

Janusz Bohdziewicz<sup>1</sup>

## *Mystory/My store. Między tożsamością narracyjną a tożsamością partycypacyjną*

Celem tego artykułu jest refleksja nad tożsamością w epoce elektralności (fazie cywilizacji, następującej po oralności i piśmienności). Esej ten czerpie inspirację przede wszystkim z filozofii mediów (Marka C. Taylora i Gregory L. Ulmera). Teoria tożsamości narracyjnej pozwala zrozumieć przejście między „stabilnym” i „mobilnym” podmiotem, który jest aktywny w cyberprzestrzeni. Tekst krótko opisuje różne poziomy tożsamości i rozważa fenomen podmiotu-medium oraz awatara, które stanowią sposoby kreowania tożsamości wirtualnej w sieci. Jest ona skupiona raczej wokół narratora i postaci niż wokół fabuły i historii. Nie jest możliwe, by w krótkim tekście zawrzeć wszystkie implikacje tej zmiany – aspiruje on raczej do stymulacji myślenia o nowym wymiarze tożsamości. Chodzi tu nie tylko o filozoficzne odsłanianie podmiotu w sieci, ale też o krytyczną interpretację przemian kultury, która może być ważna i użyteczna dla aktywnych użytkowników nowych mediów.

**Słowa kluczowe:** awatar, elektralność, filozofia mediów, podmiot, tożsamość narracyjna

*Mystory/my store – between narrative and participatory identity*

The aim of this article is to focus in depth on the identity in the electracry (civilization phase following the orality and literacy). This essay draws inspiration primarily from the philosophy of the media (Mark C. Taylor and Gregory L. Ulmer). The theory of narrative identity allows us to understand the transition between the ‘stable’ and ‘mobile’ subject that is currently active in cyberspace. This text will describe the different levels of identity, and explore the phenomenon of the subject-medium, the avatar, which is one way of creating a virtual identity on the Web. Therefore this will center around the narrator or character, rather than plot or history. It is not possible to include all implications of this change in a brief article, – but instead aspires only to stimulate thinking about on a brand

---

<sup>1</sup> Akademia Pomorska w Słupsku, Instytut Polonistyki, Zakład Teorii Literatury i Badań Kulturowych; bohjan@interia.pl.

new dimension of identity. It is a philosophical reveal on the subject of networking, but critically, it is also a critical interpretation of the transformations of culture, which may be important and useful for active users of new media.

**Key words:** the avatar, electracy, philosophy of the media, the subject, narrative identity

Filozoficzne, socjologiczne i antropologiczne rozważania o tożsamości nigdy nie były tak aktualne, a zarazem tak szybko się nie dezaktualizowały jak dziś. Wezwanie do bycia sobą jest bodaj najpopularniejszym sloganem współczesnego świata, przywoływanym szczególnie w kontekście mediów – pojawia się w wypowiedziach ludzi występujących w telewizyjnych reality show i talent show, w notkach na blogach i postach publikowanych w serwisach społecznościowych – rzadziej zaś w odniesieniu do wyborów w codziennym życiu. Kwestia autentycznego samopoznania i egzystencjalnej samorealizacji mieści się obecnie na osi między zagadnieniem kreowania wizerunku a ochroną danych osobowych, ale też pośród zbioru pytań o wiarygodność personaliów w dobie paszportów biometrycznych oraz o możliwość weryfikacji człowieczeństwa w systemach sztucznej inteligencji. Jednakże, w epoce masowo wykonywanych i publikowanych *selfies*, ujmowanie podmiotowości w uścisku pojęć takich jak egzystencja (bycia-ku-śmierci), autentyzm, prawda, a nawet tożsamość – może już chybiać celu, którego najbardziej zauważalną cechą staje się ruchliwość i zmienność. W tej sytuacji perspektywa narratywistyczna, o ile dałoby się ją pogłębić, mogłaby posłużyć jako dobry układ odniesienia dla opisów dynamicznej różnicy między fizycznym podmiotem a wirtualnym uczestnikiem sieciowych społeczności – stabilnym *cogito* a mobilnym przebywaniem w świecie rozszerzonym.

Powszechna w realiach bogatej Północy doniosłość wezwania do bycia sobą odsłania kilka poziomów problemowych. Po pierwsze, bazuje na niezadkim wśród współczesnych doświadczeniu nie-identyfikacji (tożsamości negatywnej): poczawszy od poczucia życia pod presją relacji rodzinnych, towarzyskich i społecznych, przez odczuwalny trud pracy w ucisku wyobcowujących wymogów pracodawców i rynku, aż po niechęć do zawłaszczających swobodę samorealizacji ograniczeń ze strony wielkich instytucji, takich jak państwo czy Kościoły. Po drugie, temat tożsamości nie tylko stanowi właściwy dostęp do rozumienia złożoności współczesnej kultury, ale budzi szerokie zainteresowanie ze względu na wielość praktycznych wyzwań, przed którymi stają indywidualni i instytucjonalni uczestnicy ożywionej medialnie komunikacji społecznej. Po trzecie wreszcie, co oczywiste, kwestie związane z tożsamością inspirują do namysłu filozoficznego – zarówno w wymiarze czysto teoretycznym, jak również pragmatycznym, wymagającym rozstrzygnięć podstawowych problemów człowieczeństwa wobec perspektyw rozwoju techniki. Zagadnienie tożsamości wydaje się zatem silnie związane z bieżącymi przemianami technologiczno-społecznymi – rzecz jednak w tym, że okoliczności te pozwalają się odsłonić nieznanym dotąd możliwościom *Dasein*, których ujawnienie określi zapewne dalszy bieg dziejów człowieka.

