ale zwracają uwagę na daną osobę przez ekspresywną siłę i wyobrażenie maski. Użytkownicy wybierają więc takie przezwiska, aby być docenionymi. Istnieje tendencja sięgania do fantastyki, natury, mitologii, technologii, okultyzmu, komiksów, literatury dziecięcej, science-fiction i filmów. Pistol pisze: „Pseudonimy w komunikacji za pośrednictwem sieci komputerowych, podobnie jak w różnego rodzaju subkulturach, pełnią dwojaką rolę: po pierwsze – pozwalają na ukrycie „oficjalnej” tożsamości; po drugie – umożliwiają kreowanie „k conspiracyjnej” tożsamości, w danym środowisku, (Gombrich, 1984²²; za: Danet, 1996²³). Część pseudonimów jest przeniesieniem na grunt IRC nadanych wcześniej przezwisk, rzadziej imion czy nazwisk. Możliwość manipulowania swoją tożsamością pozwala jednak nie tylko ukrywać pewne informacje, ale także fałszować je. Reid (1991)²⁴ opisuje przedstawianie się niektórych użytkowników IRC jako atrakcyjniejszych fizycznie, wyjaśniając takie postępowanie chęcią zrealizowania marzeń o byciu atrakcyjnym i popularnym”²⁵.

Falszowanie tożsamości

Judith Donath wyróżnia trzy rodzaje fałszowania tożsamości (*identity deception*) w internetowej komunikacji: zafałszowanie kategorii (*category deception*), tzw. „trolling” oraz „podszywanie się” (*impersonation*)²⁶.

²² Gombrich E. H., *The sense of order: a study in the psychology of decorative art*. Phaidon, Oxford 1984.

²³ Danet B., *Text as Mask: Gender and Identity on Internet*. Paper prepared for the conference on „Masquerade and Gendered Identity,” Venice, Italy, February 1996, pp. 21-24.

²⁴ Reid E., *Electropolis: Communication and community on Internet Relay Chat*. Unpublished honors thesis, Department of History, University of Melbourne, Melbourne, Australia 1991.

²⁵ Pistol K., op. cit.

²⁶ Donath J.S., *Inhabiting the virtual city. The design of social environments for electric communities*, Massachusetts Institute of Technology, Boston 1996, part 3: „Contemporary on-line social environments”.

Pistol stwierdza, że: „percepcja społeczna opiera się na postrzeganiu innych nie jako indywidualności ale jako przedstawicieli określonych kategorii społecznych (Aronson, 1995²⁷; Nęcki, 1996²⁸; Zimbardo i Ruch, 1992²⁹). Możliwości ukrywania, czy fałszowania informacji związanych z tymi kategoriami, które otwiera komunikacja za pośrednictwem sieci komputerowych są w różny sposób wykorzystywane przez jej użytkowników. Do tego rodzaju manipulacji należą wspomniane już trolling oraz «wirtualna zmiana płci» tzw. «gender-switching»³⁰.

„Trolling” to swego rodzaju zabawa tożsamością na forum grupy społecznej. Działa od wiosny 1995 r. Określenie „troll” nie pochodzi od postaci z mitologii skandynawskich, ale od techniki wędkarskiej zwanej „trolling”. Troll włącza się bez zgody innych do grupy na liście dyskusyjnej czy kanale IRC i stara się zostać pełnoprawnym członkiem grupy, fałszując informacje na swój temat, czasami prowokuje dyskusje na specyficzny dla grupy temat, może także podejmować próby rozbicia jej³¹. „Trolle” mogą zakłócać dyskusje, dawać złe rady, próbować podzielić wspólne interesy, psują poczucie prawdy we wspólnocie.

