

# Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Cultura I (2010)

WOKÓŁ MEDIÓW

*Małgorzata Gajak-Toczek*

## Tożsamość a współczesne media

### Flâneur – nomada

Metafora flâneura\* – spacerowicza, postaci odrealnionej, zdecentralizowanej, pragnącej zachować anonimowość, podchwytyjącej wszystko, ale pozostającej w ukryciu, w wyrazisty sposób oddaje współczesną tożsamość medialną. Jego cechą konstytutywną stało się spojrzenie. Patrzy ciągle, jednak w sposób nienaturalny, nierzucający się w oczy. Wałęsając się po ulicach, rozglądając się po witrynach sklepowych, ma w sobie coś z poety, detektywa, spiskowca, fotografa, filozofa, etnografa, antykwariusza współczesności, kolekcjonera, a nawet zbrodniarza. Jest on wyrafinowanym estetą z uwielbieniem przypatrującym się miejskiej scenerii – wyimaginowanej sceny dramatycznej. Charakteryzuje go tajemniczość, niecierpliwość, ciekawość, czerpanie radosnej przyjemności z oglądania, przyglądania się (bezcelowego), umiłowanie niejednoznaczności i nowości, sceptyczny dystans, brak zaangażowania. Zatłoczona ulica stanowi dla niego swoiste theatrum, pełne różnorodnych masek i cieni.

Posiąść tłum – oto jego namiętność i powołanie. Wieka rokosz dla prawdziwego flâneura i rozmiłowanego obserwatora: zamieszkać w mnogości, falowaniu, ruchu, w tym, co umyka, co jest nieskończone. Być poza domem, a przecież czuć się wszędzie u siebie; widzieć świat, być w środku świata i w ukryciu zarazem, takie są drobne przyjemności tych umysłów niezależnych, namiętnych, bezstronnych, które słowo tylko nieudolnie potrafi scharakteryzować. Obserwator to książę, który wszędzie zachowuje incognito, [...] wchodzi w tłum niby do ogromnego zbiornika elektryczności. Można by go też porównać do lustra, równie ogranego jak ten tłum; do kalejdoskopu obdarzonego świadomością, przy każdym poruszeniu odsłaniającego wielorakie kształty życia i zmienny wdzięk wszystkich jego elementów. Jest to ja wiecznie niesyte wszelkiego nie-ja, w każdej chwili oddające je i wyrażające w obrazach bardziej żywych niż życie, zawsze niestałe i ulotne (Baudelaire 1998: 15).

Jego władza jest piękna, nie ogranicza bowiem ani nie ingeruje w rzeczywistość tych, którzy jej podlegają.

---

\* Źródła tego terminu sięgają XIX wieku, kiedy to rozpoczął się trwający do dziś okres domów towarowych, masowej turystyki, rozrywek, prasy itp.

Kontrola estetyczna, którą sprawuje, nie wpływa na rzeczywistość, w jakiej zanurzone są jej przedmioty. Nie ogranicza ona w niczym ich opcji. Sadza ona wprawdzie kontrolera w fotelu reżyserskim, ale aktorzy widowiska, jakie dla własnej tylko przyjemności reżyseruje, nie wiedzą o tym – nie wiedzą nawet, że są aktorami, że w czyjejs wyobraźni toczy się przedstawienie, że spoczywa na nich reżyserska uwaga (Bauman 1996: 227).

Flâneur przypomina gracza bez reszty pochłoniętego swoją zabawą:

oczywa wyobraźni widzi [...] życie jako scenę, a [...] [ludzi – M.G.-T.] jako aktorów. Czyni to na własną rękę i [...] mało go [...] obchodzi, co inni, w tym i dobrani przez niego aktorzy sztuki, jaką wymyślił, pomyśla czy uczynią. Jest on w tym przedstawieniu jednocześnie scenarzystą, reżyserem, inspicjentem, suflerem, jedynym widzem i jedynym recenzentem (Bauman 1996: 232).

Przestrzeń jego „monotonnego błędzenia”, w które wpisany jest także komponent poznawczy – wędrując nie tylko błąka się wśród płataniny dróg, „ale poddaje swoje położenie refleksji, usiłuje je poznać i zrozumieć” (Paetzold 1999: 114–119) – stanowi labirynt miasta postrzeganego jako palimpsest, oznaczającego rękopis pisany na pergaminie, z którego zdarto pierwotny tekst. Metafora ta, stanowiąc przejaw współczesnej humanistyki architekturę i urbanistykę czyniącą pretekstem refleksji, miasto traktuje jako wieloznaczną, niepoddającą się jednoznaczному odczytaniu księgę, a jego mieszkańców jako czytelników, którzy tę książkę jednocześnie piszą i odczytują. Przestrzeń ta jest całkowicie subiektywna, fragmentaryczna, ekscentryczna, nie poddaje się uznawanym kryteriom, a sama wędrówka odbywa się spontanicznie i przypadkowo, bez mapy czy przewodnika, autorytetu czy wcześniej określonego programu\*.

