

Nowe wymiary tożsamości – media, kultura popularna, rzeczywistość cyfrowa

ABSTRACT. Baluch Wojciech, *Nowe wymiary tożsamości – media, kultura popularna, rzeczywistość cyfrowa* [New dimensions of identity – media, popular culture, digital reality]. „Przestrzenie Teorii” 25. Poznań 2016, Adam Mickiewicz University Press, pp. 245–262. ISSN 1644-6763. DOI 10.14746/pt.2016.25.11.

The text concentrates on the issue of identity and its transformations, driven by the spread of media and digital culture. In the first part it presents three canonic proposals for reflections on virtual identity. Firstly, reflections on the communication dimension of identity derived from Martin Buber's philosophy of dialog. Secondly, the concept of “ontological shift” as suggested by Marek Krajewski, who sees in it the remedy for the lack of a real dimension of many virtual contacts. Thirdly, the issues of the integrity of the individual and the fluidity of modern reality in the approaches proposed by Wolfgang Welsh, Anthony Giddens, and Zygmunt Bauman. The analytical part contains an analysis of the important aspects of the notion of identity. The first is the issue of the subjectivity of an utterance and its source, which will be discussed using the example of a play based on texts that adapted from Internet blogs. The second issue is an attempt to answer the question posed by Sherry Turkle of whether it is possible to kill someone virtually. The point of reference for the search for a solution to this issue is the popular computer game “Vampire”. The last aspect has to do with celebrity identity in the media world. This concerns the phenomenon of celebrities in the pragmatic dimension as a model strategy of behaviour in the world, in which the boundary between privacy and public space has been blurred. On the basis of these analyses, which cover merely a small part of human experience, the author proposes a new methodological approach to perceiving and analysing aspects of identity revealed through the confrontation with the new virtual reality.

W prezentowanym artykule zamierzam przedstawić krytyczne ujęcie zagadnienia tożsamości oraz transformacji tego terminu, która jest wynikiem dynamicznego rozpowszechnienia się w ostatnich latach kultury cyfrowej. Jednym z najbardziej emblematycznych dowodów zmian, jakie zaszły w naszej świadomości pod wpływem rozwoju technologii informacyjnych, jest pojawienie się pojęcia tożsamości wirtualnej, które stało się zarówno przedmiotem wielu dociekań naukowych, jak również elementem języka potocznego. W szerszej perspektywie tożsamość ta stanowi element naszej egzystencji, która zyskuje coraz większe znaczenie w życiu codziennym oraz w przestrzeni rzeczywistości wirtualnej.

Sama rzeczywistość wirtualna nie jest pojęciem szczególnie nowym. Terminem tym określano niejednokrotnie wszelkie formy nadbudowy nad życiem społecznym. Jednak w efekcie pojawienia się nowoczesnych tech-

nologii cyfrowych rzeczywistość wirtualna zaczęła być postrzegana nie tyle jako nadbudowa, ile raczej jako alternatywa wobec tej rzeczywistości, którą określamy jako realną. Tym samym porządek hierarchiczny zastąpiony został porządkiem alternatywnym. W konsekwencji tożsamość realna zaczęła być coraz częściej konfrontowana z tożsamością wirtualną. Nasza obecność w światach generowanych za sprawą lawinowego przyrostu przepływu informacji oraz możliwości jej przetwarzania stała się bowiem niejednokrotnie przedmiotem refleksji równie ważnej dla zrozumienia naszej egzystencji jak ta, którą do tej pory poświęcaliśmy naszej obecności w rzeczywistości, której podstawę tworzył niezależny i nieprzewidywalny świat przedmiotów realnych.

Nakreślony powyżej dychotomiczny podział na tożsamość realną oraz wirtualną może wydawać się zbyt daleko idącym uproszczeniem w stosunku do refleksji, jaka rozwija się na gruncie nauk humanistycznych zajmujących się ludzką tożsamością w wymiarze realnym i wirtualnym. Istnieją jednak trzy powody, dla których ustanawiam go jako punkt wyjścia moich dalszych rozważań. Po pierwsze, pojęcie tożsamości wirtualnej, jako alternatywy dla tej realnej, jest obecne w wielu wypowiedziach relacjonujących nasze doświadczenia stykania się z rzeczywistością tworzoną przez współczesne media cyfrowe. Po drugie, rozważania nad możliwością zaistnienia tożsamości wirtualnej jako równoważnej dla tej wytwarzanej przez podmiot działający w świecie realnym pojawiają się często w ramach analiz poszczególnych przykładów uwikłania człowieka w rzeczywistość wirtualną. Po trzecie, większość opisów zmian ludzkiej tożsamości, jaka dokonuje się pod wpływem dynamicznego rozwoju technologii cyfrowych, koncentruje się na unieważnieniu lub przynajmniej osłabieniu bariery, która oddziela świat wirtualny od świata realnego. Taka praktyka presuponuje jednak istnienie granicy, którą nowe ujęcia starają się dopiero przezwyciężyć. Niezależnie zatem od tego, czy granica ta zostaje jedynie rozszczelniona, czy też całkowicie wymazana, jej przełamywanie staje się aktem centralnym kształtowania się naszej nowej tożsamości w świecie, w który wkroczyły zaawansowane technologie cyfrowe.

To dominujące przekonanie o konieczności poradzenia sobie z dychotomicznym charakterem ludzkiego doświadczenia, a w konsekwencji podwójną tożsamością, wypływa, jak mi się wydaje, z pewnych ogólniejszych założeń dotyczących samej ludzkiej tożsamości. Przyjmują one, że fundamentem dobrze ukształtowanej tożsamości jest dążenie do jej integralności. Nie oznacza to wprawdzie, że tożsamość musi być jednorodna, ale jednak niesprzeczna w swoich różnorodnych przejawach. Tymczasem w powszechnym przekonaniu rzeczywistość wirtualna otwiera przed na-

mi nie tyle nowe możliwości wyboru, ile właśnie alternatywę, drogę do nowych doświadczeń, a czasem do stania się kimś innym niż jesteśmy w życiu realnym. Jeśli więc chcemy poważnie potraktować tożsamość (tożsamości) wytwarzaną przez nas w rzeczywistościach wirtualnych, powinniśmy tak przeformułować pojmowanie (definiowanie) naszej tożsamości, aby doświadczenia wirtualne stały się równoważne w kształtowaniu naszej osobowości względem tych, które uznajemy za realne.

