

**Magdalena Wasylewicz**  
***mwasylewicz@interia.pl***  
**Instytut Pedagogiki**  
**Katedra Pedagogiki Medialnej i Komunikacji Społecznej**  
**Uniwersytet Rzeszowski**  
**Rzeszów**

## **„Ja” realne i „Ja” wirtualne – tożsamość czy nowa wersja samych siebie?**

*Tożsamość staje się przedmiotem naszej uwagi i troski  
pod wpływem dominującego poczucia niedookreślenia.*

*Gdy tożsamość jest dana,  
rzadko ogniskujemy na niej wzrok – bo i po co?*  
Z. Bauman

### **Kształtowanie tożsamości jako element rozwoju młodego człowieka**

Współcześnie żyjemy w czasach ekspansji kultury masowej, która ściśle wiąże się z pogonią za dobrami materialnymi i najwyższą pozycją społeczną bez względu na to, w jaki sposób się do niej dochodzi. Młoda osoba, która znajduje się w świecie pełnym sprzeczności, z bagażem silnych przemian wewnętrznych, wynikających z intensywnego dojrzewania w tak wielu sferach, ma stać się w pełni ukształtowaną i podmiotową jednostką o dojrzałej i spójnej tożsamości. Proces określania samego siebie to nabywanie tożsamości, którą tworzy to, czemu człowiek ufa, wierzy, w czym pokłada nadzieję; do czego ma prawo; jak wyraża swoją niezależność; co potrafi, może, chce; co stworzył; co integruje [Nycz, 2001, s. 96]. Należy jednak mieć świadomość, że pojęcie tożsamości nie jest proste do zdefiniowania. W myśl teorii E. Eriksona głównym osiągnięciem normalnego rozwoju jest niezachwiane i trwałe „poczucie tożsamości” [za: Gergen, 2012, s. 70]. W socjologii zwraca się uwagę, iż *tożsamość jest całością konstrukcji podmiotu, które odnosi się do siebie, do podstawowej potrzeby przynależności, stabilności, identyfikacji z dziedzictwem, dorobkiem przodków* [Nikitrowicz, 1995, s. 68]. *Pojęcie tożsamości wskazuje przede wszystkim na kontynuację w czasie pewnych cech „osobowości”. Wskazuje na fakt bycia tym samym, bycia kimś, kto jest tożsamy z sobą, z przeszłością, a więc tożsamy ze swoimi przekonaniami, wartościami, myślami, działaniami* [Nikitrowicz, 1995, s. 88]. Podstawowym zadaniem jednostki, w czasie poszukiwania odpowiedzi dotyczącej własnej tożsamości, określenia tożsamości swojego „ja” jest [Harwas-Napierała, 2007, s. 13]:

- poczucie jedności, zgodności (koherencji) obrazu „ja”;
- poczucie ciągłości w czasie „ja” (ciągłość istnienia „ja”);
- poczucie wzajemności między własnym obrazem „ja” a sposobem, w jaki jest się postrzegany przez innych.

Poszukiwania własnej tożsamości są różne, począwszy od poszukiwania jej w ciągłości istnienia, przez próby zmieniania własnej osobowości, próby

eksperymentowania z samym sobą, po poznawanie samego siebie, które jest związane ze smakowaniem doznań, pogrążaniem się w nich [Obuchowska, 1983, s. 82-83].

Musimy mieć świadomość, że proces kształtowania się tożsamości nie przebiega jednakowo u wszystkich dorastających, sposoby poznawania siebie przez młodzież również nie są tożsame. J. Czachorowska wyróżniła trzy sposoby poznawania siebie, są to: (1) poznawanie siebie realizowane samodzielnie poprzez refleksję, zastanawianie się nad sobą; (2) poznawanie siebie realizowane samodzielnie za pomocą rzeczowych źródeł informacji; (3) poznawanie siebie realizowane przy pomocy innych osób [za: Obuchowska, 1983, s. 86].

