

<http://dx.doi.org/10.17951/kw.2023.35.219-236>

## Tożsamość człowieka w erze zapośredniczenia. Awatary w teatrze życia cyberrealnego<sup>1</sup>

Bartosz Kuczyński

 <https://orcid.org/0000-0003-3599-751X>

Artykuł traktuje o kwestiach związanych z partycypacją człowieka w cyberprzestrzeni w kontekście zagadnienia tożsamości osobowej oraz wyzwań związanych z technologicznym zapośredniczeniem komunikacji. Horyzont badawczy wyznacza przy tym zagadnienie teatralności życia; akcent położony zostaje na znaczenie autoekspresji i autokreacji oraz wpływu otoczenia społecznego na jednostkę. Technologie cyfrowe stworzyły nowe warunki autoprezentacji, umożliwiając jednostkom kształtowanie ich tożsamości w bardziej zdecentralizowany i fragmentaryczny sposób. Omówione zostają następujące aspekty cyfrowego uobecnienia: warunki awataryzacji, relacja awatar–użytkownik oraz zapośredniczone środki ekspresji. Artykuł sugeruje, że jednym z głównych wyzwań, przed którymi stoją ludzie w świecie zapośredniczonym

---

BARTOSZ KUCZYŃSKI, mgr, Instytut Filozofii, Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie, adres do korespondencji: Instytut Filozofii UWM, ul. K. Obiży 1, 10-725 Olsztyn, e-mail: bartosz.kuczynski@uwm.edu.pl

<sup>1</sup> Podtytuł stanowi bezpośrednie odwołanie do tytułu pracy socjologa Ervinga Goffmana *Człowiek w teatrze życia codziennego*, tłum. Paweł Śpiewak, Halina Datner-Śpiewak (Warszawa: Aletheia, 2020). W pracy tej Goffman poddaje analizie sytuacje w życiu jednostki, gdy przebywa ona w obecności innych ludzi – w swej dramaturgicznej teorii przedstawia człowieka jako aktora odgrywającego różne role, przyjmującego maski i zachowania, posługującego się rekwizytami i innymi środkami wyrazu, których celem jest wywołanie określonych wrażeń u innych, a tym samym podtrzymanie pewnej wizji siebie w ich oczach. Opisany przez Goffmana performatywny aspekt życia społecznego zdaje się być jeszcze bardziej widoczny we współczesnym świecie, w którym codzienne życie rozgrywa się na jeszcze jednej scenie – poszerzonej przez technologie cyfrowe.

cyfrowo, jest utrzymanie spójnego poczucia siebie. Wymaga to przyjęcia bardziej zniuansowanych i wieloaspektowych ujęć tożsamości osobowej, które uwzględniają uwikłanie jednostki w relacyjność (z samą sobą, z jej awatarami oraz z innymi ludźmi).

Słowa kluczowe: awatar, cyberprzestrzeń, tożsamość osobowa, media społecznościowe

Motyw teatru świata jest silnie obecny w kulturze od dawna, należy do najważniejszych motywów w dziejach; wykorzystywany był przez artystów, duchowych przywódców, filozofów i innych badaczy rzeczywistości w różnych jej wymiarach. Teatralność życia łączona była i jest przede wszystkim ze sztucnością, iluzorycznością, grą pozorów oraz marnością, egzystencjalną kruchością, zwłaszcza w ujęciach teocentrycznych, stawiających człowieka aktora w relacji zależności od boskiego reżysera, sprawcy dramatycznego spektaklu. W tym artykule uwagę poświęcimy teatralności w odniesieniu do zjawisk sieciowych związanych z partycypacją człowieka w rozmaitych światach cyfrowych. Teatralność tych form partycypacji przyjmować może różne formy – w niektórych przypadkach opiera się na realizacji ustalonego z góry scenariusza (np. w grach komputerowych z linearną narracją), lecz w przypadku społecznościowych światów cyfrowych przypomina charakterem raczej teatr improwizowany, spektakl powstający w ramach spontanicznej gry z otoczeniem i innymi aktorami. To drugie rozumienie odsłania nam inny wymiar teatralności, podkreślający znaczenie autoekspresji i utokreacji, niekoniecznie związany jednoznacznie z fasadowością i sztucnością. Przyjęcie teatralnej metaforyki wyznacza przy tym horyzont problemowy i związany z nim zbiór charakterystycznych pojęć (aktor, rola, maska, scena, rekwizyt...). Odnosząc ten dramatyczny horyzont do zjawiska awataryzmu wskazać można przy tym kilka kluczowych pytań: Jaka jest relacja między aktorem-użytkownikiem a rolą-awatarem? jak duży rozłam dzielić może aktora jako osobę z wewnętrznym poczuciem samego siebie („ja-dla-siebie”) od roli prezentowanej widowni („ja-dla-innych”)? Jak uobecnienie się na „cyfrowej scenie” wpływa na jego tożsamość?

## Awatar. Człowiek cyfrowy i jego świat

Na wstępie warto doprecyzować rozumienie fundamentalnych w omawianej materii pojęć. W potocznym rozumieniu pojęcie „awatar”<sup>2</sup> odnosi się zazwyczaj do graficznych reprezentacji użytkownika – często w prostej formie zdjęcia profilowego, niekiedy trójwymiarowej grafiki. Rozumienie to znacząco zawęża i upraszcza fenomen awataryzacji, sprowadzając awatary jedynie do roli „elektronicznego portretu”, roli czysto użytkowej i funkcjonalnej, bez wzięcia pod uwagę kontekstowej złożoności powiązanej z uobecnianiem się człowieka pod postacią cyfrową. W szerszym ujęciu kategoria ta odnosi się do różnych form partycypacji człowieka w cyberprzestrzeni: postaci w grach komputerowych, form alternatywnych tożsamości (np. w społecznościowych światach cyfrowych, takich jak Second Life) czy jako pojęcie wskazujące na te formy cyberobecności, które wiążą się z „poszerzeniem” tożsamości człowieka o jej komponent cyfrowy, np. w przypadku profili na serwisach społecznościowych. Termin ten bywa stosowany również w odniesieniu do bytów nie-ludzkich – zwłaszcza botów<sup>3</sup> czy postaci w grach niekierowanych przez gracza (tzw. NPC – *Non Player Character*). W artykule tym skupimy się jednak na awatarach jako formie uobecnienia się człowieka pod postacią cyfrową w sytuacjach o charakterze społecznym, w których kontakt bezpośredni (*face-to-face*) zostaje zastąpiony przez kontakt zapośredniczony przez urządzenia techniczne (*interface-to-interface*)<sup>4</sup>.