Celem tego szkicu jest zachęta do podjęcia namysłu nad tożsamością w perspektywie zachodzącej właśnie rewolucji cywilizacyjnej, związanej z upowszechnieniem mediów elektronicznych, których dominacja oznacza zarazem kres uprzywilejowanej dotąd roli słowa, pisma i literackości (a więc też wąsko pojmowanej narracyjności; por. m.in. Ong 2009) – namysłu inspirowanego szeroko pojętą teorią mediów (zob. Mersch 2010). W wysiłku rozumienia tożsamości zmediatyzowanej trzeba jednak wyjść od – ujętej tu w największym możliwym skrócie – „narracji” o dziejach/emergencjach/formach tożsamości ludzkiej, wykształconych dotąd w historii i kształtowanych w toku rozwoju każdego człowieka (więcej zob. Bohdziewicz 2011, 2014: 181 i nn.). Podstawą indywidualnego *bios*, a z czasem biografii, zawsze jest *dzoë* – materialność ciała i mózgu oraz ich genetycznie uformowana postać, ale źródeł przytomnego *Dasein* [rozumianego jako czyste pole stawania się – przebywania, jak to Heideggerowskie pojęcie tłumaczy Wawrzyniec Rymkiewicz (2015)] można doszukiwać się dopiero na poziomie umysłu – u progu świadomości – które wolno ujmować zarówno językiem psychoanalizy, opisującym całą złożoność sił kreujących żywą identyfikację, jak i fenomenologii – choćby za pomocą bardzo trafnego, Lévinasowskiego pojęcia hipostazy (Lévinas 2006). Z kolei personalia – na przykład imię, określające rolę w społeczeństwie, nazwisko, wskazujące na przyporządkowanie rodowe – nadawane są z zewnątrz, w toku żywej komunikacji oralnej, i określają tożsamość osoby względem wspólnoty, w której przyszło jej żyć. O własnym wyobrażeniu o sobie – ja idealnym, *imago* – można mówić dopiero w odniesieniu do aktywnych procesów projekcji-identyfikacji (por. Morin 1975), gdy tożsamość jest wybierana i odtąd przemieniana na obraz i podobieństwo autorytetów z otoczenia, bohaterów opowieści, idoli kultury czy świętych.

Rozwój autonomicznych i autoreferencyjnych poziomów tożsamości jest związany z kulturą piśmienną (por. Kerckhove 2001: 187 i nn.; zob. też Olson 2010). Wielu badaczy przekonuje, że zintegrowane poczucie jaźni uchwytywanej abstrakcyjnie – autorefleksyjnej, zdziwionej doświadczeniem istnienia indywidualnego, duszy „nieśmiertelnej” poróżnionej z ciałem – pojawia się równolegle z ekspansją alfabetyzmu, a z nim myślenia abstrakcyjnego i często prowadzonego na osobności (por. Damasio 2011; Jaynes 2000). Podmiot zaś – rozumiany jako wyabstrahowana pozycja względem bytu lub państwa (obywatel z określonymi prawami) albo pozycja możliwa do osiągnięcia w hierarchii społeczeństwa w wyniku rozmaitych procedur, choćby awansowych; podmiot jako „bycie kimś” – to produkt kultury druku i nowoczesnego systemu biurokratycznego (por. Kerckhove 2001: 190 i nn.; zob. też Foucault 1993). Niemal równolegle, w opozycji do owego systemu, dojrzeła myśl o pielęgnowaniu lub kreowaniu tożsamości jednostkowej, niezależnej od wpływów światowych, a rozpoznawanej we własnym życiu – tu właśnie formuje się autobiograficzna, narracyjna koncepcja tożsamości, zarówno w wymiarze sztuki (szczególnie literatury romantycznej i modernistycznej), jak i filozofii (by wspomnieć tu tylko Ricœura 2003). Jakkolwiek wszystkie te modalności identyfikacji (materialna/genetyczna, egoiczna, personalna, wyobrażona – dalej zaś w postaci

abstrakcyjnej jaźni, podmiotu i autobiograficznej sobości), przenikając się ze sobą, określają szerokie pole możliwości samorozumienia człowieka współczesnego, to, wobec technologicznej zmiany środowiska jego życia, konieczne jest poszerzenie tego pola przynajmniej o jeden poziom: tożsamości wirtualnej, ale też – co może ważniejsze – o nową interpretację owego samorozumienia.

