

Marek HETMAŃSKI
Małgorzata MARZEWSKA

TOŻSAMOŚĆ OSOBOWA W PROCESIE TELEKOMUNIKACJI

„Życie na ekranie” czyni nas innymi ludźmi, ale też stwarza pewne problemy. Co najważniejsze, homo communicans ukształtowany przez Internet ma kłopoty z odnalezieniem czy zbudowaniem swojej tożsamości. Dochodzimy, jak się wydaje, do kresu dotychczasowych sposobów samoidentyfikacji, jakie stwarzały nam proste środki komunikowania się. Nie jest to jednak problem techniczny, lecz egzystencjalny.

ANALIZY ETYMOLOGICZNE I POJĘCIOWE

Komunikacja jest jednym z najczęściej (zapewne drugim po informacji) spotykanych terminów zarówno w języku codziennym, jak i we współczesnych naukach społecznych. Zainteresowanie komunikacją jako zjawiskiem społecznym jest wyrazem wciąż rosnącego znaczenia różnych jej rodzajów w ekonomicznym, politycznym i kulturowym życiu społeczeństw określanych mianem postprzemysłowych czy informacyjnych. Technologie informatyczne (komputerowe) zasadniczo zmieniły formy i treści dotychczasowej komunikacji. Stała się ona dzięki nim masowa i globalna. Skutki tej zmiany nie zostały jeszcze do końca opisane ani należycie zrozumiane.

Czym jest zatem komunikacja w ogóle? Jest to proces wymiany informacji zawartej w licznych i zróżnicowanych przekazach, które uczestnicy działania komunikacyjnego wymieniają między sobą. Komunikowanie jest zjawiskiem społecznym polegającym na realizacji różnych celów i powodującym liczne zmiany. Jedną z nich jest kształtowanie się szczególnych więzi między uczestnikami komunikacji oraz ich postaw i zachowań. W analizach etymologicznych terminu „komunikacja” zwraca się uwagę, choć nie najczęściej, na wspólnotową stronę tego zjawiska, na fakt, iż komunikowanie współtworzy typy więzi społecznych lub nowe rodzaje grup społecznych. Termin łaciński „communicatio” (od czasownika „communicare”) oznacza bowiem „bycie w relacji z kimś”, „uczestniczenie w czymś”, „wejście we wspólnotę”. Jest to sens znaczeniowy dla kluczowego tutaj terminu pierwotny i ważniejszy niż dominujące dzisiaj znaczenie, łączące komunikację tylko z przekazem informacji lub co najwyżej – w drugiej kolejności – z przesyłaniem osób lub rzeczy na odległość. Łacińskie „communitas”, oznaczające wspólnotę ludzi, pewien rodzaj koleżeństwa (równości) pomiędzy nimi, a także sprawiedliwość we wzajemnym odnoszeniu się do siebie, wskazuje na fakt zarówno etymologiczny, jak i socjologiczny, iż

komunikacja łączyć się musi z określonym rodzajem wspólnotowości, istniejącej między uczestnikami procesu komunikowania się. Píše o tym następująco Marian Filipiak: „W etymologii terminu «komunikacja» mieści się [...] idea osiągania między nadawcą i odbiorcą pewnego rodzaju wspólnotowości. Komunikacja – uzupełniona o ten wymiar – byłaby procesem wytwarzania społecznych związków między uczestnikami komunikacji dzięki wymianie informacji za pośrednictwem znaków. [...] Jeszcze inaczej – komunikację możemy określić jako proces społecznej interakcji przez wymianę komunikatów, negocjowanie ich znaczeń, a jej rezultatem jest tworzenie wspólnoty”¹. Kwestia tego, jak – i czy w ogóle – tworzenie się wspólnotowości w działaniach komunikacyjnych jest powiązane z rodzajami środków komunikacji i z typami procesu komunikacyjnego, pozostaje otwarta i wymaga analiz i badań przedmiotowych; etymologia nic na ten temat nie mówi, w literaturze przedmiotu zaś brak jest na ten temat głębszych uwag.

Istnieje dość powszechne przekonanie, że komunikowanie się jako takie zasadniczo sprzyja powstawaniu i rozwojowi wspólnotowości oraz kształtowaniu poczucia tożsamości osobowej uczestników wspólnoty. Jest to specyficzny rodzaj milcząco przyjmowanego założenia (pewien typ entymematu), przeważający w analizach komunikacji. I tak Jan Waszkiewicz, podejmując próbę określenia, czym jest komunikacja (z personalistycznego i komunitariańskiego, antypostmodernistycznego punktu widzenia), pisze: „Sumując etymologię i obyczaj językowy powinniśmy przyjąć, że termin komunikacja oznacza różnorodne sposoby budowania mniej lub bardziej trwałych połączeń (również więzi) między ludźmi przez ich przemieszczanie czy łączenie (również za pomocą urządzeń telekomunikacyjnych) bądź – i to jest dla nas znaczenie podstawowe – za pomocą mowy i innych zachowań symbolicznych”². Stwierdza przy tym, że o charakterze działań komunikacyjnych decyduje zasadniczo typ wspólnotowości, w ramach której komunikowanie się odbywa. Zależność taka sprzyja procesom personalizacji uczestników komunikacji. Człowiek w ramach wspólnoty buduje swoją osobowość, a procesy i czynności komunikacyjne są zjawiskiem dopełniającym personalizację. „Co więcej, proces porozumiewania się wzmacnia i utrwala wspólnotowe elementy w relacjach między stronami dialogu. Sprzyja też personalizacji drugiej strony, nawet gdy z obiektywnego punktu widzenia nie jest ona osobą. Jednakże to przyjęty standard wspólnoto-

¹ M. Filipiak, *Homo communicans. Wprowadzenie do teorii masowego komunikowania*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2003, s. 19.

² J. Waszkiewicz, *Od komunikacji do wspólnoty*, Oficyna Wydawnicza Politechniki Wrocławskiej, Wrocław 2002, s. 25. Autor dodaje w innym miejscu, że łacińskie *communicare*, oznaczające tyle, co „dzielić się (z kimś), uczestniczyć (w czymś)”, ma swój ważny odpowiednik w słowie *communio* oznaczającym „zjednoczenie lub zespolenie”, a więc współuczestniczenie, które następuje dzięki odpowiednim czynnościom komunikacyjnym, w tym również o charakterze symbolicznym (por. tamże, s. 6).

wości określa standard komunikowania się. W ten sposób otrzymujemy przełożenie zarówno na etyczne problemy komunikowania się, jak i na jego pragmatykę. Jakość wspólnoty staje się miernikiem jakości procesu komunikacyjnego zarówno z etycznego, jak i pragmatycznego punktu widzenia”³. Zależność procesów i czynności komunikacyjnych od rodzaju, poziomu i stopnia zorganizowania grup i wspólnot, w jakich się one odbywają, wydaje się oczywista i raczej bezdyskusyjna. Bez wątpienia wybór środków komunikacji międzyosobowej czy masowej i ich efektywność zależą od rodzaju społecznych więzi i od specyfiki grupy, od istniejącego w niej poczucia tożsamości jej członków, od ich identyfikacji z innymi ludźmi, z własną grupą oraz od akceptowania przez nich określonych postaw czy systemów wartości. W takim przypadku komunikacja utrwała istniejący już wcześniej stabilny i akceptowany układ społeczny ról, postaw i wartości.

Kształtowanie się tożsamości osobowej pod wpływem środków i narzędzi zdalnej komunikacji wciąż stanowi dyskusyjny problem, a także temat badań. Po pierwsze, należy odpowiedzieć na pytanie, czy komunikacja jest rzeczywiście konstytutywnym (podstawowym, jedynym) czynnikiem kształtowania się grup społecznych oraz poczucia tożsamości jej członków. Po drugie, konieczne jest również uzyskanie odpowiedzi na pytanie, czy wpływ ten ma zasadniczo (i wyłącznie) pozytywny charakter, czy też może doprowadzić do osłabienia lub degradacji tożsamości osobowej lub grupowej we wspólnocie komunikujących się ludzi. Wstępnym krokiem zmierzającym do udzielenia odpowiedzi na te pytania mogą być analizy terminologiczne i budowa modelu teoretycznego opisującego osobowy aspekt komunikacji.