Dla flâneura żyjącego między frontonami budynków, [...] ulica staje się mieszkaniem. [...] Mury są dla niego pulpitem, o który opiera swój notes; kioski z gazetami służą mu za biblioteki, a kawiarniane tarasy to wykusze, z których po zakończonej pracy spogląda na swój dobytek (Benjamin 1999: 365).

Miasto jako *pars pro toto* świata w ogóle uczy uważnej obserwacji, zapraszając jednocześnie do indywidualnej lektury.

Topos wędrówki towarzyszy ludzkości od zarania dziejów, ale współczesny nomadyzm oparty jest nie na przemieszczaniu się z miejsca na miejsce, lecz na przemierzaniu „uniwersów problemów” czy „krajobrazów znaczeń” (por. Levy 1997). Dotyczy on sposobu myślenia i odczuwania przez podmiot odpowiedniej przestrzeni iluzji, która zmienia się szybciej niż sam podmiot. Czas w tej przestrzeni nie ma wymiaru einsteinowskiego, ale raczej staje się „jakościowym modelem mierzenia przestrzeni”. P. Levy podkreśla, że przemieszczanie się nie oznacza opuszczenia konkretnego fizycznego miejsca, gdyż nowy nomadyzm „nie rozwija się wewnątrz żadnych terytoriów geograficznych, instytucji ani państw, lecz wewnątrz niewidzialnej przestrzeni rozumienia, wiedzy i siły intelektu” (Levy 1997: 131 i nast.).

---

\* Koncepcja labiryntu ujmowanego w kategorii kłacza pojawia w filozofii G. Deleuze'a i F. Guattariego. Podmiot nomadyczny, podobnie jak flâneur, życie swoje realizuje w ciągłej wędrówce; por. Deleuze, Guattari (1988), zob. również Wilkoszewska (2008).

Rozdział czasu i przestrzeni, jak też rozszerzenie możliwości doświadczania uczestnictwa w rzeczywistości internetowej i telewizyjnej, zwielokrotnienie kontaktów grupowych, nieograniczonych miejscem zamieszkania czy statusem społeczno-kulturowym, odsuwa na plan dalszy „zbiorowe projekty tożsamości” w tradycyjnym ujęciu wspólnot narodowych, regionalnych czy lokalnych, a także utrudnia realizację indywidualnych projektów tożsamościowych. Niepewność ontologiczną i epistemiczną rodzą ponadto: utrata znaczących innych, dyfuzja wartości, modeli, postaw i norm zachowań oraz restrukturyzacja istniejących „kanonów kulturowych”. Dziwić nie może zatem fakt, iż współczesnej kulturze trudno przypisać funkcje tworzenia, podtrzymywania i utrwalania ładu społecznego czy odnaleźć w dawnych wartościach kulturowych, normach, zwyczajach i tradycji podstawy do tworzenia tożsamości. „Niepewność na stałe” (Bauman 2000: 44) wpisana w egzystencję każdego człowieka rodzi potrzebę kreowania nowej tożsamości i Z. Bauman tak pisze o tym fakcie:

[t]ożsamość (l'ipseite Ricoeura), owa szczególność, jaka wyróżnia jaźń od innych jaźni, „nas” od innych, nie jest już dana w przedustawnym kształcie świata ani nie dekretowana odgórnie. Trzeba ją dopiero skonstruować, i trzeba ją konstruować wciąż na nowo (Bauman 2000: 51),

gdyż

strategia konstruowania wysunęła się zdecydowanie na plan pierwszy, jako że najsolidniejsze ponoć fundamenty tożsamości (w rodzaju terytorium czy rasy) okazały się w praktyce [...] niezdolne do konsolidowania, wieloznaczne i pod wieloma jeszcze względami niewarte zaufania (Bauman 1996: 318).

Nie o to więc idzie, by określić się raz na zawsze, by

cierpliwie piętro po piętrze i cegła po cegle budować swe jestestwo, swą tożsamość – ale o to, by nie dać się zdefiniować, by każda przybrana tożsamość była szatą, a nie skórą, by zbyt ściśle do ciała nie przylegała, by można było, gdy zajdzie potrzeba lub przyjdzie chęć, pozbyć się jej równie łatwo, jak się zdejmuje przepoconą koszulę (Bauman 2000: 143).

Rację trzeba przyznać przywołanemu powyżej socjologowi, który twierdzi, że

dziś tożsamość „ja” robi raczej wrażenie czystej iluzji, nienamacalnej, nienazywalnej i nieuchwytniej, podczas gdy jedyną, ze wszech miar namacalną i nazywaną rzeczywistością jest nasz obraz własny w oczach innych. Najgorsze jest to, że wcale nad nią nie panujemy (Bauman 2001: 11).

Uzupełnienie diagnoz Baumana dotyczących tożsamości ponowoczesnej stanowi „ja proteuszowe” R.J. Liftona, które jest płynne, wielowymiarowe i dzięki któremu przemieszczając się, tworzymy siebie na nowo (por. Lifton 1993). Propozycja zestawu tożsamościowego „zrób-to-sam” (Sarup 1996: 125) M. Sarupa mieści się też, jak sądzę, w tej charakterystyce. Tożsamość stanowi zatem praktykę poznawczą.