## Elektryfikacja duszy

Elektralność (*electracy*) to wywiedziona z teorii mediów (szczególnie korespondująca z dokonaniem Szkoły z Toronto) koncepcja i pojęcie rozwijane przez Gregory'ego L. Ulmera (m.in. Ulmer 2003, 2004) w celu zrozumienia i wyrazistego określenia trzeciego – obok oralności (*orality*) i piśmienności (*literacy*) – „aparatu” kultury, czyli – mówiąc najogólniej – jej obecnie dominującego zespołu reguł, wynikającego z masowego używania mediów cyfrowych. Kierując się wskazówką ukrytą w tym terminie, warto zwrócić uwagę na to, że wszystkie nowe technologie funkcjonują dzięki powszechnej dostępności energii elektrycznej – chodzi nie tylko o to, że nowe media są w ten sposób zasilane, ale także o to, że stanowią system przetwarzania tej energii, która w postaci światła, wzmocnionego dźwięku, a niekiedy drżenia materii, kształtuje percepcję i wrażliwość ich użytkowników. Wysokorozwinięty świat jest przeniknięty przez sieciowo splecione technologie i ściśle już od nich zależny – wszechobecność różnego typu okablowania, miejsc podłączenia, terminali, ekranów, pól detekcji i zasięgów wielozakresowych fal rozszerza ziemski świat o mediosferę. Okazuje się, że w tym wymiarze tracą swą prymarną rolę słowo i pismo, ale też obraz i dźwięk – wszystkie informacje kodowane są bowiem na poziomie elektryczności w postaci binarnych sekwencji impulsów i zawiadywane na wielu poziomach przez zaprogramowane odpowiednio procesory. Fortunne uczestnictwo w kulturze elektralnej wymaga więc przynajmniej tego, by zdawać sobie sprawę, że komunikacja neomedialna jest „kompunikacją” – czyli wszelki przekaz za pośrednictwem nowych mediów przedziera się przez niebywale złożone środowisko sztucznej inteligencji, podległej największym korporacjom – oraz, że cyfrowy świat definiuje rzeczywistość fizyczną w sposób podobny do języka, tyle że wymagający jednak innych kompetencji: związanych bardziej z intuicyjnym i niemal dotykowym zaangażowaniem w interakcję z siecią „inteligentnej energii” niż z zdolnością do zdystansowanego oglądu i krytycznej analizy tekstów i obrazów bądź z pamięcią i moralnym posłuszeństwem wobec autorytetów i przekazów tradycji.

Elektralność niewątpliwie wpływa na przemianę rozumienia tożsamości osobowej i stosunku do niej. Po pierwsze, większość ludzi musi sobie dziś radzić z napływem ogromnych ilości informacji, docierających do nich rozmaitymi kanałami (komunikacja bezpośrednia, poczta, telefon, radio, telewizja, Internet dostępny przez mobilne komputery, smartfony itp.) w postaci zwykle fragmentarycznej, chaotycznej, nieukładającej się w całość – wszystkie zaś wymagają uwagi, odpowiedzi, choćby wewnętrznego ustosunkowania do nich, które zawsze tyleż

jest reakcją, co zarazem aktem kształtującym interaktywny podmiot. Po drugie, przeciętny użytkownik nowych mediów dysponuje znacznie większymi możliwościami kreowania swojej tożsamości niż kiedyś: nie tylko zakłada rozmaite konta w przelicznych serwisach, dobiera hasła i nicki, rozsyła wiadomości, komentarze i linki, tworzy własne kanały nadawcze, pisze blogi – mniej lub bardziej świadomie zarządza tymi strumieniami przekazów i własnymi w nich wizerunkami – ale też w sprzężeniu z nimi formatuje swoją osobowość. Po trzecie, wszystkie te indywidualne poczynania przenikają się z działalnością pozostałych internautów, którzy nie tylko reagują na e-maile czy tweety, ale mogą publikować własne posty na temat cudzych tożsamości, udostępniać czyjeś zdjęcia i je preparować, wzmacniać lub osłabiać zainteresowanie jakąś osobą zarówno za pomocą kliknięć „polubienia”, jak i poprzez tworzenie odnośników, tagów, fałszywych profili... W obliczu indywidualnego wykorzystywania mediów o masowym zasięgu oraz pozornej (nie na poziomie powiązania adresów IP lub numerów telefonów z rejestrowanymi danymi właścicieli) możliwości tworzenia wymyślonych postaci można mówić nie tylko o zatarcu granicy między prywatnością a życiem publicznym, ale też między tożsamością faktyczną a fikcyjną.

O ile wymienione powyżej cechy elektralności mają względem kultury oralnej i piśmiennej charakter zmiany ilościowej – w zakresie obiegu informacji, wielości form budowania tożsamości osobowej i ich zależności od podobnych działań innych – to pojawiły się też jakościowo nowe możliwości autokreacji. Po pierwsze, nowe media umożliwiają tworzenie własnego wizerunku bez związku z konkretem własnego ciała oraz miejsca i czasu jego realnego życia – można realizować swoją osobowość za pomocą dowolnie wielu przekazów i bytów wirtualnych. Po drugie, wszystkie tego rodzaju inicjatywy rozgrywają się – raz jeszcze warto to przypomnieć – w przestrzeni określonej przez różne, szczególnie te najbardziej popularne (Facebook, Google, Instagram, You Tube) serwisy społecznościowe i w ten sposób są nie tylko formatowane, ale też monitorowane oraz wykorzystywane do technicznie doskonałego rozpoznawania profili użytkowników po to, by najskuteczniej realizować wobec nich swoją „politykę prywatności”. W cyberprzestrzeni tożsamość staje się z jednej strony marką, którą można stworzyć, wypromować, kupić i ukraść – ze skutkami w świecie realnym – a z drugiej markerem, za pomocą którego można określić osobową tożsamość człowieka znacznie lepiej, niż on sam potrafi to zrobić. Okazuje się, że „elektroniczne lustra” – którymi są wszystkie interfejsy, z jakich się dziś korzysta – nie tylko ułatwiają wgląd, korektę lub wręcz produkcję swojej tożsamości, ale w reakcji na te zabiegi uprzedzają pytanie „kto jest najpiękniejszy w świecie?” mnóstwem dostarczonych odpowiedzi, co w tym świecie robić/kupić...

