

Įtinklinta tapatybė: vientisumo problema

Aida Savicka

Pastaruoju metu gana plačiai kalbama apie tai, jog internetas, kurdamas naujas komunikacijos ir kultūros formas, tuo pačiu tampa galinga asmens tapatybės formavimo jėga. Internetas svarbus tiek kaip naujas socializacijos kanalas, leidžiantis bendrauti su žmonėmis, kurie kitaip nebūtų pasiekiami (tuo pačiu gerokai išplečiant socialinės įvairovės patirtį), tiek kaip kokybiškai nauja bendravimo erdvė, kurioje palaikoma ar perkuriama susiformavusi tapatybė. Atrodo, kad elektroninis bendravimas kuria naują asmens tapatybės dimensiją. Būtent tai XX a. pabaigoje socialiniuose moksluose paskatino naują tapatybės problematikos tyrinėjimų bangą.

Pastarojo meto sociologinėje ir psichologinėje literatūroje plačiai diskutuojamas klausimas, ar virtualaus bendravimo patirtis kuria kokią nors esmingai naują į tapatybės formavimosi proceso kokybę, ar virtualios grupės bei bendruomenės gali tapti tapatybės šaltiniu savo nariams. Šiose diskusijose ypač akcentuojama individualaus pasirinkimo galimybė. Kaip pastebima, internetas, kitaip nei ankstesnės komunikacijos priemonės, žmonių nenukreipia aiškia linkme, bet reikalauja jų pačių pasirinkimo ir kūrybiškumo. Todėl internetas yra atviras nuolatiniam informacijos perkonstravimui, vis naujam simbolių įprasminimui. Kartu jis suteikia vartotojams galimybę atsirasti ir vėl išnykti daugybėje erdvių, laikų, socialinių vaidmenų, personažų ir pan. Iš to kyla ir problema vartotojams – kaip nepasiklysti šioje potencialių pasirinkimų gausioje?

Naujausios skaitmeninės technologijos bei augantis įtinklinto bendravimo intensyvumas kelia vis karštesnes akademines diskusijas apie asmens tapatybės, tarpasmeninių santykių autentiškumą. Todėl socialiniams tyrinėtojams iškyla užduotis peržiūrėti ligšiolinę asmens tapatybės sampratą ir rasti tokią jos konceptualizaciją, kuri tinkamai atspindėtų mūsų epochos transformacijas.

Pagrindiniai žodžiai: tapatybė, asmens savimonė, internetas, betarpiškas ir įtinklintas bendravimas, savęs pateikimas

Virtualaus bendravimo aplinkos savitumas: atitrūkimas nuo socialinio konteksto

Visos tapatybės teorijos pripažįsta, kad socialinė sąveika yra būtina tapatybės formavimosi sąlyga. Ypač tai akcentuoja simbolinio interakcionizmo minties atstovai (Goffman 2000), savo teoriją grindžiantys prielaida, kad asmens savivoka formuojasi bendraujant su kitais žmonėmis, ypač su „reikšmingais kitais“, ir bent jau asmenybės brendimo laikotarpiu yra ženkliai paveikta aplinkinių reakcijų į šio žmogaus poelgius.

Socialinės sąveikos metu žmogus nuolat tam tikru būdu pateikia save aplinkiniams, modifikuoja savo elgesį, priklausomai nuo jų reakcijų, o tuo pačiu metu fiksuoja kitų sąveikos dalyvių savęs pateikimus ir į juos reaguoja. Dažnai šis procesas vyksta nesąmoningai, bet neretai individai tikslingai siekia parodyti save tam tikru būdu, kad sukurtų pageidaujamą įspūdį, sulauktų pripažinimo ar paguodos ir panašiai. Šia prasme, žmogaus savęs pateikimas yra sąlygotas konkrečios bendravimo aplinkos, todėl paveikus besikeičiančioms situacijoms, tokioms kaip sąveikos vieta, priežastis, tam tikroje bendruomenėje vyraujančios tarpasmeninio bendravimo normos, o taip pat – kitų išvaizda, elgesys ir kt. Visų šių ir kitų aplinkybių visuma leidžia žmogui įvertinti, koks elgesys ir asmens tapatybės tipai yra tinkami tam tikromis aplinkybėmis. Būtent todėl bendravimo kontekstas yra svarbus savęs pateikimo, o per jį – asmens tapatybės kūrimo veiksnys.

Tradicinėse visuomenėse asmens tapatybė buvo kildinama pirmiausia iš luominės priklausomybės, šeimos, kurioje gimė, gyvenimo būdo (kuo ji vertėsi, iš ko pragyveno), kokius įgimus fizinius bruožus turėjo ir pan. Daugumos šių tapatybės elementų individo gyvenime nebuvo galima pakeisti: nekilingas žmogus negalėjo būti priimtas į aukštąją visuomenę, net jei tapdavo turtingesnis už kilminguosius; lygiai taip, fizinę ydą turintis asmuo dažniausiai turėdavo su ja suderinti ir savo tapatybę. Kadangi žmonių tarpusavio bendravimas šiose visuomenėse dažniausiai buvo giliai įsišaknijęs į platesnį socialinį kontekstą, komunikacijos partnerio savybės dažniausiai buvo gerai žinomos – pradėdant išvaizda, socialine ir ekonomine padėtimi ir pan. Tai buvo sąlygota ne vien aiškios hierarchijos socialinės struktūros, bet ir tos aplinkybės, kad žmonių bendravimas buvo labai smarkiai apribotas teritoriškai, dėl ko vyravo betarpiški tarpasmeniniai kontaktai gana uždarame žmonių rate. Taigi tradicinėse visuomenėse daugelis asmens tapatybės aspektų buvo įgimti, kiti – kuriami nuosekliai, o vėliau sunkiai modifikuojami, nes praeities įvykiai, poelgiai tarsi šleifas sekė iš paskos. Tai garantavo žmogaus tapatybės autentiškumą, nes visas gyvenimas negalėjo būti suvaidintas, sąmoningai pateiktas ar sumeluotas.