Kształtujące się w tym okresie poczucie siebie, rozumiane jako jednostkowe poczucie osobowej tożsamości, rozwija się jednocześnie w dwóch kierunkach: indywidualnym (osobistym), w którym poczucie siebie jako osoby posiada pewne możliwe do rozpoznania fizyczne, społeczne, emocjonalne i intelektualne właściwości. Kształtuje się w ten sposób obraz własnej osoby, który dotyczy poznawczej świadomości tego, jaką osobą się jest. Tożsamość osobista wiąże się z uformowaniem „ja”, co wyraża się postrzeganiem siebie jako niepowtarzalnej jednostki oraz identyfikowaniem się z celami i standardami osobistymi [Strelau, 2000, s. 117]. Tożsamość osobista stanowi zbiór cech przypisanych tym aspektom „ja”, które wywodzą się z jednostkowych cech człowieka. Jest to świadomość własnej spójności w czasie i przestrzeni – w różnych okresach życia, sytuacjach społecznych i pełnionych rolach, a także świadomość własnej odrębności, indywidualności oraz niepowtarzalności. Ludzie nabywają tożsamość osobistą w przypadku, gdy posiadają poczucie odrębności od otoczenia, względnej niezmienności własnego „ja”, wewnętrznej treści, tj. przekonań, postaw, uczuć, cech, które stanowią konsekwencję przynależności do określonej grupy i są pochodną szerszej tożsamości społecznej.

Drugi kierunek to kierunek społeczny. Poznawcze powiązania własnej osoby z innymi ludźmi oraz identyfikowanie się z ich celami i wartościami są wyrażeniem uformowania „my” [Strelau, 2000, s. 117]. Procesy te spełniają również funkcję obrony obrazu własnej osoby i osiągania własnych celów. Zatem obie te ścieżki w rozwoju tożsamości, indywidualna i społeczna, są ze sobą wzajemnie powiązane.

Niekiedy młodzi, dojrzewający ludzie unikają przechodzenia przez trudny proces poszukiwań w zakresie własnej tożsamości. Młodzież włącza się wtedy w grupę społeczną i z niej przyjmuje gotowe wzory, ukształtowane przez daną zbiorowość (tzw. syntetyczna tożsamość) [Obuchowska, 1983, s. 84-85]. Wynika z tego, iż identyfikacja jest progiem do wejścia na drogę ku dojrzałości, koniecznym etapem w rozwoju tożsamości [Harwas-Napierała, Trempała, 2000, s. 184]. Tak kształtuje się „ja” realne każdego człowieka. Każdy potrzebuje samookreślenia, dlatego tożsamość trzeba wskrziesić, budować od podstaw, a gdy się ją posiada – bronić, co obecnie nie jest takie proste. Z. Bauman twierdzi, że tożsamości stają się nienormatywne, „ruchliwe” jak sam świat, zmienne, niepewne, płynne i [...] *nie można po nich spodziewać się, że ułożą się w ciągłą i konsekwentną narrację* [Bauman, 2001, s. 11].

## Wirtualna tożsamość w wirtualnej rzeczywistości

Coraz częściej podkreśla się konsekwencje w kształtowaniu się tożsamości, w której doświadczenie istnienia jest w znacznym stopniu kreowane w przestrzeni medialnej. Określa się, że technologie informacyjne zdobywają nad ludźmi władzę. Można pokusić się także o stwierdzenie, że obecnie dotarliśmy do miejsca, w którym możemy mniej lub bardziej świadomie zmieniać swój świat zarówno realny, jak i wirtualny, możemy wpływać na zmianę, wartości, przekonań, priorytetów, preferencji, wybranych bądź wszystkich cech osobowości – zmienić to, kim jesteśmy na to, kim chcielibyśmy być. Coraz szybsze i sfragmentaryzowane życie, pozbawione głębszego sensu i punktów odniesienia sprawia, że Internet staje się coraz bardziej popularną formą kreacji siebie samych, a co za tym idzie sprzyja dramatycznym zmianom w zakresie tożsamości i zachowania.

Współcześnie mówi się o wirtualnej rzeczywistości, wirtualnej pamięci, wirtualnym produkcie itd. Definiowanie tego słowa narzuciła nam informatyka, która wirtualność uznaje za sztuczny wytwór, świat uzyskany przy pomocy technik komputerowych, który naśladuje rzeczywistość realną [Kotlarski, 2009, s. 118].

