

RZECZYWISTOŚĆ HYBRYDALNA

POMIĘDZY
BYTAMI

REDAKCJA
SYLWIA
JASKUŁA



RZECZYWISTOŚĆ HYBRYDALNA



RZECZYWISTOŚĆ HYBRYDALNA

POMIĘDZY BYTAMI

POD REDAKCJĄ
SYLWII JASKUŁY



Kraków 2022

Sylvia Jaskuła
Akademia Nauk Stosowanych w Łomży
📧 <https://orcid.org/0000-0003-2033-5097>
✉ sjaskula@ansl.edu.pl

© Copyright by individual authors, 2022

Recenzja
dr hab. Maria Groenwald, prof. A-ANS

Opracowanie redakcyjne
Agnieszka Adamczyk-Karwowska

Projekt okładki
Marta Jaszczuk

ISBN 978-83-8138-832-0 (druk)
ISBN 978-83-8138-833-7 (PDF)
<https://doi.org/10.12797/9788381388337>

Publikacja sfinansowana przez Ministerstwo Edukacji i Nauki w ramach programu: Społeczna odpowiedzialność nauki. Projekt: Wychowanie w świecie wirtualnym, umowa nr SONP/SP/512696/2021

WYDAWNICTWO KSIĘGARNIA AKADEMICKA
ul. św. Anny 6, 31-008 Kraków
tel.: 12 421-13-87; 12 431-27-43
e-mail: publishing@akademicka.pl
<https://akademicka.pl>

SPIS TREŚCI



Wstęp	7
-------------	---

ROZDZIAŁ I. ŚWIAT HYBRYDALNY

Sylvia Jaskuła, Rzeczywistość hybrydalna	13
Józef Łucyszyn, Klaudia Śledzińska, Aksjonormatywne dylematy świata hybrydalnego	33
Leszek Korporowicz, Ambiwalencje kulturowych hybrydyzacji ...	53
Ewa Chłudzińska, Pejzaże rzeczywistości hybrydalnej – kilka odsłon	75

ROZDZIAŁ II. CZŁOWIEK W ŚWIECIE HYBRYDALNYM

Jerzy Nikitorowicz, Tożsamość hybrydowa człowieka. Udreka czy wartość psychologiczno-kulturowa?	93
Tadeusz Paleczny, Tożsamość hybrydalna w cyberprzestrzeni. Przekraczanie granic kulturowych	109
Anna Karnat, Socjologiczne refleksje wokół tożsamości i identyfikacji społecznych. Status kategorii jednostki w wieloznaczej nowoczesności	123
Monika Surawska, <i>Homo agens</i> czy <i>homo technicus</i> ? Kim jest człowiek w świecie hybrydalnym	147

ROZDZIAŁ III. W PRZESTRZENI EDUKACJI

Anna Bartkowiak , Skuteczność stosowania technologii informacyjnej w edukacji szkolnej	159
Izabela Sekścińska, Agnieszka Piórkowska , Education in the Digital Age: Some Implications for Teaching and Teacher Training	181
Dorota Cybulska , Ocena skuteczności oddziaływania wychowawczego realizowanego w przestrzeni wirtualnej. Wprowadzenie	205

ROZDZIAŁ IV. ZAGROŻENIA I WYZWANIA

Olga Modzelewska , Tożsamości człowieka a hybrydyzacja życia społecznego – nowe perspektywy czy zagrożenie dla jednostki? ..	223
Paweł Migala , Cyberbullying jako nowe zjawisko przemocy elektronicznej patologizujące zachowanie młodzieży	241
Hanna Arciszewska , Hejt w sieci jako wyzwanie dla współczesnej tolerancji	267
Gennadii Stavytskyi , Socio-Psychological Factors of Hybridization of Personality in the Globalized World	283
Indeks nazwisk	299

TOŻSAMOŚĆ HYBRYDALNA W CYBERPRZESTRZENI PRZEKRACZANIE GRANIC KULTUROWYCH



Tadeusz Paleczny 
Uniwersytet Jagielloński w Krakowie

HYBRYDALNOŚĆ W CYBERPRZESTRZENI

„Hybrydalizm”, „synkretyzm”, „kreolizm”, „transkulturowość”, „transgresja” – to terminy coraz częściej występujące w dyskursie naukowym, a odnoszące się do zjawisk i procesów towarzyszących kontaktowi kulturowemu, zderzeniu cywilizacji, relacjom międzykulturowym. Każde z nich jest niejednoznaczne, nieprecyzyjne, w zasadzie niedefiniowalne. Pojęcia te służą do oznaczenia następstw i konsekwencji mieszania się grup kulturowych w wieloetnicznych i wielorasowych społeczeństwach pluralistycznych. Zjawiska i procesy opisywane oraz wyjaśniane przy pomocy tych pojęć lokują się w kontekście społecznym i kulturowym – abstrahując od ekonomicznego i politycznego – wyznaczanym przez megatrendy globalizacyjne. Tym samym łączą się z koncepcjami i politykami integracji oraz asymilacji. Hybrydalność zjawisk kulturowych jest zjawiskiem stosunkowo starym i trwałym, jednak pojęcie to występuje w naukach o kulturze od niedawna. Wywodzi się z biologii, z teorii ewolucji i pierwotnie oznaczało mieszanie się i łączenie różnych, odmiennych gatunków. Przenoszone stopniowo na grunt ekonomii, polityki, technologii, zagościło także na trwałe w naukach społecznych i naukach o kulturze. Używane w rozmaitych ujęciach i perspektywach,

wykorzystywane jest w nowym, poststrukturalistycznym paradygmacie w dwóch znaczeniach.