Jednym z najciekawszych zjawisk psychologicznych i społecznych w cyberprzestrzeni jest „wirtualna zmiana płci” (*gender-switching*). Płeć jest we wszystkich kulturach cechą, która w największym stopniu wpływa na percepcję drugiej osoby. Różnicowanie sposobu porozumiewania się i innych zachowań w zależności od płci partnera interakcji występuje nawet wówczas, gdy jest nim trzymiesięczne niemowlę. Komunikacja za pośrednictwem sieci komputerowych umożliwia nie tylko nieujawnianie informacji na temat swojej płci, ale także jej „wirtualną zmianę” poprzez przyjęcie pseudonimu lub podanie nazwiska charakterystycznego dla płci przeciwnej oraz, w językach fleksyjnych, stosowanie odpowiednich form gramatycznych. Tego rodzaju eksperymenty przeprowadzają również osoby, które w świecie fizycznym nie mają problemów z zaakceptowaniem swojej tożsamości płciowej. Niektórzy spośród nich stale funkcjonują w cyberprzestrzeni jako dwie, a nawet więcej osób, nie tylko o różnych tożsamościach, ale także różnych płciach. Środowiskami szczególnie sprzyjającym zabawom i manipulacjom tożsamością płciową są MUD i MOO. Programy MOO pozwalają na operowanie większą niż dwie ilością płci: poza kobietami i mężczyznami w świecie MOO istnieją osoby

²⁷ Aronson E., Człowiek – istota społeczna. PWN, Warszawa 1995.

²⁸ Nęcki Z., op. cit.

²⁹ Zimbardo P.G., Ruch F.L., Psychologia i życie. PWN, Warszawa 1992.

³⁰ Pistol K., op. cit.

³¹ Donath J. S., Being Real, MIT Media Lab, 1996, <http://smg.media.mit.edu/papers/BeingReal/BeingReal.html>

rodzaju neutralnego (*neuter*), królewskiego (*royal*) – mówiące o sobie „my”, po prostu „osoby” (*person*) i wiele innych, których nie sposób prze tłumaczyć. Dla osób reprezentujących te płci utworzono nawet odpowiednie zaimki (np. „person reads pers book perself”).

Do najbardziej piętnowanych społecznie zachowań w komunikacji za pośrednictwem sieci komputerowych, szczególnie na listach dyskusyjnych oraz kanałach IRC, należy „podszywanie się” (*impersonation*). Polega ono na podawaniu się za inną osobę – poprzez używanie jej pseudonimu lub nazwiska. Judith Donath zwraca uwagę na fakt, iż większość osób „podszywających się” pod inne osoby jedynie „podpisuje” wysyłane przez siebie komunikaty ich pseudonimem, nazwiskiem czy sygnaturą – nie próbując nawet naśladować ich stylu wypowiedzi – co sprawia, że oszustwo jest szybko wykrywane³².

W środowisku IRC obowiązuje niepisana zasada nieużywania cudzego pseudonimu, a celowe „podszywanie się” pod kogoś wiąże się z sankcjami – włącznie z zablokowaniem dostępu do IRC. Ponieważ jednak z IRC korzysta obecnie od 8.000 do 12.000 osób z całego świata równocześnie – często dochodzi do konfliktów na tym tle. W 1990 roku Niemiec, Armin Gruner, napisał program umożliwiający rejestrację pseudonimu „Nickserv”, który uniemożliwiał „podszywanie się” pod kogoś osobom z innym, niż zgłoszony w Nickserv adresem konta³³. Jednak pomimo wielkiego powodzenia, jakim cieszył się Nickserv, jego autor usunął go z Sieci w 1994 roku – okazało się bowiem, iż daje on przewagę osobom lepiej zorientowanym technicznie. Mogły one zarejestrować pseudonim używany wcześniej przez kogoś, kto nie posiadał umiejętności niezbędnych do zgłoszenia swojego pseudonimu.

Ludzie mają powody, by ukrywać swoje prawdziwe imiona i nazwiska. Służą do tego pseudonimy i anonimy. Zazwyczaj odróżnia się pseudonim od anonimowości. W wirtualnej rzeczywistości istnieje wiele stopni identyfikacji – od totalnej anonimowości do całkowicie prawdziwego nazwiska. Pełna anonimowość jest ekstremalną formą, a zarazem bardzo kontrowersyjną kwestią w świecie on-line. Z jednej strony pozwala na wolność, z drugiej – stwarza niebezpieczeństwo anarchii. Poza tym według Donath „anonimowa wspólnota” jest dyskusyjna. Wolność jednego nie zawsze chwałą inni gracje.

Uczestnik MUD nie jest transparentnym medium, niczego nie zapewnia, stanowi natomi łącznik między zewnętrznymi i wewnętrznymi wzora-

³² Tamże.