Etymologiczna i pojęciowa analiza komunikacji pokazuje, że mamy do czynienia ze złożonym zjawiskiem, w którym procesy i czynności komunikowania (wzajemnego oddziaływania) między nadawcą a odbiorcą różnorodnych komunikatów (przekazów) i zawarte w nich treści mają istotny wpływ tak na rozwój i efektywność samej komunikacji, jak również na kształtowanie postaw, ról i hierarchii wartości jej uczestników. Można dokonać rozróżnienia w tej złożonej całości, dla potrzeb niniejszego tekstu, dwóch jej składowych: procesu komunikacyjnego⁴, łącznie z jego tradycyjnie wyróżnianymi elementami: na-

³ Tamże, s. 47n.

⁴ W literaturze przedmiotu spotyka się wiele typologii i analiz procesu komunikacyjnego. Wszystkie one na ogół wychodzą od tak zwanej matematycznej teorii informacji (zwanej też teorią komunikacji). Rozwijane są zarówno modele komunikacji w obrębie urządzeń technicznych, jak i komunikacji interpersonalnej czy też komunikacji w grupach społecznych. Modele działalności komunikacyjnej opisują tak komunikowanie się bezpośrednie, jak i masowe. Przegląd i omówienie takich teorii można znaleźć w pracy T. Gobana-Klasa *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu* (Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa-Kraków 1999, s. 52-80). Zob. także klasyczne opracowania: C. Cherry, *On Human Communication*, Chapman and Hall, New York-London 1957; D. McQuail, *Mass Communication Theory. An Introduction*, Sage, London 1994.

dawcą, odbiorcą, kanałem komunikacyjnym, przekąźnikami, komunikatem (przekazem), oraz powstałej u nadawcy czy odbiorcy określonej wiedzy, a także poczucia tożsamości osobowej.

Należy postawić zasadnicze, kluczowe dla niniejszego tekstu pytanie: który z tych elementów jest przyczyną, a który skutkiem? Jest to kwestia sprowadzająca się do pytania, jaką moc determinującą w odniesieniu do komunikującego się podmiotu, w szczególności zaś jego poczucia osobowej tożsamości, jej rozwoju, ale też ewentualnego osłabienia czy deprawacji, mają sposoby i rodzaje działań komunikacyjnych. Do zanalizowania i zbadania pozostaje następujące zagadnienie: czy techniki, narzędzia i instrumenty komunikacji, głównie telekomunikacji wykorzystującej technologie komputerowe i mikroelektroniczne, są znaczącym czynnikiem determinującym określone postawy poznawcze i odczucia ich użytkowników (są ich przyczyną sprawczą)? Krótko mówiąc: czy techniki komunikacyjne wpływają na tożsamość osobową ich użytkowników, a jeśli tak (co jest dość oczywiste i dobrze już zbadane i opisane), to jakie są tego skutki? Czy mamy do czynienia z nową jakością w sferze behawioralnej i psychicznej? Czy efekty zmian powodowanych przez techniki i narzędzia komunikacji sieciowej są pozytywne czy negatywne? Idzie zatem o rozstrzygnięcie problemu tak z dziedziny psychologii i socjologii, teorii komunikacji, w szczególności komunikacji masowej, filozofii techniki, jak również z dziedziny antropologii i etyki.

Człowiek, podmiot poznawczy, zdobywa fragmentaryczne i konkretne informacje o otoczeniu, a następnie tworzy w oparciu o nie ogólną i w różnym stopniu adekwatną wiedzę. Znaczącą rolę w tym wielostronnym procesie odgrywa komunikacja międzyosobowa. Trzeba bowiem stwierdzić, że w zasadzie bez mała wszystkie czynności stricte poznawcze mają komunikacyjny charakter, choć fakt ten nie jest przez wszystkie teorie epistemologiczne wyraźnie i należycie eksponowany.

Podmiot poznający i komunikujący nie zawsze jest – ale też i nie musi być – podmiotem uświadamiającym sobie swoją osobową tożsamość. Podmiot stricte poznawczy w niektórych tylko sytuacjach praktyczno-poznawczych rozpoznaje siebie jako osobę – podmiot etyczny. Chociaż dla poczucia tożsamości osobowej (np. integralności) konkretnego podmiotu ważne są procesy i czynności poznawcze, takie jak samoświadomość, samopoznanie czy operacje analityczno-syntetycznego myślenia pojęciowego, to zasadniczo nie zawsze i niejednoznacznie prowadzą one do powstania takiego poczucia. Może ono mieć źródła we wzorach zachowania, w społecznych nakazach, może być również uwarunkowane genetycznie. Tylko zatem w przypadku określonych czynności życiowych, głównie w sytuacjach wyborów praktycznych, człowiek uświadamia sobie fakt bycia osobą (w znaczeniu: posiadania tożsamości osobowej). Samo poznawanie, na przykład percepcja czy proste czynności myślenia pojęciowego, nie obliguje podmiotu do snucia tej szczególnej refleksji. Jeśli się już ona pojawia, to ma szczególny związek właśnie z komunikacją.

MODEL TEORETYCZNY OSOBOWEGO ASPEKTU KOMUNIKACJI

Osobowy wymiar podmiotowości poznawczej człowieka wyraża się w pełni w jego działalności komunikacyjnej, co można opisać w postaci modelu teoretycznego. Model przedstawiony w niniejszym tekście opiera się na standardowych szczegółowych modelach procesu komunikacyjnego, jakie spotkać można w literaturze zarówno w dziedzinie nauk technicznych⁵, jak również w teoriach masowej komunikacji. Model zakłada, że proces komunikacji odbywa się pomiędzy nadawcą (jednostką, grupą społeczną, instytucją, organizacją) a odbiorcą (podobnie) za pomocą określonych środków (środków językowych, narzędzi i urządzeń technicznych) w celu zmiany zachowań zarówno nadawcy, jak i odbiorcy. Pomiedzy nadawcą a odbiorcą istnieje szereg zależności, które dają się opisać za pomocą podstawowej kategorii cybernetycznej – sprzężenia zwrotnego (dodatniego lub ujemnego), które oddaje obustronną aktywność podmiotów procesu komunikacyjnego. Sprzężenie zwrotne w komunikacji jest podstawą kształtowania się poczucia tożsamości osobowej jej uczestników. Model ten zakłada zatem, że komunikacja jest złożonym procesem nieliniowym, który wykazuje specyficzną dynamikę – daleką od równowagi i nie zawsze dającą się przewidzieć⁶. Za pomocą takiego modelu można opisać również te rodzaje komunikacji, które są zapośredniczone przez techniczne narzędzia umożliwiające zdobywanie i przekazywanie informacji w sieci bezosobowej, zdalnej łączności. Możliwości tego rodzaju komunikacji dostarcza Internet, w świetle modelu, o którym mowa, stanowiący szczególną maszynę cybernetyczną⁷. Proponowany model teoretyczny wskazuje na elementy istotne dla kształtowania się poczucia tożsamości komunikującego się podmiotu; zostaną one teraz omówione.

SAMOŚWIADOMOŚĆ I SAMOPOZNANIE

Samoświadomość oraz samopoznanie pojawiają się już na etapie prostszych czynności poznawczych. Percepcja, pamięć krótkotrwała czy proste operacje

⁵ Podstawowa jest tutaj koncepcja Claudea Shannona i Warrena Weavera, sformułowana w *Mathematical Theory of Communication* (University of Illinois Press, Urbana 1949). Zob. też: N. Wiener, *Cybernetyka, czyli sterowanie i komunikacja w zwierzęciu i maszynie*, tłum. J. Mieścicki, PWN, Warszawa 1971; tenże, *Cybernetyka i społeczeństwo*, tłum. O. Wojtasiewicz, Książka i Wiedza, Warszawa 1960. W polskiej literaturze cybernetyczny model komunikacji ludzkiej sformułował Marian Mazur w *Cybernetycznej teorii układów samodzielnych* (PWN, Warszawa 1966) oraz w *Cybernetyce i charakterze* (Wyd. Aula, Warszawa 1991).