Pierwsze znaczenie wiąże się ze statusem ontologicznym zjawisk społecznych i kulturowych i charakteryzuje różne typy złożonych rasowo, etnicznie i religijnie wielokulturowych społeczeństw postimigracyjnych i postkolonialnych. W wyniku mieszania się, łączenia, wzajemnego przenikania tych grup tworzą się nowe, nieredukowalne do elementów składowych kultury, czy raczej transkultury, w rodzaju metyskiej, latynoamerykańskiej, afrobrazylijskiej, mulackiej, kreolskiej i wielu innych.

Drugie znaczenie sprowadza się do poszukiwania epistemologicznych, teoretycznych i metodologicznych narzędzi, przy pomocy których można badać, opisywać i wyjaśniać nowe typy i rodzaje więzi i tożsamości, lokujące się na pograniczu dwu lub większej liczby kultur.

Hybrydalizm kulturowy rozumiany jako zespół procesów i zjawisk lokujących się na pograniczu kulturowym i cywilizacyjnym, posiada zarazem dwa krańce analityczne: psychologiczny i społeczny, jednostkowy i grupowy, tożsamościowy i kulturowy. Przyjmuje, że hybrydyzacja kulturowa w najszerszym rozumieniu oznacza zjawiska łączenia się i mieszania kultur w wyniku amalgamacji, akulturacji i asymilacji, następujące w procesie przenikania i przemieszczania grup rasowych, etnicznych i religijnych. Hybrydyzacja jest przejawem i wynikiem konieczności dostosowania się do wymogów i wyzwań płynących ze strony różnokulturowych i międzykulturowych środowisk postkolonialnych i postimigracyjnych. Opiera się na innowacyjności, kreacjonizmie, prowadzi do wyłaniania się nowych międzykulturowych grup i ich wytworów. Kojarzy się jednoznacznie z odmiennością, nietypowością zarówno na poziomie struktur międzygrupowych, jak i poglądów czy postaw, a także zachowań jednostek przyjmujących hybrydalne typy tożsamości kulturowej.

Hybrydalizm kulturowy współwystępuje ze zjawiskami transgresji. Nie sposób przy tym zrozumieć zjawiska hybrydalności czy transgresyjności przy redukcji psychologicznej bądź socjologicznej. Oba zjawiska prowadzą w konsekwencji do wyłaniania i utrwalania nowych rodzajów świadomości, poglądów i idei. W analizie nie da się zarazem oddzielić potrzeb i motywów działającej jednostki od kontekstu i tła kulturowego, jakim są wartości i normy konkretnej grupy kulturowej.

Sytuacja komplikuje się również dlatego, że hybrydalizacja odnosi się z natury rzeczy już nie do jednorodnej, monocentrycznej, homogenicznej kultury jednej grupy, lecz lokuje się na styku dwóch lub, realnie rzecz biorąc, wielu kultur jednocześnie. Prowadzi to zarazem, przy pragnieniu zachowania założenia o uniwersalnej jednorodności natury ludzkiej, do kulturowej relatywizacji jej społecznych, grupowych konsekwencji. Stanem dominującym we współczesnych naukach o kulturze jest wieloznaczność, wynikająca z wielokontekstowości i relatywizmu pojęć i ich znaczeń.

Hybrydalność kulturowa w proponowanym wyżej ujęciu występuje jako zjawisko realne, opisywane i wyjaśniane we współczesnym dyskursie kulturoznawczym i socjologicznym.

Jednocześnie rodzi się inne rozumienie hybrydalizmu, związane z funkcjonowaniem nowych mediów komunikacyjnych. Polega ono na mieszaniu się, zlewaniu i łączeniu w różnych wariantach tożsamościowych dwóch przestrzeni kulturowych: jednej, ulokowanej w wirtualnej cyberprzestrzeni Internetu, i drugiej, osadzonej w realnym, fizycznym i społecznym środowisku. Ostatnie rozumienie hybrydalizmu obejmuje złożone zjawiska kulturowe i psychologiczne, jakie rodzą się na styku dwóch przestrzeni: wirtualnej i realnej¹.