Wzrost znaczenia techniki w codziennym życiu skłania do poszukiwań koncepcji, w których akcentowano by cyfrowy (czy internetowy) aspekt ludzkiej egzystencji. Sfera ludzkiego bytowania współcześnie sytuuje się na granicy świata natury i specyficznego rodzaju świata kultury, jakim jest przestrzeń cyfrowa. Choć

---

<sup>2</sup> Pierwotne znaczenie tego pojęcia odsyła nas do doktryny hinduistycznej, w której kategoria „awatar” odnosi się do koncepcji wcielania się absolutu w formę cielesną (ludzką, paraludzką lub zwierzęcą).

<sup>3</sup> Intrygującym przypadkiem bota może być Replika. Jest to bot konwersatoryjny wykorzystujący sztuczną inteligencję, zaprojektowany by pełnić rolę osobistego, wirtualnego przyjaciela. Użytkownik może nadać swojej Replice określony wygląd, a poprzez wchodzenie w regularne interakcje uczy ją określonych reakcji i stylów komunikacji. Replika jest zaprojektowana tak, by odzwierciedlać zachowania użytkowników – zadawane pytania, udzielane odpowiedzi czy używane przez użytkownika wyrażenia mogą wpływać na to, jakie odpowiedzi wygeneruje bot i jakie postawy przyjmuje.

<sup>4</sup> Por. Sidey Myoo, *Ontoelektronika* (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2013), 99.

ostateczna decyzja o przynależności do cyfrowej infrastruktury należy do jednostki, to jego ucyfrowiona obecność staje się społecznie oczekiwana, a niekiedy wręcz wymagana, np. w kontekście zawodowym. Codzienne funkcjonowanie coraz częściej wymaga biegłego przemieszczania się między fizyczną obecnością a tą realizowaną przy pomocy technologii. Biegłość ta może przejawiać się niekiedy w symultanicznym istnieniu w obu sferach, doświadczeniu scalenia obu światów w jeden, bez ich silnego różnicowania (co wydaje się doświadczeniem zwłaszcza osób młodych). Od drugiej połowy XX wieku pojawiło się wiele propozycji określających przestrzeń komputerowego zapośredniczenia, takich jak: cyberprzestrzeń (*cyberspace*; William Gibson), wirtualna rzeczywistość (*virtual realism*; Michael Heim), mieszana lub rozszerzona rzeczywistość (*mixed reality* lub *augmented reality*; Paul Milgram i Fumio Kishino), środowisko syntetyczne (*synthetic environment*; Craig Sherman), elektroniczne realis (*electronic realis*; Michał Ostrowski)<sup>5</sup>. Terminy te wskazują i podkreślają różne aspekty omawianego zjawiska, a także wskazują na różne sposoby ujmowania relacji środowiska cyfrowego ze światem fizycznym. Dychotomiczne postrzeganie świata fizycznego i cyfrowego staje się współcześnie co najmniej problematyczne, o ile nie wręcz nieadekwatne do obserwowalnego i doświadczanego stanu. Jak pisze Tom Boellstorff, „taka opozycja powieliła błędne założenia, że to, co online jest nierzeczywiste, a to, co rzeczywiste jest wolne od technologii<sup>6</sup>. Obserwując rolę i wpływ sfery online na życie społeczne, należałoby zgodzić się z oceną Boellstorffa, niemniej na uwadze należałoby mieć zróżnicowanie środowisk cyfrowych – świat mediów społecznościowych cechuje bliższy związek z rzeczywistością, niż ten związek, który zachodzi w przypadku fikcyjnych światów z uniwersów gier komputerowych. Jednak i w tym drugim przypadku nierealność tych światów może być dyskutowana z różnych perspektyw, np. psychologicznej (oddziaływanie doświadczeń ze świata

---

<sup>5</sup> Za: Jacek Gurczyński, *C: | > Czym jest wirtualność „Matrix” jako model rzeczywistości wirtualnej* (Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2013), 112–113.

<sup>6</sup> „[...] such an opposition wrongly encodes presumptions that the online is not real, and that the real is technology-free” [Tom Boellstorff, „Virtuality: Placing the Virtual Body: Avatar, Chora, Cypherg”, w: *A Companion to the Anthropology of the Body and Embodiment*, red. Frances E. Mascia-Lee (Hoboken: Wiley-Blackwell, 2011), 505, DOI: 10.1002/9781444340488.ch29].

gier na tożsamość człowieka<sup>7</sup>) czy ekonomicznej (powiązanie gospodarki światów wirtualnych z gospodarką „realną”). W debacie nad relacją cyfrowe–fizyczne spotkać można się coraz częściej z propozycjami „zacierania” ścisłych granic pomiędzy nimi – w stronę ujęć uznających ich hybrydalną złożoność. Obie sfery (fizyczna i cyfrowa) współtworzą sferę ludzkiej aktywności, bez silnego podkreślania ontologicznej różnicy między nimi. Wskazać można tu pojęcia „świata cyberrealnego” Katarzyny Sobczak<sup>8</sup>, pojawiające w opracowaniach trendowych pojęcie *phygitalu*<sup>9</sup> (złożenie angielskich słów *physical* i *digital*), koncepcję życia *onlife* Luciano Floridiego<sup>10</sup>, a także rozważania, jakie nad hybrydyzacją przeprowadził Sidey Myoo<sup>11</sup>. W ramach rozważań zaproponować można pojęcie „cyberrealnej antroposfery” (pojęcie to łączy w sobie koncepcję „świata cyberrealnego” Sobczyk oraz „elektroniczną antroposferę”, o której traktuje Sidey Myoo<sup>12</sup>); ten świat cyberrealny wskazuje na sferę ludzkiej aktywności w całej swej cyfrowo-fizycznej rozciągłości. Niemniej nie oznacza to całkowitego odrzucenia dystynkcji między światem fizycznym a cyfrowym. Rozróżnienie to jest nadal do pewnego stopnia adekwatne (sfery te nie są identyczne tak pod względem własności, jak i stopnia realności – nie wszystkie elementy światów generowanych komputerowo można bezproblemowo zaakceptować jako równie prawdziwe jak obiekty czy zdarzenia ze świata fizycznego) i konceptualnie użyteczne (można dzięki niemu np. wskazywać na różnice między obiema sferami, a także określać kierunek przemian: czy elementy cyfrowe przenikają do świata fizycznego czy też to, co pierwotnie

---

<sup>7</sup> Aspektem tym zajmowała się w swoich badaniach Sherry Turkle, badająca między innymi wpływ gier RPG na kształtowanie się tożsamości dzieci i młodzieży; zob. Sherry Turkle, *Life on the Screen – Identity in the Age of the Internet* (New York: Simon & Schuster, 1995).