³³ E. Reid „Identity and the Cyborg Body” MIT Press, 1994, <http://www.rochester.edu/College/FS/Publications/ReidIdentity.html>

mi kultury, między aktualną i wirtualną rzeczywistością. Użytkownik to najbardziej problematyczna jednostka w cyberprzestrzeni. Wirtualna manifestacja siebie nie jest dla niego stałą rzeczywistością. Charaktery nie potrzebują fiksacji płci czy cech, ale muszą się rozwijać, ewoluować, zmieniać. Anonimowość pozwala ludziom mówić i robić to, czego chcą oraz być kimkolwiek chcą.

Wirtualne światy są otwarte na zmiany i reinterpretacje. W realnym życiu nie można pozbyć się podstawowych cech i zachowań z nimi związanych. Systemy on-line natomiast nie dyktują graczom form wirtualnej osoby. Proces jej tworzenia spoczywa w rękach, a raczej w wyobraźni gracza, przez co w różnych systemach proces ten jest mniej lub bardziej złożony. Użytkownicy mogą manifestować siebie na jakiegokolwiek sposób, pomijając fizyczne aspekty i limity autoprezentacji w realnym życiu. Stąd charaktery są bardziej ekstrawaganckie niż w rzeczywistości. W jakiś sposób realizuje się w cyberprzestrzeni odwieczne dążenie do bycia pięknym i atrakcyjnym, wiążące się z potrzebą akceptacji i pozycji społecznej. Ale, z drugiej strony, skoro każdy może być piękny, znika hierarchia piękności.

Płeć, klasa i rasa

Za trzy najważniejsze aspekty budowania tożsamości w cyberprzestrzeni Elisabeth Reid uważa **płeć, klasę i rasę**³⁴. O rasę i klasę troszczą się systemy zorientowane na przygody. Wybór rasy nie odnosi się w nich, co interesujące, wyłącznie do typowych rozróżnień według koloru skóry, ale często – jak w literaturze science fiction – do bardziej rozległej gamy mieszkańców „światów” czy „galaktyk”, lub do zadań, jakie ma do wykonania użytkownik. Uczestnik wybiera więc bycie karłem, elfem, czy „klin-gonem”, a jeśli chodzi o klasę – z uwagi na zadanie i pozycję społeczną osoby w mitycznej wspólnotie – bycie złodziejem, czarodziejem, wojownikiem czy nawet bogiem (MUD). Wybory te wyznaczają wstępne kryteria

³⁴ E. Reid „Identity and the Cyborg Body” MIT Press, 1994, HYPERLINK <http://www.rochester.edu/College/FS/Publications/ReidIdentity.html>, This is Chapter Three of Elisabeth Reid's thesis „<http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/cult-form.html>” *Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities* (Cultural Studies Program, Department of English, University of Melbourne, January 1994): 75-95. Another version appears as „Text-Based Virtual Realities: Identity and the Cyborg Body” in „<http://semlab2.sbs.su-nysb.edu/Users/pludlow/highnoon.html>” *Conceptual Issues on the Electronic Frontier*, ed. Peter Ludlow (Cambridge: „<http://www-mitpress.mit.edu/>” MIT Press, forthcoming).

dla tych, którzy chcieliby wejść do internetowych światów. O wiele trudniejszy jest wybór płci. Wcześniej wspomniałem, że istnieje tu gama możliwości jak w science-fiction. Technicznie łatwo jest grać rolę inną od realnej, ale socjologicznie trudniej. Stąd np. kobieta grana przez mężczyznę jest w cyberprzestrzeni często rozpoznawalna. Kobiety zaś, według stereotypów częściej uchodzące za kontrolowane przez mężczyzn, z powodzeniem grają męskimi postaciami. W wielu systemach płeć jest oddzielona od ciała i tworzy wiele nowych społecznych kontekstów, oczekujących dopiero na interpretację.

