

Nowi Narcyzowie



Andrzej Zujewicz, „Internet” (2012)

JOANNA DERKACZEW

Instytut Sztuki

Polska Akademia Nauk, Warszawa

joanna.derkaczew@gmail.com

Joanna Derkaczew, absolwentka Wydziału Filozofii Uniwersytetu Warszawskiego, krytyk teatralny, dziennikarka pisząca o kulturze, przygotowuje doktorat w IS PAN.

**Jaki jest nowy człowiek ery cyfrowej?
W jaki sposób i w jakiej przestrzeni działa?
Czy poczynania „pokolenia sieci”
są przewidywalne?**

Pytanie „kim jesteśmy?” było interesujące przez kilkadziesiąt wieków. I wystarczy. Dziś nie tylko nauka, ale także i filozofia, chcąc dowiedzieć się czegoś o człowieku,

pytają raczej: „Czego można się po nim spodziewać?”, „Gdzie realizuje swoje potrzeby, gdzie formułuje cele, w jakich sferach i kontekstach buduje relacje?”. A przede wszystkim: „Co decyduje o sposobie, w jaki postrzega rzeczywistość?” oraz „Jak i dlaczego jego strategie postrzegania zmieniają się w czasie?”.

George Kubler („The Shape of Time; Remarks on the History of Things”), by uchwycić tę różnicę, proponuje przyjrzenie się powtarzanym rytualnie akcjom. Wskazuje na codzienne nawyki, rutynę, wszystko, co składa się na zwyczajny, oczekiwany bieg wydarzeń. Pyta, do czego właściwie się odnosimy, mówiąc, że zaszła zmiana?

Aby badać „pokolenie sieci”, „generację Web 2.0”, „dzieci szybkiego łącza”, warto więc sprawdzić, co jest da nich nowym naturalnym rytmem.

Cyniczni, oświeceni, naiwni

Jako pierwsze rzuca się w oczy to, że ich „nisze rutyny” nie są już bezpośrednimi pochodnymi środowiska, którego bliskości doświadczamy fizycznie. Badania osób urodzonych po 1993 roku (nazywanych Generacją Google, Generacją Y, czyli Millenials) pokazują, że mają one za sobą 20 tys. godzin spędzonych w Internecie i 10 tys. godzin poświęconych grom wideo. Otoczenie, w którym faktycznie mieszkają, pracują, bawią się, budują więzi rodzinne, rozszerza się znacznie poza przestrzeń dostępną cieleśnie.

Jeśli więc w ogóle można mówić o „nowym człowieku ery cyfrowej”, to właśnie dlatego, że zwyczajowe nawyki realizuje on w innych niszach. Co więcej, jego interakcje z rodziną, przyjaciółmi i współpracownikami są coraz bardziej powiązane ze sformatowanymi interfejsami serwisów, jakich używa. Przykładowo: wyrażenie uznania realizuje, wciskając w Facebooku przycisk „Lubię to!” tylko dlatego, że twórcy portalu tak to zaprojektowali. Odruchy, których codziennie przez wiele godzin uczymy się online, łatwo przenikają do naszych zachowań i zatruwają nasze działania offline. Efekty takiej tresury widoczne są na wielu polach: ujawniają się w badaniach osobowości, kreatywności, zdolności uczenia i zaangażowania społecznego, a nawet sympatii politycznych.

Długotrwałe korzystanie z systemów sformatowanych może hamować rozwój potencjału użytkownika Internetu, ograniczać jego innowacyjność i skłonność do wykraczania poza schemat. A ponieważ pozyskiwanie wiedzy na temat zdarzeń przeszłych i bieżących jest również zawsze zapośredniczone – sieć zmienia postrzeganie czasu bieżącego i historii.

Według Graeme’a Kirkpatricka są to zmiany na tyle silne, że można z pełnym przekonaniem zbudować paralelę między politycznym cynizmem nowoczesnych społeczeństw neoliberalnych a mentalnością użytkownika komputerowych interfejsów.

Pojawienie się komputerów, poprzez które realizuje się wiele podstawowych potrzeb, takich jak zabawy, kontaktu, przynależności do wspólnoty, wpłynęło na naturalny stosunek ludzi do techniki. Używanych dziś maszyn nie sposób traktować jako zwykłych narzędzi, z którymi można eksperymentować, zmieniać je, dostosowywać do własnych oczekiwań. „Instrumentalny stosunek” do komputerów to przywilej niezwykle wąskiej elity ludzi dysponujących odpowiednim wykształceniem (a często także technologicznym zapleczem). Ogromna większość użytkowników nie jest w stanie przełamać monopolistycznej kontroli interfejsu nad tym, jak doświadczają działania komputera. Interfejs pozwala działać w wirtualnych światach, ale nie daje dostępu do technicznych umiejętności niezbędnych do dokonywania trwałych zmian czy sterowania tymi światami. Koncern Apple projektuje swoje urządzenia tak, by były „niehackowalne”, nieprzejrzyste, by nie mogli się do nich włamać nawet klienci zdeterminowani i odpowiednio wykształceni. Ulegamy interfejsowi, nawet z nim nie negocjując. To zjawisko, według Lva

Manovicha, „nie jest usterką technologii komputerowej, ale strukturalną cechą nowoczesnych społeczeństw”.