W zarysowanym tu kontekście, który należałoby jeszcze wzbogacić o perspektywę istnienia i działania podmiotów nie-ludzkich, jasna się wydaje potrzeba odnowionego namysłu nad człowieczeństwem, tożsamością – być może całkiem nowej – antropologii. Wyzwanie to jest podejmowane na różne sposoby i z różnych punktów widzenia (m.in. Turkle 2005; Castells 2008; Giddens 2010; Kubiński

2004) – bardziej może zastanawiać kontynuacja tradycyjnej antropologii filozoficznej bez uwzględnienia nowych horyzontów. Nie chodzi jednak o to, by zerwać z klasycznymi ujęciami, ale o to, by je rozwijać, reinterpreterować, a w ten sposób wykorzystywać do rozumienia egzystencji w odmienionych uwarunkowaniach. Celem dalszej części tego szkicu jest zwrócenie uwagi na kilka istotnych przemian podmiotu i jego tożsamości w kulturze medialnej, które zostały opisane przez słabo w Polsce znanych myślicieli amerykańskich: Marka C. Taylora (współ z fińskim myślicielem Esą Saarinenem) i wspomnianego już Ulmera – ale zarazem o to, by ich tezy ująć w ramach narratywistycznych. W obliczu aktualnych przemian kultury nie wystarczają już koncepcje tożsamości narracyjnej bazujące na, wywodzonych z literatury, kategoriach czasu, fabuły czy bohatera (por. Rosner 2006) – do opisu współczesnych aktywności tożsamościowych można wszak użyć innych kategorii narracyjnych, a nawet całych ich układów, niekoniecznie zresztą literackich.

### Podmiot-medium

„Jeśli nie ma Cię na Facebooku, to nie istniejesz” – głosi popularna na całym świecie fraza. Jeśli nie wydaje się prawdziwa – zwłaszcza tym, którzy nie korzystają z popularnego serwisu społecznościowego – to warto ją rozważyć, porównując z wartością umiejętności mowy, posiadania imienia i przynależności rodowej w kulturze oralnej („nie masz imienia, nie umiesz się przedstawić – nie istniejesz”) oraz w zestawieniu z koniecznością posiadania dokumentu tożsamości i zdolności do składania podpisów w kulturze piśmiennej („nie masz paszportu, adresu, nie umiesz się podpisać lub twoje podpisy różnią się od siebie – nie istniejesz”). Nie jest przesądzone, czy o tożsamości ludzi świadczy i będzie świadczyć posiadanie i sposób wykorzystywania konta na którymś z portali – może po prostu trzeba będzie posiadać adres IP, smartfon z określonym numerem, a może jednak zostaną wprowadzone dokumenty w formie QR kodu lub wszczepianego pod skórę chipa – ale pewne jest, że pojawi się i kiedyś zostanie prawnie usankcjonowany jakiś rodzaj cyfrowej identyfikacji. Jak pisze w odniesieniu do mediosfery Taylor, „być to być powiązaniem, a być powiązaniem to być podłączonym” (Taylor, Saarinen 1996: *Interstanding* 9<sup>2</sup>). Rzecz w tym, że dla człowieka funkcjonującego w medialnie rozszerzonym świecie większe znaczenie niż jego realne powiązania i miejsce pobytu ma – również w odniesieniu do czynności podejmowanych w fizycznej rzeczywistości – stabilna „logalizacja” w cyberprzestrzeni: stały adres elektroniczny, pod którym, mimo fizycznej mobilności, można go zawsze znaleźć (jak pod numerem telefonu komórkowego).

Dla podmiotu egzystującego w media-świecie ważniejszy jest jego punkt przebywania niż punkt widzenia (Kerckhove 2001: 180 i nn.) – a punkt ten nie jest już

<sup>2</sup> Książka nie posiada tradycyjnej paginacji – wskazano właściwe sekcje, niekiedy z numerem przypisanej strony.