⁶ Na taki aspekt procesu komunikacji, w szczególności internetowej komunikacji sieciowej, wskazuje Klaus Mainzer w pracy *Thinking in Complexity. The Complex Computational Dynamic of Matter, Mind and Mankind* (Springer Verlag, Berlin-New York 2003, s. 368-386).

⁷ Zob. M. Hetmański, *Internet jako maszyna cybernetyczna*, w: *Internet 2000. Prawo, ekonomia, kultura*, red. R. Skubisz, Verba, Lublin 2000, s. 424-442.

intelektualno-pojęciowe, jak rozumienie znaczeń komunikowanych słów czy znaków, nie wymagają aktów pełnej samoświadomości; znaczna ich część przebiega poniżej progu świadomości. Dla ich sprawnego funkcjonowania świadomość nie jest zresztą potrzebna. Byłaby nawet przeszkodą, na co wskazują przykłady codziennego doświadczenia, w którym bezrefleksyjnie (bezmyślnie, co nie znaczy jednak źle) spełniamy dość nawet złożone operacje poznawcze, jak wykonywanie rozkazów lub oglądanie przekazów masowej komunikacji (np. telewizji). Wykonanie prostej czynności, ujętej za pomocą równie prostej reguły, zazwyczaj nie wymaga samoświadomości, o ile sama czynność i mówiąca o niej reguła są na stałe i bezkolizyjnie (w postaci odruchu lub dobrze wyuczonego zachowania) obecne w działaniu. Dopiero te procesy i czynności poznawcze oraz ich wytwory, które zaczynają odgrywać w doświadczeniu człowieka rolę regulującą i sterującą, stają się przedmiotem samoświadomości. Jeśli złożoność samego działania lub warunki środowiska, w którym się ono odbywa, wymagają, aby i działanie, i reguły o nim mówiące były zmieniane, wówczas podmiot musi czynić je przedmiotem namysłu – czyni z nich wówczas treści swojego samopoznania i refleksji. Znaczącą rolę odgrywają w tym czynności komunikacyjne, poczynając od rozmowy z samym sobą, konwersacji z innymi, na komunikacji zapośredniczonej przez sferę znakowo-symboliczną skończywszy. Dzięki tak różnym procesom i czynnościom człowiek rozbudowuje obszar swojego postrzegania najbliższego otoczenia i myślenia o nim w kategoriach ogólnych. Przyswojone przez niego operacje i czynności poznawcze mówią nie tylko o świecie zewnętrznym i o uczestnikach komunikacji, w której dokonują się te zjawiska, lecz także, co tutaj ma największe znaczenie, o samym podmiocie poznającym i komunikującym się. Nie ma zatem samopoznania i rodzącego się na jego podstawie poczucia tożsamości osobowej bez komunikowania się. Problemem do dokładnego rozważenia pozostaje przy tym, czy komunikacja zdalna jest sprzyjającym warunkiem rozwoju tożsamości osobowej.

WYBÓR

Wybór stanowi nieodłączną własność każdego działania komunikacyjnego. Podmiot komunikujący się dokonuje szeregu wyborów w różnych sytuacjach poznawczo-praktycznych. Na wybory te mają wpływ – w różnym stopniu – okoliczności wewnętrzne i zewnętrzne działania komunikacyjnego. Zwykła, codzienna rozmowa twarzą w twarz nie wymaga dokonywania tak wielu wyborów, jak komunikacja rozbudowana i zapośredniczona. W przypadku komunikacji zdalnej (szczególnie sieciowo uwikłanej) wybór dotyczy następujących elementów: uczestników komunikacji – od znanych i akceptowanych partnerów rutynowej, codziennej wymiany po anonimowych lub kamuflujących się uczestników sporadycznie i przypadkowo nawiązywanych związków; tematu

i treści tworzonych i przesyłanych przekazów; kanału komunikacyjnego i związanych z nim specyficznych przekazników (jak np. chat lub IRC, internetowa pogawędka); sposobów kodowania i dekodowania sygnałów i informacji, jakie wchodzi w treść przekazu, a także sposobu i stopnia otwartości (jest to szczególnie ważne w Internecie), z jaką inicjowana jest i z jaką przebiega telekomunikacja.

Wydaje się, że internetowe środki komunikacji stwarzają szczególnie szeroki wachlarz wyborów w przypadku każdego z tych elementów. Anonimowość, różnorodność przekazników i łatwość nawiązywania kontaktów dają uczestnikom znaczną swobodę wyborów. Wybór taki – ograniczony niewielema regułami, nakazami lub zakazami – rozmywa się jednak i przybiera postać wyboru losowego, przypadkowej dowolności, chaosu. W dziedzinie działań komunikacyjnych zbyt duża swoboda wyboru któregośkolwiek z elementów może prowadzić do znacznych ograniczeń procesu komunikacji, a nawet do jego rozkładu. Dotyczy to zwłaszcza komunikacji zdalnej, w której niczym nieograniczona swoboda wyboru partnerów czy treści przekazów na pewno nie sprzyja tworzeniu się i rozwojowi tożsamości osobowej. Nawet pozytywne skutki takich wyborów, jak się wydaje, nie zaprzeczają tezie o zagrożeniach z nimi związanych ani nawet tezy tej nie osłabiają.

KONIECZNOŚĆ PODEJMOWANIA DECYZJI

Podjęcie decyzji dokonuje się zawsze w oparciu o przesłanki poznawcze, głównie na podstawie wiedzy niepewnej. Aby działać, człowiek musi posiadać informacje o samym działaniu, a więc o jego złożoności, doborze środków i metod, o jego skutkach i konsekwencjach. Jest to wiedza, którą człowiek dysponuje zwykle przed podjęciem działania. Odznacza się ona różnym stopniem dokładności i pewności. Rzadko mamy stuprocentową pewność, a już na pewno nie mamy jej w dziedzinie zjawisk i spraw społecznych. Wiedza potrzebna do podjęcia decyzji w trakcie działania zawarta jest także w celach działania i występuje w postaci planów czy ideałów; nie będąc zawsze informacją faktyczną czy wiarygodną, mimo wszystko wpływa ona na rzeczywiste działanie. Rodzaj i jakość informacji uczestniczącej w działaniu ma ważne znaczenie w komunikacji, gdyż dzięki niej można mówić o współdecydowaniu. Bez wystarczającej wiedzy o działaniu podmioty komunikujące się mogą albo w ogóle się nie porozumieć, albo uzyskać efekt niezamierzony. Wzajemne porozumienie co do informacji wystarczającej do podjęcia decyzji, obustronna znajomość skutków wspólnego działania, jawność oraz aprobata każdego z tych elementów mają podstawowe znaczenie w przypadku komunikacji zdalnej, szczególnie wtedy, gdy jest ona zapośredniczona technicznie, jak w przypadku specyficznych postaci i rodzajów komunikacji internetowej. Określony zakres

niewiedzy w trakcie komunikowania się na przykład w sieci łączności komputerowej, brak wystarczającego namysłu i znajomości skutków działania (wymuszanego zazwyczaj przez fakt, że komunikacja taka dokonuje się w tak zwanym czasie rzeczywistym), obustronna niepewność co do intencji i stanu wiedzy internetowych interlokutorów, czy w końcu świadomy i rozmysłny kamuflaż ze strony niektórych uczestników odpersonalizowanej komunikacji pokazują, jak ważna, a jednocześnie jak bardzo skomplikowana jest kwestia niepełnej wiedzy w zdalnej komunikacji.