Tarpasmeninės komunikacijos technologijų pažanga išlaisvino individą iš vien *kontekstinio* bendravimo, ir tai visų pirma susiję su pašto, telegrafo bei telefono atsiradimu. Tokiam bendravimui būdinga tai, kad bendraudamas su kitais, žmogus yra nutolęs per tam tikrą atstumą. Šia prasme interneto atsiradimas daugelio namuose nebuvo revoliucingas – jis tik dar labiau išplėtė tas galimybes, kurias jau teikė ir, pavyzdžiui, telefonija. Internetinio bendravimo revoliucingumas slypi kitur – tai jo beprecedentis atsietumas nuo socialinio konteksto. Kaip šį perėjimą taikliai apibūdino amerikiečių socialinių medijos priemonių tyrinėtoja Danah Boyd, „fiziniame pasaulyje, asmenis įkūnija agentas, kuris pateikia juos visuomenei, todėl jie gali tiek perduoti informaciją, tiek ir pristatyti visą tapatybės bruožų spektrą. Kūnas perduoda informaciją ne tik apie biologines savybes, tokias kaip amžius,– žmonės jį gali papuošti taip pat ir madingais atributais, kurie perteikia kitus tapatybės aspektus. Šalia to, kas

„parašyta“ ant kūno, žmonės gali lengvai manevruoti, pristatydami kitus informacijos apie save niuansus per veido išraiškas ir kūno kalbą. Tuo tarpu internete visa ši informacija turi būti aiškiai artikuliuota, įvardyta – o tai dauguma bijo daryti“ (Boyd 2002, p. 95).

Dabarties pasaulyje asmens tapatybės formavimosi nuoseklumas dingsta, ir viskas tampa įmanoma: priklausymas elitui yra tik disponuojamo turto, o profesijos pasirinkimas – tik gebėjimų klausimas; fizinių ydų korekcija – tik medicinos pasiekimų reikalas; netgi lyties pakeitimas yra įmanomas – šiais laikais ir ją galima priderinti prie tapatybės, o ne atvirkščiai. Šiuos pokyčius lėmė visų pirma socialinės struktūros ir kultūros pokyčiai, žmonių mobilumas bei mokslo pažanga; tačiau prie besikeičiančios tapatybės sampratos didele dalimi prisidėjo pastaraisiais dešimtmečiais įvykusi elektroninių komunikacijos priemonių revoliucija. Anot įtinklintos komunikacijos tyrinėtojos Katerinos Diamandaki, „internetas – kaip ir bet koks kitas žmogiškosios patirties šaltinis – turi įtakos tam, kaip mes formuojame ir projektuojame savo tapatumus. Jis gali padėti sustiprinti jau susiformavusią tapatybę, bet gali ir priversti naujai ją apmąstyti ar net sudvejoti dėl pačių jos pagrindų“ (Diamandaki 2003).

Čia galima pastebėti, kad nors elektroninių komunikacijos priemonių istorija dar labai trumpa, joje jau galima išskirti bent du tapatybės konceptualizavimo virsmus: pirmajame etape žmogaus ir kompiuterio akistata buvo tiesioginė; tuo tarpu antrajame kompiuterio pagalba išsivystė virtualūs socialiniai tinklai. Pirmajam etapui būdinga tai, kad kalbant apie žmogaus prigimtį, asmens savimonę imtos naudoti kompiuterinės kalbos metaforos, tokios kaip užprogramavimas ir panašiai. Pagrindiniai socialinių diskusijų klausimai šiuo laikotarpiu buvo daugiau filosofinio pobūdžio: kaip kompiuteris keičia žmogų, jo mąstyseną apie gyvybę, prieraišumą, emocinį bendravimą (plačiau šiuo klausimu žr. Turkle 2011). Tik antrajame etape, asmeniui kompiuteriams susijungus į pasaulinį tinklą ir taip užsimezgas tarpasmeninei komunikacijai, sukuriama aplinka, kurioje individas gali save pateikti kitiems bei susipažinti tiesiogiai su neįprastų tapatybių žmonėmis, taigi – ne tik kelti klausimus, bet ir aktyviai formuoti savo tapatybę, ieškoti naujų savivokos šaltinių.

Iš pirmo žvilgsnio galėtų atrodyti, kad tiesioginis žmonių bendravimas ir bendravimas tinkle nedaug kuo tesiskiria, išskyrus potencialių komunikacijos partnerių skaičių ir komunikacijos greitį. Tačiau vos kelis dešimtmečius gyvuojančios elektroninės komunikacijos priemonės jau įrodė savo galią iš esmės keisti vartotojų mąstyseną apie pasaulį ir save. Tad kuo gi iš esmės skiriasi tiesioginis žmonių bendravimas ir įtinklintas? Žinoma ir plačiai cituojama straipsnių bei knygų apie tarpasmeninio bendravimo internete savitumą autorė Nancy K. Baym (2010) išskiria septynis parametrus, kurie leidžia palyginti skirtingas komunikacijos platformas tarpusavyje bei su betarpišku bendravimu. Tai yra interaktyvumas (abipusės komunikacijos galimybė), laiko struktūra (sinchroniška arba asinchroniška komunikacija), socialiniai ženklai (fizinės komunikacijos aplinkos bendrumas: galimybė matyti vienas kitą, stebėti

judesius, girdėti tuos pačius garsus ir pan.), informacijos akumuliacija, reprodukcijos galimybė, pasiekiamumas (įmanomas komunikacijos partnerių skaičius) ir komunikacijos priemonių mobilumas arba stacionarumas. Šie skirtingi parametrai lemia, jog tiek skirtingos komunikacijos priemonės, tiek tų pačių technologijų sukurtos skirtingos komunikacijos platformos – mobilusis telefonas, elektroninis paštas, diskusijų forumai, socialiniai tinklai (tokie kaip *Twitter* ar *Facebook*), interneto telefonija (kaip *Skype*) – gali turėti nevienodą įtaką tapatybės formavimui, nes kurdamos gana skirtingas tarpasmeninės sąveikos aplinkas, jos sudaro skirtingas informacijos apie save pateikimo, interpretacijos bei manipuliacijos galimybes.