<sup>8</sup> Katarzyna Sobczak, „Tożsamość czy tożsamości? »Ja« w świecie cyberrealnym”, w: *Wirtualność jako realność*, red. Zbigniew Rykiel, Jarosław Kinal (Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, 2014), 28–29.

<sup>9</sup> Zob. np. Natalia Hatałska, *Trendbook2013*, <https://www.slideshare.net/nhatałska/trendbook-2013> (dostęp: 11.12.2022), 61–67. Warto jednak dodać, że w raportach trendowych podkreśla się przede wszystkim instrumentalny charakter hybrydowości – przez *phygital* rozumie się przede wszystkim technologie umożliwiające złożenie cyfrowego i fizycznego oraz ich znaczenie w kontekście strategii biznesowych.

<sup>10</sup> Luciano Floridi, „The Onlife Manifesto”, w: *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era*, red. Luciano Floridi (Cham: Springer International Publishing, 2015), 7–13, DOI: 10.1007/978-3-319-04093-6\_2.

<sup>11</sup> Myoo, *Ontoelektronika*, 69–78.

<sup>12</sup> Tamże, 50–55.

fizyczne jest przekształcane na formę cyfrową). Wprowadzenie tej kategorii z jednej strony pozwala osłabić dychotomię wirtualne–realne, a z drugiej można dzięki temu zachować rozróżnienie na dwie modalności: tego, co cyfrowe i tego, co fizyczne. Główną przesłanką stojącą za osłabieniem tej dychotomii jest fakt, że granica między tymi sferami nie jest tak jednoznaczna do określenia, czy to ze względu na egzystencjalne i psychologiczne znaczenie, czy to ze względu na fakt, że sfera cyfrowa nie jest „oderwana” od rzeczywistości fizycznej. Jest to alternatywna rzeczywistość nie w sensie ścisłym: świat cyfrowy powstaje (można mówić o swego rodzaju emergencji) ze świata fizycznego, potrzebuje podstawy m. in. W postaci fizycznego sprzętu oraz dostaw zasilania; nie jest on sferą nadnaturalną. Wyzwania, z jakimi mamy do czynienia w kontekście awataryzmu przekraczają ten dualizm w kierunku kwestii bardziej uniwersalnych. Tak jak sfera cyfrowa może być sferą autentycznych doświadczeń, tak pozorność i sztuczność może też dotyczyć świata fizycznego – oba światy łączy postać człowieka, który w nich uczestniczy. Dlatego też cyberrealność warto dopełnić drugim członem – antroposferą, ponieważ świat cyberrealny jest światem ludzkim, sferą człowieka. Jest to kulturowe poszerzenie świata fizycznego, przede wszystkim sprzężone z elementem kultury materialnej, jakim jest technika czy technologia.

### **Człowiek cyfrowy i jego środki ekspresji**

Formy komunikacji i cyfrowej autoekspresji różnią się zazwyczaj od tych, z jakimi mamy do czynienia w świecie fizycznym – jest to związane przede wszystkim z faktem zapośredniczenia, teleobecności pod postacią awatara. Kreacja awatara jest działaniem ukierunkowanym na projektowanie tożsamości przy pomocy dostępnych środków, mając na względzie z jednej strony własne wyobrażenie samego siebie i swoich celów (obraz ten może bazować tak na faktycznych cechach, jak i tych wyidealizowanych czy pożądanых), z drugiej – podporządkowanie społecznemu kontekstowi, w którym jednostka funkcjonuje lub funkcjonować będzie. Praktyka tworzenia cyfrowego wcielenia jest zatem zależna od co najmniej trzech czynników: celów osoby wcielającej się, społecznego kontekstu oraz zaplecza technologicznego, wyznaczającego horyzont możliwości ekspresji i form partycypacji. Możliwości kreacyjne powiązane są w znacznej mierze z rodzajem uobecnienia się w świecie cyfrowym. Można tu przywołać klasyfikację, jaką proponuje

Sidey Myoo<sup>13</sup>. Wyróżnia on trzy rodzaje teleobecności: teleobecność symulacji, teleobecność dialogu oraz teleobecność personalną. **Teleobecność symulacji** to rodzaj zapośredniczonej obecności, w której główną rolę odgrywa obraz prosceniczny tj. przekaz uchwycony środkami technicznymi. Odbiorca przekaz ten może jedynie biernie odbierać, tak jak w przypadku tradycyjnej telewizji. **Teleobecność dialogu** jest już związana z komunikacją obustronną; jest to zapośredniczony przez kanał komunikacji dialog między użytkownikami, który może przyjmować zarówno charakter monosensoryczny (komunikacja werbalna oparta wyłącznie na głosie lub piśmie), jak i polisensoryczny (wielozmysłowy, łączący różne środki wyrazu). Bez względu na charakter środka przekazu, jest to rodzaj spotkania użytkowników, najczęściej powiązany z fizycznością, np. przy wykorzystaniu obrazu z kanału wideo (rejestrowanego przez kamerkę internetową). **Teleobecność personalna** to teleobecność głębszej immersji, wynikająca z uobecnienia się człowieka (najczęściej) jako trójwymiarowej postaci w środowisku graficznym. W tym przypadku człowiek nie jest jedynie biernym odbiorcą obrazów (teleobecność symulacji), lecz zaczyna utożsamiać się ze swoim obrazem, traktując w ten sam sposób inne ludzkie wcielenia. Jak wskazuje Myoo, przekroczony zostaje w ten sposób użytkowy charakter obrazu i następuje zwrot w kierunku jego egzystencjalnego charakteru, przeżywania swojego wcielenia<sup>14</sup>. Teleobecność symulacji odsyła nas zatem do pola treści tworzonych przez użytkowników o charakterze pokrewnym telewizji (filmików czy zdjęć zamieszczony na takich portalach, jak YouTube, TikTok czy Instagram), teleobecność dialogu – do pola komunikatorów (np. Microsoft Teams, Messenger, Zoom), a teleobecność personalna – do pełnowymiarowych awatarów, które komunikują się w sposób zbliżony do świata fizycznego (np. w Second Life, na platformie Spatial czy Roblox). Poziom immersji zależy przede wszystkim od możliwych środków oferowanych przez oprogramowanie oraz od dostępności dodatkowych urządzeń, np. zanurzenie przy wykorzystaniu kontrolerów w postaci specjalnych rękawic umożliwiać może gestykulacje (fizyczny ruch zostaje zintegrowany z ruchem awatara na ekranie). W przypadku tych form teleobecności, które wiążą się z wykorzystywaniem audiowizualności przechwytywanej przez urządzenia – takie jak aparaty, mikrofony, kamerki internetowe – ciało fizyczne pozostaje bazowym komponentem kreacji awatarowego wcielenia. Odzwierciedla ono – w mniejszym lub większym stopniu – „fizyczne

---

<sup>13</sup> Tamże, 107–110.