W kontekście powyższych rozważań jasny staje się fakt, że jednostka nabywa tożsamość w procesie przechodzenia przez furtkę semiotyczną do społeczeństwa

i samej siebie. Jeśli zatem przyjąć założenie, że poznaje ona tak, jak została poznana, to wobec tego w konfrontacji z epistemologią mediów należałoby zapytać, jak w kontekście świata medialnego wygląda proces postrzegania przez nią innych i siebie, a w związku z tym jej tożsamość?

W XXI wieku flâneura – nomadę cechują: mobilność, życie w wiecznym teraz świata medialnego, brak celu, nastawienie na przyjemności, „zbieranie wrażeń”, słowem: konsumpcja wszelkich dóbr. Nowoczesne media ze względu na swoje możliwości i charakter, czyli polio obrazowość i „pustość tych obrazów”, zachęcają do przemierzania świata telewizji i Internetu\*.

Telewizyjny *zapper* skacze po kanałach i decyduje o istnieniu pokazywanych mu obrazów. Pilot umożliwia manipulowanie oglądanym tekstem, wpływając na przebieg programu po to, aby złamać ciągłość struktury wewnętrznej, „by pomieszać ją z innymi strukturami do tego stopnia, że przeskakiwanie przypominać będzie nieład panujący w beładnej gadaninie” (Chateau 1997: 161). Praktykowanie zappingu daje człowiekowi możliwość interweniowania w program bez ponoszenia odpowiedzialności za takie działania. Innymi przejawami „telewizyjnej tożsamości” są: *zipping*, czyli przesuwanie taśmy na tzw. podglądzie celem uniknięcia niektórych reklam, scen lub też szczególnego skoncentrowania się na niektórych z nich; *flipping*, oznaczający zmianę kanału podczas trwania jakiegoś programu bądź *switching*, sprowadzający się do przeskakiwania po wszystkich istniejących kanałach, by w rezultacie powrócić do tego, który okazał się najbardziej interesujący. Cechą wspólną przywołanych form jest dekonstrukcja tekstu, pełne panowanie nad nowymi jakościami oraz osobiste przebywanie z obrazami. Jakby jednak nie patrzeć – indywidualna ingerencja sprowadza się do biernego odbioru przekazywanych treści.

Internauta, tworząc swoją osobowość on-line, definiuje się nie przez punkt widzenia, ale poprzez punkt przebywania. Kierując się możliwościami interakcyjnymi Internetu, uwiedziony wielością tej przestrzeni, wybiera to, co dla niego jest ciekawe, swobodnie przemieszczając się tam, gdzie istnieje złożony kontakt ze światem. Elektroniczne hiperautostrady łączą się ze sobą we wspólne środowisko poznawcze, w którym indywidualny użytkownik, będący jednocześnie producentem i konsumentem, staje się neuronowo-sieciową istotą.

Istnieje tylko jedno miejsce, w którym jestem w całości: wewnątrz mojej własnej skóry, nawet pomimo tego, że owa skóra i jej technicznie wspomagane przedłużenia zmysłowe sięgają daleko poza granice wzroku, słuchu i dotyku. Mój punkt przebywania nie jest ode mnie odseparowany, lecz zawiera mnie; nie jest on perspektywiczną wizją rzeczywistości, lecz miejscem określonym przez precyzję i złożoność moich kontaktów ze światem (Siwak 1998: 159).

---

\* Wielu badaczy Internet traktuje jako nową ziemię obiecaną – nową utopię. Wierzą oni w możliwość wytworzenia wspólnej dla całej ludzkości „estetycznej i etycznej inteligencji kolektywnej” ukierunkowanej na realizację zbiorowego celu, którym ma być zespołowe tworzenie wiedzy i bycia razem. Tożsamość taka istnieje przede wszystkim w przestrzeni wiedzy (pozostałe trzy rodzaje tożsamości związane są z trzema rodzajami przestrzeni: ziemską odpowiada tożsamości nomadycznej, druga wiąże się z przypisaniem do ziemi, określonego państwa, narodu, kolejna związana z przestrzenią towarów charakteryzuje się przynależnością do określonej grupy społecznej, a jej wyznacznikami są ustrój kapitalistyczny i system ekonomiczny).

Tożsamość indywidualna jest zatem „organizowana wokół dynamicznych obrazów, które są wytwarzane poprzez eksplorację i transformację wirtualnych rzeczywistości, w których ona sama uczestniczy” (Heim 1998: 7). S. Turkle, M. Heim czy D. de Kerckhove piszą, iż tożsamość w cyberprzestrzeni może być multiplikowana, pożyczana, porzucana. Dzisiaj, co podkreśla M. Heim, „pluralizuje się tożsamości, eksploruje heterogeniczne światy, [ludzkość – M.G.-T] sama jest heterogeniczna i wieloraka, w procesie stawania się i myślenia” (Heim 1998: 7).

Wydaje się, że dla społeczeństw postindustrialnych, w tym dla społeczeństwa informacyjnego, charakterystyczne są dwa modele tożsamości podmiotu: dyskursywny i deiktyczny.