Čia reikia pabrėžti, kad tarpasmeninė sąveika yra būtina tapatybės formavimosi sąlyga ne tik tradicinėje tiesioginio žmonių bendravimo socialinėje aplinkoje, bet ir įtinklintoje socialinėje terpėje. Kaip šiuolaikinę individų bendrabūvio sąrangą apibūdina danų sociologai Peteris Esteris ir Henkas Vinkenas, „tik per sąveiką su medija, per priklausymą pasauliniam tinklui, individas įgauna tapatybę, kad ir kokią lakią, kuri yra atvira transformacijai nuo pat sąveikos pradžios. Tai yra amžinai nebaigtos asmens tapatybės idėja, kur realūs žmonės gali būti nesibaigiančios grandinės jungiamieji mazgai, galintys laisvai eksperimentuoti su savo tapatybe bendraudami su begaliniu kitų žmonių tinklu“ (Ester, Vinken 2003, p. 670). Tačiau virtualioje erdvėje simboliškai turtingą tiesioginį bendravimą, besiremiantį tiek verbaliniais ir neverbaliniais ženklais (tokiais kaip gestai, intonacijos, balso tembras, laikysena, veido išraiška ir pan.), tiek tam tikru socialiniu kontekstu, vis labiau išstumia nuo gilesnio socialinio konteksto atsietas apsikeitimas vien tekstiniais simboliais. Pastarasis atveria plačią erdvę patiems įvairiausiems komunikacijos situacijos apibrėžimams ir interpretacijoms. Virtualioje erdvėje susitinkantys internautai dažnai vienas apie kitą nežino nieko arba žino labai mažai, ir (kas svarbu) jie neturi kitų galimybių ką nors sužinoti apie komunikacijos partnerį kaip tik pasikliauti jo paties pateikiama informacija, dažniausiai, tekstine. Nors tekstas gali perteikti tam tikrą informaciją apie žmogaus tapatybę, jis negali būti toks pat informatyvus kaip visos tapatybės ženklų spektras, įskaitant išvaizdą, kūno kalbą, elgesio manieras ir kt.

Taigi įtinklintame bendravime savęs pateikimo momentas įgauna ypatingai didelę svarbą tapatybės konstravimo procese, nes komunikacijos partneriams tenka pasikliauti ta informacija, kurią žmogus pats apie save pateikia. O kadangi individai yra linkę pernelyg pasitikėti kitų apie save pateikiama informacija (ypač ta, kuri yra susijusi su fizinėmis – lyties, amžiaus, rasės ir pan. – charakteristikomis, akivaizdžiomis bendraujant tiesiogiai), būtent čia atsiveria neišsemiamos savo asmens įvaizdžio kūrimo galimybės: elektroninės komunikacijos dalyvis gali prisistatyti ne tik kaip kitos socialinės grupės atstovas, kitokio amžiaus, bet net ir priešingos lyties ir pan. (žr. Donath 1999 ir kt.). Virtualioje erdvėje asmens tapatybė tampa neapibrėžta, todėl literatūroje imama kalbėti apie „naujas“, „netikras“, „tiriamąsias“ ar „daugybines“ tapatybes. Kaip pastebi vienas įtakingiausių šiuolaikinės komunikacijos priemonių

socialinių pasekmių tyrinėtojas Howardas Rheingoldas, „panašiai kaip ankstesnės medijos panaikino ribas, susijusias su laiku ir erdve, naujausios kompiuterinės komunikacijos medijos grasina ištrinti taip pat ir *tapatybės* ribas“ (Rheingold 1993, p. 151). Šią problematiką savo tyrimuose aptaria ir N. K. Baym, klausdama „kas gi nutinka, jei skaitmeninių medijų priemonių pagalba prisiimtos tapatybės nesiderina su tomis, kurias pristatome bendraudami betarpiškai arba net yra joms priešingos? Jei tiesioginiame bendravime globėjiškas žmogus viename socialiniame forume yra agresyvus, o kitame – reikalingas pagalbos, koks gi jis yra iš tiesų? Ar iš viso tebeegzistuoja toks dalykas kaip tikroji tapatybė? Ir ar ji kada nors egzistavo?“ (Baym 2010, p. 3). Tokia neapibrėžtumo situacija kelia daug klausimų ne tik visuomenės tyrinėtojams, bet ir patiems naujųjų komunikacijos priemonių vartotojams, kuriems netekus daugelio anksčiau įprastų ženklų apie komunikacijos partnerius, tampa vis sunkiau spręsti tarpasmeninio pasitikėjimo bei bendravimo autentiškumo problemas kasdieniame gyvenime.

Iš pastaruoju metu ypač suaktyvėjusių diskusijų apie asmens tapatybės esmę, jos raidą neišvengiamai peršasi viena išvada – elektroninės komunikacijos aplinkos ypatumai iš esmės keičia tarpasmeninio bendravimo konteksto suvokimą, todėl skatina šių komunikacijos priemonių vartotojus ieškoti naujų būdų valdyti savęs pateikimą, manipuluoti informacija apie savo asmenį, o tai verčia visuomenės tyrinėtojus ieškoti naujų tapatybės apibrėžčių, kurios labiau atspindėtų šiuolaikinio pasaulio įvairovę, žmonių mobilumą (tiek geografinį, tiek socialinį) ir individualizmo kultūros suformuotą laisvo asmens pasirinkimo siekį.