Jak zauważa J. Bolter, wirtualna rzeczywistość nie jest czymś z góry danym, użytkownik może ją redefiniować, nadawać nowe kształty, poprzez oprogramowanie i wyposażenie wirtualnej rzeczywistości może wierzyć i rzeczywiście przynależć do nowej rzeczywistości [za: Szpunar, 2004, s. 106]. Kim więc jesteśmy w świecie wirtualnym, w świecie w którym nasz sposób postrzegania i oceniania siebie samych zmienia się w zależności od cech osobowości wytworzonych i ukształtowanych w tym świecie? Czy osobowość użytkownika po wkroczeniu do wirtualnego świata zmienia się i jak to rzutuje na jego realne „Ja”? E. Aboujaoude w książce „Wirtualna osobowość naszych czasów. Mroczna strona e-osobowości” wymienia następujące cechy całkiem nowej e-osoby: wyolbrzymione poczucie naszych możliwości, wyniosła postawa wobec innych, nowy zbiór zasad moralnych, jakie przyjmujemy w sieci, skłonność do impulsywnego zachowania oraz tendencja do regresji stanów dziecięcych [Aboujaoude, 2012, s. 10]. Rzeczywiście, wszystko to, co robimy w sieci, to, kim próbujemy się stać, co mówimy, jakie mamy cele zasadniczo różni się od tego, jacy jesteśmy w realnym świecie. Miejsce, czas, forma właściwie

w cyberprzestrzeni nie istnieje, gdyż mogą przybierać różne postaci, nieskończenie wiele razy. J. Suler pisze: *ukazujesz się w jakiejś formie, którą sobie życzysz – zwierzę, roślina, minerał. Kształtujesz przesunięcie między personą [...]. Idziesz przez ściany, komunikujesz się telepatycznie, żyjesz sceną z filmu, albo pozwalasz twojej wyobraźni uprawiać sztuczki magiczne wedle własnego doboru* [za: Szpunar, 2004, s. 106]. Współczesny młody człowiek dostosowuje kolejne wizerunki siebie, będąc tym, za kogo w danej chwili chce lub musi uchodzić. W ten sposób gubimy się, nie zauważając naszej nowej osobowości, naszego wirtualnego „Ja”, które istnieje obok tego, co zawsze uważaliśmy za naszą jedyną osobowość, a co teraz wywołuje zamęt, dyskomfort, cierpienie i dezorientację. *W wielu wypadkach wirtualna wersja stanowi dopełnienie rzeczywistej osoby i służy jako rozszerzenie jej prawdziwej publicznej twarzy. Jeśli spojrzymy na nią w najbardziej korzystnym świetle, wyda nam się śmielsza, silniejsza i bardziej kompetentna niż realny oryginał. To ona sprawia, że łatwiejsze jest wygłaszanie niepopularnych poglądów [...]*

*E-osobowość ułatwia także zerwanie z bliską osobą za pośrednictwem poczty elektronicznej i umożliwia nam zakończenie w sposób mniej nieprzyjemny – lub tylko tak nam się wydaje – niesatysfakcjonującego związku trwającego zbyt długo [...] [Aboujaoude, 2012, s. 18]. Dzięki Internetowi możemy odmienić te elementy naszego życia, z których jesteśmy niezadowoleni, marząc o tym, że aktywnie zrekonfigurujemy aspekty własnej tożsamości, często licząc na to, że nasze Ja stanie się dzięki temu lepsze, bardziej lubiane lub bardziej atrakcyjne [Aboujaoude, 2012, s. 26]. Często nieświadomie przyjmujemy nową osobowość, mającą zupełnie inną postać niż ta, znana nam z życia offline. Wydaje się nam, że e-osobowość daje nam odskocznnię od napięć i stresów prawdziwego życia. A paradoksalnie współczesny człowiek dotknięty jest ciągłym kryzysem tożsamości, co wpędza go w stan chronicznej nerwowości [Gergen, 2009, s. 106]. W realnym życiu bardzo trudno wycofać się z odgrywanej roli, dlatego Internet jest tak atrakcyjny dla młodego człowieka, gdyż daje możliwość wylogowania się w każdej chwili, niemal bez żadnych konsekwencji. Lęk przed konsekwencjami ogranicza nasze eksperymenty z tożsamością w realu, a Internet daje możliwość zakosztowania zakazanego owocu. Doskonale ową podatność na zmianę tożsamości ujął Z. Bauman nazywając osoby często zmieniające tożsamość jako gatunki „wszystkoistyczne”, czyli osoby nie doskonale wyspecjalizowane, ale te, które jak kameleon dostosowują się do określonego środowiska. Inspiracji do takiego typu zachowań można by upatrywać w gabinetach ministerialnych czy dyrektorskich biurach, które wręcz nawołują do giętkości, elastyczności [Bauman, 2002, s. 114-116].*