Rozumienie cyberprzestrzeni traktuję jako wyjściowe dla określenia i wytyczenia obszaru badań, na którym są tworzone i kreowane nowe rodzaje osobowości i tożsamości. Cyberprzestrzeń, albo ekwiwalentnie multimedialna sfera komunikacji, w zasadzie oznacza sieć komputerową generacji Web 2.0, interaktywną przestrzeń, wyznaczoną przez mechanizmy funkcjonowania Internetu. Internet tworzy i reguluje zasady aktywności uczestników i użytkowników sieci, posiadających dzięki różnym interfejsom możliwość mniej lub bardziej dowolnego i swobodnego – zależnie od umiejętności –

¹ Z. Bauman, *Etyka postmodernistyczna*, przeł. J. Tokarska-Bakir, PWN, Warszawa 1996; U. Beck, *Spoleczeństwo ryzyka. W drodze do innej nowoczesności*, przeł. S. Cieśła, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2002; A. Giddens, *Nowoczesność i tożsamość. <Ja> i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, przeł. A. Szulżycka, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2001; S. Jaskuła, *Tożsamość a piąty wymiar w przestrzeni międzykulturowej*, [w:] *Tożsamość w wielokulturowym kontekście*, red. L. Dyczewski, K. Jurek, Wydawnictwo KUL, Lublin 2013; J. Koziński, *Transgresja i kultura*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 2002.

kreowania własnego wizerunku. Cyberprzestrzeń to świat wirtualnej sieci, portali społecznościowych, stron internetowych, kanałów komunikacyjnych, w których na równi można posługiwać się zarówno słowem pisanym, dźwiękiem, jak i obrazem. Wirtualna przestrzeń Internetu sama w sobie jest jednym wielkim obszarem transgresji, hybrydyzacji, rewolucyjną wręcz domeną i dziedziną aktywności ludzkiej, w której zjawiska kreacjonizmu, aktu twórczego, nabierają zupełnie nowego sensu. Ważne, o ile nie centralne, miejsce zajmują w tej przestrzeni zjawiska związane z kreowaniem nowych rodzajów więzi grupowej i tożsamości².

Wirtualna cyberprzestrzeń to fenomen, który funkcjonuje w zasadzie od kilkunastu lat. Zdołała już jednak zdominować na trwałe, o ile nie zmonopolizować, współczesne formy kontaktów interpersonalnych i komunikacji kulturowej. Wirtualna przestrzeń komunikacyjna jest trudna do wyodrębnienia, gdyż jest ona rzeczywistością *sui generis*, żywą, aktualną, nieustannie zmieniającą się siecią interakcji. Cyberprzestrzeń to obszar grupowych systemów-światów, konstrukcji wirtualnych, nowych rodzajów więzi grupowej, sieci towarzyskich, skupiających w różnych konfiguracjach miliardy ludzi. Lawinowo rośnie liczba uczestników różnych form komunikacji i partycypacji w Internecie, jak również rozszerza się zakres ich aktywności oraz zaangażowania. To cyberprzestrzeń skupia w tej chwili największą liczbę ludzi uprawiających różne rodzaje kreatywnej aktywności, tworzących nowatorskie, interaktywne kręgi towarzysko-zabawowe. Portale społecznościowe typu Twitter, Facebook, Instagram są ikonami, reprezentantami całej sfery różnych form oprogramowania, które pozwala internautom na czynne włączenie się do wirtualnych sposobów kreowania nowych rodzajów tożsamości.

Wirtualne środowiska i grupy funkcjonujące wyłącznie w cyberprzestrzeni, kręgi i wspólnoty komunikacyjne w Internecie, to zjawiska nowe i mało przebadane. Wręcz niezmierzone i wymykające się możliwościom naukowej, systematycznej refleksji opartej na me-

² M. Castells, *Gałytyka Internetu: Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, przeł. T. Hornowski, Rebis, Poznań 2003; M. Castells, *Sila tożsamości*, przeł. S. Szymański, red. nauk. M. Marody, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009.

todologii. Wszelkie marginalne, transgresyjne, kontestacyjne formy aktywności ludzkiej przenoszą się do cyberprzestrzeni, do świata Internetu. Obecność w sieci jest niemal warunkiem istnienia, przynajmniej w wymiarze społecznym, grupowym. Rzeczywistością pierwotną dla użytkowników Internetu staje się częstokroć nie realny świat związany z domem, rodziną, szkołą, lecz ten, który otwiera się za ekranem monitora. Granica pomiędzy tym, co obiektywne i subiektywne, materialne i namacalne, a tym, co funkcjonuje tylko w przestrzeni wirtualnej, ulega zacieraniu dla użytkowników Internetu. Aż do tak skrajnych form transgresji, że to, co pozostaje poza obszarem Internetu, poza wirtualnym światem sieci, jest nieważne, drugorzędne, podporządkowane tylko jednej formie aktywności. Za ekranem monitora komputerowego otwiera się świat już nie wyłącznie iluzji, pozorów, lecz prawdziwe pole walki, zabawy, istnienia, jednym słowem – życia. W sieci tworzą się i rozwijają całe subkulturowe światy, wyłaniają się alternatywne wobec „zewnętrznych” ram życia nowe, zupełnie realne możliwości autokreacji. Ich istnienie i aktywność nie jest skierowana na osiągnięcie celów preferowanych i narzucanych przez kulturę dominującą, lecz na uzyskanie aprobaty ze strony innych uczestników sieci, akceptacji własnej pozycji, afirmację i uznanie, prowadzące do satysfakcji³.