### **Tożsamość dyskursywna**

A. Giddens, poszukując odpowiedzi na pytanie, w oparciu o jakie treści jednostka buduje swoją tożsamość, podstawą wyboru czyni styl życia rozumiany jako „mniej lub bardziej zintegrowany zespół praktyk, które podejmuje jednostka nie dlatego, że są użyteczne, ale także dlatego, że nadają materialny kształt poszczególnym narracjom tożsamościowym” (Giddens 2001: 13). Wyznaczają go takie czynniki, jak moda, sposób mówienia, spędzania wolnego czasu, miejsce zamieszkania, praca oraz szereg zrutyinizowanych działań odnoszących się do codziennych przedsięwzięć, poddanych refleksji określającej, kim chce się być. Tożsamość w tym ujęciu wiąże się z planowaniem przyszłości w oparciu o przeszłe wydarzenia i fakty. Giddens rozróżnia dwa typy świadomości: a) praktyczną, ukierunkowaną na codzienne, zrutyinizowane czynności, których celem jest wytworzenie poczucia bezpieczeństwa ontologicznego; b) dyskursywną, związaną z rozerwaniem „kokonu bezpieczeństwa” i poddaniem refleksji własnej tożsamości; podmiot zatem staje się przedmiotem dla samego siebie. Z tego typu zjawiskiem mamy do czynienia w sytuacjach zanurzenia w hipertroficznej semiozie świata medialnego – jednego z najistotniejszych aspektów doświadczenia zapośredniczonego. Dyskursywna epistemologia pozwala podchodzić do siebie jak do tekstu, który sami piszemy, i którego sami jesteśmy czytelnikami. Proces poznawania samego siebie oznacza, że „samo rozumienie jest podporządkowane szerszemu i bardziej fundamentalnemu celowi, jakim jest wytwarzanie i odtwarzanie spójnego i satysfakcjonującego poczucia tożsamości” (Giddens 2001: 105). Trajektoria tożsamości wynika ze świadomości poznawczej, która wie o różnych fazach przebiegu życia. Powstająca narracja, konstruująca nas samych na wzór i podobieństwo nas samych, ma charakter dopisywania znaku do samego siebie, wymusza twórczy wkład w dzieło. Piszemy siebie tak, jak chcielibyśmy się przeczytać. Refleksyjny projekt tożsamości obejmuje także ciało, wybór tożsamości determinuje bowiem wygląd. Wypełnienie świata możliwościami otwiera „seans eksperymentalnych gier, jakie może teraz rozpocząć jednostka, sposobami bycia i działania” (Giddens 2001: 108). Wydarzenia, sytuacje potencjalnie możliwe, znaczenia nabierają dopiero w narracji tożsamościowej, która powinna umożliwiać swobodne przejście w relacjach zewnętrzne–wewnętrzne. Konieczność takiego konstruowania tożsamości i wyłamania się jej z określonego schematu, rodzi niebezpieczeństwa przypominające wędrówkę flâneura. W konsumenckim modelu tożsamości duży wpływ na jej ukształtowanie mają media, które lansują

wzorzec modnej, wolnej, pożądanej, szczęśliwej jednostki. A. Jawłowska wyróżnia trzy strategie proponowane przez kulturę popularną:

samookreślenie, a zarazem udział w grze zainscenizowanej różnicy dzięki kupowaniu przedmiotów i usług [...], konstruowanie siebie poprzez manipulowanie własnym ciałem – oraz „składanie” siebie z różnych cech i wzorów zachowań „bohaterów” kultury popularnej. Dzięki tym bohaterom, jak przekonują media, każdy może stać się „kims”, uzyskać tożsamość zgodnie z tym co powszechnie akceptowane, a zarazem wyróżniające, nobilitujące (Jawłowska 2000: 72).

W „spółdzielni spożywców” identyfikacja dokonuje się przez dyskurs, który w niniejszym artykule pojmowany będzie zgodnie z założeniami M. Foucaulta jako: a) system znaków, b) pewien sposób widzenia świata; c) odpowiadającą temu sposobowi praktykę. Zakładając istnienie wielu niesprowadzalnych do siebie formacji dyskursywnych, badacz znakiem zapytania opatruje procesy ciągłości poznawczej człowieka, którego cechuje tendencja do układania spójnego obrazu rzeczywistości z rozmaitych faktów i doznań. „W miarę jak jednostka zdaje sobie sprawę z kolejnych momentów swojego doświadczenia, usiłuje dopasować ich znaczenia do spójnej struktury własnej biografii” (Foucault 1977: 110). Tendencja ta obejmuje całe spektrum ludzkich doświadczeń, gdyż historia „jest nieodzownym korelatem źródłowej funkcji podmiotu – gwarancją, że wszystko, co mu umknęło, będzie mu zwrócone” (Foucault 1977: 38). Postawa taka jednak nigdy nie zostanie zaspokojona. Nowa tożsamość wykształca się w środowisku o zredefiniowanych inwariantach procesu audiowizualnego. „Oko”, które nas poznaje i poprzez które my poznajemy, pozwala na wytworzenie pola dyskursywnego, a jego analiza ma „uchwycić wypowiedź w szczupłości i jednostkowości zdarzenia, określić warunki jej istnienia, oznaczyć jak najdokładniej jej granice” (Foucault 1977: 52). „Ślady podmiotu w przedmiocie” stanowią wszelkie możliwe wypowiedzi rzutowane na świat w danym dyskursie, świadcząc o rozproszeniu się podmiotowości. Ludzkie poznawanie nie przebiega zatem linearnie od-do, nie polega na „odkrywaniu” przedmiotu tak, jakby wypływał on ze strefy cienia po rzuceniu nań niesionego przez nas światła. To, co „wyłoni” się z przedmiotu, jest tym, co sobie o nim skonstruujemy, a wpływ na naszą wiedzę mają stosunki społeczne, instytucje, modele zachowań, normy, obyczaje itp. Praktyka dyskursu odsyła zatem do relacji, które ten dyskurs konstytuują. Podmiotem jest zatem