WZAJEMNE ODDZIAŁYWANIE

Ludzie na ogół po to się komunikują, aby uzyskać zamierzony efekt w postaci zmiany zachowania innych. W przypadku działań bezpośrednich, jak na przykład w rozmowie, wpływ wywierany na uczestnika wymiany wyraża się w zmianie jego bieżącej reakcji. W komunikacji zdalnej, zapośredniczonej przez złożone narzędzia techniczne, które niejednokrotnie dominują nad samą czynnością komunikacji, oddziaływanie zwykle wykorzystuje inne środki językowe niż te, które stosuje się w zwykłej rozmowie. Są to również środki perswazji, nie słownej jednak czy opartej na gestach, lecz zawartej w formie specyficznych sieciowych komunikatów, atrakcyjnych dzięki wykorzystywanym środkom multimedialnym. Chociaż są one oparte również na pisanych tekstach, to jednak rządzą się specyficzną gramatyką i stylistyką.

Zagadnienie wzajemnych wpływów w procesie komunikowania się rodzi ważny problem symetryczności czy asymetryczności sieciowych oddziaływań komunikacyjnych. W strukturze komunikacji bezpośredniej, jaką jest rozmowa, symetrię pomiędzy nadawcą a odbiorcą komunikatów uznaje się na ogół za warunek oczywisty i pozytywny. Czy odnosi się to również do internetowej komunikacji? Jest to kwestia ważna ze względu na interaktywność komunikacji masowej. Interaktywność nowych mediów, najkrócej mówiąc, polega na rozbudowanej możliwości współuczestniczenia odbiorców w powstawaniu przekazu. W interaktywności zawarta jest zatem symetryczność, która, co trzeba wyraźnie stwierdzić, nie musi być zawsze i wszędzie koniecznym warunkiem skutecznej komunikacji. Komunikacja może, a niektóre jej rodzaje (na przykład kazanie czy komunikat rządowy) wręcz muszą opierać się na asymetryczności ról swoich uczestników. W jakiej mierze dotyczy to zdalnej komunikacji – pozostaje ważnym zagadnieniem do opracowania.

Symetryczność komunikacji, traktowana jako warunek *sine qua non* jej osobowego charakteru, musiałaby sprowadzać się do sytuacji, w której uczestnicy dobrowolnie decydują się na rezygnację z pewnej części swoich osobistych uprawnień i na przekazanie ich swojemu rozmówcy. Bez tych ograniczeń oraz bez uznania autonomii innych uczestników komunikacji nie można bowiem

mówić o skuteczności procesu komunikacyjnego. Tam, gdzie podmiot komunikujący narzuca swoją wolę lub pozoruje uznanie autonomii innych, nie ma mowy o pełnej i rzetelnej komunikacji. Alternatywą dla niej jest monopol środków przekazu oraz jednokierunkowość przekazu. Czy sieciowa komunikacja wymaga spełnienia warunku symetryczności? Wydaje się, że tak symetryczność, jako podstawa autonomii podmiotów komunikujących się, winna być przeniesiona także do środowiska komunikacji sieciowej.

ODPOWIEDZIALNOŚĆ

Odpowiedzialność za działania komunikacyjne jest adekwatna do stopnia wiedzy leżącej u podstaw podejmowanych decyzji. W przypadku działania komunikacyjnego zapośredniczonego technicznie, w znacznej części anonimowego, odpowiedzialność jest szczególnie trudna do określenia. Trudno bowiem zmierzyć i oszacować, w jakim stopniu oddziałują i wywierają wpływ na siebie nawzajem poszczególni uczestnicy sieciowej komunikacji. W prakseologicznie zorientowanych koncepcjach działania i jego skutków oraz w metaetycznych teoriach odpowiedzialności moralnej odpowiedzialność uczestników komunikacji ocenia się w powiązaniu z zakresem i stopniem oddziaływania i wpływu. Zazwyczaj odpowiedzialność określa się wprost proporcjonalnie do stopnia oddziaływania wywieranego w działaniu komunikacyjnym oraz do jego skutków. Gdy jednak w przypadku anonimowości, natychmiastowości lub pozorności sieciowych działań komunikacyjnych wzajemne wpływy uczestników są albo trudne, albo niemożliwe do stwierdzenia czy oszacowania, kwestia odpowiedzialności ukazuje się w nowym świetle. Coraz częściej pojawiają się sytuacje dysproporcji: rosnącym oddziaływaniami w obrębie sieciowej komunikacji towarzyszy spadek czy wręcz zanik odpowiedzialności za te działania. Rodzi to, już w wymiarze teoretycznym, trudności w zdefiniowaniu odpowiedzialności etycznej, na co wskazuje wielu etyków analizujących rewolucję komputerową⁸.

W niniejszym tekście nie zostanie podjęta kwestia odpowiedzialności osób komunikujących się za pomocą Internetu, należy jednak podkreślić, że z racji specyfiki tego rodzaju wymiany i kontaktów jest to najważniejszy problem łączący się z tytułowym zagadnieniem. Pokazuje on, że mamy tutaj do czynienia z połączeniem się rozważań socjologiczno-psychologicznych z antropologicznymi i etycznymi. Píše o tym J. Waszkiewicz: „Prawdziwy, intensywny akt komunikacji wprowadza trwałe więzi i zmienia głęboko (choć może wycinkowo) osobowość uczestniczących w nim osób. Komunikowanie się jest zawsze

⁸ Na temat koncepcji etycznych aspektów technologii komputerowych zob. D. G. Johnson, *Computer Ethics*, Prentice-Hall, New Jersey 1985; T. Forester, P. Morrison, *Computer Ethics: Cautionary Tales and Ethical Dilemmas in Computing*, MIT Press, Cambridge, Mass., 1990.

działaniem o potencjalnie znaczących skutkach dla uczestniczących w nim osób. Z odpowiedzialności za nie nikt nie może nas zwolnić. [...] Etyka nie może być dodatkiem do refleksji nad komunikowaniem się, ale leży w samym centrum problematyki komunikacyjnej”⁹.

CZŁOWIEK W SIECI ZDALNEJ KOMUNIKACJI

Analizy terminologiczne i badania empiryczne dotyczące zdalnego komunikowania się zapośredniczonego informatycznie zazwyczaj pomijają personalny charakter tego rodzaju komunikacji lub go nie doceniają. Sformułowane koncepcje zaledwie sygnalizują to zagadnienie. Na plan pierwszy wysuwają się analizy technicznej strony procesu telekomunikacji i efektywności zdalnej komunikacji na tle takich działań człowieka, jak praca, edukacja czy rozrywka. Brak uwzględnienia personalnego aspektu w badaniach zjawisk telekomunikacji można wytłumaczyć tym, że dotychczasowe interpretacje komunikacji międzyludzkiej skupiały się zazwyczaj na analizie rozmowy.

Rozmowa twarzą w twarz ma specyficzne prawidłowości. Jest komunikacją za pomocą środków głównie językowych. Słowo mówione – czy też utrwalone na odpowiednim nośniku – jest komunikowane bezpośrednio w trakcie osobistego kontaktu nadawcy i odbiorcy. Wprawdzie komunikaty stricte językowe, jak na przykład tekst pisany ręcznie czy drukowany, obraz lub piktogram, umożliwiają komunikację zapośredniczoną, odroczoną w czasie i przeniesioną w pozafizyczną przestrzeń (na przykład symboliczną), to jednak są one w istocie inną tylko formą komunikacji bezpośredniej. Tekst, obraz, a nawet grafika, gdy są przesyłane tradycyjnymi metodami na znaczną odległość, do nieznanych odbiorców, z reguły pozostają namiastką komunikacji bezpośredniej. Są innym typem rozmowy. W przypadku korespondencji listownej, literatury w formie pamiętników czy dialogów, nawet dzieła filmowego prezentowanego w kinie, mimo istotnego zapośredniczenia przekazu, jak również oddalenia odbiorcy od nadawcy w czasie i przestrzeni, mamy do czynienia ze zmienioną formą komunikacji bezpośredniej. Komunikacja taka, charakteryzująca kulturę masową powstałą na początku dwudziestego wieku (radio, kino, telewizja), daje się opisać za pomocą modelu teoretycznego, którego składowe przedstawione zostały powyżej. Ma w niej miejsce zarówno względnie świadome (poszerzone, lecz niepogłębione) uczestnictwo nadawców i odbiorców, jak również zmiennie kształtująca się (narażona na instrumentalne traktowanie i manipulacje) wolność wyboru odbiorców – zwłaszcza odbiorców przekazów masowej komunikacji – i związana z tym ograniczana (z reguły przez nadawców) odpowiedzialność.