TYPY TOŻSAMOŚCI HYBRYDALNEJ W CYBERPRZESTRZENI⁴

Aktywność użytkowników sieci w cyberprzestrzeni polega głównie na tworzeniu własnych profili osobowościowych oraz tożsamości,

³ T. Paleczny, *Transgresja jako następstwo kontaktu kulturowego*, [w:] idem, *Transgresja w kulturze*, red. T. Paleczny, J. Talewicz-Kwiatkowska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2014, s. 9-28; idem, *Types of Ludic Identity in Cyberspace*, [w:] *Contemporary Homo Ludens*, Cambridge University Press, Cambridge 2017, s. 69-78.

⁴ Podrozdział stanowi zmodyfikowany fragment opublikowanych wcześniej tekstów: *Typy tożsamości ludycznej w cyberprzestrzeni*, „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne”, nr 13, 2015, s. 77-87; *Types of Ludic Identity in Cyberspace*, [w:] *Contemporary Homo Ludens*, Cambridge University Press, Cambridge, s. 69-78.

kreowaniu własnego wizerunku, coraz bardziej zlewającego się z twórcą działającym w realnym świecie. Nakładanie się na siebie wymogów dwóch światów: multimedialnego i realnego prowadzi do wyłaniania wielu tożsamości zastępczych, łącznikowych, podwójnych, złożonych, osadzanych i funkcjonujących w cyberprzestrzeni. Zjawiska kreowania nowych tożsamości w sieci przyciągają uwagę coraz większej ilości badaczy i teoretyków. Opierając się na badaniach sieciowych jednej z reprezentantek nowej generacji uczonych eksplorujących cyberprzestrzeń⁵, trudno nie dostrzec aktualności i ważności nowego rodzaju tożsamości sieciowych. Stanowią one nowe, hybrydalne typy tożsamości, dostosowane do wymogów funkcjonowania w przestrzeni komunikacyjnej Internetu. Na użytek swojej analizy wyróżniam następujące typy tożsamości hybrydalnej w cyberprzestrzeni: *avatara*, *janusa*, rebelianta, ludomana i outsidera.

Typ *avatara* reprezentują użytkownicy cyberprzestrzeni przenoszący coraz większą część swojej aktywności życiowej, w tym towarzyskiej, do przestrzeni wirtualnej. Tożsamość *avatara* polega na kreowaniu siebie, własnej tożsamości i wizerunku poprzez postać stworzoną w cyberprzestrzeni. Postać ta funkcjonuje w sieci jako zintegrowany, aktywny, czynny uczestnik różnego rodzaju portali komunikacyjnych i użytkownik platform internetowych. Stworzone przez użytkownika komputera *alter ego* funkcjonuje i porusza się w *matrixie* – świecie multimedialnych możliwości i okazji. *Avatar* wykracza daleko poza fizyczne i psychiczne możliwości podmiotu, jakim jest człowiek. Zawiera i spełnia wszystkie najwyższe oczekiwania i marzenia swojego twórcy, który lokuje w nim przenoszone z rzeczywistości własne wyobrażenia o sobie samym. Tożsamość *avatara* wypiera coraz bardziej osobowość i autoidentyfikację twórcy. *Avatar* staje się nie tyle ekwiwalentem, co podstawową tożsamością użytkownika komputera. Po drugiej stronie ekranu pozostaje programista swojej nowej osobowości, redukujący aktywność w realnym życiu do minimum. Jest to skrajny typ tożsamości hybrydalnej, dominującej w przestrzeni wirtualnej i kształtującej identyfikację podmiotu w realnej rzeczywistości. Tożsamości *avatara* podporządkowane zostają wszystkie czynności i działania jego nosi-

⁵ K. Kosyna-Fuja, Tożsamość jednostki w transgresyjnym świecie cyberprzestrzeni, niepublikowany tekst rozprawy doktorskiej, 2015, s. 86.