Fragmentiškosios tapatybės sampratos įsigalėjimas

Nors savęs pateikimas aplinkiniams buvo aktualus ir ikivirtualaus bendravimo epochoje, besikeičianti bendravimo aplinka šiuolaikiniame pasaulyje labai išplečia individo interpretacijų bei manipuliacijų ribas šioje srityje, o tai turi reikšmingų padarinių individo savikūrai. Tai savo ruožtu lemia ir per pastaruosius porą dešimtmečių iš esmės besikeičiančią mokslinę asmens tapatybės sampratą. Anksčiau vyravo vienalytės tapatybės samprata, kurioje vidinis asmens savimones tęstinumo bei darnos pojūtis buvo laikomas esminiu sveikos asmenybės bruožu, o asmenybės fragmentacijos, dezintegracijos pojūtis laikomas patologiniu asmenybės sutrikimu (plačiau šiuo klausimu žr. Savicka 2004).

Tuo tarpu elektroninėje erdvėje individo tapatybė tampa vis mažiau apibrėžta, laki, trumpam žaismingai prisiimta, konstruojama ir perkonstruojama. Čia esminė tapatybės formavimo(si) aplinkybė yra bendravimo terpės anonimiškumas, kuris daro didelę įtaką elgesiui. Anot slovėnų sociologo Tadejaus Praprotniko, ši aplinkybė „leidžia individui elgtis visiškai kitaip, nei jis pristato savo įvaizdį kasdieniame pasaulyje,

taigi jis gali išreikšti anksčiau užslėptus savo asmenybės aspektus panašiai kaip maskarade. Virtualių pokalbių kambariuose žmonės gali tapti būtent „tuo, kuo jie nori būti“ arba būtent „tuo, kokie jie nori atrodyti kitų akyse“ (Praprotnik 2004).

Tokia situacija, viena vertus, reiškia socialinės kontrolės individui susilpnėjimą iki minimumo, tačiau, kita vertus, ir paties individo vaizduotės svarbos išaugimą. Tai ne vieną verčia suabejoti tapatybės kaip asmens branduolio samprata. Žinomas amerikiečių tyrinėtojas, išleidęs ne vieną knygą apie internetinio bendravimo socialinius padarinius, Stevenas G. Jonesas tvirtina, jog būtent „savikūra ir savęs pateikimas turėtų būti nauji tapatybės formavimo būdai. Kasdieniame pasaulyje tiesiog esame įpratę ieškoti tapatybės savo aplinkos ribose. Mes tikime, kad iš tiesų harmoningas ryšys yra įmanomas, kai žmogus kuria savo tapatybę nuo jos „pamatų“. Anonimiškas kompiuterinis bendravimas paskatino naują mąstymą, nes čia žmonės pradėjo ieškoti savosios tapatybės visiškai kitais būdais. Jie vis labiau linksta link manipuliacijos pačia interneto aplinka, kurią naudoja kaip įrankį savo tapatybei kurti. Internetas iš tiesų yra toks įrankis, nes natūrali aplinka nėra jam būtina išankstinė sąlyga. Patys žmonės kuria tą aplinką įmanomą, ją išrasdami“ (Jones 1997, p. 32).

Dabar dominuojanti tapatybės samprata yra iš esmės pasikeitusi – ji yra radikaliai decentralizuojama. Įsigalint elektroninėms komunikacijos priemonėms, susvyruoja daugeliui kultūrų būdingas supratimas, kad kiekvienas kūnas turi vieną autentišką tapatybę. N. K. Baym žodžiais tariant, „atrodo, kad skaitmeninės medijų priemonės atskiria savastis nuo kūnų, sukurdamos *atsietas tapatybes*, kurios egzistuoja tik veiksmuose ir žodžiuose“ (Baym 2010, p. 105), o šį kultūrinį poslinkį lydi ir atitinkami tapatybės teorinės konceptualizacijos pokyčiai: „vietoj to, jog būtų kalbama apie Vieną Tikrą Savimonę (*One True Self*), nukrypimai nuo kurios yra iš esmės yra klaidingi, šiulaikiniai mokslininkai ėmė traktuoti savimonę kaip prisitaikančią ir daugybinę, įgaunančią skirtingus įsikūnijimus skirtingose situacijose“ (Baym 2010, p. 106).

Nemažas teorinių įžvalgų ir praktinių tyrimų indėlis šioje diskusijoje priklauso žinomai amerikiečių tyrinėtojai Sherry Turkle, kuri vaizdingai pastebi, jog „praeityje vargu ar buvo galima patirti tokią sparčią rotaciją tarp skirtingų tapatybių. Anksčiau kalbėjome apie tapatybę kaip „nukaldintą“. Geležies tvirtumo metafora pabrėžė svarbią branduolinę tapatybės reikšmę“ (Turkle 1995, p. 179). Dabar situacija yra iš esmės pasikeitusi, nes internete „žmonės gali kurti savimonę (*self*), cirkuliuodami tarp daugelio savimonių (*selves*)“ (Turkle 1995, p. 178). Pirmuosiuose ją išgarsinuosiose darbuose savo minčiai iliustruoti Turkle pasitelkia vaizdingą kompiuterinio lango metaforą tapatybei apibrėžti: internautas vienu metu gali būti atsidaręs keletą langų, viename „tekstina“ su draugu, kitame žaidžia internetinį žaidimą, trečiame rašo elektroninį laišką ir pan. Anot jos, „kompiuteriniai langai tapo galinga metafora, įsivaizduojant asmens savimonę kaip daugybinę, išskaidytą sistemą. Nebegalima sakyti, kad asmuo tiesiog vaidina skirtingus vaidmenis įvairiose aplinkose skirtingu metu.

Kompiuterinių langų sukurta realybė yra decentralizuota savimonė, kuri vienu metu egzistuoja daugelyje pasaulių ir vaidina daug skirtingų vaidmenų“ (1995, p. 14).