Potrzeba zintegrowania naszych doświadczeń pochodzących ze świata realnego i wirtualnego stanowi logiczną konsekwencję kanonicznych koncepcji tożsamości oraz sposobów definiowania rzeczywistości realnej jako przestrzeni rozłącznej z przeciwstawianymi jej światem fikcji czy właśnie przestrzzeniami wirtualnymi. Postulat integrowania różnych wymiarów naszej tożsamości wypływa zatem z pewnych oczywistych, a zarazem fundamentalnych przeświadczeń i wyobrażeń o otaczającym nas świecie (światach) oraz naszym w nim miejscu. Nie chciałbym jednak, aby moje idące w nieco innym kierunku propozycje zostały potraktowane jako dążenie do zakwestionowania wagi rozważań prowadzonych zgodnie z opisaną powyżej logiką. Próby wytyczenia ścieżek łączących obie przestrzenie ludzkiego doświadczenia stanowią z pewnością niezbędny element refleksji nad sposobem naszego bytowania w świecie nasączonym technologią. Jak jednak będę starał się udowodnić, stawianie w centrum rozważań nad tożsamością człowieka współczesnego pytań o możliwości zamazania granicy pomiędzy tym, co realne, i tym, co wirtualne, sprawia, że uwadze umyka wiele istotnych przemian zarówno w sposobach kształtowania naszej tożsamości, jak i jej rozumienia.

Moje dalsze rozważania w zasygnalizowanym wyżej zakresie oprę na krytycznej analizie dwóch wybranych omówień teoretycznych, poświęconych zagadnieniu tożsamości w kontekście rzeczywistości wirtualnej, oraz analizie trzech wybranych przykładów, które obejmują różne wymiary naszego doświadczenia, kolejno: twórczy, przestrzeń gier oraz świat mediów. Omówienia, którym zamierzam poświęcić uwagę na początku, to teksty Krzysztofa Wieczorka *Spotkanie w sieci. Nowe nośniki informacji jako Zwischensphaere (perspektywa filozofii dialogu)*¹ i Tadeusza Miczki *Tożsamość człowieka w rzeczywistości wirtualnej*². Krytyczny wymiar moich refleksji nie determinuje mojej oceny wymienionych tekstów. Przeciwnie, wybrałem je ze względu na rzadką kompleksowość przedstawi-

¹ K. Wieczorek, *Spotkanie w sieci. Nowe nośniki informacji jako Zwischensphaere (perspektywa filozofii dialogu)*, [w:] *Człowiek między rzeczywistością realną a wirtualną*, red. A. Wójtowicz, Poznań 2006.

² T. Miczka, *Tożsamość człowieka w rzeczywistości wirtualnej*, [w:] *Człowiek między rzeczywistością realną a wirtualną*, red. A. Wójtowicz, Poznań 2006.

nia zagadnień stanowiących ich temat, a także otwartość na nowe perspektywy badania kwestii tożsamości w kontekście rzeczywistości wirtualnej. W pewnym nawet sensie analiza przykładów, jaką przedstawiam w drugiej części tego artykułu, realizuje sugestie Wieczorka, który podkreślając „ogromne bogactwo oraz różnorodność form kontaktu zapośredniczonych przez nowe media”³, postuluje potrzebę analizy uwzględniającą różnorodność celów i funkcji spotkań, stanowiących w filozofii dialogu jeden z fundamentów kształtowania się ludzkiej tożsamości. Wydaje mi się jednak, że pomimo anonsowanej przez obu autorów konieczności przesunięć w perspektywach naszego dotychczasowego oglądu kwestii tożsamości, ich propozycje podlegają pewnemu ograniczeniu, wynikającemu z wiodącej roli teoretyzowania – zmierzającego do tworzenia modeli naszego rozumienia tożsamości – w stosunku do wnioskowania opartego na analizie poszczególnych przykładów. Bariery te koncentrują się wokół wspomnianej już przeze mnie wcześniej postawy badawczej, gdzie punktem odniesienia dla nowych form tożsamości jest ich wcześniejszy integralny model, który powszechnie wartościowany jest dodatnio. Uważam, że taka właśnie postawa sprawia, iż niezwykle pouczające oraz interesujące opracowania Wieczorka i Miczki odsłaniają równocześnie pewne ograniczenia w dostrzeganiu nowych perspektyw badania zagadnienia tożsamości w czasach upowszechniania się doświadczeń zapośredniczonych w rzeczywistości wirtualnej. Ograniczenia te, co chciałbym wyraźnie podkreślić, nie stanowią nieusuwalnej przeszkody lub fałszywej drogi, a jedynie pewien rodzaj praktyki poznawczej opartej na konfrontowaniu tradycyjnego rozumienia tożsamości z nową rzeczywistością. Tymczasem, jak wspomina Miczka pod koniec swojego omówienia, „nowe media nieustannie poszerzają obszary, na których tożsamość człowieka otrzymuje szanse rozwoju, jakich nigdy nie miała”⁴. Właśnie w celu wskazania na potencjalne nowe obszary przeżywania ludzkiej tożsamości oraz nowe pytania o to, czym ona jest w naszym życiu, moje rozważania teoretyczne zamykają trzy przykłady analiz doświadczeń zarówno naszego życia społecznego, jak i indywidualnego, w których uwidacznia się kwestia ludzkiej tożsamości.

Jako pierwszemu zamierzam przyjrzeć się tekstowi Krzysztofa Wieczorka – autor rozważa w nim kształtowanie się ludzkiej tożsamości w perspektywie filozofii dialogu. Punktem wyjścia rozważań Wieczorka jest koncepcja austriackiego filozofa Martina Bubera, w myśl której „człowiek żyje pogrążony jak gdyby we śnie, dopóki nie stanie naprzeciw

³ K. Wieczorek, *Spotkanie w sieci...*, s. 23.

⁴ T. Miczka, *Tożsamość człowieka...*, s. 53.