Kluczowa rola tożsamości w wirtualnych wspólnotach

Tożsamość odgrywa kluczową rolę w wirtualnej wspólnocie. W komunikacji, która jest przede wszystkim interaktywna, niezbędne jest poznanie tożsamości tej drugiej osoby. Podobnie jak ciało w wirtualnej rzeczywistości tożsamość jest wieloznaczna. Wiele kwestii dotyczących osobowości i społecznych ról zwyczajnych w świecie fizycznym jest tu nieobecnych. W rzeczywistości właściwa jest jedność z sobą, dla ciała zapewnia się konkretną definicję tożsamości. Ciało zapewnia określoną stabilizację. Sartre pisał: „Moje ciało wyraża to, kim jestem”.³⁵ W wirtualnej rzeczywistości natomiast ciało jest inne, złożone raczej z informacji niż z materii. A informacja się rozprzestrzenia. Mieszkańcy cyberprzestrzeni są zatem dyfuzyjni, nie ma tam też zasad konwersacji. Panuje wolność ciała – jeden użytkownik może mieć jedno, drugi tyle, ile zdoła wykreować. „Jeden może mieć... Ale kto to jest «jeden»?” – pyta Judith Donath³⁶. I odpowiada dalej: „oczywiście ucieleśnione Ja, ciało, jest synonimem tożsamości, ciało na klawiaturze. Te dwa odmienne światy są powiązane”³⁷.

Jest prawdą, że jedna osoba może stworzyć wiele elektronicznych tożsamości, które łączą się przez wspólne pochodzenie, niewidoczne w wirtualnej rzeczywistości więzi. Jest to bardzo ważne. Jak zatem wyglądają relacje między wieloma personami stworzonymi przez jednego człowieka? Czy wirtualne osoby dziedziczą cechy i odpowiedzialność ich twórcy?

³⁵ Donath J. S., Identity and Deception in The Virtual Community, <http://smg.media.mit.edu/people/Judith/Identity/IdentityDeception.html>, MIT MEDIA LAB

³⁶ Tamże

³⁷ Tamże.

Cyberkultura a „centrum” i „peryferie”

Igor Markovic stwierdza, iż „pojęcia centrum i peryferii rozumie się zazwyczaj tak, że centrum jest zinstytucjonalizowane, technologiczowane i ma władzę, a peryferie stopniowo stają się dzikim, pustym i niekontrolowanym obszarem”. W pewnym sensie centrum jest cywilizowane i «dobre» natomiast peryferie są «złe»³⁸. Pojęć tych Markovic używa w innym sensie, znanym z pracy chorwackiego historyka sztuki Ljubo Karamana. Zdefiniował on otoczenie peryferyjne jako „obszar leżący w pewnej odległości od wiodącego centrum kulturowego, który otwarty jest na wielostronne wpływy i potrafi je łączyć oraz przetwarzać rozwijając autonomiczną działalność artystyczną”. Sztuka peryferyjna tworzy szeroką syntezę sztuk wywodzących się z różnych miejsc w przestrzeni i w czasie oraz należących do różnych stylów. W sztuce peryferyjnej przechowują się pewne głęboko zakorzenione motywy, nawet gdy dany obszar przechodzi pod odmienną sferę wpływów. Jednak najbardziej interesującym i znaczącym aspektem sztuki peryferyjnej jest jej nieskrępowany rozwój – tutaj «wielcy mistrzowie» po prostu nie istnieją. Oczywiście, z takiego punktu widzenia pozycja peryferyjna jest bardziej produktywna i pożądana niż usytuowanie w centrum.

Markovic pyta: „Dlaczego jednak mielibyśmy rozważać jedynie sztukę? Możemy spróbować przenieść takie rozumienie centrum i peryferii na całą współczesną praktykę kulturową. Władze centralne, nawet dysponujące większością parlamentarną, nie są już w stanie wprowadzać istotnych zmian politycznych i/lub społecznych”³⁹. Dalej autor zauważa, iż „społeczeństwo postmodernistyczne nie czerpie już sił żywotnych z centrum. Pozycja „wiedzy absolutnej” sprawia, że łatwo zrelatywizować wszelkie odmienne opinie. Odmienność podejścia była więc jedną z charakterystycznych cech centrum, lub raczej centralnej roli intelektualistów w społeczeństwie. Jednak dzisiaj taka pozycja opiera się na niesłusznym przesłankach – zakłada pseudo-dystans od wydarzeń i sama siebie wyklucza z dynamiki rzeczywistości, jest bierna, więc traci możliwość aktywnego uczestnictwa, a co za tym idzie traci na znaczeniu. Z drugiej jednak strony na peryferiach rządzą subkultury. Potencjału innowacji, który ma szansę wykreować nowe światy, nie ma sensu szukać w partiach politycznych czy kręgach intelektualnych, ale w subkulturowych enklawach, gdzie gromadzą się nowe doświadczenia komunikacyjne związane z technologiami cy-

³⁸ Igor Markovic, *PostWschód i PostZachód*. W globalnej wiosce, *Magazyn Sztuki*, nr 19/3