Savo pirmuosiuose veikaluose Turkle kėlė klausimus apie tai, kokius personažus žmonės kuria internete; ar realaus gyvenimo asmenybė ko nors pasimoko iš virtualių personažų patirties; ar šie virtualūs personažai yra harmoningos realaus gyvenimo asmenybės fragmentai; ar jie patiriami kaip išplėstinės tapatybės ar kaip atskiri nuo realaus gyvenimo tapatybės; ir kam žmonės iš viso skiria laiko tokiam bendravimui, kuris tradiciškai maštant gali pasirodyti esąs milžiniškas laiko švaistymas? Ne vienerius metus tyrinėjusi žmonių bendravimą internetinėse svetainėse autorė konstatavo, jog „internetas tapo reikšminga socialine laboratorija, kurioje eksperimentuojama su asmens savimonės konstravimais ir perkonstravimais, būdingais postmoderniam gyvenimui. Šioje virtualioje realybėje mes save formuojame ir kuriame“ (Turkle 1995, p. 180). Savo tyrinėjimų pradžioje Turkle gana pozityviai vertino stebimus pokyčius, laikydama juos natūralia žmonių tarpasmeninės komunikacijos būdų raida ir teigdama, jog „dabar, postmoderniaisiais laikais, daugybinės tapatybės nebėra toks jau ribinis dalykas. Daug žmonių patiria tapatybę kaip rinkinį vaidmenų, kurie gali būti sumaišyti ir suderinti, tarp kurių prieštarų reikalavimų turi būti rastas kompromisas“ (Turkle 1995, p. 180). Šiuos procesus ji laikė nauju, kompleksiško mąstymo apie žmogaus prigimtį, asmens savimonę priežastimi.

Tačiau naujausioje savo knygoje *Vieniši kartu (Alone Together)* autorė laikosi jau daug nuosaikesnio požiūrio. Pasak sociologės, pašėlęs žmonių bendravimas internete, ir ypač per socialinius tinklalapius, gali būti laikomas modernia pamišimo forma. Kaip ji dabar teigia, „elgesys, kuris tapo tipišku, vis dar gali reikšti problemas, dėl kurių kadaise jį laikėme patologiniu“ (Turkle 2011, p. 178). Mokslininkė aiškina, kad dėl tokių socialinių tinklalapių žmonės tapo atskirti nuo realybės, nes technologijos ėmė valdyti mūsų gyvenimus, darydamos mus „mažiau žmonėmis, atskirdamos mus nuo tikro žmogiško bendravimo ir įtraukdamos į kibernetinę realybę, kuri yra prasčia tikro pasaulio imitacija“. Anot Turkle, „mes sukūrėme įkvepiančias ir padedančias technologijas, vis dėlto, mes leidome joms sumenkinti mus“ (Turkle 2011, p. 295). Šie perspėjimai verčia susimąstyti jau vien dėl to, kad anksčiau buvusi naujųjų technologijų entuziastė, joms skyrusi ilgus tyrimų metus, autorė galiausiai gana radikaliai pakeitė savo nuomonę.

Nors šiuolaikiniame pasaulyje asmens tapatybė tampa problemiška, jos reikšmė dar labiau išauga. Apie tai kalba informacinės visuomenės ir komunikacijos tyrimų ekspertas Manuelis Castellsas, teigdamas, jog „tapatybė tampa pagrindiniu [...] prasmų šaltiniu istoriniu laikotarpiu, kuriam būdingas organizacijų struktūrų griuvimas, institucijų delegitimizacija, anksčiau įtakingų socialinių judėjimų išnykimas bei trumpalaikė kultūrinė raiška. Žmonės vis dažniau prasmes ima telkti remdamiesi ne tuo, ką jie gyvenime veikia, bet tuo, kuo jie [...] save laiko“ (Castells 1997, p. 470).

Asmens tapatybės sampratos revizija

Pastarojo meto literatūroje įsigalint prielaidai apie neribotas individo galimybes laisvai formuoti ir performuoti savąją tapatybę modernistinę tapatybės kaip sutelkto ir sąlyginai pastovaus asmens branduolio sampratą keičia fragmentiškosios tapatybės, glaudžiai siejamos su konkrečiu laiku, vieta, aplinkybėmis bei socialiniais vaidmenimis, idėja. Ji nėra visiškai nauja, nes dar amerikiečių psichologas pradininkas bei chrestomatinio veikalų *Principles of Psychology* ([1890] 1990) autorius Williamsas Jamesas teigė, kad žmonės turi tiek savimonių, kiek yra kitų į juos reaguojančių žmonių, ar bent jau tiek, kiek yra į juos reaguojančių kitų žmonių grupių.

Taigi jau XIX a. pabaigoje buvo iškelta asmens savimonės kaip daugialypio reiškimo samprata, kurį sudarančios dalys kartais yra tarpusavyje susijusios, o kartais nepriklausomos nuo kitų dalių, kartais viena kitą stiprinančios, o kartais – viena kitai prieštaraujančios. Interakcionistinėje tapatybės teorijoje savimonė yra apibrėžiama kaip sudaryta iš pavienių tapatumų ar perimtų socialinių vaidmenų, kai žmonės gali turėti tiek tapatumų, kiek yra organizuotų vaidmenų sistemų, kuriose jie dalyvauja (Stone 1962; Stryker 1968). Šioje sampratoje tapatumai yra savęs suvokimas, susijęs su vaidmenimis ir socialinių santykių sistemoje užimama pozicija; tad galima kalbėti apie mamos, sūnaus, mokytojo, pardavėjo, kompozitoriaus, sportininko ir daugybę kitų tapatybių. Čia išryškėja dar viena tapatybės savybė: ji gali kisti, priklausomai nuo santykio su kitu. Tokios tapatybės pavyzdžiai būtų dukra – motina, mokinys – mokytojas ir pan. Pagal šią analogiją būtų galima paaiškinti ir tautinį tapatumą: lietuvis, emigravęs į JAV, yra lietuvis (europietis) santykiyje su amerikiečiu, bet amerikietis – santykiyje su lietuviu iš Lietuvos. Reikia pabrėžti, kad kaip tik šie „situaciniai“ tapatumai yra tiesiogiai susiję su socialiniais vaidmenimis.