drugiego człowieka jako mojego Ty. [...] W ten bowiem sposób – uważa Buber – w spotkaniu z innym, kształtuje się indywidualne ja⁵. Dla zobrazowania tej filozoficznej tezy Wieczorek przywołuje w swoim tekście słowa bohatera sztuki Pedra Calderona de la Barcy *Życie jest snem*, jakimi Zygmunt zwraca się do Rosaury: „Jak to dobrze, że jest ktoś, czyje spojrzenie budzi mnie we mnie”⁶. Te dwa źródła autorytetu sytuacji dialogu, będącego ucieleśnieniem spotkania, jako narzędzia kształtowania się ludzkiej tożsamości, stanowią dla Wieczorka punkt wyjścia do krytycznej refleksji nad dominującym w naszej kulturze pojmowaniem spotkania jako kontaktu twarzą w twarz. Spotkanie tego rodzaju, wyjaśnia autor omówienia, powinno „angażować swoich uczestników [...] w pełnym spektrum wymiarów ludzkiej egzystencji [...]. W konsekwencji, wszelkie zapośredniczone formy relacji sytuują się – w najlepszym razie – na obrzeżach horyzontu spotkań”⁷. Wieczorek odrzuca jednak tak dogmatyczny sposób rozumienia spotkania, które to rozumienie pozostaje efektem pewnych błędów w interpretowaniu ludzkich przeżyć towarzyszących kontaktowi twarzą w twarz. W miejsce starej proponuje nową definicję spotkania, rozumianego jako akt, w którym kształtuje się ludzka tożsamość. Do spotkania – wedle koncepcji Wieczorka – dochodzi zatem zawsze wtedy „ilekroć między autonomicznymi bytami osobowymi nawiązuje się kontakt o charakterze wzajemnego wpływu promieniowania intelektualnego, estetycznego i moralnego jednych osób na drugie”⁸. Tak poszerzona definicja spotkania obejmuje w sposób oczywisty wszelkie narzędzia kontaktów wirtualnych, włączając je w przestrzeń filozoficznego namysłu nad kształtowaniem się ludzkiej tożsamości. W ten sposób Wieczorek unieważnia podział aktów komunikacji międzyludzkiej na te „autentyczne” i „pozorne” o charakterze instrumentalnym⁹. Każdy rodzaj chociażby jednokanałowej czy zapośredniczonej komunikacji może bowiem przyczynić się do wzajemnego wpływu dwóch autonomicznych podmiotów. W swojej otwartej postawie wobec różnorodności form ludzkiego dialogowania Wieczorek pozostaje jednak przy integralnym pojmowaniu wewnętrznej strony naszej tożsamości. W jego rozważaniach brakuje zatem pytań o potencjalną wielość naszych tożsamości, a także jej (tożsamości) wirtualny wymiar. A przecież definicja spotkania przyjmująca za kryterium wzajemny wpływ dwóch jednostek otwiera drogę do refleksji nad rodzajem dialogu, jaki prowadzimy z programami *linguobot*,

⁵ M. Buber, *Ja i Ty. Wybór pism filozoficznych*, Warszawa 1992.

⁶ K. Wieczorek, *Spotkanie w sieci...*, s. 9.

⁷ Tamże, s. 19.

⁸ Tamże, s. 22.

⁹ Tamże.

które swoje zdolności komunikacyjne opierają na możliwości samouczenia się sztuki rozmowy.

W nieco bardziej tradycyjnej perspektywie sytuują się rozważania Tadeusza Miczki, które chciałbym wprowadzić do mojej krytycznej refleksji jako drugi z anonsowanych przykładów. Przedstawiając szeroką panoramę koncepcji tożsamości, Miczka przechodzi od pytań narzuconych człowiekowi dzięki kulturowemu autorytetowi wyroczeni delfickiej, która nakazywała poznanie samego siebie oraz szukanie odpowiedzi na pytania „Kim jestem?” i „Czym jest moje Ja”¹⁰, do nowoczesnych ujęć tożsamości otwartej, którą opisują przytoczone przez niego koncepcje Friedricha Nietzschego, Jeana-François Lyotarda czy Zygmunta Baumana. W charakterystyce rzeczywistości wirtualnej Miczka przywołuje dobrze znane medioznawcom koncepcje, zanurzenia zmysłów (*sensory immersion*), zdalnej obecności (*remote presence*) i teleoddziaływania (*teleoperation*). Po nakreśleniu wyrazistej panoramy namysłu nad ludzką tożsamością w kontekście ukonstytuowania się rzeczywistości wirtualnej jako przestrzeni równoważnej dla tej realnej oraz fikcyjnej, autor omówienia przechodzi do określenia perspektywy, która jego zdaniem pozwala przekroczyć dotychczasowe ograniczenia wcześniejszych modeli poznawczych. Pierwszym krokiem na drodze jego rozważań jest zwrócenie uwagi na to, że rzeczywistość wirtualna narusza zasadę sprzeczności, która stanowi jeden z fundamentów „dotychczasowych dociekań nad naturą wszystkiego cokolwiek istnieje”¹¹. Jeżeli bowiem w powszechnym przekonaniu świat wirtualny nie istnieje, ale w świecie realnym dają się odczuć jego skutki, to musimy zgodzić się z pewnego rodzaju „przesunięciem ontologicznym”¹². Postulat akceptacji owego przesunięcia prowadzi Miczkę do wniosku, że „niezależnie od tego, jak będą się rozwijały media interaktywne i jakie zajmą miejsce w życiu społecznym, to już dziś wnoszą one nową jakość do sfery porozumiewania się ludzi”¹³. W dalszym przebiegu swojego wywodu za konieczne uznaje on „rozwinięcie myśli o «nowej jakości», jaką wnosi współczesna technologia, przyczyniając się do przekształcenia tradycyjnej mocnej tożsamości w krzyżujące się formy tożsamości słabych”¹⁴. Podążając dalej tym tropem, Miczka sugeruje odejście od modelu dychotomicznego na rzecz ujęć bardziej rozczłonkowanych. Ostatecznie proponuje, aby formy realne i wirtualne traktować nie jako opozycyjne, ale transwersalne. Dla umocnienia swojej propozycji oraz jej

¹⁰ T. Miczka, *Tożsamość człowieka...*, s. 26.

¹¹ Tamże, s. 44.

¹² Tamże.

¹³ Tamże, s. 45.

¹⁴ Tamże, s. 46.

lepszego zobrazowania przywołuje słowa Wolfganga Welscha, wedle którego integralność ludzkiej osoby zależy od tego, „czy jest ona zdolna dokonywać przejść między rozlicznymi konstrukcjami swej tożsamości”¹⁵. Podobną tezę formułuje – także cytowany przez Miczkę – Anthony Giddens, według którego powodzenie projektu własnego „ja” zależy od „utrzymania spójnych, chociaż wciąż na bieżąco weryfikowanych narracji biograficznych”¹⁶. Pomimo więc umacniającej się we współczesnych czasach świadomości tego, że pojedynczy człowiek może naprzemiennie przyjmować wiele tożsamości, naczelną cechą ludzkiego podmiotu pozostaje dążenie do zachowania jego integralności.