podmiotem pytającym według pewnego schematu pytań [...] oraz słuchającym według pewnego programu informacji. Jest podmiotem patrzącym z określonym wykazem cech charakterystycznych oraz zapisującym zgodnie z jakimś typem opisu. Sytuuje się w optymalnej odległości percepcyjnej, której granice wyodrębniają jądro informacji. Ucieka się do przyrządów, które modyfikują skalę informacji, przemieszczają podmiot względem percepcji przeciętnej i natychmiastowej (Foucault 1977: 80).

### **Podmiot deiktyczny**

Internet stał się współcześnie nowym domem o otwartych możliwościach. Istotną rolę w nim odgrywają nie instytucje, lecz obywatele, którym zapewniono dostęp do szerokiego przepływu informacji. S. Turkle spostrzega, że „[b]y opisać to,



co się stało, musimy powiedzieć, że przesunęliśmy się od modernistycznej kultury obliczeń do postmodernistycznej kultury symulacji” (Turkle 1997: 20). Życie na ekranie pozwala na modelowanie przez podmiot swojego charakteru, wizerunku, imienia, przeszłości, języka i innych składowych tożsamości określonej w kategoriach fragmentaryzacji, elastyczności, multiplikacji i heterogeniczności. Internet, stając się „znaczącym społecznym laboratorium do eksperymentowania z konstruowaniem i rekonstruowaniem jaźni” (Turkle 1997: 178), pozwolił na samomodelowanie i samokreowanie własnej tożsamości i ujmowanie jej w kategoriach zmiany. Podmiot wkłada wiele pracy w wykreowanie swej postaci, która może żyć wiele lat w cyberprzestrzeni, wyrabiając sobie w tym świecie własną pozycję. Tożsamość internetowa stanowi swego rodzaju tubę, przez którą w odpowiednim czasie wypowiadają się adekwatne do nastroju i potrzeb postaci i stanowi swego rodzaju dzieło sztuki performatywnej. Pozór umożliwia empiryczną egzystencję, tożsamość modyfikować można za pomocą słowa, działanie podmiotu jest działaniem performerera, który za pomocą znaku zmienia samego siebie. „Dzisiaj tożsamość – powiada Hayles – jest punktem istnienia. Przybyły nam nowe możliwości tożsamości mieszanych, tożsamości kolektywnych, tożsamości na daną okazję, tożsamości spreparowanych” (Hayles 1999: 36 i nast.). Wyabstrahowany i odrealniony podmiot określany przez badaczkę jako pov (point of view) istnieje jak substytut nieistniejącego ciała podmiotu w cyberprzestrzeni i określa się poprzez ruch – „datascape”, dzięki któremu utrzymuje swoją narrację, sprowadzoną jednak nie do ciągłości historii, lecz znajomości kodów i procedur pozwalających tworzyć siebie samego „tu i teraz”. Pytanie o „kto?” podmiotu zostało zastąpione pytaniem: „z jakiego punktu widzenia?” Ekran tworzący współczesną kulturę kodują i dekodują treści świata, powodując, iż same podmioty stały się monitorami, a stosunki międzyludzkie stosunkami między ekranami. Podają one treści gotowe, już przerobione, martwe lub nie-umarłe, znajdujące się na krawędzi agonii albo rozpadu. Ten koniec to koniec semantycznej referencji faktu podawanego przez media. W warstwie medialnej pojawia się bowiem fakt ekranu subiektywnie istniejący w ułudzie nowo tworzonej rzeczywistości. Podmiot dokonuje absorpcji czy asymilacji jego zawartości, znaczenie ukazuje się tu jako przekładalność znaku na inny znak. Nie ma właściwie możliwości wyjścia z symulakrum. Poza tym w tej rzeczywistości – jak pisze G. Kubiński, przybliżając myśli Baudrillarda

[C]złowiek staje się monitorem dla drugiego człowieka na skutek swojej własnej percepcji informacji/komunikatów/tekstów. Tym samym staje się on ekranem, w którym odbija się tekst kultury masowej, a jednocześnie przekaźnikiem – już nawet nie nadawcą czy obserwatorem, lecz tylko przekaźnikiem potoku informacji. [...] Istota ludzka staje się znakiem-ekranem, na którym widać jak na dłoni, czym się zajmuje, czym się interesuje, w co wierzy. Skóra staje się lustrzana, odbija zjawiska otaczające człowieka, dzięki czemu jest on czytany przez drugą osobę jak znak na ekranie. Swoboda ogranicza się do wyboru możliwości, a nie kreatywności. Sztuczne podtrzymywanie iluzji innowacji, jakie podmiot może wprowadzić w swoje życie, to tylko bricolage pewnych subtelnie podsuwanych i dopuszczanych konwencji (Kubiński 2008: 184–185).