Cynizm użytkownika miałby polegać na tym, że rozumie on naturę danego zjawiska (w tym przypadku algorytm gry komputerowej czy rytm maszyny przechodzący przez jego ciało), ale jednocześnie rezygnuje z działania wynikającego ze zrozumienia, gdyż byłoby ono przejawem sprzeciwienia się władzy (w tym wypadku – procedurze, zgodnie z którą działa interfejs). Zachowujemy się świadomie, ale ulegle. Jesteśmy i oświeceni, i naiwni.

Pozostajemy więc w sytuacji podległości wobec zewnętrznych struktur. Co więcej – rozpoznajemy tę sytuację jako wygodną. Powstała bowiem przepaść między akcją a jej konsekwencjami. Jeśli klikamy odpowiednią ikonę, by zwolnić pracownika czy obrazić kogoś na forum internetowym, nie widzimy cierpiącej twarzy osoby, której dotyczy nasza akcja. Podobnie z prowadzeniem działań wojennych czy radykalnymi decyzjami finansowymi. Czynności posiadające realny wpływ na rzeczywistość zostają jakby odebrane „wykonawcom”, oddzielone od nich poprzez „miękkie fakty” (klikanie, korzystanie z interfejsu). Wiele doświadczeń (m.in. doświadczenie nauki i pracy) ulega więc odkształceniu. Czy jest to jednak degeneracja, czy postęp?

W poszukiwaniu nagrody

Erik Bratland w pracy „Tożsamość i edukacja w społeczeństwie sieci” przeprowadza wielostronną analizę tej sytuacji. Sprawdza, co wynika z faktu, że użytkownicy Internetu uzyskują dostęp do informacji i komunikacji niedostępnej lokalnie, co z kolei stymuluje ich bardziej do autorefleksyjności. Opisując nowo ukształtowane społeczeństwa sieciowe krajów skandynawskich, traktuje ten wzrost refleksyjności jako zagadnienie kluczowe do zrozumienia przemian.

Jak twierdzi Bratland: „W społeczeństwie sieciowym »ja« jest w coraz większym stopniu projektem refleksyjnym, zasoby sieci podsuwają coraz to nowe symboliczne formy, jej użytkownik styka się nieustannie z nowymi możliwościami. Refleksyjna organizacja »ja« umożliwiła z kolei zmiany horyzontu poznawczego”.

Nie utożsamia jednak wzrostu autorefleksyjności z dojrzałością czy postępem. Wszelkie strategie refleksyjnego „ja” są wprawdzie samodzielne, niezawiste, ale jednocześnie zapośredniczone. Podmiot formuje się dzięki systemom (interfejs, portale społecznościowe, dyski magazynujące rozpisane na pliki i foldery „pamięć”), nad którymi ma ograniczoną kontrolę. Co więcej: systemy te nie są tak powszechnie dostępne i otwarte (choć nie po to zbudowane, by wykluczać) jak język, pismo czy przyroda. To produkty wytworzone w celach komercyjnych.

Zainteresowane sobą „w relacji do grupy odbiorców” i własnymi reakcjami nie jest jednak także tym samym co znany, oswojony egotyzm poprzednich epok. Christine Rosen zajmowała się współczesnym narcyzmem, badając, jak zmienia się jednostka zmuszona przez warunki bytowe (a Internet



Dom Kultury DCSA Unicum

Krzysztof Krzemiński (ur. 1985 r., Radom), „Bez tytułu”. Akryl, płótno

dla wielu pozostaje najważniejszą przestrzenią życiową), do „zbierania” – znajomych, komentarzy, sygnałów „Lubię to” – i odgrywania nowych ról poprzez tworzenie profili, blogów czy obecność na forach pod określonym nickiem.

Owszem, te aktywności nadal odzwierciedlają „odwieczną ludzką potrzebę uwagi”, wynikają w dużym stopniu z niepewności, niskiego poczucia własnej wartości, potrzeby ciągłego potwierdzenia swojej atrakcyjności w oczach innych. Ale nowe media wymagają zachowań narcystycznych również od użytkowników, którzy w innych warunkach nie byłiby tak skoncentrowani na sobie.