Obawy przed możliwością zatracenia się dzisiejszego człowieka w natłoku różnorodnych ról, które musi odgrywać, wyrażają w swoich opracowaniach zarówno Wieczorek, jak i Miczka. Godząc się z tym wyrazem filozoficznej roztropności w refleksji nad sytuacją ludzkiego podmiotu w czasach współczesnych, chciałbym jednak zwrócić uwagę, że zbyt koncentrowanie się na negatywnych konsekwencjach, jakie może nieść ze sobą nowy model tożsamości transwersalnej, ogranicza horyzont namysłu nad doświadczaniem oraz refleksją nad nowymi wymiarami tożsamości. W moich rozważaniach nie zamierzam jednak podważać ustaleń Wieczorka i Miczki, ale raczej refleksję nad tożsamością przekierować na inną ścieżkę, dla której punktem wyjścia jest dostrzeżenie „stopniowego znikania rzeczywistości wirtualnej ze świadomości potocznej i badań naukowych”¹⁷. Miczka, z którego tekstu pochodzi powyższy cytat, deklaruje swoje zainteresowanie „«nową jakością», jaką wnosi współczesna technologia do sfery komunikacji”, a w konsekwencji do rozważań o tożsamości, podkreślając jednocześnie, że jej przemiany należy badać pomimo słabnącej atrakcyjności konceptu rzeczywistości wirtualnej. W moim przekonaniu ciężar ważności rozkłada się na odwrot. Zjawisko stopniowego znikania z horyzontu naszych rozważań projektu technologicznego, którego cyfrowy aspekt staje się dla współczesnego człowieka coraz bardziej przezroczysty i codzienny, stanowi przedmiot mojego głównego zainteresowania ze względu na to, że pozwala dostrzec nowe perspektywy przemian tożsamości dzisiejszego człowieka, które wcześniej przesłaniał problem dookreślenia lub podważenia granic pomiędzy rzeczywistością realną i wirtualną. Słabnięcie świadomości różnic, jakie oddzielały dotychczas nasze życie realne od wirtualnego, pozwala bowiem inaczej spojrzeć na

¹⁵ Tamże.

¹⁶ A. Giddens, *Nowoczesność i tożsamość: „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, Warszawa 2010, s. 8.

¹⁷ T. Miczka, *Tożsamość człowieka...*, s. 46.

„zagrożenie dezintegracją” podmiotu podnoszone przez obu przywołanych przeze mnie autorów.

Uwzględnienie, a w pewnym sensie także afirmacja, słabszej wyrazistości rzeczywistości, w ramach których konstytuuje się nasza dzisiejsza tożsamość, wymaga także innego podejścia do jej badania. W podejściu tym, najogólniej rzecz ujmując, teoretyczne rozważania nad kompleksowymi modelami zastępuje analiza przypadków uwikłania naszej tożsamości w nowe doświadczenia, jakie przed człowiekiem otwiera nie tylko rzeczywistość wirtualna, ale szeroko rozumiana przestrzeń nowych mediów. Argumentem za takim właśnie przesunięciem metodologicznym jest przyrastająca współcześnie w sposób lawinowy ilość oraz różnorodność doświadczeń, które kształtują wyobrażenia oraz refleksje o naszej tożsamości. W konsekwencji przeżywanie przez współczesnego człowieka jego tożsamości staje się znacznie bardziej cząstkowe, a zarazem chwilowe, aniżeli w czasach dawniejszych, kiedy łatwiej było uwierzyć w możliwość udzielania kompleksowej odpowiedzi na fundamentalne pytania o to „Kim jesteśmy”?

Ponieważ dalsze bardziej szczegółowe teoryzowanie o modelu współczesnej tożsamości sprzeciwiałoby się proponowanej przeze mnie metodologii, przejdę teraz do analizy trzech wybranych przykładów z zakresu twórczości, gier komputerowych oraz przestrzeni mediów, aby pokazać, w jaki sposób cząstkowa perspektywa uwikłań naszej tożsamości we współczesną rzeczywistość odkrywa przed badaczem szersze horyzonty aniżeli ujęcia kompleksowe. Moje analizy chciałbym zacząć od przykładu, który pozwala na eksplorację zagadnienia doświadczania wielości tożsamości przez współczesnego człowieka. Doświadczenie to stanowi jeden z centralnych aspektów tożsamości, który w swoich pracach omawiają badacze zainteresowani przemianami obrazu człowieka w dzisiejszej zmediatyzowanej rzeczywistości. We wcześniejszej części mojego tekstu przywołałem projekt tożsamości transwersalnej Welscha. Przechodząc do twórczej egzemplifikacji zaanonsowanej wielości tożsamości, jakiej możemy doświadczać w naszym życiu, odwołam się do artystycznego opracowania doświadczenia tego typu, jakie zostało zrealizowane w ramach projektu Starego Teatru w Krakowie, który wraz z trzema innymi teatrami zainicjował pracę nad monodramami opartymi na blogach internetowych. Jednym z trzech wybranych do realizacji blogów był blog <mydzieciscieci.pl>, na podstawie którego Dorota Masłowska, jedna z najbardziej popularnych ówczesnie pisarek młodego pokolenia, przygotowała scenariusz teatralny.

W trakcie rozwoju przedstawienia zrealizowanego na podstawie wspomnianego scenariusza dowiadujemy się, że jego główną bohaterką

jest siedemnastoletnia @linka z Gryfina. Jednak wraz z rozwojem monodramu sposób mówienia jego autorki zaczyna budzić w nas coraz większe wątpliwości, co do zadeklarowanej przez nią tożsamości. O tym braku pewności informuje nas zresztą Masłowska, zaznaczając w programie przedstawienia, że w zasadzie nie wiadomo, czy autorka bloga to „wulgarna, opalona nastolatka, przedstawicielka pokolenia xxy? Czy noszący pepęgi wysmukły chłopiec? A może podający się za pedofila dojrzały mężczyzna lub postlaccanowska feministka?”¹⁸. W samym tekście znajduje się zresztą znacznie więcej sugestii, co do różnych tożsamości jego autorki. Przepisanie bloga na przedstawienie teatralne dodatkowo multiplikuje liczbę potencjalnych podmiotów wypowiedzi. Słowa @linki z bloga wypowiada czterdziestoletni aktor, poruszający się przy tym i gestykulujący z pewną charakterystyczną manierą homoseksualisty. Żywy teatr pozwala także wprowadzić pytanie o tożsamość w przestrzeń relacji pomiędzy aktorem a widzem. Dzieje się tak w momencie, kiedy bohaterka (bohater?) proponuje skrzynkę wódki temu, kto odgadnie, kim jest. Niektórzy widzowie czasem faktycznie próbują udzielić odpowiedzi na padające ze sceny pytanie. To jednak nie koniec powikłań, jakie oferuje niedługi monodram teatralny. Styl pisania @linki przypomina nieco styl scenarzystki Masłowskiej. Ta niejednoznaczność stylistycznego przyporządkowania znalazła swoje potwierdzenie w recenzjach ze spektaklu, które chwala za język Masłowską. Tymczasem niektóre fragmenty monodramu zostały skopiowane *in extenso* od autorki oryginalnego bloga. Komu zatem należą się prawa autorskie do przedstawianego w teatrze monodramu? Czy teatralną @linkę stworzyła Masłowska, czy raczej to fikcyjna osoba użyła swojej postaci i języka znanej pisarce. Wreszcie, w jakim wieku jest @linka? Jej sposób pisania bloga zdradza świadomość osoby mającej więcej niż siedemnaście lat.