Tačiau svarbu pažymėti, kad savimonė yra ne tik daugialypė, bet ir tam tikru būdu organizuota. Tapatybės teorija hierarchiją laiko pagrindiniu tapatybių organizavimo principu – su vienais socialiniais vaidmenimis siejamos tapatybės asmens elgesį įvairiose situacijose veikia labiau, o su kitais vaidmenimis – mažiau. Tačiau ir patys interakcionistai pripažįsta, kad vien socialiniais vaidmenimis negalima paaiškinti visos tapatybių bei su jomis susijusio elgesio įvairovės. Todėl jų teoriją buvo bandoma papildyti ir su socialiniais vaidmenimis nesusijusiomis tapatybėmis, ir visų pirma su tomis, kurios susijusios su esminėmis socialinėmis kategorijomis (amžiumi, lytimi, socialine klase), bei su tapatybėmis, susijusiomis su asmenybės bruožais (nuolankumu, iniciatyvumu, agresyvumu), teigiant, jog tiek vienos, tiek kitos gali daryti įtaką tapatybės formavimuisi, koreguodamos socialinių vaidmenų, iš kurių kyla tapatybės, prasmes (Stryker 1987).

Jau pirmiesiems tapatybės problematikos tyrinėtojams teko spręsti klausimą, kaip žmogus suderina įvairius, kartais tarpusavyje konfliktuojančius, tapatumus.

Dažniausias sprendimas buvo perskyrimas tarp socialinių tapatumų ir savimonės tapatumų. Tačiau tai neatsakė į visus klausimus. Tad galiausiai kai kurie teoretikai visiškai atsisakė ieškoti tapatybę į visumą susiejančių veiksnių. Besilaikantieji šio požiūrio tapatybę ima traktuoti kaip neišvengiamai susiskaidžiusią. Postmoderniosios minties atstovai tvirtina, kad šiuolaikiniame pasaulyje tapatybė tampa trumpalaikė, individo laisvai priisiimama vienomis aplinkybėmis bei atmetama kitomis. Ji nebe laikoma organiška nuoseklių ir tarpusavyje suderinamų individo idėjų apie save visumą, bet savotišku daugybinių, dažnai vienas kitam prieštaraujančių, savimonių koliažu (Lasch 1984; Rosenberg 1997). Vieno ryškiausių Britanijos kultūros teoretikų Stuardo Hallo žodžiais tariant, „jau nebegalime „individo“ suvokti kaip vientiso, sutelkto, stabilaus ir baigtinio *ego* arba kaip autonomiškos, racionalios „savimonės“. „Savimonė“ konceptualizuojama kaip labiau fragmentiška ir neišbaigta, sudaryta iš daugybinių „savimonių“ ar tapatumų, susijusių su skirtingais socialiniais pasauliais, kuriuose gyvename, turinti savo istoriją ir esanti nesibaigiančiame „gamybos“ procese. Skirtingi diskursai ar veikimo būdai „subjektą“ atskleidžia ir pozicionuoja nevienodai“ (Hall 1996, p. 226).

Taigi pastaraisiais dešimtmečiais įsigalinti tapatybės fragmentiškumo interpretacija nebėra tradicinis perskyrimas tarp žmogaus savojo *aš* (*I*), kuris yra asmenybės branduolys, ir skirtingų jo savimonių (*self*), kurios aktualizuojamos, priklausomai nuo konkrečių aplinkybių, – kokio nors branduolinio darinio samprata iš viso yra atmetama (kad ir kokia terminologija būtų vartojama). Tačiau vargu ar galima pastaruju metu madingą ir plačiai paplitusią tapatybės kaip lakaus, fragmentiško, individo laisvai kuriamo ir perkuriamo darinio sampratą priimti nekvestionuojant. Be jokios abejonės, šiuolaikiniame pasaulyje žmonės susiduria su didesniais sunkumais nuosekliai derindami skirtingas savo patirtis į vieną visumą jau vien todėl, kad jie turi platesnį galimų gyvenimo planų, būdų pasirinkimą. Tačiau vargu ar tai yra pakankamas pagrindas kalbėti apie asmens tapatybę kaip tarpusavyje bemaž nesusijusių savimonių samplaiką: ko gero, reikėtų kalbėti apie įvairias individo savimonės apraiškas, bet ne apie daugybinės jo tapatybes. Tokią nuomonę išsako ir Boyd, kuri tiki, kad harmoningai asmenybei yra būdingas sąryšingo vidinio tapatumo jausmas. Anot jos, „tvirtinimas, kad asmuo iš prigimties yra suskaidytas ir išgyvena tapatybės krizes, yra problemiškas. Visuomenėje, kurioje žmonės atlieka daugybę skirtingų vaidmenų ir turi nuolat prisitaikyti prie kintančių socialinių kontekstų, jų savęs pateikimas gali pasirodyti esąs fragmentiškas, bet tai nereiškia, kad jie patys yra tokie. Atvirkščiai, tokie prisitaikymai reiškia, kad individas išlaiko ir pateikia skirtingus savo tapatybės aspektus kaip ją atitinkančius“ (Boyd 2002, p. 26). Nors skirtingų tapatybės aspektų suderinimas reikalauja pastangų bei lankstumo, jis nebūtinai yra problemiškas.

Virtuali „tapatybė“ skiriasi nuo realios, nes dažnai atspindi žmogaus troškimą būti tam tikru tipu, įsivaizduojamu tobulu, siektinu asmeniu arba tėra bandymas eksperimentuoti, išbandyti skirtingas socialines patirtis. Tačiau tai ir yra tik bandymai,

eksperimentai. Anot S. Turkle, „mes galvojame, kad socialiniuose tinkluose, tokiuose kaip *Facebook*, pristatysime save kitiems, bet galiausiai mūsų profilis tampa kažkuo kitu – dažnai fantazija apie tai, kuo mes norime būti“ (Turkle 2011, p. 153). Beje, šių „eksperimentinių“ tapatybių įvairovė nėra tokia jau didelė, kaip dažnai įsivaizduojama, nes jos paprastai apsiriboja socialinių tinklų vartotojo profilio duomenimis arba konkretaus kompiuterinio žaidimo personažais.