Rosen rozpoznaje tę zmianę już w samym języku opisującym nisze w Internecie. O ile w epoce „przed portalami społecznościowymi” zbiorowości organizowały się wokół metafory miejsca (staroświeckie „łóże”, fani konkretnego teatru czy restauracji), dziś spotykają się wokół zainteresowania osobą. Warunkiem wejścia do świata, w którym dochodzi do istotnych np. biznesowo czy towarzysko spotkań, jest ujawnienie pewnych danych na własny temat. Serwisy zaprojektowane są tak, by zachęcać użytkowników od coraz większej otwartości. Z ujawnianiem prywatnych preferencji wiąże się zwykle element gratyfikacji. Nagrodą bywa nowa znajomość, wstęp do nowego grona, do którego się w świecie rzeczywistym bezskutecznie aspirowało, lub po prostu dobra zabawa.

Rosen nie podziela entuzjazmu socjologów postrzegających Internet jako przestrzeń laboratoryjną i edukacyjną. Miejsce, gdzie bezpiecznie i „w miłej atmosferze” można przyczać się do ról społecznych: ćwiczyć funkcjonowanie w grupie, sprawdzać, na ile można sobie pozwolić wobec innych. Autorka „Virtual Friendship and the New Narcissism” kwestionuje przydatność portali społecznościowych dla społecznienia użytkowników. Przytacza przykłady pokazujące, że sami zaangażowani nie postrzegają swoich zachowań w sieci jako działania na forum publicznym.

Powołuje się na znany przykład badań, jakie w 2006 roku przeprowadzono na University of Dayton. Potencjalnych pracodawców i potencjalnych pracowników zapytano: „Czy poszukując odpowiedniej osoby na stanowisko, wolno odwoływać się do wiedzy zebranej przez przesłanie profili internetowych kandydata?”. Podczas gdy 40 proc. pracodawców dopuszczało taką możliwość, twierdząc, że w końcu kandydat, umieszczając swoje dane w sferze ogólnodostępnej, musiał liczyć się z tym, że będą one faktycznie wykorzystywane, 64 proc. studentów-pracowników uznało to za pogwałcenie zasad prywatności.

Nieprzewidywalni online

Christine Rosen tę różnicę w rozumieniu prywatności interpretuje następująco: użytkownicy postrzegają swoją osobowość jako niespójną, dającą podzielić się na sekcje i podgrupy. Nazywa ich „nowymi reprezentantami moralności wiktoriańskiej” i twierdzi, że bytowanie w sieci wykształciło w nich skłonność do bezwiednej, nieintencjonalnej hipokryzji. Postrzegają Internet jako system całkowicie odpowiadający ich potrzebom: dający pole do nieskrępowanej rozrywki, gdy mają na nią ochotę i chroniący ich przed konsekwencjami tej zabawy. Nie identyfikują się także całkowicie ze swoimi poczynaniami online: żądają prawa, by w razie czego móc obwoływać tę część swojej prywatności embargiem. Działają, jakby Internet ufundowany był na jakiejś niepisanej umowie czy tabu.

Rosen pisze o upowszechnianiu się tzw. osobowości proteuszowej. Respondenci ankiety University of Dayton przyznawali, że w Internecie celowo prezentują się w sposób lekko zmodyfikowany – i to niekoniecznie lepszy. Częściej starają się być mniej poważni, autoironiczni. Ich emocje nie są związane z żadnym konkretnym obiektem czy celem.

Na postawione we wstępie pytanie: „Czego można by się spodziewać po tak ukształtowanych jednostkach?” Rosen odpowiada więc: większości ich zachowań nie da się przewidzieć, gdyż nie mają oni żadnego „twardego rdzenia”. Należy przyglądać się więc nie tyle ich potencjalnym decyzjom, ile systemom, z którymi są sprzężeni. To one prawdopodobnie dają użytkownikom impuls do podjęcia działań w świecie rzeczywistym. Tym samym Rosen wprowadza do dyskusji o nowych mediach ton obawy i jako jedna z nielicznych prezentuje przekonujące badania i argumenty. ■

Chcesz wiedzieć więcej?

- Kirkpatrick G. (2010). Cynizm gracza komputerowego. [W:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*. [red. M. Filiciak]. Warszawa: Szkoła Wyższa Psychologii Społecznej.
- Manovich L. (2006). *Język nowych mediów*. Przeł. Cypriański P. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Bratland E. (2009). *Identity and competence in the network society*. Referat przedstawiony na konferencji West Pomeranian Educational Congress, Uniwersytet Szczeciński.
- Rosen Ch. (2007). Virtual Friendship and the New Narcissism. *The New Atlantis* 2007 No 17.