Pułapką zastawioną na podmiot przez dzisiejszy świat jest przybliżenie indywidualności, ale za ceną zabronienia dostępu do odrębności.

Współczesność w swej grze uwodzenia, w perwersji wpisanej w przestrzeń ekranu/rzeczywistości oferuje możliwą, określoną w danych granicach, wyhodowaną i wypielegnowaną pozorną odrębność, kontrolowaną perwersję. Iluzyt tego działania to niestanny ruch wicia i skręcania, dopasowywania i przelewania, braku i nadmiaru. Perwersja odsyła poza siebie, perswazja przyciąga ku sobie – to dwie strony deiktetyczności jako chwilowego *eventum*. Takożsamość zamiast tożsamości (Kubiński 2008: 188).

Kubiński, podejmując próbę określenia cech podmiotu wirtualnego, odwołał się do psychoanalizy Lacana. Jego podmiot wyłania się w kilku krokach. Pierwsza faza wizji „ja” jako „les corps morcele” – ciała pokawałkowanego – to moment, w którym „ja” nie czuje swego ciała. Wszystkie jego cząstki traktowane są z osobna, nie jako jeden organizm. Druga faza – faza lustra – umożliwia podmiotowi spojrzenie na siebie jako całość. Podmiot, wchodząc w porządek Symbolicznego, stając po stronie kultury, społeczeństwa, dostrzega swoje odbicie w lustrze, co powoduje iluzoryczne podwojenie (*reduplicatio*). Powstanie owego iluzorycznego obrazu ma za zadanie ustanowić relacje między zewnętrznym światem a wnętrzem podmiotu (ciało ortopedyczne). Zakończeniem tej fazy jest pełna socjalizacja jednostki. Jednak to „ja” istnieje jedynie w porządku Wyobrazonego, w którym podmiot dokonuje „fałszywego rozpoznania”. Istotne w tej koncepcji jest istnienie podwójnego lustra. Pierwsze odbija Realność, pierwotny chaos, przed którym należy się ukryć, drugie natomiast ustala porządek Wyobrazonego. Podmiot zatem postrzega *de facto* świat tam, gdzie go nie ma, w sferze odbicia. Jednocześnie w tym odbiciu dostrzega Wielkiego Innego, który jest pojęciem tożsamym z językiem. Symboliczne zrównane zostało z językiem, socjalizacja jednostki dokonuje się zawsze poprzez przejście z pokawałkowanego Realnego w struktury Symboliczne. Jednak – co podkreśla badacz, modyfikując myśl J. Lacana – we współczesnym świecie

podmiot przechodząc przez lustro widzi nie tylko w nim swe odbicie i z nim się utożsamia, lecz co ważniejsze, nie wychodzi po drugiej stronie jako całość. Podmiot, iluzoryczny „Ja”, które od tej chwili żyje zamiast podmiotu prawdziwego, [...] rozbija się na wielość strumieni, mnogość porządków Symbolicznych. Jednak wolimy tu mówić o wielości Uniwersów Symbolicznego, w którym każda z iluzorycznych tożsamości znajduje swoje symboliczne i wyobrażone. Początkowa duplikacja w lustrze staje się multiplikacją poza Lustrem, a tym samym podmiot unika wpisania w strukturę jednostronną i narracyjną, a zyskuje możliwość stania się zdarzeniem deiktetycznym, chwilowym (Kubiński 2008: 207).

Kultura stechnicyzowana, zapośredniczająca, symulakryczna, kultura wysokiej semiotyczności jawi się jako sprzymierzeniec Wielkiego Innego zakorzenionego w podmiocie. Kultura techniki uwodzi, sprowadzając istnienie jednostki do konsumowania artefaktów wytworzonych przez rynek czy przedmiotów proponowanych przez reklamy. Najważniejszym jej nakazem jest konsumowanie modeli tożsamości. Pamiętać przy tym należy, że wyparcie kultury Symbolicznej (dominowało w niej pojęcie ciągłości warunkowane tradycją, historią i narracyjnymi opowieściami) przez kulturę Znak powoduje imitację, iluzję, wielość dyskursów. Przejście przez lustro wprowadza podmiot w nową przestrzeń, jaką jest przestrzeń obrazu, audiowizualności, medialności, teleobecności, zapośredniczenia. Metonimiczny język Znak



sprawa, że podmiot jest opisywany, a nie opowiadany, procesy interpretacji zostają odrzucone. Podmiot staje się podmiotowością, ruchem i procesem. Ciało przestało być zwornikiem tożsamości w cyberprzestrzeni, a cielesność stanowi n-wymiarową macierz stanów, jakie to ciało może przybrać. Ciężar określenia podmiotu spada z ciała na oko, które staje się skupiskiem możliwości i działania w przestrzeni (Spojrzenie Przestrzeni). „Ciało elektroniczne jest wyposażone w świadomość serwera i pragnie swego własnego rozmycia się w przestrzeni szybkich sieci. Czysta wirtualność, elektroniczne ciało jest zawsze w locie” (Kroker, Weinstein 1994: 51).