Realiam gyvenime konkrečiam asmeniui nebūdingų vaidmenų prisiėmimas virtualiame pasaulyje veikia ne tiek autentišką tapatybę, kiek tai, kaip žmogų suvokia kiti socialinės sąveikos dalyviai. Pats eksperimentatorius savo naujo personažo elgesį tegali formuoti pagal stereotipinius įsivaizdavimus apie tai, kas būdinga šios konkrečios prisiimos tapatybės žmonėms, arba pagal tai, kaip elgiasi pažįstami tos tapatybės žmonės. Juk vyras, virtualioje erdvėje prisistatantis moterimi, gali kontroliuoti savo žodyną, argumentaciją, iš dalies – mąstymą, bet racionaliai manipuliacijai lieka nepavaldžios emocinės reakcijos, fiziologiniai potyriai ir pan. Tarkime, ar šis vyras, aiškindamas savo nervingą bendravimą kaip priešmenstruacinio sindromo pasekmę, gali apie tai nutuokti bent kiek daugiau nei tai, kad paprastai šis sindromas yra laikomas sutrikusios moters emocinės pusiausvyros priežastimi? Kaip pastebi Baym, „lytis gali turėti įtakos, kaip žinutės yra suvokiamos: tikėtina, jog vyrai agresyviai žinutes bus labiau linkę suvokti kaip kalbos laisvės, atvirumo ir sveikos diskusijos įrodymą, tuo tarpu moterys bus labiau linkusios jas suvokti kaip priešiškas ir nekonstruktyvias“ (Baym 2010, p. 67). Tokių spontaniškų reakcijų neįmanoma sąmoningai kontroliuoti, prisiimant kitos lyties vaidmenį. Todėl ir žaismingas neįprastų socialinių vaidmenų, personažų vaidinimas negali sugriauti asmens vidinio tapatumo, tęstinumo jausmo, kuris padeda atskirti save nuo kitų.

Technologijos yra įrankis, kurį žmogus pasitelkia, siekdamas savų tikslų. Nors šių laikų technologijos leidžia mums susisiekti greičiau, dažniau, šio individų tarpusavio bendravimo tikslų jos nenulemia. Jei žmogus dėl kokių nors priežasčių pirmenybę teikia anoniminiam bendravimui, jis tam gali puikiai pasitelkti virtualios komunikacijos priemones, lygiai kaip ir tas, kuris siekia palaikyti intensyvią bendravimą su šeimos nariais, net ir būdamas toli nuo jų. Tad reikia suvokti, kad naujosios technologijos nekuria bendravimo tikslų ir būdų, o atvirai sakyti – realiam pasaulyje egzistuojantys bendravimo modeliai bei stereotipai yra perkelti į virtualią erdvę. Kaip ypač ryškų pavyzdį galima paminėti tai, kad nors visiems akivaizdžiai suvokiama, kad tokie tapatybės parametrai kaip lytis, bendraujant virtualioje erdvėje, gali būti nurodomi neteisingai, ir dėl to jos įtaka tarsi turėtų sumenkėti, iš tiesų stebimas visai kitas reiškinys, pakartojantis procesus realiam gyvenime: kaip rodo tyrimai, žaidimų svetainėse, kuriose vienu metu žaidžia daugybė dalyvių, parduodamų moteriškų personažų kaina yra maždaug 10 proc. mažesnė nei vyriškų, nors jų gebėjimai ir pasiekimai būna analogiški. Kaip taikliai pastebi Baym, „dėl socialinių ženklų sumažėjimo žmonės kartais gali pateikti save kaip kažką, kuo jie nėra, bet socialinės

struktūros, kurios formuoja mus ir mūsų galimybes, lygiai taip pat pasireiškia mūsų virtualiame bendravime, tapatybėse, santykiuose, bendruomenėse ir tinkluose kaip jos pasireiškia ir realiame gyvenime“ (Baym 2010, p. 71). Kitaip tariant, visiškai išsilaivimas iš kultūrinės, socialinės aplinkos rėmų ir nesuvaržytas asmens tapatybės kūrimas virtualioje erdvėje yra neįmanomas, nes tokiu būdu „kuriamos“ tapatybės vis tiek yra socialiai sąlygotos.

Išvados

Pastaruoju metu daug kalbama apie šiuolaikinėje visuomenėje gyvenančio asmens tapatybės krizę bei įvairius šios krizės padarinius. Todėl kalbant apie tapatybę, tampa madinga pasitelkti daugybinės tapatybės sampratą. Kiti siūlo tapatybę suvokti kaip sudarytą iš tam tikro branduolio, šerdies, kuri yra stabili, kismui nepaveiki substancija, ir daugybės mobilių asmens tapatumų, siejamų su dalykais, kurių nesunku atsisakyti, pasikeitus aplinkybėms, kai įdomiau ar labiau apsimoka būti kuo nors kitu. Tačiau čia vertėtų sustoti ir susimąstyti, ar tapatumas apskritai gali turėti ką nors bendra su atsitiktinumu? Kuo tokiu atveju mobilūs tapatumai skiriasi nuo individo socialinių vaidmenų, kuriuos jis išties prisiima daugiau ar mažiau sąmoningai?