ciela. Poszukiwanie stałego, coraz dłuższego i częstszego kontaktu z przestrzenią wirtualną, z *avatarem*, prowadzi do czegoś w rodzaju transferu tożsamości z *realu* do *wirtualu*. Liczy się tylko *avatar* i jego aktywność w sieci, pozycja oraz status osiągnięty z mozołem, po wielu wysiłkach. To *avatar* staje się coraz bardziej realny, zastępując użytkownika, zapewnia mu zarazem przyjemność, rozrywkę, poczucie ważności. Tożsamość *avatara* istnieje i rozwija się dzięki innym użytkownikom sieci, jest zależna od stopnia ich akceptacji. *Avatar* należy do wirtualnej społeczności, w której wylaniają się i utrwalają nowe rodzaje więzi pomiędzy uczestnikami scenariuszy i narracji tworzonych interaktywnie przez społeczeństwo sieci. Społeczność sieciowa nie tyle ukrywa się za *avatarami*, co funkcjonuje w równoległej cyberprzestrzeni, nabierającej pierwotności i nadrzędności. Osobnik posługujący się tożsamością *avatara* wciela się w stworzony przez siebie wizerunek, ograniczając kontakt z rzeczywistością. Rzeczywistość przenosi się do cyberprzestrzeni. W skrajnych przypadkach następuje redukcja osobowości do jednowymiarowego *avatara*. Nosiciel tej tożsamości pragnie spędzać czas jedynie przy komputerze. Zrywa więzi z najbliższymi, traci kontakt z innymi ludźmi, zaniedbuje wszystkie obowiązki, w tym zawodowe, ogranicza sen, redukuje potrzeby fizjologiczne do minimum. Staje się *avatarem*, łączy tożsamość żywej osoby z wirtualną postacią, ulepszoną wersją samego siebie. *Avatar* kompensuje wszystkie kompleksy, braki nosiciela, przenosi go w świat, w którym liczy się jedynie przyjemność, zabawa, gra, rywalizacja o pozycję i wpływy. Pierwotna osobowość i tożsamość twórcy *avatara* przenosi się do przestrzeni wirtualnej, zostaje podporządkowana, zredukowana, a następnie przez niego wchłonięta. Twórca i nosiciel *avatara* utożsamia się z własną autokreacją w cyberprzestrzeni. Można sądzić, że mechanizmowi transferu tożsamości do sieci ulegają coraz liczniej celebryci, osoby kreujące, lansujące i popularyzujące się w sieci, by stopniowo ulec presji oczekiwań użytkowników Internetu i portali społecznościowych.

Drugim typem, który wyróżniam, jest dualistyczna, dwubiegunkowa tożsamość *janusa*. Tożsamość janusowa jest hybrydalna, nieredukowalna ani do wirtualnej, ani do realnej sfery osobowości. Tożsamość janusowa funkcjonuje w sieci, w przestrzeni wirtualnej, w postaci *nicka*, pseudonimu, tarczy, wykreowanego wizerunku, gdy jej twórca

pozostaje po przeciwnej stronie ekranu komputera. Tożsamość janusowa posiada i reprezentuje dwa oblicza. Nosiciel podwójnej tożsamości zdaje sobie sprawę z rozdzielania dwóch światów i dwóch ról. Niejednokrotnie tożsamość ta przybiera kształt paranoiczny, gdy postać *awatar* różni się znacząco od swojego twórcy i nosiciela. Dzieje się tak w przypadku zupełnego rozdźwięku pomiędzy cechami psychicznymi i fizycznymi postaci wirtualnej i rzeczywistej. Przypadki, gdy sześćdziesięciolatek tworzy w sieci swoje *alter ego*, osadzając je w postaci dwudziestolatka, gdy dochodzi do zmiany płci, wieku, statusu, wyglądu, nie należą do rzadkości. Użytkownicy sieci zmieniają swoje tożsamości, poprawiają i fałszują wizerunki w celu zwiększenia własnej atrakcyjności, podniesienia poziomu emocji. Tworzenie nie tyle pierwotnego, co zastępczego, ekwiwalentnego wizerunku wyraza zarówno z głębszej potrzeby psychicznej, jak i z nacisku ze strony innych użytkowników sieci. Trwa w niej bowiem nieustanny wyścig o własną popularność, rośnie konkurencja w rywalizacji o miejsce i pozycję w grupie wspólnotowej, w zbiorowości graczy bądź użytkowników portalu społecznościowego. Cyberprzestrzeń staje się dla dużej części, o ile nie dla większości, użytkowników forum komunikacyjnego sferą prezentacji własnej autokreacyjnej osobowości, „ulepszonej”, „opakowanej” w wytwory własnej aktywności. Portale społecznościowe w interaktywnej cyberprzestrzeni umożliwiają i ułatwiają funkcjonowanie „za tarczą” nowego wizerunku. Użytkownik, włączając komputer i wchodząc do przestrzeni wirtualnej, przyjmuje nową tożsamość. Jest to aktywność przejściowa, tymczasowa, jej nosiciel i użytkownik zdaje sobie sprawę z rozdzielności obu tożsamości, zwłaszcza gdy są one nadmiernie spolaryzowane, różne od siebie. Nosiciele tożsamości janusowej przemieszczają się pomiędzy jedną a drugą przestrzenią swojej aktywności, pomiędzy rzeczywistością a *wirtuałem* w sposób kontrolowany do czasu, gdy tożsamość *awatar* nie zaczyna dominować nad realną osobowością. Dochodzi wtedy do zjawisk opisanych w pierwszym typie tożsamości. Tożsamość janusowa przybiera różnorodne postaci, funkcjonuje w co najmniej kilku wariantach. Może mieć charakter dwubiegunowy, spolaryzowany, przeciwstawny, dysonansowy, albo przeciwnie – alternatywny, dopełniający, harmonizujący z tożsamością pierwotną użytkownika cyberprzestrzeni. Pomiedzy dwoma skrajnymi rodzajami tożsamości typu

janusowego kryją się rozmaite, mniej lub bardziej pasujące do siebie autokreacje i osobowości. Zabawa w sieci, podobnie jak w realnym życiu, jest w przypadku nosicieli tożsamości janusowej oddzielona od innych sfer aktywności. Pozostawanie na dłużej w rozdzieleniu prowadzi wszakże do trwałych przemian osobowości i tożsamości użytkownika sieci, wynikających z konieczności dostosowania ich obu do siebie. Uczestnictwo w wirtualnych kręgach zabawowych wymaga stałej obecności w sieci, aktywności i podtrzymywania żywotności swojego wizerunku.