⁹ Waszkiewicz, dz. cyt., s. 53n.

Dla komunikacji takiej analizy jej personalnego uwikłania – w szczególności kwestii zachowania czy też rozbicia tożsamości osobowej nadawcy lub odbiorcy komunikatu – są ważne i znaczące. Większość teorii i koncepcji, tak psychologicznych, jak i socjologicznych czy antropologicznych dotyczących tego rodzaju komunikacji, opiera się na założeniu – lub wyprowadza wniosek – iż całokształt procesów i treści stanowiących o osobowości człowieka zależy od czynności o charakterze komunikacyjnym. Zmian w poczuciu tożsamości osobowej, aż po rozbicie jej integralności, można zatem poszukiwać w leżących u jej podstaw czynnościach i procesach komunikacyjnych. Sposobów przywrócenia integracji osobowej trzeba z kolei upatrywać w usprawnieniu i uzdrowieniu bezpośredniej komunikacji międzyosobowej¹⁰.

A jak przedstawia się problem tożsamości osobowej uczestników komunikacji zdalnej, wszelkich rodzajów sieciowej telekomunikacji? Czy w przypadkach tych mamy do czynienia z takim samym rodzajem tożsamości osobowej, z taką samą jej genezą, z podobnymi mechanizmami rozwoju? Czy powstają tutaj jakieś szczególne uwarunkowania i zagrożenia? Próby odpowiedzi na te pytania można znaleźć w dwóch teoriach, które zostaną przedstawione poniżej.

JAŻŃ I SIEĆ

Badaniu zjawisk zdefiniowanych przez przedstawiony model osobowego aspektu komunikacji poświęcone są liczne prace z nurtu socjologiczno-psychologicznych oraz ekonomiczno-politologicznych badań tak zwanego społeczeństwa informacyjnego. Wychodzi się w nich od ekonomicznych analiz technik informatycznych, które uznawane są za główny czynnik rozwoju postkapitalistycznego społeczeństwa¹¹. W oparciu o nie rozpatruje się różnorodne cywilizacyjne skutki zmian w obrębie informacyjnej infrastruktury społeczeństw

¹⁰ Na fakt wzajemnego powiązania osobowości z komunikacją interpersonalną wskazuje teoria Gregory'ego Batesona, w szczególności jego terapeutyczna koncepcja „podwójnego związania”, opracowana na podstawie analiz cybernetycznych. Zob. G. Bateson, *Steps to an Ecology of Mind. Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*, Chandler Publishing Company, San Francisco 1972; por. też: W. Walker, *Przygoda z komunikacją*, tłum. J. Mańkowska, Gdańskie Towarzystwo Psychologiczne, Gdańsk 2001, s. 46-83.

¹¹ Prekursorami takich analiz są: D. Bell w pracy zatytułowanej *The Coming of Post-Industrial Society: A Venture of Social Forecasting* (Basic Books, New York 1973), A. Toffler w pracy *Trzecia fala* (tłum. E. Woydyłło, PIW, Warszawa 1985), A. Touraine w pracy *The Post-Industrial Society* (Random House, New York 1973) oraz P. Drucker w pracy *The Post-Capitalist Society* (Harper Business, New York 1993). Na temat społeczeństwa informacyjnego zob. również szereg polskich opracowań, w tym szczególnie cykl monografii pod red. L. W. Zachera, np. *Spółeczeństwo informacyjne. Aspekty techniczne, społeczne i polityczne* (Transformacje, Lublin-Warszawa 1992). Zob. też: P. Sienkiewicz, T. Goban-Klas, *Spółeczeństwo informacyjne. Szanse, zagrożenia, wyzwania*, Wydawnictwo Fundacji Postępu Telekomunikacji, Kraków 1999.

postkapitalistycznych, w tym zwłaszcza w sferze produkcji, organizacji pracy, zarządzania organizacjami gospodarczymi, administracji publicznej, edukacji i rozrywki. Na bazie tych szczegółowych analiz formułuje się coraz częściej teorie zmian w obrębie indywidualnej i zbiorowej świadomości, w wymiarze lokalnym i globalnym. Przykładem takich badań oraz teorii jest trylogia *The Information Age: Economy, Society and Culture*¹² autorstwa Manuela Castellsa, która najszerzej z dotychczasowych opracowań obejmuje swoimi badaniami skutki i następstwa mikroelektronicznej rewolucji.

Castells uważa, że najbardziej znacząca zmiana zachodzi nie w materialnej, technicznej i ekonomicznej dziedzinie informacyjnej infrastruktury postindustrialnych społeczeństw, lecz w sferze indywidualnej i kolektywnej świadomości. Reakcje na techniki informatyczne mają najdalej idące skutki nie w dziedzinie gospodarki, lecz w sferze polityki oraz jednostkowej i grupowej psychiki. „W świecie globalnych przepływów bogactwa, władzy i obrazów poszukiwanie indywidualnej i zbiorowej tożsamości, przypisanej czy stworzonej, staje się fundamentalnym źródłem społecznego znaczenia. Nie jest to nowy trend, ponieważ tożsamość, w szczególności tożsamość religijna i etniczna, zawsze od początku ludzkich społeczeństw była źródłem znaczenia. Obecnie zaś tożsamość staje się głównym, czasami nawet jedynym źródłem znaczenia w okresie charakteryzującym się postępującą destrukcją organizacji, delegitymizacją instytucji, zanikaniem głównych społecznych nurtów myśli czy też efemerycznością kulturowych form wyrazu. Ludzie nieustannie organizują poczucie swojego znaczenia nie wokół tego, co robią, lecz na podstawie tego, czym są – rzeczywiście lub we własnym mniemaniu. Z drugiej jednak strony, globalne sieci instrumentalnej wymiany włączają lub też wyłączają jednostki, grupy, regiony, a nawet państwa z tego systemu w oparciu o ich cele zawarte w sieciach zgodnie z nieugiętymi strategicznymi celami. Prowadzi to do zasadniczego podziału na abstrakcyjny, uniwersalny instrumentalizm i historycznie zakorzenione poszczególne tożsamości. Nasze społeczeństwa są w narastający sposób organizowane strukturalnie wokół bipolarnej opozycji pomiędzy Siecią a Jaźnią”¹³. W sieci globalnych przepływów informacji, będących najważniejszym czynnikiem zmian, wyłania się nowa jakość – sieciowa jaźń (lepiej powiedzieć – jaźń usieciowiona), która źródła swojej tożsamości poszukuje w systemie masowej i globalnej komunikacji. Usieciowione społeczeństwo postkapitalistyczne (Castells określa je w języku angielskim jako *informational society*, czyli jako społeczeństwo informacyjne dla zaznaczenia różnicy w stosunku do innych, wcześniejszych postaci społeczeństw informatycznych) stwarza nową możliwość po-

¹² Zob. M. Castells, *The Information Age: Economy, Society and Culture*, t. 1, *The Rise of the Network Society*, Blackwell, Oxford 1996; t. 2, *The Power of Identity*, Blackwell, Oxford 1999; t. 3, *End of Millennium*, Blackwell, Oxford 2000.

¹³ Tenże, *The Rise of the Network Society*, s. 3 (o ile nie zaznaczono inaczej, tłumaczenie fragmentów dzieł obcojęzycznych – M. H., M. M.)

wstania tożsamości indywidualnych i kolektywnych podmiotów. Nie jest to proces prosty ani bezproblemowy, gdyż technologie informatyczne, w szczególności te związane z sieciami komunikacyjnymi, mogą zarówno zainicjować i wzmocnić poczucie tożsamości, jak również osłabić je oraz zdegradować. Rozwój, autonomia, różnicowanie, ale i ograniczenie, rozpad oraz wykluczenie – są to zatem znamiona procesów kształtowania się indywidualnej i zbiorowej osobowości pod wpływem technologii komunikacyjnych.