Internet jest miejscem, w którym konfrontacja techniki z odczuciem ludzkiej tożsamości jest szczególnie interesująca, gdyż jesteśmy zawieszeni pomiędzy tym, co rzeczywiste i tym co wirtualne. Internet w porównaniu do życia offline pozbawia nas szafowania ubiorem, wyglądem, fryzurą, ważnym staje się jedynie to, co o sobie napiszemy, a także to, czego nie ujawnimy, chcąc wyretuszować obraz samego siebie.

### **„Ja” realne i „Ja” wirtualne – wyniki badań**

Dzisiejszy nastolatek bardzo często to, co wie o sobie i o życiu, czerpie z mediów. W kulturze postmodernistycznej media nie tyle reprezentują rzeczywistość, co ją wytwarzają, stają się głównym źródłem życiowych doświadczeń jednostki – wynikiem tego procesu jest kultura upozorowania. W kulturze owej jednostka nie potrafi lub nie chce bronić się przed bilionami bitów informacji – oddaje się „ekstazie komunikacji”. Doświadczenie zdobyte przez kontakt z mediami w coraz większym stopniu zastępuje doświadczenie rzeczywiste. Widownia, która utraciła zdolność rozróżniania rzeczywistości od pozorów, oczekuje iluzji [Melosik, 2003, s. 135-136].

Co jest więc gwarantem tożsamości człowieka, który z jednej strony zanurzony jest w rzeczywistości, a z drugiej zaś pływa w odmętach nierzeczywistej, dalece odrealnionej, ale efektownej i wciągającej wirtualności? Ten niepokojący problem stał się przyczynkiem do przeprowadzenia wstępnych pilotażowych badań, których głównym celem było ustalenie siły i intensywności kreowania przez młodych ludzi „Ja” wirtualnego w rzeczywistości gier. Na potrzeby badań wybrane zostały gry *Second Life* i *The Sims*. W badaniu wzięło udział 100 studentów. Przebadano 50 kobiet i 50 mężczyzn. Badani byli studentami pierwszego

roku Uniwersytetu Rzeszowskiego w wieku 19-20 lat, a ich dobór był losowy. Badania zostały przeprowadzone pod moim kierunkiem.

Postawiono następujący problem badawczy: Jaka jest siła i intensywność kreowania „Ja wirtualnego” w rzeczywistości gier *Second Life* i *The Sims* przez studentów?

W przeprowadzonych badaniach zastosowano metodę sondażu diagnostycznego, a techniką badawczą była specjalnie skonstruowana dla potrzeb badań ankietna. Oto wybrane wyniki i wnioski wyłonione z badań: najczęściej wybieranymi grami przez studentów są gry typu RPG, w których użytkownik może zmieniać dowolnie wizerunek, kształtować swoją sytuację życiową, tworzyć swoje życie „od nowa”, zmienić swoje dotychczasowe, realne życie, poszukiwać wystarczająco satysfakcjonujących młodego człowieka nowych wrażeń i wyzwań.

Wyniki badań wskazały, że jedynie 16% badanych studentów ma stały Nick kojarzony ze swoją osobą w świecie realnym, natomiast pozostałe 81% ma stały Nick, ze zmienioną tożsamością po to, by pozostali gracze nie wiedzieli z kim się komunikują. Oto najczęściej podawane przez studentów powody zmiany tożsamości: pozyskanie nowych znajomości (32%), chęć zmiany szarego życia w świecie realnym (31%), poszukiwanie własnego prawdziwego „ja” (31%), podwyższenie swej niskiej samooceny (3%), podwyższenie statusu w hierarchii społecznej (2%), stworzenia panaceum na zaburzone kontakty interpersonalne w rzeczywistości (1%). Jedynie 3% deklaruje, że zmienia tożsamość w grach tylko czasami, „tak dla zabawy”.