Trzeci typ tożsamości w cyberprzestrzeni reprezentują bojownicy, cybertechnorebeliancy⁶, członkowie subkultur sieciowych, harcownicy w wirtualnych przestrzeniach, *hakerzy*, prowokatorzy i sabotażyści. Ludzie o takich typach osobowości są wytworem nowej technologii i kultury sieciowej w cyberprzestrzeni. Poruszają się swobodnie po światach portali i platform internetowych, wprowadzając zamęt, łamiąc reguły, wnosząc własne alternatywne, transgresyjne pomysły i hybrydalne formy tożsamości. Cyberrebeliancy to pionierzy nowych rodzajów interakcji sieciowych, ludzie kreujący, często w celach komercyjnych, nowe narracje multimedialne. Dla sieciowych rebeliantów i buntowników cyberprzestrzeń jest terenem łowieckim, miejscem realizacji własnych pomysłów twórczych. Dobrze się czują i funkcjonują za przybranymi tożsamościami *avatarów*, najczęściej dobrze ukrywających prawdziwą tożsamość swych nosicieli, jak i w licznych innych wizerunkach, tworzonych na użytek konkretnych, nawet jednorazowych przedsięwzięć. Rebeliancy czują się w sieci jak ryba w wodzie, są wojownikami, pragną być zwycięzcami. Łamiąc reguły gry, tworzą nowe scenariusze i fabuły. Posuwają się do naruszenia norm prawnych, regulaminów i zasad rządzących porządkiem w Internecie. Zaciekle bronią swego nieograniczonego prawa do wolności wypowiedzi. Tworzą ruchy społeczne i grupy nacisku w sieci i poza nią w celu ochrony przestrzeni wirtualnej przed próbami jej instytucjonalnej, prawnej kontroli ze strony właścicieli portali. Nie pozwalają na oddanie Internetu pod władzę polityczną rządów. Tworzą kategorię wolnych poszukiwaczy przygód, myśliwych, łowców okazji

⁶ A. Toffler, *Trzecia fala*, przeł. E. WoydyHo, przedm. W. Osiatyński, PIW, Warszawa 1985.

do dobrej zabawy. Jeżeli posługują się tożsamością rebelianta, buntownika, hakera, to czynią to w pełni świadomie. Rozsiewają po sieci różne własne wcielenia, tworzone na użytek różnych scenariuszy dla portali o odmiennych celach i funkcjach. Przemieszczają się swobodnie nie tylko pomiędzy różnymi portalami, stronami, domenami, lecz także pomiędzy sferą wirtualną a rzeczywistością. W ich pierwotną tożsamość w różnym stopniu wkomponowana jest sfera związana z cyberprzestrzenią. Prawdziwi wolni użytkownicy cyberprzestrzeni to cudowne dzieci nowych technologii, twórcy i kreatorzy nowatorskiego oprogramowania. Wielu z nich zostaje milionerami czy – jak twórca Facebooka – miliarderami.

Kolejny typ tożsamości hybrydalnej w cyberprzestrzeni to pierwotny, świadomy swego usytuowania w świecie technologii wirtualnej typ ludomana⁷, wyróżniony przez Daniela Riesmana. Ludoman to ktoś, kto zna zalety i wady komputera, zna korzyści z posługiwania się siecią, ale rozumie też płynące z niej zagrożenia. Ludoman to świadomy, kontrolujący samego siebie, dojrzały, statystycznie najczęstszy reprezentant portali społecznościowych, uczestnik forów dyskusyjnych, autor blogów, obserwator aktywności innych internautów. Ludoman to przeciętny posiadacz komputera, włączający go jedynie wtedy, gdy go naprawdę potrzebuje. Jeżeli wchodzi do sieci w celu uczestnictwa w jakiegokolwiek interakcji, to wybiera raczej takie rodzaje aktywności, które nie wymagają udziału innych uczestników cyberprzestrzeni. Ludoman ostrożnie i racjonalnie kontroluje i wręcz reglamentuje swoją obecność w sieci. Ludoman dobrze bawi się sam ze sobą, także przy użyciu sprzętu komputerowego. Stroni od społeczności sieciowych, choć się od nich nie izoluje. Obserwuje i podgląda, co się dzieje w cyberprzestrzeni, stara się być na bieżąco z wiedzą o najnowszych ofertach w zakresie zabawy czy gry. Ludoman traktuje cyberprzestrzeń jako kolejną, atrakcyjną okazję do dobrej zabawy, lecz jej nie ufa, obawia się uzależnienia od sieci i nadmiernego wpływu innych użytkowników Internetu nie tylko na swój udział w zabawie, lecz także na prawdziwe życie. Ludoman lubi się dobrze rozerwać, spędzić czas przy