³⁹ Tamże

frowymi. Wyższość centrum nie jest więc niczym naturalnym. Co więcej – subkultura nie może zostać narzucona z zewnątrz, nie jest też obecna na tradycyjnej arenie politycznej jako strona w walce o władzę. Stara się jednak aktywnie i twórczo współpracować na alternatywnej i peryferyjnej scenie politycznej. Czy jest w ogóle jakiś sens w upieraniu się przy pozycji centrum politycznego w czasach globalnej, elektronicznej kultury cyfrowej, gdy zaczynamy używać pojęć takich jak hipernaród? Myślę, że nie. Nie uda się już stworzyć miejsca, gdzie istniałby ścisły podział na kulturę elitarną i popularną”⁴⁰.

Czy zatem, idąc tropem myśli Markovica, walka o centralną, uprzywilejowaną pozycję w społeczeństwie jest bezproduktywna, a fascynacja centrum to przeżytek – przecież będąc w centrum traci się je z pola widzenia? Markovic stawia tezę: „skoro walka o centralną pozycję jest mało produktywna, to miejscem gdzie współczesny intelektualista (we wszystkich znaczeniach tego pojęcia) powinien czuć się najlepiej jest polityczna alternatywa, margines społeczny, dynamiczna subkultura. W takich właśnie miejscach może być produktywny, może brać czynny udział w działaniach kulturowych lub teoretycznych, może odrzucić pozycję elity”⁴¹.

Funkcja autorska, zdaniem Markovica, „przynależy obecnie każdemu, komu zechce się ustanowić kilka połączeń. Pisarz/intelektualista nie jest już ostatecznym interpretatorem rzeczywistości, ale tylko częścią złożonego systemu czy też procesu rozpowszechniania informacji, co udaje się najlepiej na peryferii. Ponadto pozycja peryferyjna z łatwością akceptuje i przyjmuje odmienne, interaktywne, kolektywne sposoby produkcji. Pojawienie się autora kolektywnego – co Borrowings nazwał „trzecim umysłem” – jest tu doskonałym przykładem.”⁴²

Pozycja peryferyjna pozwala dostrzec jeszcze jedno; trzeba tylko uwzględnić nowe technologie i internet, jako coś w rodzaju „metamedium”. Dlaczego? Różnicę między tradycyjnymi mediami a internetem stanowi interaktywność. Na przykład w natychmiastowej telefonicznej interakcji międzyosobowej, radio i telewizja pozwalają informacji docierać z jednego źródła do wielu odbiorców. Muszą oni tylko włączyć swoje indywidualne odbiorniki, a będą otrzymywać ciągły przekaz. Internet jest rewolucją w technologii komunikacyjnej, ponieważ pozwala dowolnemu odbiorcy stać się nadawcą. Innymi słowy, informacja nie przepływa od jednej osoby do wielu, ale od wielu osób do wielu. Jedną z konsekwencji takiego kierunku rozwoju jest przemiana działalności krytycznej w dzia-

⁴⁰ Tamże.

⁴¹ Tamże.

⁴² Tamże.

łałość twórczą. „Krytyka przestała koncentrować się na sporach badaczy o twórcze źródła, a stała się euforycznym działaniem twórczym. Natomiast działalność twórcza jest obecnie wyraźnie interdyscyplinarna i ściśle wiąże się z historią i teorią”⁴³. Nowe technologie oferują nowe techniki realizacji i uczą odmiennych sposobów komunikacji i interakcji społecznej w najszerszym znaczeniu tego pojęcia.

Akademicka erudycja jest często pozbawiona treści i oryginalnych myśli, przeładowana cytataми i obciążona zbyt trudnym językiem. Nowe media, posługując się krótkimi, szybko wymienianymi i pełnymi treści komunikatami, wskazują, że Akademia jest pojęciem martwym, bo gromadzenie i pomnażanie wiedzy nie może polegać na niekończącej się samoreprodukcji (skutkiem jest utrata znaczenia i zamknięcia się we własnym getcie; brak wycucia nowości przez tradycyjne instytucje wiedzy, które były zawsze usytuowane w centrum, można uznać za sygnał, że przyszedł czas na ich opuszczenie).