Poddani badaniu studenci zostali także zapytani o stopień podobieństwa awatara – stworzonego w rzeczywistości wirtualnej do samych siebie w świecie rzeczywistym. 52% badanych wskazało na pewne podobieństwo tych dwóch postaci, natomiast 48% zadeklarowało, że ich awatar wygląda zupełnie inaczej, niż oni sami wyglądają w realu. Podobnie rzecz się ma z posiadaniem dóbr materialnych – 57% respondentów zadeklarowało, że w wirtualnym świecie ich sytuacja materialna jest dużo korzystniejsza niż w realnym, 42% uznało, że jest zbliżona, natomiast tylko dla 1% status materialny w świecie wirtualnym jest gorszy.

Istotnym czynnikiem w kreowaniu własnej tożsamości jest jakość i ilość zawieranych znajomości. To one świadczą o tym, czy jesteśmy akceptowani i lubiani w środowisku. Otrzymane wyniki badań wskazują, że 38% studentów posiada zbliżoną liczbę znajomych w życiu realnym i wirtualnym, z kolei aż 62% badanych ma zdecydowanie więcej znajomych w grze.

Współcześnie, granica pomiędzy „Ja” realnym a „Ja” wirtualnym jest bardzo delikatna i płynna. Wyniki otrzymane z badań potwierdzają tezę Z. Baumana, mówiącą że tożsamość *kiedyś miała starczyć na całe życie, dziś przekształca się w atrybut chwili. Nie można jej dłużej zaprojektować i zbudować na zawsze, ale trzeba co jakiś czas od nowa montować i demontować* [Bauman, 2007, s. 211].

## Podsumowanie

Cyberprzestrzeń kusi swym brakiem ograniczenia, anonimowością i możliwością restartu, rozpoczęcia w każdej chwili wszystkiego od nowa. Niezależnie od tego, czy używamy Internetu często czy sporadycznie, czy zanurzamy się bez reszty w przestrzeni

wirtualnej, nie możemy pozwolić sobie na lekceważenie psychologicznego wymiaru kreowania drugiego „Ja” w przestrzeni wirtualnej. Należy mieć świadomość, że to „nowe” wirtualne, choć często tak odmienne od realnego „Ja”, jest to ciągle nasze „Ja” i zawsze musimy być za nie odpowiedzialni i mieć świadomość konsekwencji jego istnienia i wpływu na nasze życie. Jak konstatuje E. Aboujaoude są ludzie, którzy bywają niezwykle sprawni w rozdzielaniu różnych sposobów funkcjonowania. Ich życie w sieci może być bardzo odmienne od tego poza siecią, ale mimo to udaje im się zachować dość wyraźną granicę między nimi. [...] Dla reszty z nas to rozdzielanie nie jest wykonalne, dlatego żyjemy obecnie w czymś, co przypomina mętną emulsję, w egzystencjalnym odpowiedniku dobrze zmieszanego sosu winegret [Aboujaoude, 2012, s. 263].

Każdy człowiek musi stanąć przed odpowiedzią na pytanie: kim jestem? – poprzez codzienne decyzje i wybory stylów życia. W czasach społeczeństwa nazwanego informacyjnym tożsamość jest płynna, tymczasowa, powstająca jako rezultat walki różnych wersji i w zależności od sytuacji społecznych i światów, w których obecnie się znajdujemy zmienia się. Kreowanie nowego odrealnionego „Ja” w cyberprzestrzeni prowadzi do wielu pozytywnych, ale i szkodliwych następstw. Z jednej strony jednostka ma możliwość sprawdzić się w rolach, w których nie miałyby nigdy okazji lub posiadała wewnętrzne bariery w świecie rzeczywistym, takich jak przełamywanie różnych barier, budowanie większej pewności siebie, odważniejsze podejmowanie życiowych decyzji i wiele innych. Z drugiej jednak strony kreowanie się w wirtualnej rzeczywistości, tak dalece odległej od realnego wzorca, może prowadzić do sytuacji, w której otrzymujemy ludzi doskonale poruszających się w świecie nowych technologii, lecz nieprzystosowanych do życia w społeczeństwie, radzących sobie lepiej w wirtualnym świecie, lecz nie potrafiących sobie poradzić z własną psychiką i problemami życia codziennego.