JAŻŃ ZWIELOKROTNIONA

Oddziaływanie technik komputerowych na jednostkowe zachowania i postawy, w tym na kształtowanie się poczucia tożsamości ich użytkowników, analizuje Sherry Turkle. W głośnej książce *The Second Self*¹⁴ przedstawia obraz człowieka uwikłanego w rozliczne relacje z komputerem, relacje, które zmieniają i na nowo kształtują jego tożsamość. Ta nowa tożsamość ma charakter jednostkowy – dotyczy tylko „mnie i komputera”, jak wynika z relacji badanych użytkowników.

W swojej kolejnej pracy, zatytułowanej *Life on the Screen. The Identity in the Age of the Internet*¹⁵, S. Turkle rozwija sformułowane wcześniej tezy. Układ jednostka-komputer, będący przedmiotem wcześniejszych socjologicznych badań autorki, został zastąpiony nowym, o wiele bardziej skomplikowanym obiektem badań – złożonym systemem, jakim jest Internet. Już nie pojedynczy komputer, lecz sieć komputerów jest narzędziem, które obecnie kształtuje swojego użytkownika. Pozwalając na zdalną komunikację z innymi jednostkami, Internet zapewnia wirtualną przestrzeń, zmienia sposób myślenia i tym samym kształtuje nową tożsamość, inną niż ta z początków rewolucji mikroelektronicznej. S. Turkle stwierdza bowiem, że komputer jest już czymś więcej niż tylko narzędziem. Nadal robimy wiele rzeczy z nim i dzięki niemu, ale też on coraz więcej „robi” z nami, znacznie nas przy tym zmieniając. Jest to przejaw szerszego zjawiska: coraz większego wpływu techniki, w szczególności technologii informatycznych, na człowieka (jednostkę i gatunek). Pod wpływem techniki życie ludzkie, tak w wymiarze biologiczno-społecznym, jak i psychicznym, ulega znaczącym zmianom. „Im silniej wiążemy się z techniką i im częściej technika pośredniczy w naszych związkach z innymi ludźmi, tym mniej jasne stają się dawne rozróżnienia dotyczące tego, co specyficznie ludzkie, i tego, co typowo techniczne. Nasze nowe, zapośredniczone przez technikę związki prowokują pytanie, do jakiego stopnia sami stajemy się cyborgami, transgresyjną

¹⁴ Zob. S. Turkle, *The Second Self. Computers and the Human Spirit*, Simon & Schuster, New York 1985.

¹⁵ T a ż e, *Life on the Screen. The Identity in the Age of the Internet*, Phoenix, London 1997.

mieszaniną biologii, techniki i kodu. Tradycyjny dystans między ludźmi a maszynami wydaje się coraz trudniejszy do utrzymania”¹⁶.

Zmianę tożsamości osobowej użytkowników technologii komputerowych S. Turkle rozpatruje w szerokim kontekście kulturowym, w szczególności na przykładzie korzystania ze środków masowej kultury i zdalnej komunikacji. Internetowe narzędzia i związane z nimi specyficzne doświadczenia stanowią część tego kontekstu. Proces budowania tożsamości osobowej odbywa się, najogólniej mówiąc, w oparciu o czynności symulacji i kreowania szczególnej rzeczywistości, specyficznej przestrzeni komunikacyjnej. Zdaniem Turkle u podstaw kulturowych zmian, jakie zachodzą w dziedzinie masowej komunikacji, leży konflikt między tym, co wirtualne, a tym, co rzeczywiste, między naturalną jaźnią jednostkową a jaźnią zwielokrotnioną, oraz erozja zarówno dziedziny badań naukowych, jak i życia codziennego, w szczególności internetowej komunikacji. Nieustanna konfrontacja z nowoczesną technologią powoduje zasadniczą zmianę w sposobie tworzenia i doświadczania naszej własnej, ludzkiej tożsamości. Proces ten zachodzi zarówno w przypadku badaczy i naukowców pracujących nad stworzeniem i doskonaleniem tak zwanej sztucznej inteligencji oraz sztucznego życia, jak również u dzieci – najmłodszych użytkowników komputerowej technologii – wcielających się w role swoich komputerowych bohaterów.

Miejscem, gdzie konfrontacja techniki z ludzkim odczuciem tożsamości przybiera szczególną formę, jest Internet. Użytkownicy Internetu znajdują się w sytuacji zawieszenia między tym, co rzeczywiste, a tym, co wirtualne. Podmiot poznający i komunikujący zostaje wciągnięty w grę, która toczy się na dwóch płaszczyznach, w dwóch wymiarach: życia realnego i „życia na ekranie”, jak pisze Turkle. Nie ma jednak zgodności czy spójności między tymi dwiema rzeczywistościami – każda z nich ma własne właściwości i prawa. Czy jednostka nie stwarza sobie zatem, pyta autorka, dwóch różnych tożsamości? Czy istnieją między nimi jakieś zależności? Jak ocenić nową tożsamość tworzącą się w trakcie komunikacji internetowej?

W procesie komunikacji sieciowej dokonuje się subiektywizacja komputera, personifikacja maszyny. Komputery nie tylko działają dla nas, one oddziałują na nas, na nasz sposób myślenia o sobie samych i o innych ludziach. Włączając komputer, człowiek liczy na przeżycie czegoś, co zmieni jego sposób myślenia lub wpłynie na jego życie emocjonalne i rolę w grupie. Charles Babbage, dziewiętnastowieczny matematyk i wynalazca pierwszej dającej się zaprogramować maszyny, nazwał ją maszyną analityczną. Miała ona być kwintesencją myślenia abstrakcyjnego. Wyobrażenia takie towarzyszyły też od początku twórcom pierwszych komputerów cyfrowych, czego wyrazem była i nadal jest idea stworzenia sztucznej inteligencji. Szerokie rzesze użytkowników

¹⁶ Tamże, s. 24n.

symulacyjnych gier, w których stwarzane są światy imaginatywne, kontynuują tę ideę, mimo że została ona znacznie osłabiona od strony teoretycznej. Włączają się do wirtualnych społeczności, mają wirtualnych przyjaciół, pragną, by komputer był maszyną przyjazną, serdeczną, zaufaną.

Turkle dużo miejsca poświęca kształtowaniu się tożsamości wirtualnej na przykładzie MUD-ów¹⁷, które na początku lat dziewięćdziesiątych były bardzo popularnym komputerowym środkiem rozrywki. „W MUD jeden może być wieloma”¹⁸, pisze amerykańska socjolog. Jednostka staje przed nieograniczoną możliwością kreowania alternatywnych wersji swojego „ja”. MUD to zabawa z własną tożsamością, to także kreowanie ludzkich oczekiwań, których spełnienia rzeczywistość człowiekowi nie oferuje. Niektórzy z użytkowników tych gier twierdzą, że wcielając się w postacie zaprojektowane według własnej inwencji i fantazji, są naprawdę sobą; jakby rodzili się na nowo, a razem z nimi – ich nowa tożsamość. Ich wcielenia, życie na ekranie, są fikcją, zatem ich nowa tożsamość nie jest tożsamością osobową sensu stricto, lecz kreacją, która zakłóca tożsamość realną – tę, dzięki której identyfikują się z gatunkiem homo sapiens. Przykład MUD-ów ukazuje, jak zapośredniczona przez komputer komunikacja staje się środkiem konstruowania i zarazem rekonstruowania tożsamości.