⁷ Por. D. Riesman, N. Glazer, R. Denney, *Samotny tłum*, przeł. J. Strzelecki, Wydawnictwo Literackie MUZA SA, Warszawa 1996; wyd. oryginalne: *The Lonely Crowd: The Study of the Changing American Character*, New York 1950.

grze czy na podglądaniu innych na forach portali społecznościowych, sam jednak nie tworzy własnych *avatarów*, ukrywa się zazwyczaj za pseudonimem, skrótem, ikoną, która jest znana tylko jemu bądź wąskiemu kręgowi wtajemniczonych.

Ostatni, przeciwstawny do pierwszego, osadzonego w sieci *avatara*, to typ outsidera, oświeconego, ideowego przeciwnika sieci wirtualnej. Reprezentują go różnej maści naturaliści, zwolennicy zdrowego, aktywnego stylu życia, bojkotujący Internet bądź całkowicie rezygnujący z użytków z nowych technologii, uciekinierzy od wirtualnego świata. Określam ich mianem uciekinierów, outsiderów, gdyż funkcjonowanie w dzisiejszym świecie bez dostępu do sieci oznacza dosłownie śmierć towarzyską i wykluczenie z ludycznych kręgów zabawy. Ba, rezygnacja z dostępu do cyberprzestrzeni oznacza całkowite wykluczenie z grupy zarówno w rzeczywistości, przykładowo w szkole, w paczce rówieśniczej, jak i w Internecie. Typ outsidera w istocie rzeczy funkcjonuje poza cyberprzestrzenią. Jeżeli korzysta z Internetu, to jedynie po to, aby propagować tam swój styl życia, prezentować krytyczny stosunek do multimedialnych form komunikacji. Outsider jest kontestatorem sieci, przeciwnikiem nowej rzeczywistości wirtualnej, w którym więzi międzyludzkie ulegają depersonalizacji. W zasadzie jest to tożsamość charakteryzująca osoby silnie związane z naturą, broniące własnej cielesności i fizyczności przed multimedialną redukcją. Podleganie władzy cyberprzestrzeni uznają za rodzaj psychodewiacji, uzależnienia. Kategorię „oświeconych” outsiderów tworzą z jednej strony ludzie nigdy nieposługujący się komputerem, z drugiej zaś ci, którzy wydostali się z uzależnienia od sieci, którym udało się uwolnić od *avatara*. Są to ideowi ekonaturaliści, reprezentanci i rzecznicy form umysłowości związanych z ruchami nowej ery, członkowie niektórych subkultur, przeciwstawiających się zagrożeniom płynącym ich zdaniem ze strony cyberprzestrzeni.

ZAKOŃCZENIE

Prezentowana typologia tożsamości hybrydalnych stanowi jedynie wstępną, pobieżną charakterystykę sposobów i strategii przystosowania użytkowników do wymogów funkcjonowania w cyberprzestrzeni.

Nie wyczerpuje ona wszelkich możliwych form zależności i interakcji pomiędzy światem wirtualnym a rzeczywistym w świadomości, postawach oraz osobowości internautów. Ograniczam zarazem swoją analizę do analitycznych typów podwójnej, podzielanej tożsamości łączącej ich nosicieli ze światem wirtualnym i realnym. Hybrydalizm tej tożsamości polega na tym, że w jej formowaniu i rozwijaniu łączy ze sobą elementy wywodzące się z dwóch wymiarów: wirtualnego i rzeczywistego. Przechodzenie od jednej do drugiej sfery aktywności, przemieszczanie się pomiędzy *realem* i *wirtuałem* wymaga kompetencji, kreatywności, umiejętności adaptacji i łączenia ze sobą wymogów dwóch odrębnych porządków aksjonormatywnych. Pogodzenie ze sobą dwóch w dużym stopniu rozłącznych porządków jest ciągłym procesem dostosowania samego siebie, jako podmiotu i nosiciela tożsamości, do odmiennych, często sprzecznych warunków i sposobów działania. Z jednej strony cyberprzestrzeń kusi i przyciąga wolnością, swobodną interaktywną aktywnością, anonimowością, depersonalizacją i deterytoryzacją, z drugiej – wiąże i trzyma świat realnych ludzi i ich oczekiwań. Nic dziwnego, że społeczność sieci coraz bardziej zastępuje realne rodzaje więzi grupowej, staje się rzeczywistością pierwotną, w której wylaniają się podstawowe grupy odniesienia. Uczestnictwu w cyberprzestrzeni towarzyszą nowe, dynamicznie rozwijające się rodzaje tożsamości typu hybrydalnego. Zjawiska kształtowania nowych tożsamości w cyberprzestrzeni, strategie i mechanizmy jej kształtowania wymagają jednak pogłębionych, rozległych badań i studiów.