związany ze strumieniem świadomości, wybijającym z ciała, ale z ujściem wielu strumieni danych, spływających na bieżąco z różnych źródeł przez rozmaite terminale, które są stale dostępne. Użytkownik mediów przetwarza te dane nawet nieświadomie – samo bycie podłączonym wiąże się z określaniem geograficznej pozycji, fakt wejścia na stronę i ruch na niej rezonuje w sieci zapisem danych o tych aktywnościach, co pozwala na elektroniczną moderację relacji sieciowych: różne serwisy są za każdym razem lepiej przygotowane na wizytę użytkownika, kierując w jego stronę ukierunkowane na niego reklamy, sugerując lepsze rozwiązania technicznych problemów, podpowiadając zawarcie nowych znajomości. Oczywiście, tożsamość internauty przejawia się wyraźniej, gdy ten zaczyna zanurzać się w przepływy informacji – część zatrzymuje, inne przepuszcza dalej, niekiedy z dodanym komentarzem, a inne dopiero tworzy i wprowadza w obieg. Mówiąc za Taylorem, podmiot staje się w tej sytuacji medium (Taylor, Saarinen 1996: *Shifting Subjects* 8) – można go porównać do tranzystora lub neuronu, określając tym samym jego status w ramach rodzącej się „inteligencji zbiorowej” (Kerkchove 2001: 177 i nn.; 2001a). W tym kontekście można też zrozumieć twierdzenie autora *Imagologies*, że podmiot nie jest już dłużej krytyczny, ale staje się diakrytyczny (Taylor, Saarinen 1996: *Interstanding* 9) – punkt przebywania podmiotu jest interpunktem sieci.

„Komunikatywny intelekt żyje dla innych. Nie jest już Kartezjańskim podmiotem, odcięty od społecznego i naturalnego świata: ten, kto decyduje się komunikować nie tylko wchodzi do mediów, ale sam staje się medium, którego życie jest przekazem dla innych. W cyberprzestrzeni zamknięty krąg autoreferencji staje się nieograniczoną siecią relacji, w której zanika podmiot narcystyczny” (Taylor, Saarinen 1996: *Shifting Subjects* 13). Odczytując te stwierdzenia w świetle podstawowej tezy teorii mediów o tym, że „przekazem jest przekazańnik” (por. McLuhan 2001: 212), można powiedzieć, że podmiot jako „środek przekazu” sam staje się istotą wszystkich swoich przekazów, niezależnie od tego, czy świadomie komunikuje jakieś treści o sobie, czy rozsyła jedynie odnośniki do piosenek, cytaty z artykułów i śmieszące go memy – wszystkie te gesty świadczą o nim bardziej, niż może mu się wydawać. Co więcej, nie może już zapanować nad sposobem, w jaki przekaz ten będzie dalej przyjmowany i odczytywany, a także – co jasne – propagowany przez wiele, być może, lat (por. Taylor, Saarinen 1996: *Shifting Subjects* 13).

Dla Taylora, ucznia Jacquesa Derridy i uważnego czytelnika Fredrica Jamesona, przemiany podmiotu, jakim ulega on w środowisku nowych mediów, są kontynuacją procesów wcześniejszych, charakterystycznych dla późnego postmodernizmu. Znaczące jest u wspomnianych myślicieli powiązanie tych procesów z umasowieniem kultury wideo – popularność filmów i nowe sposoby ich oglądania przyczyniły się do oswojenia szerokiej publiczności z nielinearnymi wyobrażeniami (i doświadczeniami) czasu oraz awangardowymi formami narracyjnymi (por. Taylor, Saarinen 1996: *Shifting Subjects* 8). W epoce wieszczania końca historii, zaniku wielkich narracji i wyczerpania literatury – a jednocześnie w okresie wspianego rozkwitu sztuki filmowej – zostały osłabione wzorce indywidualnej

tożsamości narracyjnej, którą zastępują powoli modele montażu czy kolażu. Jeśli więc próbować zrozumieć podmiot-medium w kategoriach narracyjnych, to trzeba pamiętać, że nie muszą one mieć charakteru prostoliniowego, przyczynowo-skutkowego, zamkniętego, skończonego – tożsamość narracyjna może się rozdzić na szyciu wielu wątków i zawikłanych temporalnie epizodów. Ważniejsze, że narracje podmiotu-medium w ogóle nie muszą dotyczyć życia osoby, która je tworzy – tożsamość narracyjna może być uzyskiwana nie na poziomie historii, lecz opowiadania i samej figury narratora, który przedstawia sprawy innych osób, wspomina o wydarzeniach spoza własnej biografii, kieruje uwagę ku tematom niezwiązanym z jego losem.

### Medium podmiotu

Pedagog Ulmer, podążając za własną intuicją elektralności, przez wiele lat próbował wypracować właściwy nowym mediom i czasem sposób myślenia i komunikowania (Ulmer 2003, 2004). Szczególnym celem tych badań było poszukiwanie metody odnajdywania własnej tożsamości na przecięciu wielu dyskursów i form medialnych – z jednej strony związanych z realnym życiem, z drugiej zaś z doświadczeniami kultury popularnej – wśród których egzystuje i gubi się współczesny człowiek. Ulmer nie tylko rozwijał teorię, ale ją praktykował, publikując swoje osobiste eksperymenty z nowym rodzajem multimedialnego dyskursu, w którego ramach usiłował wyrazić tożsamość podmiotu kolektywnego – jak go określił – złożonego w istocie z wielu różnych podmiotowości/głosów wytwarzanych na wielu różnych liniach komunikacji (por. Ulmer 2004: 290). Powstający w ten sposób „metadyskurs” określił neologizmem *mystory*, w którym łatwo dostrzec semantyczną grę z pojęciami historii (*his-story*) i misterium (*mystery*) – gdzie pierwsze odnosiłoby się do wyobrażenia obiektywnej i pewnej historii, którą zawsze da się ułożyć „z zewnątrz”, natomiast drugie odnosiłoby się raczej do tajemnicy, której wyjaśnienia się w historii szuka „od wewnątrz”, by w specyficznie misteryjnej formie dopiero odsłaniać sekret tożsamości. Idea *mystory* była próbą odświeżenia szeroko rozumianej koncepcji tożsamości narracyjnej – modelowanej wszak raczej na podobieństwo anegdoty, zagadki, żartu nawet, niż podług wzorów klasycznej narracji powieściowej (por. np. Ulmer 2004: 109 i nn.).