<sup>14</sup> Tamże, 110.

ja”. Dostępne są pewne formy alternacji (również w czasie rzeczywistym), np. różnego rodzaju filtry, efekty czy modulatory głosu, niedostępne w tym samym stopniu w świecie fizycznym. W niektórych przypadkach całkowite „zerwanie” powiązań z „ja-fizycznym” może nie być tak łatwe, np. używanie mikrofonu do komunikacji zamiast pisania na chacie może zdradzić niepewność w głosie, jako że przemawia wtedy człowiek stojący za swoim awatarem. Pełnię przekształceń użytkownik zyskuje w przypadku, gdy tworzy swój wizerunek od podstaw, posiłkując się dostępnymi opcjami kreacji: w przypadku trójwymiarowych przestrzeni cyfrowych dobieramy wszystko (pigment elektronicznej skóry, figury ciała, strój, włosy itd.). W tym przypadku użytkownik tworzy takiego awatara, z którym może poczuć jakiś rodzaj więzi, niekoniecznie wynikający z mimetyzmu tj. wierności odwzorowania względem fizycznego obrazu siebie. Może próbować oddać swój wygląd rzeczywisty lub się od niego odłączyć. Dotyczy to również sfery zachowań – niektóre platformy mogą oferować możliwość personalizacji używanych animacji, np. sposobu poruszania się czy siedzenia.

Powyższy podział odnosi się do sposobu realizacji zapośredniczonej obecności, różnicuje on poziomy immersyjności („zanurzenia”), interaktywności oraz kwestię stronności komunikacji: obustronną w przypadku teleobecności dialogu, a jednostronną w przypadku teleobecności symulacji. Niemniej, nawet w tym drugim przypadku istnieje odbiorca publikowanej treści, co odsyła nas do kontekstu społecznego. Wspólna różnym formom teleobecności wydaje się próba wyważenia „ja” prezentowanego samemu sobie („ja-dla-siebie”; wewnętrzne poczucie siebie) i tego prezentowanego innym („ja-dla-innych”; związana z jednej strony z uleganiem wpływowi otoczenia, z drugiej – próbą wpłynięcia na to, jak jednostkę postrzegają inni). Może się tu pokazywać rodzaj napięcia między „ja-faktycznym” (jaką osobą jestem „naprawdę”<sup>15</sup>) i „ja-preferowanym” (jaką osobą chciałbym być i jak chciałbym być postrzegany); to w przestrzeni pomiędzy nimi odbywa się awatarowa kreacja. Możliwość głębokiego przekształcenia i modyfikowania obrazu siebie może nas kierować na pole krytyki autentyczności i realności awatarów

---

<sup>15</sup> Próbuując zdefiniować owo „ja-faktyczne”, możemy napotkać pewne przeszkody. W przypadku fizycznego wyglądu dysponujemy dość wyraźnym punktem odniesienia, co jednak w przypadku osobowości? Pewne cechy mogą pozostawać względnie stałe, bez względu na warunki funkcjonowania jednostki, inne mogą jednak zmieniać się w zależności od kontekstu społecznego. Nie musi wiązać się to z „udawaniem” kogoś, kim się nie jest, lecz zmiennością postaw jednostki w zależności od otoczenia.

w duchu Baudrillardowskiej teorii symulaków<sup>16</sup> – w tym rozumieniu awatar jest *symulakrum* człowieka, jego imitacją, wcielając się w świat cyfrowy bierze udział w „e-maskaradzie”, poprawia swój e-wizerunek w programach graficznych, przypisuje sobie cechy, których nie posiada w świecie realnym, nadaje sobie nowe imiona, wciela się w inne postacie, ukrywa swoje „prawdziwe oblicze za zasłonami”. Jego cyfrowa tożsamość to efekt autodefinicji, to zbiór wyobrażeń na własny temat, prezentowanych innym w „życiu na pokaz”<sup>17</sup>. Choć zakres przekształceń, którym może poddawać się człowiek uobecniający się w przestrzeni cyfrowej jest istotnie poszerzony, to pewnych zmian w prezentacji siebie może jednostka dokonywać „środkami analogowymi” – sięgając po ingerencje w postaci operacji plastycznych czy, mniej inwazyjnie, poprzez kontrolę swoich reakcji i zachowań. Sztuczność i modyfikowalność „ja” nie są zatem cechami przynależącymi wyłącznie do sfery cyfrowej, choć bez wątplenia możliwości „autokreacji” w świecie fizycznym są dalece trudniejsze do realizacji niż w warunkach zapośredniczenia.

### Tożsamość w epoce zapośredniczenia – szanse i wyzwania

Elektroniczne instrumentarium, dostępne osobom uobecniającym się świecie cyfrowym zdaje się uwyrażniać te koncepcje tożsamości, które podkreślają jej narracyjność, dynamiczność oraz zdecentralizowanie. Wiąże się to z co najmniej dwoma kwestiami – po pierwsze, ze spotęgowaną możliwością wcielania się w różne awatary, po drugie, ze społecznym aspektem funkcjonowania w cyfrowych światach. Koncepcje związane z ujmowaniem jaźni jako zdecentralizowanej nie są przy tym koncepcjami rodzącymi się pod wpływem cyfryzacji. Współczesne koncepcje postrzegające jaźń jako „rozmytą” i zdecentralizowaną zostały uformowane w znacznym stopniu przez krytykę tradycyjnych, wyłonionych w nowożytności form ujmowania podmiotu jako bytu substancjalnego i esencjalnego. Takie pojmowanie podmiotu powstało przede wszystkim pod wpływem Kartezjusza i jego tezą, że *res cogitans* jest centralnym podłożem, niezaprzeczalnym, oczy-

---

<sup>16</sup> Jean Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, tłum. Sławomir Królak (Warszawa: Sic!, 2005).