W cyberprzestrzeni tożsamość opisują te same stałe: brak ciał, operowanie słowami i znakami, łatwość komunikacji, zmiana i anonimowość, wielość możliwych rzeczywistości. Określają ją obrazy telewizyjne, interakcje w Sieci, czyli nieustanny przepływ obrazów. Wirtualna przestrzeń jawi się przestrzenią oka, podmiot złożony z fragmentów jest zanurzony w wielu rzeczywistościach, wśród których dominująca rola przypada rzeczywistości wizualnej. Podmiot widzi i jednocześnie jest widziany przez język. Jest on zawładnięty przez Przestrzeń Znaczących w kulturze symulakrum bez możliwości wyjścia. Zostaje wprowadzony w świat w akcie spotkania spojrzenia Innego z nim samym, w wyniku którego powstaje obraz, który nie istnieje, ale na który on wyraża zgodę, „[c]złowiek bowiem wie, jak grać z maską, poza którą jest spojrzenie. Ekran jest tutaj tylko miejscem mediacji” (Lacan 1997: 107). Konstytuujący się podmiot wchodzi w konkretny obszar języka niejako wybierając odpowiednie przestrzenie pola innego. Tożsamość podmiotowi nadaje zmiana uniwersum Znaczącego, zmiana przestrzeni.

Czasy współczesne stawiają podmiot nie tylko w sytuacji granicznej – pomiędzy maszyną a organizmem, techniką a biologią, ale stawiają go przede wszystkim wobec niemożności określenia siebie. Kubiński podkreśla, że w społeczeństwie informacyjnym dawne narracje uległy dewaluacji, a dyskursywne praktyki, namnażając się, coraz mocniej panują nad podmiotem. Podmiotowość nie określa siebie, lecz raczej przystosowuje się do przestrzeni: a) dzięki zanikaniu ciała i przekształcaniu go w wielkie oko, w sposób widzenia i bycia widzianym; b) procesowi *duplicatio*, prowadzącemu do prymarnego podwojenia w Znaku; c) *ilusio*, rozumianemu jako widzenie podmiotu w formie wyobrażonej, przejawiającej się w rutynie działania ukierunkowanego na uzyskanie świadomości konsekwencji.

## Konkluzje

Pejzaż współczesnego świata w znaczącym stopniu tworzony jest przez media, które stały się elementem codziennego życia, stanowiąc bogate źródło nowych zachowań i kształtując sposób myślenia współczesnego człowieka. Ich wszechobecność sprawia, jak twierdzą niektórzy badacze, że rola, jaka im przypada, daleko wykracza poza funkcje *stricte* komunikacyjne. Nie będzie więc przesadą twierdzenie, że media tworzą światy, w których dziś żyjemy, swoiste symulakra, w których trwa egzystencja nowoczesnych społeczeństw.

W świecie współczesnych mediów tożsamość staje się indywidualnym wyborem uwolnionym od wpływu tradycją określonych kontekstów. Obraz, z którym identyfikuje się jednostka, wytworzony jest przez nią samą i podlega ciągłym zmianom. Czas, wieczne teraz, nie jest już wpisany w cykl zmian pokoleniowych, miejsce nie stanowi istotnego wyznacznika obszaru życia jednostki. Indywidualne projekty

tożsamości, niekiedy mgliste i chybotliwe, strukturyzują życie wokół otwartych progów doświadczenia, które zastępują dawne rytuały przejścia. To na jednostkę zostają przesunięte ciężary podejmowania decyzji życiowych. Niedookreśloność zmusza ją do ponawiania aktu samookreślenia, a także pozbawia opoki, która nada egzystencji stałe, konkretne ramy.

Taka sytuacja wywołuje z kolei obawę przed wykluczeniem, stres związany z niepewnością jutra i agresję wobec innych. Negatywne zjawiska warunkowane nieustanną odpowiedzialnością za własne decyzje sprawiają, że niektórzy sięgają po gotowe schematy tożsamościowe, oddając się pod opiekę instytucji sankcjonujących wybrane porządki wartości. Z drugiej strony jednak niekończąca się konieczność doprecyzowania tożsamości zapewnia ponowoczesnemu człowiekowi upragnioną swobodę wyboru oraz wynikającą ze zmian atrakcyjność. Oczywiście sytuacja, w której możemy przebierać w całej gamie różnorodnych ofert, nie angażując się długotrwale w żaden z proponowanych tymczasowych modeli tożsamości, sprzyja powierzchownemu ich traktowaniu w „płynnych czasach” (Bauman 2007). Rozproszenie tożsamości, jej migotliwość i potencjalność prowadzą jednak podmiot do prób konstruowania samego siebie, do stworzenia iluzji zaspokojenia, która pozwoli „przylegać do samego siebie”. Podmiot musi wykonać gest stwarzania siebie w świecie zmienności i niepewności, jeśli chce zaistnieć w swojej odrębności, bez względu na to, czy poddanej praktykom refleksyjnej świadomości czy działaniu „oka” stwarzającego go w nieograniczonej, wciąż pulsującej rzeczywistości cyberprzestrzeni. Pamiętać jednak stale należy, że o tym, czy unikniemy pułapek samo-określenia i w jaki sposób wykorzystamy oferowane przez świat możliwości, zdecydować nasza świadomość – świadomość tego, że tożsamościowe wybory zawsze pozostaną uwikłane w niestałą sieć ponowoczesnych ambiwalencji.