Istotne jest to, stwierdza S. Turkle, że dla graczy rzeczywistość realna staje się nierzeczywista, nabiera walorów okna – podstawowego elementu interfejsu człowieka i komputera. „Okna dla interfejsów były innowacją techniczną wymyśloną po to, by ludzie mogli swobodnie kursować między różnymi aplikacjami i dzięki temu pracować wydajniej. Jednak z codziennej praktyki wielu użytkowników komputerów wynika, że okna stały się też świetną metaforą jaźni jako zwielokrotnionego i podzielonego systemu. Jaźń dotychczas odczuwana przestała spełniać swoje tradycyjne funkcje w różnych warunkach i rozmaitym czasie, czego doświadcza na przykład osoba, która budząc się, jest kochanką, przygotowując śniadanie, wciela się w rolę matki, a w drodze do pracy jest prawnikiem. Powszednia praktyka stosowania okien wskazuje, że zdecentralizowana jaźń może przebywać w wielu światach i odgrywać wiele ról w tym samym czasie. MUD-y – w odróżnieniu od tradycyjnego teatru lub tradycyjnych gier z podziałem na role, gdzie odtwórca kolejno wciela się w postać i ją porzuca – dopuszczają paralelne tożsamości i paralelne życia. Paralelizm ten zachęca do traktowania życia ekranowego i pozaekranowego jako równorzędnych. Metafora okien staje się jeszcze bardziej obrazowa dzięki Internetowi. Teraz nawet samo realne życie może być, jak stwierdził jeden z MUD-owych graczy, po prostu jeszcze jednym oknem więcej”¹⁹. Ludzkie

¹⁷ Popularna nazwa gier internetowych (ang. Multiple User Dimension).

¹⁸ Turkle, *Life on the Screen*, s. 11.

¹⁹ Tamże s. 13n.

życie i rzeczywistość zostają wpisane w terminologię komputerową, rozmywa się granica między tym, co realne a tym, co wirtualne. Sytuacja taka niewątpliwie prowadzi do pewnych zaburzeń świadomości użytkowników komputerów. Dorosły człowiek staje się coraz bardziej infantylny, oddaje się fikcji, która w jego przekonaniu stanowi albo alternatywę rzeczywistości, albo samą rzeczywistość.

Analizując kulturowy kontekst zmian spowodowanych przez technologie informatyczne, S. Turkle zauważa, że „współczesne wyobrażenia przepełnia postmodernistyczna estetyka złożoności i decentralizacji”²⁰. Estetyka ta najwyraźniej widoczna jest w artystycznych i użytkowych (komercyjnych) osiągnięciach wirtualnej przestrzeni. Postmodernizm spowodował w kulturze przewagę tego, co wizualne, nad tym, co pojęciowe. Ukształtował się – według określenia Jeana Baudrillarda – swoisty „porządek symulaków”²¹. Komputery pozwalają człowiekowi tworzyć rzeczywistość, która jest wynikiem zarówno jego abstrakcyjnego myślenia, jak i intensywnych doznań zmysłowych. Tak zwane życie na ekranie, stwierdza ze swojej strony S. Turkle, jest bezzałożeniowe, pozbawione rodowodu, nie ma wyraźnych źródeł. Rewolucja mikroelektroniczna ściśle koresponduje z postmodernistycznymi ideami, mówiącymi o świecie bez pochodzenia, w którym egzystuje wiele kopii jednej, pierwotnej rzeczy. Postmodernistyczna wizja świata bez fundamentów stanowi wyzwanie dla epistemologii tradycyjnej, którą S. Turkle nazywa epistemologią głębi (ang. traditional epistemology of depth). Świat w optyce postmodernizmu jawi się jako rzeczywistość powierzchowna, pozbawiona conceptualnej głębi, skopioną i zwielokrotnioną, a więc pozorna i nieprawdziwa.

Autorka przywołuje poglądy Frederica Jamesona, który stwierdził, że w obecnej epoce podmiot nie ulega już alienacji, lecz fragmentaryzacji²². Tożsamość jest zdecentralizowana, zwielokrotniona, czyli zmultiplikowana. Przez zaawansowaną technologię informacyjną jednostka obraca się w świecie symulacji, gdzie tożsamość jest płynna. Wszystko to rodzi niepokój o tożsamość osobową, ukazuje jej obecny kryzys.

Człowiek nadal jednak wyraźnie akcentuje swoją odmiennność od maszyny, wskazuje na cechy, których jest ona pozbawiona; człowiek ma przecież ciało, potrafi wyrażać uczucia – i posiada intelekt. W momencie jednak, gdy rozpoczyna się nasza interakcja z maszyną, zaczynamy traktować ją niemal jak żyjący obiekt. Nagle zapominamy o jej technicznej formie; wchodzimy na przykład z komputerem w relacje partnerskie. Można zaobserwować przy tym pewną paralelę: obraz maszyny staje się podobny do obrazu człowieka, a obraz czło-

²⁰ Tamże, s. 20.

²¹ Zob. J. Baudrillard, *Porządek symulaków*, w: *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, red. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 2001, s. 63-78.

²² Zob. F. Jameson, *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*, „New Left Review” 1984, nr 146 (July-August), s. 53-92.

wieka staje się bliższy obrazowi maszyny. Traktując świat w kategoriach technologii, zaczynamy samych siebie utożsamiać z maszynami. Powoli, jak pisze S. Turkle, „uczymy się włączać siebie samych w techniczne ciała”²³.

Kategoria symulacji łączy się z innymi jeszcze kategoriami, które kierują myśleniem o naszej tożsamości – multiplikacją, elastycznością, fragmentarycznością i niejednorodnością. W opinii autorki *Life on the Screen* Internet stanowi przykład multiplikacji tożsamości spowodowanej głównie symulacją, jaką zapewniły techniki cyfrowego kodowania i obrazowania rzeczywistości. W tym elektronicznym środowisku człowiek buduje wiele swoich „ja”, sprawnie poruszając się między nimi, przechodząc z jednego w drugie. Zwielokrotniona jaźń, podzielona tożsamość, przestaje zajmować miejsce marginalne. Ludzkie doświadczenie z tożsamością jest eksperymentem – mieszaniem kilku różnych składników tworzących nową tożsamość. Ten eksperyment to właśnie multiplikacja.

S. Turkle definiuje Internet jako laboratorium eksperymentów, w których konstruuje się i dekonstruuje własne „ja”. W wirtualnej rzeczywistości, którą stanowi szczególnie graficzna strona Internetu (np. strony www), jesteśmy kreatorami samych siebie. Wirtualny świat uzyskany dzięki komunikacji elektronicznej to często alternatywa dla osób, które w życiu realnym nie potrafią nawiązać osobistych relacji z innymi ludźmi. Dla optymistów Internet staje się zapowiedzią panaceum na ludzkie frustracje. Czy jednak, siedząc samotnie przed ekranem, pyta S. Turkle, uderzając w klawiaturę, komunikując się z wirtualnymi przyjaciółmi, poszerzymy swoje horyzonty, poczujemy sens prawdziwej egzystencji? Jak możemy doświadczać samych siebie, kiedy nasza osoba zostaje zredukowana do roli wirtualnego cienia: bez ciała, bez swojej fizyczności, z minimalnymi możliwościami poznawczymi. W cyberprzestrzeni (a także w innych sytuacjach, jakie oferuje nam elektroniczna technika) tracimy powoli świadomość istnienia własnego ciała, nie doznajemy autentycznych emocji, w ograniczonym zakresie angażujemy intelekt. Zdajemy się zatem tracić tożsamość. Śledząc w sieci dyskusję dotyczącą relacji między sieciową tożsamością a tożsamością osobową, jako socjolog stosujący metody psychoanalizy, S. Turkle zauważa, że większość użytkowników Internetu podziela przekonanie, iż wirtualna, wykreowana tożsamość pozwala im jednak spoznać własne „ja”.