Poszukiwanie tożsamości, tak zbiorowej, jak i indywidualnej, przypisanej i konstruowanej, staje się fundamentalnym źródłem sensu. Ludzie budują swoje sensory nie wokół tego, co robią a wokół tego, kim są lub wierzą, że są [Castells, 2007, s. 20-21]. Tożsamość zostaje tu scharakteryzowana jako energiczna siła, która opiera się na niepewnej dynamice społeczeństwa sieci. Jedni z przerażeniem patrzą na bawienie się tożsamością, tworzenie coraz to nowej jej odsłony zależnie od tego gdzie, kiedy i z kim, inni z kolei uważają, że „zabawa” z tożsamością nie musi oznaczać konfabulacji, może to być „mierzenie kapeluszy”, aby zobaczyć, w którym z nich jest nam do twarzy i zobaczyć, jak się w nich czujemy oraz jak inni na nie reagują [za: Szpunar, 2004, s. 124].

Jednak musimy pamiętać, że zawsze należy oddzielać człowieka z krwi i kości – z wszystkimi wspomnieniami związanymi z jego osobą – od beztróskiego ducha lekkomyślnie błędzącego po przestrzeni wirtualnej [Aboujaoude, 2012, s. 15].

## Literatura

Aboujaoude E.: *Wirtualna osobowość naszych czasów. Mroczna strona e-osobowości*. Wydaw. Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012

- Bauman Z.: *Spotkanie dziedzictwa z ponowoczesnością*. [W:] *Kongres Kultury Polskiej 2000*. Red. nauk. S. Bednarek, A. J. Omelaniuk, A. Tyszka, A. Zieliński. DTSK Silesia, Wrocław – Warszawa 2002
- Bauman Z.: *Tożsamość jaka była, jest i po co?* [W:] *Wokół problemów tożsamości*. Red. nauk. A. Jawłowska. Wydaw. Nauk. LTW, Warszawa 2001
- Bauman Z.: *Szanse etyki w zglobalizowanym świecie*. Wydaw. Nauk. „Znak”, Kraków 2007
- Castells M.: *Spółeczeństwo sieci*. PWN, Warszawa 2007
- Gergen K. J.: *Nasycone Ja. Dylematy tożsamości w życiu współczesnym*. PWN, Warszawa 2009
- Harwas-Napierała B.: *Tożsamość jednostki w epoce współczesnych przemian*. [W:] *Tożsamość a współczesność*. Red. nauk. B. Harwas-Napierała, H. Liberska. Wydaw. UAM, Poznań 2007
- Harwas-Napierała B., Trempała J.: *Psychologia rozwoju człowieka*. PWN, Warszawa 2000
- Kotlarski K.: *Narzędzia komunikacji a kształtowanie się zachowań ludzkich*. [W:] *Kognitywistyka i Media w Edukacji*. Red. nauk. B. Siemieniecki. Wydaw. Adam Marszałek, Toruń 2009, Nr 1-2
- Melosik Z.: *Pedagogika kultury popularnej*. [W:] *Pedagogika*. Red. nauk. Z. Kwieciński, B. Śliwerski. PWN, Warszawa 2003
- Nikitorowicz J.: *Pogranicze tożsamości – edukacja międzykulturowa*. Wydaw. TRANS HUMANA, Białystok 1995
- Nycz E.: *Dorastanie w przestrzeni społeczno-kulturowej miasta przemysłowego. Studium socjologiczno-pedagogiczne*. Wydaw. Uniwersytetu Opolskiego, Opole 2001
- Obuchowska I.: *Okres dorastania*. Nasza Księgarnia, Warszawa 1983
- Strelau J.: *Psychologia podręcznik akademicki*. GWP, Gdańsk 2000
- Szpunar M.: *Spółeczności wirtualne jako nowy typ społeczności – eksplikacja socjologiczna*. „Studia Socjologiczne” 2004, nr 2