BIBLIOGRAFIA

- Bauman Z., *Etyka postmodernistyczna*, przeł. J. Tokarska-Bakir, PWN, Warszawa 1996.
- Beck U., *Spółczesność ryzyka. W drodze do innej nowoczesności*, przeł. S. Cieśla, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2002.
- Castells M., *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, przeł. T. Hornowski, Rebis, Poznań 2003.
- Castells M., *Siła tożsamości*, przeł. S. Szymański, red. nauk. M. Marody, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009.
- Giddens A., *Nowoczesność i tożsamość. <Ja> i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, przeł. A. Szulżycka, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2001.

- Jaskuła S., *Tożsamość a piąty wymiar w przestrzeni międzykulturowej*, [w:] *Tożsamość w wielokulturowym kontekście*, red. L. Dyczewski, K. Jurek, Wydawnictwo KUL, Lublin 2013.
- Kosyna-Fuja K., *Tożsamość jednostki w transgresyjnym świecie cyberprzestrzeni*, niepublikowany tekst rozprawy doktorskiej, 2015.
- Kozielecki J., *Transgresja i kultura*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 2002.
- Palczny T., *Transgresja jako następstwo kontaktu kulturowego*, [w:] *Transgresja w kulturze*, red. T. Palczny, J. Talewicz-Kwiatkowska, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2014, s. 9-28.
- Palczny T., *Types of Ludic Identity in Cyberspace*, [w:] *Contemporary Homo Ludens*, Cambridge University Press, Cambridge 2017, s. 69-78.
- Riesman D., Glazer N., Denney R., *Samotny tłum*, przeł. J. Strzelecki, Wydawnictwo Literackie MUZA SA, Warszawa 1996; wyd. oryginalne: *The Lonely Crowd: The Study of the Changing American Character*, New York 1950.
- Toffler A., *Trzecia fala*, przeł. E. Woydyłło, przedm. W. Osiatyński, PIW, Warszawa 1985.

ABSTRACT

Hybrid Identity in Cyberspace: Crossing Cultural Boundaries

Participation and activity of network users in cyberspace consists in creating one's own personality profiles and constructing a new identity in order to create one's own image, increasingly merging with the creator operating in the real world. Hybrid identity in the network is the result of overlapping requirements of two worlds: multimedia and real. The functioning of users in cyberspace, in the metaversum, leads to the emergence of surrogate, liaison, double, complex, hybrid identities that legitimate their carriers both in the network and outside it. Hybrid network identities are a new phenomenon adapted to the requirements of functioning in the communication space of the Internet. The text distinguishes and characterizes the following types of hybrid identity in cyberspace: avatar, 'janus', rebel, 'ludoman' and outsider.

Keywords: hybrid identity, cyberspace, transculturation, transgression

Współczesny świat, w którym obecny jest człowiek, tworzą dwie wzajemnie przenikające i uzupełniające się przestrzenie: klasyczna i wirtualna. Ich zróżnicowana funkcjonalnie konfiguracja, umożliwiająca wzajemną dynamiczną koegzystencję i swobodny przepływ przy zachowaniu odmienności oraz względnej niezależności, tworzy rzeczywistość hybrydalną. Ta ostatnia staje się podstawą modyfikacji otaczającej rzeczywistości, łącząc to, co tradycyjne, z elementami umożliwiającymi realizację nowych oczekiwań człowieka.

Rzeczywistość hybrydalna ma charakter dynamiczny, przeobraża dotychczasowe schematy konstruowania, opisywania, analizowania i w konsekwencji transformacji świata. Ekspansywność tych przemian wyprzedziła nie tylko praktykę analiz, lecz także jej konceptualizację. Rzeczywistość hybrydalną należy poznać i zrozumieć, aby można było zainicjować procesy wspomagające rozwój człowieka. Pomimo braku jednoznacznych określeń, którymi można byłoby opisać ten nowo powstały świat połączonych i zespolonych dwóch różnych rzeczywistości, autorzy książki podjęli próbę jego zdefiniowania, a także zrozumienia zachodzących w nim procesów. Książka nie zawiera gotowych wzorów pozwalających odpowiedzieć na pytania: „Jak wykorzystać szanse, które daje powiększony wirtualnie świat?”, „Jak rozwiązać problemy, które generowane są dynamizmami rozwoju, ale i zagrożeń?”. Zawarte w niej teksty autorów reprezentujących różne dyscypliny naukowe pobudzają do refleksji nad możliwościami wykorzystania oraz kontrolowania rzeczywistości hybrydalnej.

Monografia stanowi element wyjściowy do rozważań nad kondycją dzisiejszego człowieka, jego tożsamością oraz obecnością we współczesnych cywilizacji i społeczeństwie. Zawiera wskazówki pozwalające na zaprojektowanie działań edukacyjnych, ale przede wszystkim wychowawczych, które wykreują nową kulturę rzeczywistości hybrydalnej.



<https://akademicka.pl>