Nowe media skróciły czas przesyłania, ale czas tworzenia i przetwarzania pozostał nie zmieniony, co przy nadmiarze informacji wymaga synchronizacji tekstów. Można to osiągnąć bez utraty powagi, jak pokazuje przykład wydawanego w Ljublanie czasopisma *Very Cyber, Indeed*, które drukuje wyłącznie artykuły nie przekraczające objętości stu słów. Redakcja twierdzi, że „krótka forma pozwala wyrazić autentyczną myśl, ale odcina możliwość popisywania się erudycją i powtarzania rzeczy niepotrzebnych”. Nie wydaje się jednak, by wydawcy poważnych dzieł naukowych oraz organizatorzy sympozjów i konferencji chcieli rychło wcielić w życie tę zasadę.

Co dalej?

Sieć jest niezwykłym narzędziem komunikacyjnym otwierającym liczne nowe możliwości nie tylko przed indywidualnymi osobami i społecznościami, ale i przed firmami oraz władzami. Jednak im cyberprzestrzeń ludniejsza, tym bardziej upodabnia się do społeczeństwa jako całości – w całym jego skomplikowaniu. Każda zaleta cyberprzestrzeni otwierająca nowe możliwości działania czy rozumienia znajdzie przeciwwagę w aspektach złych i perwersyjnych, czy po prostu dość trywialnych. Z pewnością technologie telekomunikacyjne oferują narzędzia pozwalające tworzyć

⁴³ Tamże.

nowe interakcje społeczne. Czy jednak użyjemy tych narzędzi w celu dalszej ucieczki od rzeczywistości? Czy wybierzemy brak osobistej tożsamości i odpowiedzialności? Czy będziemy pogłębiać naszą izolację i problemy społeczne? Czy też przeciwnie, nowe technologie pomogą nam porozumiewać się, jednaczyć i tworzyć nowe przestrzenie ludzkiej kreatywności, troski o innych i poczucia wspólnoty?

Stoimy wobec dwóch możliwości. Pierwsza to posługiwanie się siecią w celu komunikowania odbiorcom na całym świecie wartości lokalnych, etnicznych czy narodowych. Cechą charakterystyczną jest tu uczestnictwo wszystkich osób mających dostęp do sieci. Można tę opcję nazwać optymistycznym multikulturalizmem.

Druga możliwość to rozprzestrzenienie w całym świecie kultur dominujących za pośrednictwem globalnego rynku (globalizacja kultury zachodniej i amerykańskiej osiągnięta dzięki własności infrastruktury i środków produkcji). „Globalizacja” oznacza tu szczególnie przypadek hegemonii, kulturowego imperializmu czy amerykanizacji.

Należy podkreślić, że technologie informatyczne mające nomadyczną strukturę władzy i skłonność ku topologicznej peryferyjności nie są modelami utopijnymi. Rozwój technologii informatycznych uważany jest za rewolucyjną innowację, która popchnie społeczeństwa i narody ku nowym poziomom rozwoju, nowym modelom politycznego uczestnictwa i ku nowemu poczuciu wspólnoty. Nieprzeliczone sprawozdania płynące ze wszystkich szczebli władz, od zespołów badawczych, futurologów, specjalistów od zarządzania i z popularnej prasy podkreślają konieczność wykorzystania technologii informatycznych do podnoszenia produktywności i zapewnienia rozwoju ekonomicznego, politycznego i kulturalnego. Wielu twierdzi, że pierwszym produktem do przerobu w parowej maszynie nowej ekonomii będzie sama informacja. Oznacza to, że cyberprzestrzeń otwiera wspaniałe możliwości wymiany między jednostkami, społecznościami i demokracjami. Dlatego też według Howarda Rheingolda „musimy się starać zrozumieć naturę CMC⁴⁴, cyberprzestrzeni i społeczności wirtualnych w każdym istotnym kontekście – politycznym, ekonomicznym, społecznym, poznawczym”⁴⁵. Może się to okazać niezwykle ważne nie tylko dla jednostek, które – każda z osobna – starają się nie ulec multinacjonalizmowi i tym podobnym procesom. Zrozumienie może też być kluczem do demistyfikacji widzenia społeczności wirtualnych, które, jak stwierdził

⁴⁴ Computer-Mediated Communication (komunikacja za pośrednictwem komputera) – przyp. WS.

⁴⁵ Rheingold H. The virtual community: Homesteading on the electronic frontier. Addison-Wesley, Reading, Mass., 1993.