Konkludując, pragnę stwierdzić, że w artykule starałam się określić tożsamość w świecie współczesnych mediów, nie roszczę pretensji do ostatecznych rozstrzygnięć. Problemy społeczno-historyczne są otwarte, niedookreślone, wciąż na nowo formułowane, żadna zaś werbalna, teoretyczna odpowiedź nigdy nie zdoła ich definitywnie rozstrzygnąć. Wydaje się, że ciągle prowizoryczne odpowiedzi są częścią całego procesu społeczno-technicznego, angażując każdego z nas i ukierunkowując możliwości działania.

**Bibliografia**

- Baudelaire Ch. (1998), *Malarz życia nowoczesnego*, przeł. J. Guze, Gdańsk.
- Bauman Z. (1996), *Etyka ponowoczesna*, przeł. J. Bauman, J. Tokarska-Bakir, Warszawa.
- Bauman Z. (2000), *Ponowoczesność jako źródło cierpień*, Warszawa.
- Bauman Z. (2001), *Tożsamość – jaka była, jest i po co?*, [w:] *Wokół problemów tożsamości*, red. A. Jawłowska, Warszawa.
- Bauman Z. (2007), *Płynne czasy. Życie w epoce niepewności*, Warszawa.
- Benjamin W. (1999), *Anioł historii. Eseje, szkice, fragmenty*, wybór i oprac. H. Orłowski, Poznań.
- Chateau D. (1997), *Efekt zappingu*, [w:] *Pejzaże audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer*, red. A. Gwóźdź, Kraków.
- Deleuze G., Guattari F. (1988), *Kłucze*, przeł. B. Banasiak, „Colloquia Communia” nr 1–3.
- Foucault M. (1977), *Archeologia wiedzy*, przeł. A. Siemek, Warszawa.
- Giddens A. (2001), *Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w późnej nowoczesności*, przeł. A. Szulżycka, Warszawa.
- Hayles N.K. (1999), *How We Became Posthuman. Virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*, The University of Chicago Press, Chicago-London.
- Heim M. (1998), *Virtual realism*, Oxford University Press, Nowy York-Oxford.
- Jawłowska A. (2000), *Tożsamość na sprzedaż*, [w:] *Strategie i system. Polacy w obliczu zmiany społecznej*, red. A. Giza-Poleszczuk, M. Marody, A. Rychard, Warszawa.
- Kroker A., Weinstein M.A. (1994), *Data Trash. The Theory of the virtual Class*, New World Perspectives, Montreal, www.ctheory.
- Kubiński G. (2008), *Narodziny podmiotu wirtualnego. Narracja. Dyskurs. Deixis*, Kraków.
- Lacan J. (1981), *The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*, W.W. Norton&Co., New York-London.
- Levy P. (1997), *Collective Intelligence. Mankind's Emerging World in Cyberspace*, Perseus Books, Cambridge, Massachusetts.
- Lifton R.J. (1993), *The Potean Self*, Basic Books, New York.
- Paetzold H. (1999), *Miasto jak labirynt. Walter Benjamin i nie tylko*, [w:] *Przestrzeń, filozofia i architektura. Osiem rozmów o poznawaniu, produkowaniu i konsumowaniu przestrzeni*, red. E. Rewers, Poznań.
- Sarup M. (1996), *Identity, Culture and the Postmodern World*, University of Georgia Press, Athens.
- Siwak W. (1998), *Hipertekstualna podróż przez wirtualne światy*, [w:] *Intermedialność w kulturze końca XX wieku*, red. A. Gwóźdź, S. Krzemień-Ojak, Białystok.
- Turkle S. (1997), *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, Touchstone, New York.
- Wilkoszewska K. 2008, *Wariacje na postmodernizm*, wyd. 2, Kraków.

## **Identity and the contemporary media**

### **Abstract**

In the article *Identity and the contemporary media* the author reflects on the subject of influence of new technologies on the contemporary man's spiritual life. She discusses the issue of creation of an individual identity in the context determined by cultural anthropology, sociology and philosophy. The author asks about the possibilities and ways of identity creation in the conditions of fluidity, variability and instability of the world. Looking for elements which can be recognized as constant in the identity subject, she introduces constitutive features of a discursive (by A. Giddens) and deictic (by modifying Lacan's theory) subject.

**Key words:** media, philosophy, anthropology of culture, sociology

### **Małgorzata Gajak-Toczek**

doktor, adiunkt w Zakładzie Dydaktyki Języka i Literatury Polskiej na Uniwersytecie Łódzkim.