Tropem pozwalającym dociekać autorstwa bloga są wpisy @linki o próbach nielegalnego opublikowania jej tekstów przez niejakiego Jana Dzbana. Jest to jednak zaledwie pseudonim, tworzący kolejny poziom mistyfikacji tożsamości autora. Czy jednak fikcyjność Jana Dzbana jest tej samej miary co @linki? Oba pseudonimy zostały zmyślone, drobna różnica tkwi jednak w autorytecie instytucji, które promują owe pseudonimy jako podmioty autorskie oraz w relacji następstwa ich pojawienia się w przestrzeni życia literackiego. @linka pozostaje zaledwie autorką bloga (nazywanego często przez nią samą Blogusiem). Tworzy w przestrzeni do tej pory wciąż w znacznym stopniu lekceważonej. Natomiast

¹⁸ Tekst autorstwa Doroty Masłowskiej znajduje się obecnie na: <http://www.karnet.krakow.pl/aktualnosci/stary-teatr/79/blogipl_475.html> [dostęp: 22.10.2015].

Jan Dzban to pseudonim autora książki wydanej przez poważne wydawnictwo korporacja Ha!art. Pojawia się on zresztą jako domniemany „prawdziwy autor” bloga @linki, co każe potraktować go jako trop zbliżający czytelników do rozpoznania tajemniczego autora <mydziecisieci.pl>. Co więcej, Jan Dzban ma także swój literacki zyciorys. Wydany przez korporację Ha!art w 2005 roku zbiór opowiadań *Dentro*¹⁹ został bowiem zaanonsowany jako druk tekstów Dzbaną pochodzących z publikowanego w latach 1994–1998 popularnego artzina²⁰. Zatem pomimo tego, że status ontologiczny obu postaci wykreowanych przez wymienione pseudonimy pozostaje taki sam, odczucie ich wiarygodności w intencji wydawców oraz odbiorze czytelników wydaje się różnić. O @lince świadczą bowiem jedynie jej własne słowa bloga, zaś o Janie Dzbanie informacje zawarte w oficjalnych materiałach poważnego wydawnictwa oraz teksty recenzentów. Autor książki wydanej przez Ha!art udzielił nawet w ramach promocji wywiadu redaktorowi naczelnemu Piotrowi Mareckiemu, z którego ostatecznie można się dowiedzieć, że w rzeczywistości mamy do czynienia z autorką Agatą Czapiąło, o czym zaświadcza umieszczony na końcu dopisek: „Biorąca udział w rozmowie Agata Czapiąło, poprosiła mnie, żeby pozmienić wszystkie końcówki w wywiadzie na rodzaj męski – PM”. Bardzo istotnym elementem wywiadu przeprowadzonego przez Mareckiego jest fragment, w którym Czapiąło wyjaśnia, dlaczego oryginalne (papierowe) teksty artzina „Dentro” nie były podpisywane późniejszym wydawniczym pseudonimem Jan Dzban. „Wielu osobom – jak tłumaczy autorka – sprawia trudność zrozumienie tego, bo zbyt mocno chyba przyzwyczaili się, że np. zin bezwarunkowo musi mieć zawsze jeden tytuł, a każdy autor bezwarunkowo musi być jakimś jednym facetem z jednym podpisem. W przypadku «Dentro» taka zasada nie obowiązywała, stąd pełna dowolność, którą sprawnie wykorzystaliśmy, a to jest bardzo ciekawa i powszechnie niedoceniana możliwość. Myślę, że przyczyną tego braku zrozumienia jest zjawisko dominacji w mediach autorów, którzy za wszelką cenę chcą się przebić, osiągać, zdobywać i ze swojej tożsamości, to znaczy nazwiska, pseudonimu, twarzy, stylu itd. zrobili jakąś prawie korporacyjną markę albo maskę i starają się ten wizerunek promować, praktycznie jak towar albo usługi. To jest tak przytłaczające zjawisko, że ludzie, którzy klikając, trafiają na stronę «Dentro», zakładają automatycznie, że Jan Dzban, nawet jeśli to jest pseudonim, jest również jakąś

¹⁹ J. Dzban, *Dentro. De besty*, Kraków 2005.

²⁰ <<http://www.ha.art.pl/wydawnictwo/nowe-ksiazki/209-jan-dzban-dentro-de-besty.html>> [dostęp: 22.10.2015].

marką czy nazwą ułatwiającą indeksowanie, zapamiętywanie i promocję i nie traktują takiej prezentacji jako kolejne opowiadanie, tekst”²¹.

Pseudonim nie musi zatem odsyłać do realnego, istniejącego autora, ale do fikcyjnego konstrukt, który choć pozbawiony desygnatu w świecie realnym ma jednak jakiś rodzaj trwałości oraz autorytetu, które pozwalają go traktować jako pewien rodzaj tożsamości. Marka handlowa, o której w wywiadzie wspomina Czapiąło, w swoim założeniu stanowi zatem przedmiot, z którym klient powinien się utożsamiać lub wobec którego może się określać.

Relacjonując część historii przeprowadzonego przeze mnie śledztwa w sprawie autorstwa blogu, który stał się podstawą monodramu w Starym Teatrze w Krakowie, nie chciałem doprowadzić jedynie do ujawnienia nazwiska autorki tekstu źródłowego. Znacznie ważniejsze było zwrócenie uwagi na to, że badanie gigantycznego splotu mistyfikacji literackiej, której finalnym etapem stało się przedstawienie teatralne *Blogi*, może stać się podstawą do mierzenia się z tym, co funkcjonuje jako „tożsamość transwersalna” czy bardziej powszechna „płynna tożsamość”. O ile jednak w użyciu tych pojęć chodzi przede wszystkim o możliwość (czy konieczność) zmieniania naszych tożsamości, o tyle historia autorstwa bloga <mydziecisieci.pl> pozwala dostrzec, że zmiany te nie muszą być wcale szczególnie dramatyczne. Główna postać monodramu z wielką dezynwolturą wciela się w przeróżne nieraz całkowicie nieprzystawalne tożsamości lub się z nimi mierzy. Inaczej zatem aniżeli w dominującej kilkadziesiąt lat temu tradycji modernistycznej, a później postmodernistycznej brak spójności pomiędzy kolejnymi tożsamościami bohaterki nie prowadzi do niezwykłych rozpoznań lub frustracji, ale odbierany jest jako coś naturalnego. Omawiany tutaj monodram teatralny stanowi bowiem niezwykle zwartą, koherentną całość, która jak w tradycyjnym przedstawieniu prowadzi widza przez kolejne etapy historii, pozwalając mu na dobrą zabawę, co świadczy o towarzyszącym mu poczuciu bezpieczeństwa. Charakterystyczna dla @linki nieciągłość świadomości czy rozchwianie tożsamości nie wzbudza zatem poczucia trwogi, o której wspomina Giddens, ale wydaje się w przypadku bohaterki Masłowskiej czymś codziennym i łatwo akceptowalnym. Tym samym imperatyw dążenia do integralności tożsamości, w kontekście współczesnych narracji tożsamościowych, okazuje się już nie tak bezwzględny jak dawniej.