Net ir akademinėse diskusijose linkstama pernelyg nedvejojant priimti teiginį, kad skirtingų vaidmenų pasirinkimas virtualioje erdvėje yra sietinas su autentiškąja asmens tapatybe. Kita vertus, ypač dažnai akcentuojamas faktas, kad bendraudamas internete žmogus gali pateikti apie save iš esmės neteisingą, klaidinančią informaciją, pristatyti save kaip kitos tapatybės asmenį. Kaip dramatiškiausias pavyzdys dažnai nurodoma tai, jog vyras gali prisistatyti esąs moterimi arba atvirkščiai. Iš tiesų, šios situacijos yra ne tik visiškai įmanomos, bet ir gana dažnai pasitaikančios, kas kelia pasitikėjimo ir bendravimo internete saugumo klausimus, jei kažkas pateikia klaidinančią informaciją apie save ne vardan pramogos ar ieškodamas naujų potyrių, o sąmoningai siekdamas savanaudiškai manipuliuoti kitais. Tačiau ką tai turi bendra su asmens tapatybės problema?

Paradoksalu, kad gyvendamas pasaulyje, kuriame pagaliau turi kaip niekada plačias galimybes pats kurti savo tapatybę, būti tuo, kuo jaučiasi esąs, žmogus tarsi susiduria su visiškai priešinga problema. Žaismingai „pasimatuodamas“ įvairius tapatumus, tarsi aktorius spektaklyje įsijausdamas į įvairius vaidmenis, jis pats susipainioja atliekamų vaidmenų gausoje ir galiausiai nebežino, kuris tapatumas yra ta tikroji jo esmė.

Literatūra

- Baym, Nancy K. 2010. *Personal Connections in the Digital Age*. Cambridge: Polity Press.
- Boyd, Danah. 2002. *Faceted Id/entity: Managing Representation in a Digital World* [Interaktyvus]. MIT Master's Thesis. Available at: <http://smg.media.mit.edu/papers/danah/danahThesis.pdf> [žiūrėta 2011 m. rugsėjo 13 d.].
- Castells, Manuel. 1997. *The Power of Identity*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Diamandaki, Katerina. 2003. Virtual Ethnicity and Digital Diasporas: Identity Construction in Cyberspace. In: *Global Media Journal*, 2(2). Prieiga internetu: <http://lass.calumet.purdue.edu/cca/gmj/SubmittedDocuments/archivedpapers/Spring2003/diamondaki.htm> [žiūrėta 2011 m. rugsėjo 13 d.].
- Donath, Judith. 1999. Identity and deception in the virtual community. In: Smith, M., Kollock, P. eds. *Communities in Cyberspace*. London: Routledge, p. 27–58.
- Ester, Peter, Vinken, Henk. 2003. Debating Civil Society: On the Fear for Civic Decline and Hope for the Internet Alternative. In: *International Sociology*, 18(4), p. 659–680.
- Goffman, Erving. 2000. *Savęs pateikimas kasdieniame gyvenime*. Vilnius: Vaga.
- Hall, Stuart. 1996. The Meaning of New Times. In: Morley, D., Chen, K. eds. *Stuart Hall: Critical Dialogues in Cultural Studies*. New York: Routledge, p. 223–237.
- Harvey, David. 1990. *The Condition of Postmodernity*. Cambridge, MA: Blackwell.
- James, William. (1890) 1990. *Principles of Psychology*. Chicago: Encyclopedia Britannica, Inc.
- Jones, Steven G. 1997. The Internet and Its Social Landscape. In: Jones, S. G., ed. *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*. London: SAGE Publications.
- Lasch, Christopher. 1984. *The Minimal Self: Psychic Survival in Troubled Times*. New York: W. W. Norton & Company.
- Praprotnik, Tadej. 2004. How to Understand Identity in Anonymous Computer-Mediated Communication? In: *Revija za sociologiju*, 1–2.
- Rheingold, Howard. 1993. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. MA: Addison-Wesley Pub. Co.
- Rosenberg, Seymour. 1997. Multiplicity of Selves. In: Ashmore, R. D., Jussim, L. eds. *Self and Identity: Fundamental Issues*. Oxford: Oxford University Press, p. 23–45.
- Savicka, Aida. 2004. Asmens tapatybė permainų metu: tarp lemties ir pasirinkimo. In: *Kultūrologija*, 11, p. 77–94.
- Stone, Gregory P. 1962. Appearance and the Self. In: Rose, A. M. ed. *Human Behavior and the Social Process*. Boston: Houghton Mifflin, p. 93–94.
- Stryker, Sheldon. 1968. Identity Salience and Role Performance. In: *Journal of Marriage and the Family*, 30, p. 558–564.
- Stryker, Sheldon. 1987. Identity Theory: Developments and Extensions. In: Yardley, K., Honess, T. eds. *Self and Society: Psychosocial Perspectives*. New York: Wiley, p. 89–103.
- Turkle, Sherry. 1995. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Turkle, Sherry. 2011. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.

Networked Identity: An Issue of Integrity

Summary

Keywords: identity, personal self-awareness, internet, direct and networked communication, representation of self

A much debated question in recent sociological and psychological literature is whether virtual communication experience brings any fundamentally new quality into the process of identity formation; whether virtual groups and communities can become a source of identity for its members. These discussions especially emphasize the importance of individual choice. As it is claimed, the Internet, unlike previous means of communication, does not direct people into a clear path, but requires individual choice and creativity. Therefore, the Internet is open to permanent reconstruction of information. At the same time, it gives consumers the opportunity to appear and disappear in a number of spaces, times, social roles, etc.

Hence, when discussing identity formation, it becomes fashionable these days to use the concept of multiple identities. Others still offer to conceptualize personal identity as comprising of a core, which is rather stable substance resistant to change, and a number of mobile personal identities that relate to those aspects of personality which are easily refused under changing circumstances, when it becomes more interesting or more profitable to be someone else. But here it is worth stopping and considering once again if, in principal, identity may have something to do with the accidental? How, in such case, mobile identities differ from social roles which an individual really takes more or less consciously?

There is no doubt that people living in the modern world are facing more difficulties consistently aligning their different expertise into one whole, if only because they have much broader spectrum of possible life styles and projects. But this is hardly a sufficient basis to talk about personal identity as if it was an amalgamation of unrelated selves: we can talk about the various manifestations of the individual self, but not about his/her multiple identities. Therefore, a radically new conceptualization of identity notion is needed.