Z czasem – reagując na szybkie zmiany technologiczno-społeczne – Ulmer skupił się na mniej narracyjnej koncepcji tożsamości, próbując zinterpretować coraz bardziej popularne pojęcie awatara (Ulmer 2011, 2012). W zwyczajnym użyciu miano to przysługuje wszystkim cyberprzestrzennym reprezentacjom osobowym – może najczęściej określa się w ten sposób postaci, kreowane w świecie *Second Life*, ale posługuje się nim również w odniesieniu do nicków, ikon blogowych czy ról w grach komputerowych. Poruszając się między zaawansowanymi projektami technologicznymi i pomysłami mediozofów a głębią kulturowego zakorzenienia tego pojęcia, Ulmer wypracował znacznie poważniejszą koncepcję awatara. W węższym



zakresie pojęcie to miałyby oznaczać każdą ekspresję osobową w sieci, a jej tworzenie byłoby wedle pedagoga równie istotne dla elektralności, jak pisanie eseju dla piśmienności. W szerszym zakresie – awatar jest dla elektralności tym, czym dusza dla kultury oralnej, a podmiot dla nowoczesności ukształtowanej przez druk, a więc już nie tylko formą ekspresji, ale nową formułą samorozumienia.

„Większość rozczarowań związanych z doświadczeniem sieciowych społeczności wyrażanych jest z pozycji sobości (ego, piśmiennej/wykształconej tożsamości), zamartwiającej się o przyciąganie i podtrzymywanie uwagi wokół ustalonej tożsamości. (...) Sobociść nie jest jednak sobiepańska w cyberprzestrzeni. (...) Awatar nie jest mimetycznym odwzorowaniem czyjś ego, ale sondą poza własne samoodniesienie w imię związku ze społecznością” (Ulmer 2011). Wobec niemałej złożoności i wysublimowania opisów Ulmera, najważniejsze wydaje się zrozumienie, że awatar nie jest wyłącznie projekcją własnej osobowości bądź po prostu indywidualnym dziełem (wirtualnym autoportretem on line) – idea awatara rozwija się w stronę wizji wykreowania swoistego pośrednika (adwokata, negocjatora) w relacjach sieciowych, który tyleż może reprezentować podmiot, co ulegać wpływom innych internautów i programów działających w cyberprzestrzeni, przenosząc te wpływy na związaną z awatarem osobę fizyczną. Awatar byłby więc ostatecznie nie tyle przejawem podmiotu-medium, ile medium podmiotu – identyfikacją partycypacyjną, „tożsamością pomiędzy”, rodzajem „aplikacji”, ułatwiającej funkcjonowanie w sieci (i objętej ochroną nie jako własność intelektualna, ale dobro duchowe).

Myśl Ulmera, podobnie jak Taylora, chociaż odnosi się do najnowszych technologii, wynika z gruntownego i bardzo „piśmiennego” przemyślenia niemal całej tradycji Zachodu, ze szczególnym uwzględnieniem teorii postmodernistycznych. Na osobne studium zasługuje fakt, jak bardzo koncepcje Fryderyka Nietzschego, Martina Heideggera, Gillesa Deleuze’a, Rolanda Barthes’a czy Nicholasa White’a pozwalają zrozumieć rewolucję medialną – może one same wynikały z rodzących się od końca XIX w. uwarunkowań elektralności? Jednakże, zgodnie z elektryzującym duchem nowych czasów, zarówno Taylor, jak i Ulmer przechodzą na stronę czynnej dekonstrukcji, performansu – Taylor wyraża swoje myśli w formie nieliniarnej książki złożonej z krótkich notek i korespondencji mailowej z Esą Saarinenem, a Ulmer, prócz stosowania oryginalnych rozwiązań stylistycznych w swoich książkach, próbuje praktycznie realizować własne pomysły w nowych mediach, także z udziałem asystentów. Można tu podjąć trop, że jeśli koncepcję awatara rozumieć w kategoriach narracyjnych, to miast szukać jego tożsamości na podobieństwo zamkniętej w czasie opowieści o losach bohatera, lepiej odkrywać ją na obraz żywych relacji między autorem, narratorem, postaciami, ale też odbiorcami – i to już na etapie kreacji (ponieważ awatar – jak postać – może „wymknąć się” spod kontroli autora) oraz na etapie recepcji (bo awatar może przesłonić autora, fałszować jego obraz w oczach publiczności, a w końcu go przeżyć...). Jeszcze lepiej byłoby rozpatrywać aktywności sieciowe awatara z punktu widzenia narracji teatralnej – relacji aktora do postaci i do publiczności – albo gier fabularnych (RPG), doszukując się tożsamości choćby na poziomie preferowanego stylu gry.