Jednym ze źródeł postępującej afirmacji różnorodności tożsamości przez współczesnych ludzi jest, moim zdaniem, doświadczenie życia, czy

²¹ <<http://ksiazki.onet.pl/fragmenty-ksiazek/jedyna-rozmowa-w-jakiej-wzialem-udzial/m9ewf>> [dostęp: 22.10.2015].

może należałoby napisać współzycia ludzi z dynamicznie proliferującą technologią. W naszym codziennym działaniu musimy bowiem akceptować bardzo różnorodne narzędzia, z których korzystamy przy wykonywaniu pojedynczego zadania. Jednakże narzędzia te szybko przejmują funkcje innych narzędzi, kumulując je lub kiedy indziej rozdzielając na inne przedmioty. Telefon komórkowy stał się aparatem fotograficznym oraz radiem itd. Z kolei twórcy iPhone'a ograniczają celowo możliwość wykorzystywania go jako źródła muzyki, starając się w ten sposób przymusić użytkowników do korzystania z iPod'a jako dodatkowego urządzenia umożliwiającego słuchanie ulubionych utworów. W ten sposób rozwój technologii, ale także polityka ekonomiczna producentów, przysposabia ludzi do funkcjonowania w przestrzeniach modalnych, które nie są ani trwałe, ani jednoznacznie dookreślone.

O takiej afirmacji różnorodnego sposobu naszego funkcjonowania w świecie przekonuje nas analizowany powyżej przykład monodramu *My dzieci sieni*. Swoboda, z jaką główna bohaterka występuje lub wypowiada się w imieniu różnych typów postaci, dowodzi, że transwersalność wcale nie musi stanowić źródła frustracji w naszym życiu. W przypadku przedstawienia teatralnego minimalną gwarancję tożsamości postaci stanowi osoba aktora. Niezależnie bowiem od tego, czy aktor wciela się w siedemnastolatkę, czy czterdziestoletniego dewianta, jego ciało oraz głos przynależą wciąż do narratorki/autora piszącego bloga. Na efekt ten zwracam uwagę po to, aby podkreślić jeszcze jeden interesujący aspekt przemian warunkowanych dynamicznym rozwojem mediów. Jest nim konwergencja technologii, o której wspomina Henry Jenkins. Interesując się przykładami wzajemnych relacji i zależności pomiędzy nowymi technologiami medialnymi, Jenkins podkreśla, że konwergencja to także przeobrażenia starych mediów, które wkraczają w przestrzeń tego, co najnowsze. Zjawisko to uwidacznia się bardzo wyraźnie w analizowanym przeze mnie przykładzie. Spektakl teatralny nie tylko bowiem zaadaptował nowe techniki medialne, jako elementy ekspresji scenicznej, ale wykorzystując znane widzom konwencje przedstawiania, odkrywa przed nimi nowe wymiary doświadczania naszej tożsamości w rzeczywistości cyfrowej, przypominając między innymi, że niepewność tożsamości stanowi zjawisko znacznie starsze aniżeli rewolucja medialna. Dzieje się to za sprawą opisaną przeze mnie mistyfikacji autorskiej, obejmującej tradycyjną instytucję medialną, jaką jest czasopismo (zin), nowoczesny sposób funkcjonowania wydawnictwa, który reprezentują działania Ha!art oraz zjawiska komunikacji rozwijającej się w Internecie. Szczegółowa analiza przywołanego przykładu pozwala zatem wyjść poza rozważania podszyte lękiem o utratę bezpieczeństwa, jakie budzi w nas tradycyjny model tożsamości,

i przyjrzeć się bliżej przeżywaniu oraz refleksji nad zachodzącymi przemianami w przeżywaniu naszej tożsamości w perspektywie obejmującej także czasy sprzed rewolucji cyfrowej.

Drugim przykładem, który zamierzam przeanalizować, jest śmierć w grze komputerowej, a zatem w przestrzeni uznawanej za jedną z prototypowych dla rzeczywistości wirtualnej. Idąc tropami egzystencjalizmu, dochodzimy do zrozumienia, że świadomość skończoności skłania nas do poszukiwania sensu naszego życia tu i teraz w jego wymiarze moralnym. Śmierć staje się w takim ujęciu głównym punktem odniesienia dla rozpoznania tego, czym jesteśmy. Nasz stosunek do śmierci (nie tylko naszej własnej) analizuje w swojej książce amerykańska socjolożka Sherry Turkle²², opierając się na badaniach stosunku internautów do ich własnej aktywności w sieci. Jednym z poruszanych przez nią zagadnień jest kwestia wirtualnego morderstwa. Turkle jako przykład takiego czynu wybiera wykasowanie postaci, którą stworzył inny użytkownik sieci. Tłumaczy, że jeżeli ktoś włożył sporo pracy w stworzenie wirtualnej postaci, to jej usunięcie przez osobę trzecią może być dla pokrzywdzonego niezwykle bolesne i tym samym obciążać moralnie „wirtualnego mordercę”. Jednak „morderstwo” w omawianym przez Turkle przypadku trudno potraktować inaczej aniżeli zaledwie metonimię tego czynu. Ból po stracie stworzonej przez nas postaci wirtualnej w większości przypadków jest doświadczeniem analogicznym do utraty tekstu, któremu poświęciło się wiele dni pracy. Kradzież czyjegoś artykułu bywa przecież nazywana „kradzieżą tożsamości”, a utrata całości zgromadzonego dorobku może być odbierana jako „naukowa śmierć”. Doświadczenia takie są zatem bolesne, a ich sprawcy moralnie napiętnowani, jednak pojęcie zadawania śmierci pozostaje w omawianych przypadkach zaledwie figurą retoryczną. Błąd rozumowania Turkle wydaje się tkwić w potraktowaniu rzeczywistości wirtualnej jako analogonu rzeczywistości realnej. Tymczasem „wirtualna wina”, będąca wynikiem morderstwa, nie musi stanowić fikcyjnej reprezentacji działań rzeczywistych, a jedynie pewien szczególny rodzaj wirtualnego doświadczenia.