<sup>17</sup> Marta Gliniecka, „Profil na Facebooku – awatar, wirtualna maska czy obraz siebie? O konstruowaniu tożsamości internetowej”, *Zarządzanie Mediami* 5, nr 2 (2017): 90–91, DOI: 10.4467/23540214ZM.17.007.7296.

wistym i niepowątpiewalnym<sup>18</sup>. Koncepcja Kartezjusza stała się wielowiekowym celem intelektualnych ataków, ale i punktem odniesienia dla kolejnych koncepcji rodzących się na jej gruncie. Dzisiaj podmiot jest filozofii postrzegany w różny sposób. Jak zauważa Małgorzata Kowalska, na podstawie swoich poszukiwań ujęć podmiotowości zarówno w koncepcjach czasowo odleglejszych, jak i tych bliższych naszym czasom, głównym problemem „podmiotu” zawsze była i jest jego nieredukowalna wieloznaczność, uwikłanie w relacyjność z czymś innym (innym człowiekiem, Bogiem czy ciałem)<sup>19</sup>. Współczesne koncepcje podmiotowości zaakceptowały to uwikłanie, czyniąc je wyzwaniem, z którym należy się zmierzyć – koncepcja stałego podmiotu zostaje zastąpiona przez podmiot dynamiczny, istniejący w ciągłym napięciu<sup>20</sup>. Owo napięcie może się uwydatniać we Freudowskiej teorii rozszczepionej osobowości (nieustannej walki ego z id i superego), Sartre’owskim *l’enfer, c’est les autres*” czy w postrzeganiu człowieka jako bytu relacyjnego, niekoniecznie konfliktowo, np. w ujęciach filozofów dialogu.

Cyfrowa partycypacja wiąże się z przyjmowaniem rozmaitych wcieleń, niekoniecznie spójnie powiązanych, czy to na potrzeby rozrywkowe (np. w grach komputerowych), użytkowo-komunikacyjne (różne platformy społecznościowe sprzyjać mogą innym formom auto-prezentacji, np. LinkedIn wiąże się z wizerunkiem profesjonalnym, a TikTok – bardziej lekkim i rozrywkowym) czy egzystencjalne (np. „przeżywanie drugiego życia” w światach społecznościowych, takich jak Second Life). Ta różnorodność wcieleń sprzyja eksperymentowaniu z wizją samego siebie i budowaniu swojego wizerunku z różnych części i form wyrazu na wzór patchworku. „Unarracyjnienie” tożsamości osobowej staje się wtedy aktywnością, która wiąże się ze zdolnością autoregulacji – by nie utracić swej spójności i ciągłości, wymaga aktualizacji i reinterpretacji, znoszenia sprzeczności i niezgodności. Nie jest ona jednak całkowicie kontrolowalna i zależna od jaźni, która „snuje o sobie opowieść”, lecz – by nie popaść w fikcyjność – powinna uwzględ-

---

<sup>18</sup> Ewa Partyga, „Tożsamość dziś: narracyjna? dialogowa? performatywna?”, *Przestrzenie Teorii* 2008, nr 10: 64, DOI: 10.14746/pt.2008.10.6.

<sup>19</sup> Małgorzata Kowalska, „Dialektyka podmiotu”, w: *Podmiotowość i tożsamość*, red. Jacek Migasiński (Warszawa: Wydział Filozofii i Socjologii Uniwersytetu Warszawskiego, 2001), 32–40.

<sup>20</sup> Partyga, „Tożsamość dziś”, 64–65.

niać do pewnego stopnia kontekst dłań zewnętrzny, związany m.in. z realizacją różnych działań, czasowością czy z funkcjonowaniem w wymiarze społecznym<sup>21</sup>.

Człowiek wyłania swojego awatara, „pisząc” pewną opowieść o sobie, przy czym nie posługuje się wyłącznie pismem, lecz również innymi formami wyrazu. Medium tworzenia tej opowieści mogą być portale społecznościowe – służące nie tylko jako narzędzie do interakcji i komunikacji z innymi, lecz pełniące również funkcję medialnej wizytówki prezentującej naszą osobę<sup>22</sup>. Awatary tworzone na potrzeby partycypacji w przestrzeni mediów społecznościowych są awatarami narracyjnymi, konstruowanymi – jak wskazuje Małgorzata Jacyno – z „jakości doznaniowych”<sup>23</sup>. Przestrzeń zmediatyzowana pełni funkcję „archiwizatora zdarzeń”; użytkownicy dzielą się relacjami ze swojego życia, upubliczniając do wglądu zarówno zdarzenia niezwykłe (sukcesy, zmiana pracy, ukończenie szkoły, zawarcie związku małżeńskiego), jak i czynności codzienne (przebudzenie z rana, zjedzone posiłki, wyprawa na zakupy, spotkania ze znajomymi). Owe „jakości doznaniowe” przyjmować mogą różne formy – przeczytana książka, obejrany film, wysłuchana muzyka, relacja z odbytej podróży, udostępniane w formie graficznej motta i cytaty, zdjęcia w tle. Wszystkie te formy mają przekazywać jakąś fragmentaryczną prawdę o użytkowniku. Profil na serwisie społecznościowym staje się cyfrowym ekwiwalentem utkanej z fragmentów prezentowanej świata tożsamości narracyjnej. To relacja z życia, mieszanka autoekspresji i autokreacji, która w swym wyrazie sytuuje się gdzieś pomiędzy idealizacją a dokumentacją. Idealizacja jest przy tym dążeniem do ukazania swego życia w jak najlepszym świetle, nierzadko na granicy fałszu, natomiast druga z technik opiera się na przekazie nieprzerobionym, „surowym”, mającym autentycznie oddać rzeczywistość<sup>24</sup>.

---

<sup>21</sup> Por. Andrzej Kapusta, „Podmiotowość, jaźń, tożsamość”, *Diametros* 2006, 7: 196–197, DOI: 10.13153/diam.7.2006.216.

<sup>22</sup> Zbyszko Melosik, *Kultura popularna i tożsamość młodzieży. W niewoli władzy i wolności* (Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls”, 2013), 239.

<sup>23</sup> Mirosław Filiciak, Michał Danielewicz, Mateusz Halawa, Paweł Mazurek, Agata Nowotny, *Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo w kulturze* (Warszawa: SWPS, 2010), 62–63.