J. P. Barlow „są bezcielesne, więc nie można w nich zaprowadzić porządku przy pomocy fizycznych represji”.

Chociaż przeważająca część naszej walki o wolność, w tym także o wolność indywidualnej ekspresji, toczy się w przestrzeni wirtualnej, to jednak dopiero wyzwolenie w świecie rzeczywistym jest jedynym sposobem na zbudowanie wirtualnego świata jako sfery wolności. Wszędzie wokół nas informacja staje się coraz szybsza i coraz łatwiej dostępna. Korzyści są oczywiste. Trzeba jednak także stwierdzić, że mnożenie danych jest jednocześnie wyzwaniem i wymaga nowych kryteriów dyscypliny i sceptycyzmu. Nie wolno nam pomylić podniecenia nowymi możliwościami szybkiego dostępu do informacji lub błyskawicznego przekazu ze znacznie trudniejszym zadaniem przetwarzania jej na wiedzę i mądrość. Obojętnie jak bardzo nowoczesne będą nasze komputery, nie możemy nimi zastępować naszych własnych umiejętności poznawczych: świadomości, postrzegania, rozumowania i sądzenia.

Coda – za i przeciw

Derrick de Kerckhove, jeden z najodważniejszych cyber-optimistów pisze: „Czasoprzestrzenno-osobowościowa sfera poznania, oddzielająca od siebie obiektywne i subiektywne rzeczywistości środków poznawczych, jest obecnie odwracana. Elektroniczne autostrady i hiperautostrady łączą się ze sobą w pojedyncze, wspólne środowisko poznawcze, w którym indywidualny użytkownik, będący jednocześnie producentem i konsumentem, staje się swego rodzaju wszechobecną, ulotną neuronowo-sieciową istotą”⁴⁶. De Kerckhove zwraca uwagę na wielokrotnie już podejmowany aspekt nomadyczności i temporalności obecności w cyberprzestrzeni: „Punkt, w którym wkraczam do świata globalnej łączności, jest moim punktem przebywania, a nie punktem widzenia. Istnieje tylko jedno miejsce, w którym jestem w całości: wewnątrz mojej własnej skóry, nawet pomimo tego, że owa skóra i jej technicznie wspomagane przedłużenia zmysłowe sięgają daleko poza granice samego wzroku, słuchu i dotyku. Mój punkt przebywania nie jest ode mnie odseparowany, lecz zawiera mnie; nie jest on perspektywiczną wizją rzeczywistości, lecz miejscem określonym przez precyzję i złożoność moich kontaktów ze światem”⁴⁷.

⁴⁶ De Kerckhove D., *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, MIKOM, Warszawa 1996, s. 180.

⁴⁷ Tamże, s. 186.

Natomiast inny znany teoretyk cyberprzestrzeni Lew Manovich wyraża się o tej optymistycznej wizji z dużą dozą krytycyzmu, twierdząc, iż w wirtualnym świecie cyberprzestrzeni dokonujemy swoistej regresji do infantylnego punktu widzenia (oglądu świata): „Dziecko nie wyobraża sobie wszechświata jako istniejącego w oddzieleniu od siebie; wszechświat jawi się jako kolekcja nie związanych ze sobą obiektów, z którymi może ono wejść w kontakt: dotknąć, chwycić czy ssać. Podobnie, użytkownik światów wirtualnych (i w ogóle cyberprzestrzeni – przyp. W.S.) próbuje klikać na wszystko, co pojawia się w jego zasięgu; jeśli nie ma odpowiedzi – obiekt nie reaguje – pojawia się rozczarowanie. W wirtualnym wszechświecie kartezjańska maksyma mogłaby zatem brzmieć: „Klikam, więc jestem” (...) Paradoksalnie, choć interaktywne światy wirtualne mogą wydawać się doświadczeniem przekształcających nas w aktywnych dorosłych, w istocie redukują nas znowu do roli dzieci bezradnie klikających na wszystko, co jest w zasięgu ręki. Taka „partycypacja” staje się kolejnym rodzajem regresji”⁴⁸.

⁴⁸ Manovich L., Zeuxis vs. Reality Engine: Digital Realism and Virtual Worlds, in: J.-C. Heudin (Ed.): *Virtual Worlds 98*, LNAI1434, Springer-Verlag, Berlin – Heidelberg 1998, s. 404.