Starając się odpowiedzieć na pytanie, w jaki sposób użytkownik komputera może zostać wplątany w poczucie winy związane z działaniami w świecie wirtualnym, odwołam się do przykładu gry *Vampire: The Masquerade – Redemption*²³, stworzonej w czerwcu 2000 roku. Gra oparta została na prostym schemacie fabularnym – RPG. Akcja rozgrywa się na przestrzeni kilkuset lat, zaczynając się w średniowiecznej Pradze,

²² S. Turkle, *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York 1995.

²³ *Vampire: The Masquerade – Redemption*, Nihilistic Software 2000.

a kończąc w roku 2000, milenijnym roku w Nowym Jorku. Głównym bohaterem kierowanym przez gracza jest średniowieczny rycerz Christof, który zakochuje się Aneżce. Ta zostaje jednak porwana przez wampiry, co sprawia, że zadaniem gracza, a w świecie gry Christofa, staje się uwolnienie ukochanej. Sam pogryziony w czasie akcji, przemienia się w wampira, co jednak nie zmienia jego postanowienia uratowania Aneżki. Christof walczy więc z coraz to nowymi wymyślniejszymi przeciwnikami, zaś energię potrzebną do walki odzyskuje, pijąc krew napotkanych ludzi. Chcąc jednak zachować swoje człowieczeństwo w ciele wampira, nie może wypić zbyt dużo krwi od jednego dawcy. Za każdym bowiem razem, kiedy to robi, dawca umiera, a on traci część swojego człowieczeństwa, co znajduje swoją reprezentację w postaci odpowiedniego wykresu na panelu gracza. Zawsze, gdy potrzebujemy większej ilości energii do pokonania kolejnego etapu gry, musimy wybierać, czy chcemy podjąć ryzyko – albo uda nam się zdobyć nieco więcej energii, albo przesadzimy i uśmiercimy kolejnego dawcę. Gra trwa wiele tygodni. Wygrana polega na uwolnieniu Aneżki, co można osiągnąć, zabijając jej porywacza – najpotężniejszego z wampirów. Wygrana nie zawsze jednak jest szczęśliwa. Jeśli w trakcie gry uśmiercimy zbyt wielu dawców i stracimy zbyt wiele człowieczeństwa, w finale ujrzymy filmik, ukazujący Christofa – czyli nas – zmieniającego się na oczach swojej ukochanej w złego wampira. Nasze wirtualne zabójstwa zostają zatem w ten sposób ukarane. My zaś zyskujemy przy czynek do refleksji nad sobą. Jakimi bowiem jesteśmy ludźmi, skoro dla kilku zwycięstw w grze nie potrafiliśmy powstrzymać się przed wirtualnymi zabójstwami. Zabójstwa te nie są wprawdzie realne, ale refleksja nad postawą naszego bohatera dotyczy bezpośrednio dokonanych przez nas czynów. Gra wirtualna pełni w tym przypadku nie tyle funkcje analogonu świata realnego, ile mechanizmu prowadzącego do uwikłania gracza w poczucie winy. W tym też wymiarze zabójstwa postaci wygenerowanych przez program nabierają *quasi*-realnego wymiaru.

W mojej analizie gry komputerowej krytyce poddałem wybrane tezy Turkle, aby podkreślić, że traktowanie życia wirtualnego jako analogonu tego realnego jest niewystarczające. To jednak podjęcie przez Turkle zagadnienia moralnego wymiaru śmierci zadawanej w świecie gry komputerowej stanowiło punkt wyjścia, za którym podążyłem w swoich dalszych rozważaniach. Ponowne podjęcie refleksji nad wybranym aspektem ludzkich doświadczeń, które są ważną przestrzenią kształtowania się naszej tożsamości, pozwoliło lepiej zrozumieć istotę przemian, jakie do naszego życia wnosi rzeczywistość wirtualna. W analizowanym przypadku nie funkcjonuje ona bowiem jako równoległa do rzeczywistości, w której żyjemy na co dzień, ale jako rodzaj doświadczenia, które na równi z real-

nym pozwala nam rozwijać (poznawać) naszą tożsamość w wyniku refleksyjności, którą Charles Taylor²⁴ oraz Anthony Giddens wyróżniają jako cechę dystynktywną współczesnej tożsamości.

Ostatnim zjawiskiem współczesnej kultury, na którym chciałbym się skoncentrować, jest postać celebryty. Jej specyfika polega głównie na tym, że z jednej strony można ją potraktować jako potencjalny model tożsamości (być celebrytą), z drugiej jednak wydaje się, że tożsamość celebryty pozostaje jak gdyby pusta w środku. Wyrażenie „jestem celebrytą” wydaje się raczej ironiczne, żartobliwe lub prowokacyjne. Na tej właśnie kontradycji, polegającej na wyrazistości osoby celebryty przy jednoczesnej trudności określenia jej cech specyficznych, opierał się żart reklamy sieci telefonów komórkowych, w której występował Kuba Wojewódzki. Zagubiony w lesie trafia do chatki, której drzwi otwiera mu brodaty mieszkaniec kniei, zadając oczywiste w takiej sytuacji pytanie: „Kto tam?”. Wojewódzki, próbując określić swoją pozycję społeczną (zawód), przedstawia się z imienia i nazwiska i dodaje dla wyjaśnienia: „Celebryta. Z telewizji”. Człowiek z zagubionej na pustkowiu chaty zatrząskuje mu jednak drzwi przed nosem, komentując: „Nie znam”. Paradoks sytuacji polega na tym, że bycie celebrytą oznacza to, że wszyscy go znają. Jeśli jednak ktoś nie rozpoznaje celebryty, to tak jakby go nie było. Jego tożsamość ujawnia się bowiem w czystym akcie rozpoznania, a jej zawartość jest pusta.

Błędem byłoby jednak pomijanie postaci celebryty w rozważaniach nad tożsamością. Pomimo bowiem wątpliwości, co do tego, czy swoją indywidualną tożsamość można określić terminem „celebryta”, to istnienie celebrytów w naszej rzeczywistości wpływa w sposób istotny na to, jak swoją tożsamość performujemy.

Początki historii celebrytów sięgają końca XIX wieku, kiedy w amerykańskim „Celebrities at home” pojawiły się wywiady o prywatnym życiu znanych pisarzy. Jednak pozycja celebrytów zaczęła dominować dopiero za sprawą rozwoju mediów, które rozpowszechniły kulturę pseudowydarzeń jako fundamentu przekazu medialnego. Celebryta stał się tym samym ucieleśnieniem porządku, w którym ważniejsze od tego, kim jesteśmy albo nawet co posiadamy, stało się to, jak prezentujemy się na wizji.