<sup>24</sup> W mediach społecznościowych zauważyć można tendencje wpisujące się w trend ciało-pozytywności – ludzie publikują zdjęcia bez cyfrowej obróbki, wystawiając na widok swoje prawdziwe ciała, ze wszystkimi ich wadami i zaletami. Pojawiają się też próby wprowadzania mediów społecznościowych, stawiających na promowanie autentyczności chwili, takie jak np. zyskujące na popularności BeReal, na którym publikować można tylko niezmodyfikowane treści wykonane w czasie rzeczywistym. Można wyczuć pewne społeczne „przemęczenie” domi-

Komunikacja w świecie cyfrowym przybiera formę specyficznej mieszanki znaków, dźwięków i ruchu, którą Jaron Lanier określa jako „post-symboliczną” (*post-symbolic communication*). Uczestnicy światów online mogą porozumiewać się ze sobą przy pomocy innych środków niż słowa, dzięki możliwości manipulowania i kształtowania obiektów w tych światach, które nie muszą odsyłać do świata fizycznego<sup>25</sup>. Na podobną kwestię zwraca uwagę Jacek Dukaj w zbiorze esejów *Po piśmie*. Zdaniem Dukaja, znajdujemy się obecnie w okresie przejściowym między kulturą piśmienną a kulturą postpiśmienną, którą nazywa epoką „bezpośredniego transferu przeżyć”. Przejście to manifestuje się w odchodzeniu od komunikacji opartej przede wszystkim na piśmie w stronę audiowizualności. W sferze internetowej to obraz odgrywa najważniejszą rolę. Tekst stanowi coraz częściej element poboczny, nie jest on głównym środkiem przekazu – przemianę tę widać wyraźnie na podstawie rozwoju mediów społecznościowych<sup>26</sup>. W przyszłości, zdaniem Dukaja, komunikacja przyjąć może formę komunikacji bezpośredniej, niewymagającej przez odbiorcę komunikatu jego dekodowania (tak jak w przypadku komunikacji przy wykorzystaniu słów czy obrazów), przeżycia mają być transferowane bezpośrednio między umysłami przy wykorzystaniu interfejsu umysł-maszyna, *mind-machine interface*)<sup>27</sup>.

Rolę w awatarowym uobecnieniu odgrywa nie tylko autokreacja i autoekspresja, lecz również społeczny kontekst funkcjonowania. Przestrzeń światów cyfrowych jest w znacznej mierze przestrzenią komunikacyjną, w której jednostka wchodzi w relacje z innymi, w mniejszym lub większym stopniu ulegając ich wpływowi. Z jednej strony, może być to związane z próbą szukania akceptacji w danej społeczności, z drugiej zaś – z porównywaniem się z innymi i próbą odnalezienia siebie w świecie złożonych relacji społecznych. Wyzwaniem, zwłaszcza dla osób młodych, choć niewyłącznie, jest ustanowienie spójnego poczucia własnej

---

nacją wyidealizowanych obrazów, nie oznacza to jednak ich całkowitego zaniku, co pokazuje również przypadek BeReal. Mimo że serwis sprzyjać miał autentyczności, to część użytkowników szybko uległa „imperatywowi idealizacji” i zaczęła „inscenizować” swoje codzienne życie.

<sup>25</sup> Michael Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality* (New York: Oxford University Press, 1994), 116; zob. Jaron Lanier, *Virtual Reality and the Future of Natural and Computer Languages*, <http://www.jaronlanier.com/columbia.html> (dostęp: 20.11.2022).

<sup>26</sup> Facebook jako medium oparte w głównej mierze na tekście traci obecnie na znaczeniu, popularnością cieszy się natomiast Instagram, oparty na obrazie, oraz TikTok, bazujący na udostępnianiu przez użytkowników krótkich nagrań wideo (często nawet kilkunastosekundowych).

<sup>27</sup> Jacek Dukaj, *Po piśmie* (Kraków: Wydawnictwo Literackie, 2019), 152–153.

integralności. Jak podkreśla Sherry Turkle, okres adolescencji jest czasem świadomej autokreacji, w którym młoda osoba musi określić siebie na drodze introspekcji i eksperymentów z różnymi postawami i poglądami, by dopasować się w świat złożonych relacji i rozwinąć obraz własnego „ja”, do czego może wykorzystywać przestrzeń cyfrową jako przestrzeń eksperymentów<sup>28</sup>. Wyzwanie określenia siebie w stosunku do świata trafiło na bezprecedensowy grunt w postaci dojrzewania w epoce internetowego hiperpołączenia, w której określanie samego siebie w kontekście relacji do grupy odniesienia stało się zagrażająco silne. Punktem odniesienia są użytkownicy, z którymi jednostka mogłaby nie mieć kontaktu w swojej pozainternetowej, „geofizycznej bańce”; obszar poszukiwania aprobaty i akceptacji (motywującego nie tylko osoby młode) został poszerzony o świat cyfrowy, już nie tylko fizyczny. Pragnienie kontaktów społecznych i akceptującej przynależności jest obecnie realizowane nie tylko w najbliższym gronie, lecz na publicznym społecznościowym forum, dostępnym do wglądu również dla osób postronnych<sup>29</sup>. Młoda jednostka nie tylko stoi przed wyzwaniem określenia tego, kim chce być (stykając się w Internecie z historiami wybitnych sukcesów innych osób), lecz i tego, jak chce być postrzegana (próbując aktywnie kształtować swój publiczny wizerunek). Rola jaźni odzwierciedlonej we współczesnym świecie zdaje się być znacząco zintensyfikowana, gdyż to dopiero w dobie mediów społecznościowych pojawiła się silna i upowszechniona presja, by każdy rozwijał siebie jako (mniej lub bardziej znaną) markę osobistą, co nierzadko przekłada się na poczucie własnej wartości. Sztuka autoprezentacji wydaje się w dzisiejszym świecie jedną z kluczowych kompetencji. Źródeł takiego stanu rzeczy poszukiwać można nie tylko w procesie mediatyzacji życia, ale również w dominacji późnokapitalistycznego sposobu myślenia o sobie samym i swoich relacjach z innymi, wraz z jego paradygmatem ekspansyjnej komodyfikacji. Medialny charakter autoprezentacji odsyła nas do charakteru relacji społecznych w usieciowionym świecie; w świecie, tym którym zintensyfikował się model kontaktu oparty na dualnej roli człowieka, który z jednej strony obserwuje innych, a z drugiej sam jest obserwowany. Mobilność urządzeń sprawiła przy tym, że nawet w życiu poza-siecią istnieje ryzyko że zostaniemy nagrani; życie może stać się wtedy spektaklem profilaktycznej samokontroli, aktora, którego poczynania mogą śledzić odbiorcy z za

---

<sup>28</sup> Sherry Turkle, *The second self: Computers and the Human Spirit* (Cambridge: MIT Press, 2005), 131–132.