## Podmiot rozszerzony

Jeżeli zawierzyć intuicjom Ulmera, że elektralność okazuje się dla afektywności tym, czym pismo stało się dla myśli (por. Ulmer 2012: XXII), to można się spodziewać, że obok filozofii, sztuki i religii pojawi się jakaś nowa przestrzeń dla aktywności duchowych człowieka. Może nie warto zatem teoretyzować o nowych mediach i tożsamości wirtualnej – szczególnie w krótkim tekście trudno uchwycić całą, intuicyjno-czuciową złożoność bycia-w-media-świecie – ale za radą Taylora (Taylor, Saarinen 1996: *Communicative Practices*) i przykładem Ulmera, czas ją twórczo realizować, wpływając na kierunek wykorzystania nowych technologii. „Filozof mediów uświadamia sobie z bólem, że musi poświęcić swoje ukochane cogito, ceniony instytucjonalizm, wiekowe pragnienie totalnej kontroli na rzecz społecznościowego procesu tworzenia” (Taylor, Saarinen 1996: *Media Philosophy* 8). Nie chodzi wszak o negację – ani oralności i piśmienności jako takich, ani wykreowanych w dziejach struktur tożsamości, ani samej filozofii i właściwej jej refleksji – ale o poszerzenie kultury o nowy wymiar, tożsamości o kolejny poziom, myślenia o nowe formy jego realizacji. W istocie najważniejsze jest nie tyle pojawienie się podmiotu-medium i awatara, ale sposób, w jaki te nowe emergencje tożsamości zostaną wprowadzone w grę między różnymi instancjami tożsamości (wspominanymi tu: hipostazą, personą, imago, jaźnią, podmiotem, sobością) – i to zarówno w obrębie indywidualnych osób, jak w przepływach prądów społecznościowych interakcji.

Refleksja narratystyczna może dobrze tę grę wewnątrz mobilnego podmiotu i między różnymi osobami opisywać – o ile sięgnie do szerszego ujęcia narracji, czerpiąc z bogatej tradycji jej teorii. Wobec złożoności zmediatyzowanego świata nie wystarcza już opis tożsamości narracyjnej skupiony na protagoniście – praktyki tożsamościowe w cyberprzestrzeni rozgrywają się raczej na poziomie relacji między autorem, autorem implikowanym, narratorem, odbiorcą implikowanym, realnym, a nawet producentem/wydawcą czy promotorem... Nie wystarcza też opisywanie ponowoczesnej tożsamości w ramach logicznie i chronologicznie uporządkowanej historii – trzeba zauważyć, że wielu ludzi w swej medialnej autokreacji nawet bezwiednie korzysta z bogactwa struktur i gatunków fabularnych, komplikując zależności między historią, fabułą i diegezą. Przeglądając się choćby blogom czy profilom na portalach społecznościowych – powstającym jako bieżące i multimedialne, ekscentryczne i otwarte na komentarze prezentacje/transmisje (życia) ich twórców – można zauważyć, że budowanie tożsamości za pośrednictwem sieci przypomina bardziej tworzenie otwartych na rozmaite ewolucje seriali, teledysków, spotów reklamowych niż tradycyjne formy (auto)biograficzne. Szczególnie interesujące jest uwikłanie tych działań w relacje z innymi, które można rozpatrywać na podobieństwo związków produkcji telewizyjnych z badaniem publiczności i środowiskami fanowskimi – nowe media nie są już przestrzenią sceniczną, ale interfejsową: komunikacyjną.

Oczywiście, można te wszystkie nowe praktyki oceniać krytycznie, widząc w sieci jedynie park tematyczny, związany z międzyludzkimi relacjami, w którym ludzie – o zgrozo – bawią się tym, co najbardziej istotowe, intymne. Miał tożsamości kreują roz-samość, łatwo ulegając wpływowi bieżących mód na określony sposób funkcjonowania w sieci – kreując się, niczym celebryci, na obraz i podobieństwo aktualnych trendów, często w celu zarabiania na swoim wizerunku. Z tego punktu widzenia, należałoby zastąpić Ulmerowskie *mystory* innym określeniem: *my store* – tożsamość staje się oto przedmiotem handlu. Jeszcze większy niepokój może budzić wszechogarniające panowanie kilku globalnych korporacji, które za pośrednictwem kilkunastu wielkich serwisów internetowych narzucają sposoby międzyludzkiej komunikacji, „mierzurując” przepływ informacji i wykorzystując zebrane dane do manipulacji społeczeństwem. Jeśli dawniej ludzie mieli nadzieję, że ich imiona będą „zapisywane w niebie”, to dziś winni pamiętać, że większość danych użytkowników zapisywanych jest na niezlokalizowanych serwerach gigantów Internetu – i tak samo mogą posłużyć do jakiegoś „ostatecznego sądu” nad prześwieconymi w sposób przekraczający ludzką miarę duszami...