Podsumowując wypowiedzi S. Turkle, trzeba zauważyć, że o ile klasyczne teorie tożsamości podkreślały jej homogeniczność i stabilność, to zgodnie z dominującym dzisiaj dyskursem ponowoczesności tożsamość ujmowana jest jako swoisty patchwork (niejednolita, bo pozszywana całość). Tożsamość taka stanowi strukturę dynamiczną, złożoną z niezależnych od siebie, przypadkowych elementów. Została poddana multiplikacji według niedających się zdefiniować

²³ Turkle, *Life on the Screen*, s. 176.

zasad. Zmiany, jakie w niej zachodzą, wzbudzają wiele różnych opinii i ocen. Gdy pewni komentatorzy mówią o kryzysie tożsamości, inni wskazują na szanse, jakie zyskuje jednostka korzystająca z najnowszych technologii. Elektroniczna rewolucja daje jednostce możliwość konstruowania siebie. Stabilność tożsamości w przeszłości (tak potocznego jej odczucia, jak i teorii na jej temat) wynikała z faktu ugruntowania jej w stabilnej przestrzeni społecznej i fizycznej. W Internecie wszystko jest jednak inne. Człowiek przebywa wśród idei i wzorców do naśladowania, które nie mają adresu. Tutaj „negocjuje” swoją tożsamość, a wyniki tej negocjacji są przewidywalne i trwałe w stopniu, w jakim przewidywalna i trwała jest wirtualna komunikacja.

*

Przeprowadzona w niniejszym tekście analiza zjawiska masowej zdalnej komunikacji wykorzystującej środki informatyczne oraz przyjęty model teoretyczny osobowych aspektów komunikacji, jak również przytoczone socjologiczno-antropologiczne analizy komunikacji internetowej pozwalają na sformułowanie kilku ogólnych wniosków.

Zmiany, jakim podlega dzisiaj komunikacja międzyludzka, spowodowane są przede wszystkim niezwykle intensywnym rozwojem informatyki i mikroelektroniki. Kodowanie cyfrowe umożliwia tworzenie i przesyłanie różnych komunikatów w postaci multimedialnej. Dzięki temu człowiek ma dostęp do dowolnej informacji, sam może współtworzyć komunikaty, co w efekcie przenosi go w wirtualną rzeczywistość, w której nie ma granic w poznawaniu i komunikowaniu; wszystko wydaje się w tej dziedzinie możliwe. Technologie informatyczne spotęgowały już wcześniej zarysowującą się tendencję – wzrost liczby komunikowanych informacji oraz narastanie prędkości komunikowania się, rozwój ten doprowadziły również do pewnego kresu.

W czasach, gdy potrzeba fizycznej mobilności osób oraz lokomocji środków i przekazów w komunikacji zanikła (a przynajmniej nie wydaje się stwarzać problemów), świat powoli zaczął się kurczyć. W skomputeryzowanej komunikacji odległość stała się nieistotna, na nowo natomiast nabrała znaczenia bliskość jej uczestników, a przynajmniej pozór bliskości wywołany przez łączność w czasie rzeczywistym. Komunikacja zdalna zaczyna przybierać obecnie postać rozmowy z kimś anonimowym, nierzeczywistym, nieobecnym.

Komunikacja ta konfrontuje jej uczestników z nowymi sytuacjami. Zmuszeni bowiem jesteśmy do budowania swojej tożsamości wobec ludzi, o których zbyt mało wiemy, którzy nie uczestniczą z nami w tych samych wspólnotach wartości i znaczeń. Komunikujemy między sobą informacje, lecz nie jest całkiem pewne, czy również sensy i znaczenia związane z sugestywnymi multimedialnymi komunikatami, które tak łatwo umieścić w sieci. Krótko mówiąc, w globalnej wiosce dużo jest wiadomości i szumu komunikacyjnego, mało na-

tomiast znaczenia, jakie zwykliśmy dotychczas wiązać z komunikowanymi myślami i doświadczeniami. Ostatecznie – dużo komunikujemy, lecz mało rozumiemy z tego, co pojawia się na ekranach komputerów, które zastępują nam innych ludzi.

„Życie na ekranie” czyni nas innymi ludźmi, ale też stwarza pewne problemy. Co najważniejsze, homo communicans ukształtowany przez Internet ma kłopoty z odnalezieniem czy zbudowaniem swojej tożsamości. Dochodzimy, jak się wydaje, do kresu dotychczasowych sposobów samoidentyfikacji, jakie stwarzały nam proste środki komunikowania się. Nie jest to jednak problem techniczny, lecz egzystencjalny. Skuteczność i efektywność nowych mediów nie oznacza bowiem, że uczestniczą one w tworzeniu dobra, które jest człowiekowi potrzebne do kształtowania się jego poczucia tożsamości osobowej, powstającego zazwyczaj (jak wskazuje psychologia genetyczna i rozwojowa) w trakcie procesu komunikacji. Dobrze funkcjonująca sieć komunikacyjna nie buduje w sposób automatyczny i bezproblemowy dobra, które w komunikacji jest niezbędne dla właściwego rozwoju podmiotowości i formowania osobowości jej uczestników.

„Podmiotowość i dobro, czyli innymi słowy, podmiotowość i moralność, okazują się zagadnieniami nierozzerwalnie ze sobą związanymi”²⁴ – stwierdza Charles Taylor, łącząc obie te wartości z procesem komunikacji międzyludzkiej. Autor *Źródeł podmiotowości* za punkt odniesienia, za wzorzec, przyjmuje wprawdzie rozmowę bezpośrednią, lecz formułuje w swoich analizach na tyle ogólny model opisujący i wartościujący podmiotowość osobową, że można go, na koniec niniejszych konkluzji, przywołać. Píše zatem, że „koncepcja podmiotowości, która wiąże ją z potrzebą posiadania tożsamości, skupia się na owej podstawowej właściwości ludzkiego podmiotu polegającej na tym, że nie potrafimy poradzić sobie bez jakiejś orientacji wobec dobra [...]. Podmiotami jesteśmy natomiast o tyle, o ile poruszamy się w pewnej przestrzeni pytań, poszukujemy orientacji wobec dobra i wreszcie ją odnajdujemy. [...] W tym sensie nie możemy być podmiotem całkowicie samodzielnie. Jestem podmiotem jedynie w relacji do pewnych rozmówców: w pewnej relacji do tych, którzy odegrali kluczową rolę w procesie mojego samookreślenia; w innej znów relacji – do tych, którzy obecnie mają decydujące znaczenie dla mego dalszego władania językami samorozumienia. Te grupy mogą się oczywiście na siebie nakładać. Podmiotowość istnieje jedynie w obrębie czegoś, co nazywam «sieciami rozmowy»”²⁵. Zasadniczo „sieci rozmowy” są komunikacją bezpośrednią, typu face-to-face, o jakiej mówili na przykład przedstawiciele interakcjonizmu sym-

²⁴ Ch. Taylor, *Źródła podmiotowości. Narodziny tożsamości nowoczesnej*, tłum. M. Gruszczyński, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 2001, s. 10.

²⁵ Tamże, s. 64, 66, 70.

bolicznego, lecz można przyjąć (co rzeczywiście sugeruje Taylor), że jest to model dla opisu i oceny wszelkiej komunikacji międzyludzkiej.

Jak na tym tle moralnego horyzontu wypada komunikacja zdalna zapośredniczona informatycznie? Odpowiedź, przynajmniej w świetle powyżej analizowanych danych, jest raczej prosta – taki typ komunikacji nie sprzyja tworzeniu się tożsamości osobowej. Wprawdzie ułatwia kontakt i sam proces komunikacji, ale nie pogłębia go. Wymaga od człowieka zaangażowania się w proces komunikacji na przykład poprzez użytkowanie narzędzi i środków transmisji, ale nie prowadzi go bynajmniej do rozwoju jego operacji i czynności stricte poznawczych, zachęcając do pozostania na poziomie prostego obsługiwanie narzędzi. W tym typie komunikacji jej strona techniczna wciąż jest ważniejsza niż ludzka. Inaczej mówiąc, anonimowość i bezosobowość czy wręcz manipulacyjny charakter kontaktów sieciowych, ograniczona odpowiedzialność ich uczestników, dowolność treści przekazów i nadmierna swoboda w ich uzyskiwaniu, a nawet tworzeniu, wreszcie iluzoryczność wirtualnej rzeczywistości, która powstaje w środowisku sieciowej komunikacji i która zaciera granice między tym, co realne, a tym, co nierzeczywiste – są to cechy, które nie stwarzają szans na pełny rozwój osobowości uczestników telekomunikacji.