<sup>29</sup> Shoshana Zuboff, *Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy*, tłum. Alicja Unterschuetz (Poznań: Zysk i S-ka, 2020), 619.

ekranów. Prymat oceny samego siebie i swoich zachowań przesuwają się od wewnątrz na zewnątrz. Zbyt silne ugruntowanie poczucia własnej tożsamości na „społecznym lustrze” może stwarzać zagrożenie niestabilnego poczucia własnej wartości i wewnętrznej pustki, ponieważ utrata tego lustra – jak pisze Shoshana Zuboff – „odczuwana jest jako niebyt”<sup>30</sup>. Pojawienie się mediów społecznościowych (z ich mechanizmami uzależniającymi) i przywiązanie do nich od najmłodszych lat mogło utrudnić osobom młodym zdystansowanie się od społecznego lustra i zbudowanie swojego autonomicznego obrazu siebie. Bez zbudowania wewnętrznych zasobów jednostka pozostaje bytem rozproszonym, niestabilnym, zmiennym, poddającym się licznym fluktuacjom. Są to wnioski, które Zuboff wyłącza na podstawie prac psychologów rozwoju; jeden z nich – Robert Kegan – jeszcze przed pojawieniem się mediów społecznościowych zwracał uwagę na to, że na pewnym etapie rozwoju jednostka nie ma ukształtowanej jaźni niezależnej od kontekstu „polubienia przez innych ludzi”<sup>31</sup>. Zagrożenie pojawia się wtedy, gdy praca nad skonstruowaniem siebie zostaje pominięta, a „wewnętrzna pustka” jest wypełniana systemem przekonań grupy, do której należy jednostka. Nie zostaje wykształcona autonomiczna tożsamość, a zamiast niej funkcjonuje tożsamość nieustannie „zasilana z zewnątrz”<sup>32</sup>. Powracamy tu do problemu wskazanego na początku – granic między obrazem „ja-dla-siebie” (wewnętrznego zasobu, pozytywanego na drodze różnych form introspekcji) i „ja-dla-innych” (jaźni odzwierciedlonej, społecznego lustra). Do tej pary można dodać jeszcze trzecią – jaźń autentyczną. Wyznaczenie tej trzeciej jaźni wydaje się przede wszystkim zależeć od zajętą stanowiska w kwestii relacji między powyższą parą pojęć: co powinno być istotniejsze – kim jestem dla samego siebie czy kim jestem dla innych? Jeśli przyjmujemy optykę wspólnotową, to nasze indywidualne decyzje i zachowania w realny sposób dotyczą innych ludzi, z którymi jesteśmy „uwikłani” w relacje; żyjemy pośród innych; kwestia tego, kim jesteśmy dla samych siebie staje się wtórna wobec tego, jak nasze zachowania i decyzje odczytują inni<sup>33</sup>. Być może rozwiązaniem byłoby raczej pogodzenie ich obu, biorąc pod uwagę, że jednostka

---

<sup>30</sup> Tamże, 618.

<sup>31</sup> Za: Zuboff, *Wiek kapitalizmu inwigilacji*, 616–617; por. Robert Kegan, *The Evolving Self. Problem and Process in Human Development* (Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1982), 96.

<sup>32</sup> Tamże.

<sup>33</sup> Joanna Klimczyk, „O tęsknocie za tożsamością performatywną”, *Etyka* 2004, nr 37: 230, DOI: 10.14394/etyka.559.

przychodzi na świat już w pewnych relacjach, a kształtujące się „ja-dla-siebie” rodzi się w kontakcie społecznym, choć pewne osobiste predyspozycje mogą być przyrodzone (genetycznie, biologicznie). Jest to spór, którego nie będziemy tutaj rozwiązywać, odsyła nas on jednak do pewnego wniosku na gruncie rozważań nad awataryzmem – w kontekście tożsamości nie mamy do czynienia z zupełnie nowym problemem, nowe jest środowisko i kontekst (uwydatnienie i intensyfikacja). Istota problemu pozostaje jednak ta sama: określić siebie w stosunku do świata.

### Podsumowanie

Świat cyfrowy jako twór ludzki wydaje się być niejako odbiciem świata „poza-internetowego”, być może o charakterze krzywego zwierciadła, które powiększa, pogłębia lub zniekształca. Odnajdujemy w nim odzwierciedlenie zjawisk, z którymi mieliśmy i mamy do czynienia bez technologicznego zapośredniczenia: odnalezienia swej roli na scenie życia dzielonej z innymi aktorami. Zdolność człowieka do wcielania się w rozmaite cyfrowe formy może potęgować ryzyko zagubienia siebie w mnogości przeżywanych i odgrywanych ról, dostępnych rekwizytów i masek. Cyfrowe lustro odsłania nam człowieka jako istotę rozdartą nie tylko w stosunku do otoczenia, lecz również w stosunku do samego siebie – odrzucać może pewne części samego siebie, ukrywać je, nie dopuszczać do ich zaimanifestowania. Rozłam tego rodzaju może przejawiać się w postaci aktu kreacji opowieści o sobie i swoim życiu, w którym nie ma miejsca na elementy uznawane za niepożądane i zagrażające spójności prowadzonej narracji. Przy czym świat cyfrowy może być tak samo ambiwalentny i niejednoznaczny w ocenie, jak rzeczywistość „poza-internetowa”. Istotną staje się umiejętność równoważenia i asymilowania doświadczeń ze świata fizycznego, cyfrowego i cyberrealnego świata pomiędzy. Fundamentalnym problemem może okazać się rozumienie nie tego, co wirtualne, lecz przede wszystkim tego, co realne. Człowiek nie zawsze żyje życiem, które można by ocenić jako szczere i autentyczne: bez względu na to, czy kontakt jest zapośredniczony czy nie; przyjmuje różne wcielenia w życiu społecznym, przed innymi, a co więcej – nierzadko zakrywa się również przed samym sobą.