Tym bardziej konieczna jest refleksja nad tym z istoty meta-fizycznym światem – ale też jej urzeczywistnianie w nim, choć może bardziej za pomocą myszki i delikatnych muśnięć palcem niż młota. Z jednej strony, filozofia wypracowała – zwłaszcza w ostatnim stuleciu – niemal prorocze rozpoznania ludzkiej kondycji (by wspomnieć tu tylko Heideggera, Emmanuela Lévinasa czy Jeana-Luca Nancy'ego), które wyjaśniają wiele z tego, co dzieje się za sprawą medialnej rewolucji, o ile bez uprzedzeń i zbędnych zahamowań będzie się te idee rozwijały w interpretacji mediów. Z drugiej strony, zanurzenie w cyberprzestrzeń i praktykowanie w niej odsłania nowe możliwości, które – o ile realizowane będą z właściwym namysłem – mogą stanowić balans dla wielości projektów powstałych jedynie z myślą o (wy)zysku; przy okazji aktywność w media-świecie może otworzyć nowe perspektywy rozumienia *Dasein*. Być może wieszczony zmierzch humanizmu jest zarazem przedświttem „kompanizmu” – powoli wzmacniającego się prądu myślenia o człowieku w sposób ekscentryczny: tożsamość ludzka wydarza się w procesie poszukiwania rozpoznania z sobą nie-samym pośród własnej wielości i między innymi ludźmi (por. Nancy 2000, 2010). Tak rozumiana ma charakter partycypacyjny, interaktywny i mobilny – być może nieuchwytny w werbalnym opisie, co nie znaczy, że niemożliwy w odczuciu i przeżywaniu.

#### Literatura

- Bohdziewicz J., 2011, *Logowanie – post autobiograficzny* [w:] *Autobiografizm i okolice*, red. T. Sucharski, B. Żynis, Słupsk: Wydawnictwo Naukowe Akademii Pomorskiej.
- Bohdziewicz J., 2014, *Piękno aktualności. Telewizja bycia u progu czasu*, Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
- Castells M., 2008, *Siła tożsamości*, tłum. S. Szymański, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

- Damasio A., 2011, *Jak umysł zyskał jaźń. Konstruowanie świadomego mózgu*, tłum. N. Radoski, Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.
- Foucault M., 1993, *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*, tłum. T. Komendant, Warszawa: Aletheia.
- Giddens A., 2010, *Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, tłum. A. Szulżycka, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Jaynes J., 2000, *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*, Boston–New York: Houghton Mifflin.
- Kerckhove D., de, 2001, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, tłum. W. Sikorski, P. Nowakowski, Warszawa: Mikom.
- Kerckhove D., de, 2001a, *Inteligencja otwarta. Narodziny społeczeństwa sieciowego*, tłum. A. Hildebrandt, R. Glegoła, Warszawa: Mikom.
- Kubiński G., 2004, *Narodziny podmiotu wirtualnego. Narracja. Dyskurs. Deixis*, Kraków: Zakład Wydawniczy „Nomos”.
- Lévinas E., 2006, *Istniejący i istnienie*, tłum. J. Margański, Kraków: Homini.
- McLuhan M., 2001, *Wybór tekstów*, tłum. E. Różalska, J.M. Stokłosa, Poznań: Zysk i S-ka.
- Mersch D., 2010, *Teorie mediów*, tłum. E. Krauss, Warszawa: Wydawnictwo Sic!
- Morin E., 1975, *Kino i wyobrażenia*, tłum. K. Eberhardt, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Nancy J.L., 2000, *Being singular plural*, tłum. R.D. Richardson, A.E. O’Byrne, Stanford: Stanford University Press.
- Nancy J.L., 2010, *Rozdzielona wspólnota*, tłum. M. Gusin, T. Załuski, Wrocław: Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej.
- Olson D.R., 2010, *Papierowy świat. Pojęciowe i poznawcze implikacje pisania i czytania*, tłum. M. Rakoczy, Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.
- Ong W.J., 2009, *Osoba – świadomość – komunikacja. Antologia*, tłum. J. Japola, Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.
- Ricœur P., 2003, *O sobie samym jako innym*, tłum. B. Chełstowski, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Rosner K., 2006, *Narracja, tożsamość, czas*, Kraków: Universitas.
- Rymkiewicz W., 2015, *Formy istnienia. Heidegger według Arystotelesa*, Warszawa: Fundacja Augusta hr. Cieszkowskiego.
- Ulmer G.L., 2003, *Internet Invention. From Literacy to Electracy*, New York: Longman.
- Ulmer G.L., 2004, *Teletheory*, New York–Hamburg: Antropos.
- Ulmer G.L., 2011, *Avatar Emergency* [w:] *Digital Humanities Quarterly*, vol. 5, no. 3, <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/5/3/000100/000100.html> (dostęp: 15.02.2016).
- Ulmer G.L., 2012, *Avatar Emergency*, Anderson: Parlor Press.
- Taylor M.C., Saarinen E., 1996, *Imagologies. Media Philosophy*, London–New York: Routledge.
- Turkle S., 2005, *The Second Self. Computers and the Human Spirit*, Cambridge–London: The MIT Press.