W kontekście rozważań nad tożsamością postać celebryty staje się zatem wielce problematyczna. Popularna definicja głosi, że celebryci to ludzie „znani z tego, że są znani”. Stwierdzenie to sugeruje, o czym

²⁴ Ch. Taylor, *Źródła podmiotowości. Narodziny tożsamości współczesnej*, Warszawa 2012.

mogliśmy się już przekonać, analizując reklamę Playa z Kubą Wojewódzkim w roli głównej, że tożsamość celebryty jest powierzchowna i pusta w środku, co w zasadzie odpowiada opisom celebrytów oraz przypisywanemu im narcystycznemu charakterowi. Paradoksalnie jednak ten wyrazisty brak cech charakterystycznych pozwala spojrzeć na celebrytę od strony funkcji, jaką pełni on we współczesnym zmediatyzowanym społeczeństwie. Jeśli przywołamy historię rozwoju koncepcji tożsamości, dostrzeżemy, że jej umiejscowienie w przestrzeni społecznej ulegało przesunięciom. W dużym skrócie, na początku tożsamość była związana z pozycją społeczną. Później pojawił się postulat przeciwstawienia autentycznej tożsamości życia prywatnego tej odgrywanej przed społeczeństwem w życiu publicznym. W ostatnich jednak latach granica pomiędzy życiem prywatnym i publicznym ulega coraz większemu zatarciu. Nie oznacza to jednak jedynie tego, że obie te sfery naszego życia przestają się od siebie odróżniać. Chodzi raczej o to, że coraz mocniej wzajemnie się przenikają. Jednym z przejawów owego przenikania jest oczekiwanie, że nasz wizerunek publiczny w znaczącym stopniu ujawni także elementy naszego życia prywatnego, zostanie o nie wzbogacony.

Nie jest to zresztą jedynie postulat, ale konsekwencja rozwoju technologii, która upublicznia naszą prywatność nawet wbrew naszej woli. Chcąc nad tym procesem zapanować, musimy zgodzić się na kontrolowane upublicznianie naszej prywatności. Jest to jednak sztuka trudna, a mistrzami w jej wykonywaniu są właśnie celebryci. Myśląc o funkcji celebryty w kontekście budowania osobistej tożsamości w świecie zdominowanym przez media, dochodzę do wniosku, że dostarcza ona po prostu wzorcowych przykładów postępowania w czasach, w których autentyczność przestała być tajemnicą naszego domowego życia. Bycie celebrytą stanowi zatem niezbywalny element doświadczania naszej współczesnej tożsamości. Tym samym ciężar rozważań nad naszą tożsamością przesuwają się z wymiaru deskryptywno-ontologicznego w stronę ujęć pragmatycznych.

Wybrane przeze mnie trzy przykłady refleksji nad naszą tożsamością w świecie współtworzonym przez cyfrowe media nie stanowią grupy reprezentatywnej ogółu interesujących mnie zjawisk. Dobrze jednak oddają różnorodność perspektyw oraz istotność przemian, jakie w przeżywaniu naszej tożsamości oraz refleksji nad nią odkrywa nowy medialno-wirtualny wymiar rzeczywistości. Przede wszystkim na poziomie przesunięć w hierarchii kanonicznych ujęć filozoficznych, stanowiących fundamentalne punkty odniesienia w opisie naszej dotychczasowej rzeczywistości. Przemieszanie źródeł podmiotowości wypowiedzi, którego jednym z elementów jest blog internetowy, nie pobudza zatem do charakterystycz-

nej dla modernizmu poznawczej ciekawości, nie powoduje też postmodernistycznej niepewności. Mozaika różnorodnych komunikatów okazuje się bowiem przestrzenią przyjazną, zrozumiałą i w znacznej mierze pozbawioną rozterek dotyczących tego, co jest moim własnym głosem, a co głosem innego. Doświadczenie śmierci czy akt zabójstwa stają się dostępne za sprawą gier komputerowych. Jednak pytania o stopień realności aktu wirtualnego jawią się jako drugorzędne wobec psychomanipulacji, która prowadzi do przeżycia symulowanego poczucia winy. Analiza roli celebryty w kontekście historii tożsamości pokazuje, że tradycyjne pytania o autentyczność i prawdziwość naszej postawy życiowej zastąpione zostają kryterium skuteczności.

Jednak przywołane przykłady skłaniają także do pewnej ogólnej refleksji o charakterze metodologicznym, która, jak już wcześniej zaznaczyłem, wychodzi z założenia, że na tożsamość nie możemy patrzeć jak na całościowy, niepodzielny w swej wartości fundament naszej egzystencji. W takiej perspektywie wszystkie przeprowadzone przeze mnie analizy okazałyby się jedynie marginesem „rzeczywistej” tożsamości. Czym bowiem jest wirtualne zabójstwo wobec odebrania życia prawdziwemu człowiekowi? Albo rola autora bloga wobec poważnych ról społecznych? Wreszcie tożsamość medialna wobec prawdy, która mogłaby nadać sens naszemu istnieniu. A przecież trudno zaprzeczyć, że nowe przejawy przestrzeni medialno-wirtualnej w sposób zauważalny wpływają na poczucie naszej tożsamości. Dlatego, moim zdaniem, badania nad tą kategorią powinny odejść od takich pytań o charakterze ontologicznym, jakie formułują medioznawcy przywołani na początku artykułu oraz ujęć totalnych na rzecz potraktowania tożsamości jako konglomeratu aspektów, które rozważane niezależnie od całości pozwalają na lepszą identyfikację uwikłania naszej tożsamości w sieć współczesnej kultury, determinowanej przez rozwój mediów oraz technologii cyfrowych.

BIBLIOGRAFIA

- Buber M., *Ja i Ty. Wybór pism filozoficznych*, Warszawa 1992.
Dzban J., *Dentro. De besty*, Kraków 2005.
Giddens A., *Nowoczesność i tożsamość: „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, Warszawa 2010.
Jedyna rozmowa w jakiej wziąłem udział, <<http://ksiazki.onet.pl/fragmenty-ksiazek/jedyna-rozmowa-w-jakiej-wzialem-udzial/m9ewf>> [dostęp: 22.10.2015].
Miczka T., *Tożsamość człowieka w rzeczywistości wirtualnej*, [w:] *Człowiek między rzeczywistością realną a wirtualną*, Poznań 2006.

- Taylor Ch., *Źródła podmiotowości. Narodziny tożsamości współczesnej*, Warszawa 2012.
- Turkle S., *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York 1995.
- Wieczorek K., *Spotkanie w sieci. Nowe nośniki informacji jako Zwischensphaere (perspektywa filozofii dialogu)*, [w:] *Człowiek między rzeczywistością realną a wirtualną*, red. A. Wójtowicz, Poznań 2006.