## Bibliografia

- Baudrillard, Jean. *Symulakry i symulacja*. Tłum. Sławomir Królak. Warszawa: Sic!, 2005.
- Boellstorff, Tom. „Virtuality: Placing the Virtual Body: Avatar, Chora, Cypherg”. W: *A Companion to the Anthropology of the Body and Embodiment*, red. Frances E. Mascia-Lee, 504–520. Hoboken: Wiley-Blackwell, 2011. DOI: 10.1002/9781444340488.ch29
- Dukaj, Jacek. *Po piśmie*. Kraków: Wydawnictwo Literackie, 2019.
- Filiciak, Mirosław, Michał Danielewicz, Mateusz Halawa, Paweł Mazurek, Agata Nowotny. *Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo w kulturze*. Warszawa: SWPS, 2010.
- Floridi, Luciano. „The Onlife Manifesto”. W: *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyper-connected Era*, red. Luciano Floridi, 7–13. Cham: Springer International Publishing, 2015. DOI: 10.1007/978-3-319-04093-6\_2
- Gliniecka, Marta. „Profil na Facebooku – awatar, wirtualna maska czy obraz siebie? O konstruowaniu tożsamości internetowej”. *Zarządzanie Mediami* 5, nr 2 (2017): 89–103. DOI: 10.4467/23540214ZM.17.007.7296
- Goffman, Erving. *Człowiek w teatrze życia codziennego*. Tłum. Paweł Śpiewak, Halina Datner-Śpiewak. Warszawa: Aletheia, 2020.
- Gurczyński, Jacek. *C: | > Czym jest wirtualność „Matrix” jako model rzeczywistości wirtualnej*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2013.
- Hatałska, Natalia. *Trendbook2013*, <https://www.slideshare.net/nhatałska/trendbook-2013> (dostęp: 11.12.2022).
- Heim, Michael. *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press, 1994.
- Kapusta, Andrzej. „Podmiotowość, jaźń, tożsamość”. *Diametros* 2006, nr 7: 193–198. DOI: 10.13153/diam.7.2006.216
- Kegan, Robert. *The Evolving Self. Problem and Process in Human Development*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1982.
- Klimczyk, Joanna. „O tęsknocie za tożsamością performatywną”. *Etyka* 2004, nr 37: 227–247. DOI: 10.14394/etyka.559
- Kowalska, Małgorzata. „Dialektyka podmiotu”. W: *Podmiotowość i tożsamość*, red. Jacek Migasiński, 32–40. Warszawa: Wydział Filozofii i Socjologii Uniwersytetu Warszawskiego, 2001.
- Lanier, Jaron. *Virtual Reality and the Future of Natural and Computer Languages*, <http://www.jaronlanier.com/columbia.html> (dostęp: 20.11.2022).
- Melosik, Zbyszko. *Kultura popularna i tożsamość młodzieży. W niewoli władzy i wolności*. Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls”, 2013.
- Myoo, Sidey. *Ontoelektronika*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2013.
- Partyga, Ewa. „Tożsamość dziś: narracyjna? dialogowa? performatywna?”. *Przestrzenie Teorii* 2008, nr 10: 63–73. DOI: 10.14746/pt.2008.10.6
- Sobczak, Katarzyna. „Tożsamość czy tożsamości? »Ja« w świecie cyberrealnym”. W: *Wirtualność jako realność*, red. Zbigniew Rykiel, Jarosław Kinal, 23–42. Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, 2014.

Bartosz Kuczyński, Tożsamość człowieka w erze zapośredniczenia

Turkle, Sherry. *Life on the Screen – Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster, 1995.

Turkle, Sherry. *The second self: Computers and the human spirit*. Cambridge: MIT Press, 2005.

Zuboff, Shoshana. *Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy*. Tłum. Alicja Unterschuetz. Poznań: Zysk i S-ka, 2020.

## Summary

### **Personal Identity in the Era of Remote Living: Avatars in the Theatre of Cyberreal Life**

The article deals with issues related to human participation in cyberspace in the context of the problem of personal identity and the challenges associated with remote forms of communication. The research perspective is based on the notion of the theatricality of life, in matters such as self-expression and self-creation as well as with regard to social coexistence. Digital technologies gave rise to new opportunities for self-representation, enabling individuals to shape their identities in more decentralized and fragmented ways. The article focuses on aspects of digital presence such as conditions of avatarization, the avatar-user relationship, and digital forms of self-expression. The article suggests that one of the main challenges people face in a digitally mediated world is to maintain a coherent sense of self. It requires embracing a more nuanced and multifaceted understanding of personal identity, which takes into account the individual's entanglement in relationality (with oneself, with one's avatars, and with other people).

Keywords: avatar, cyberspace, personal identity, social media

## Zusammenfassung

### **Menschliche Identität im Zeitalter der Vermittlung: Avatare im Theater des cyberrealen Lebens**

Der Artikel befasst sich mit Fragen der Teilnahme des Menschen im Cyberspace im Zusammenhang mit der Frage nach der persönlichen Identität und den Herausforderungen, die sich durch die technologische Vermittlung von Kommunikation ergeben. Der Forschungshorizont wird durch die Frage nach der Theatralität des Lebens bestimmt; der Schwerpunkt liegt auf der Bedeutung der Selbstdarstellung und der Selbstgestaltung sowie auf dem Einfluss des sozialen Umfelds auf das Individuum. Die digitalen Technologien haben neue Bedingungen für

Bartosz Kuczyński, Tożsamość człowieka w erze zapośredniczenia

die Selbstdarstellung geschaffen, die es dem Einzelnen ermöglichen, seine Identität auf stärker dezentralisierte und fragmentierte Weise zu gestalten. Es werden solche Aspekte der digitalen Präsenz wie die Bedingungen der Avatarisierung, die Avatar-Nutzer-Beziehung und die vermittelten Ausdrucksmittel besprochen. Der Artikel legt nahe, dass eine der größten Herausforderungen für Menschen in einer digital vermittelten Welt darin besteht, ein kohärentes Selbstbewusstsein zu bewahren. Dies erfordert eine Annahme von differenzierteren und facettenreicheren Ansätzen zur persönlichen Identität, die die Verstrickung eines Individuums mit der Relationalität (mit sich selbst, mit ihren Avataren und mit anderen Menschen) mit einbezieht.

Schlüsselwörter: Avatar, Cyberspace, persönliche Identität, soziale Medien

Information about Author:

BARTOSZ KUCZYŃSKI, M.A., Institute of Philosophy, University of Warmia and Mazury; address for correspondence: Instytut Filozofii UWM, ul. K. Obizta 1, PL 10-725 Olsztyn; e-mail: bartosz.kuczynski@uwm.edu.pl

