

<https://doi.org/10.19195/2028-8322.21.4>

EDYTA KUS

ORCID: 0000-0002-1763-5075

UNIWERSYTET WROCŁAWSKI, WYDZIAŁ FILOLOGICZNY,
INSTYTUT DZIENNIKARSTWA I KOMUNIKACJI SPOŁECZNEJ



„TWÓJ AWATAR, TWÓJ WYBÓR” – TOŻSAMOŚĆ UŻYTKOWNIKA APLIKACJI RANDKOWYCH W METAWERSUM

“Your avatar, your choice” – dating app users’ identity
in the Metaverse

Streszczenie

Celem artykułu jest rekonstrukcja znaczenia tożsamości użytkownika aplikacji służących do randkowania w Metawersum. Analizę ich komunikacji osadzono w postmodernistycznych teoriach Zygmunta Baumana i Anthony’ego Giddensa. Zaprezentowane w artykule wnioski wyprowadzone zostały w oparciu o metody krytycznej analizy dyskursu, a za materiał badawczy posłużyły teksty zaczerpnięte ze stron internetowych wspomnianych platform. Badanie wykazuje, że tożsamość użytkownika aplikacji konstruowana jest przede wszystkim na poziomie wizualnym i manifestowana za pomocą awatara. Dodatkowym ważnym czynnikiem nań wpływającym jest wirtualna realizacja stylów życia i nawiązywane relacje.

Słowa kluczowe: tożsamość, postmodernizm, Metawersum, krytyczna analiza dyskursu (KAD)

Abstract

The purpose of this article is to reconstruct the meaning of identity of the users of Metaverse dating applications. The analysis of their communication is embedded in the postmodern theories of Zygmunt Bauman and Anthony Giddens. The conclusions presented in the article are based on critical discourse analysis, which used texts taken from the websites of the aforementioned platforms as research material. The study shows that identity appears in them mainly in the context of constructing it on a visual level and manifesting it through an avatar. An additional important aspect influencing it is the virtual implementation of lifestyles and established relationships.

Keywords: identity, postmodernism, Metaverse, critical discourse analysis (CDA)

Wstęp

Znalezienie odpowiedzi na pytanie, czym jest tożsamość, zdaje się niemalże tak skomplikowane jak zdefiniowanie kategorii „kim jestem?“, która stanowi istotę jej definicji. Dzieje się tak dlatego, że już od kilku dziesięcioleci, szczególnie w refleksji postmodernistycznej, tożsamość pozostaje „pojęciem niejednoznacznym i nieostrym, słowem-wytrychem używanym w bardzo wielu kontekstach” (Kubera, 2013, s. 97), mimo iż jako zagadnienie filozoficzne, nazywane w różny sposób, między innymi jako byt, osobowość, identyfikacja, samoświadomość, świadomość jednostki, jaźń czy ego (Paleczny, 2008, s. 19), interesowało uczonych już od wieków. Znana jest anegdota, według której Platon zdefiniował człowieka jako „zwierzę dwunożne, nieopierzone”, co spotkało się z osobliwą krytyką ze strony Diogenesa z Synopy (Szymański, 2018, s. 405). Jednakże, chociaż prawdziwość tej historii można podważać, nie da się zaprzeczyć, że ci filozofowie pochyłali się nad zagadnieniem ludzkiej tożsamości. Do dzisiaj jedną z najpopularniejszych sentencji pozostaje ta sformułowana przez Kartezjusza: *Cogito ergo sum*. Francuski filozof łączył tożsamość człowieka z istnieniem duszy, której główną funkcją jest myślenie (Gurczyńska-Sady, 2013, s. 15). Według niego człowiek ma „dostęp” tylko do własnej duszy, co czyni go jednostką wyjątkową (Gurczyńska-Sady, 2013, s. 17). Katarzyna Gurczyńska-Sady zwraca jednak uwagę na to, że „wizje, światopoglądy, teorie pojawiają się w czasie niejako dla nich przeznaczonym” (2013, s. 7). Nie zaskakuje więc fakt, że w XX wieku kartezjański koncept człowieka został wyparty przez inne idee.

Jak zatem współcześnie można zdefiniować tożsamość będącą, jak twierdzi Konstanty Strzyczkowski, kluczowym narzędziem służącym do analizy społeczeństwa (Strzyczkowski, 2010, s. 9)? Najbardziej użyteczne zdaje się wspomniane już stwierdzenie, że jest to odpowiedź na pytanie „kim jestem?” (Paleczny, 2008, s. 20), niemniej jednak za *Małym słownikiem języka polskiego* warto także przytoczyć podstawową – relacyjną, opartą na dostrzeganiu podobieństw – definicję tożsamości: „Bycie tym samym; to, że ktoś jest taki sam lub że coś jest takie samo, identyczne, jednakowe” (Auderska et al., 1968, s. 832). Tadeusz Paleczny dodatkowo rozwija ją o objaśnienie, że tożsamość to stan jedności, w którym następuje wzajemne dostosowanie się do siebie człowieka i świata (2008, s. 20), co daje pewną wskazówkę dotyczącą jej współcześnie istotnych aspektów. By je zgłębić, warto zapoznać się z tym, co na temat tożsamości mieli do powiedzenia Zygmunt Bauman i Anthony Giddens.

Socjologiczne ujęcia tożsamości Zygmunta Baumana i Anthony'ego Giddensa

Wiek XIX historycznie naznaczony został rewolucją przemysłową – jednym z największych przełomów technicznych, jakich ludzkość doświadczyła w całym okresie istnienia (Żejmo, 2015, s. 171), uznawanym za początek nowej epoki: nowoczesności. Chociaż przyjęło się mówienie o owej rewolucji „przemysłowa”, bardziej pasuje do niej określenie „przemysłowo-cywilizacyjna” ze względu na to, jak ogromny wpływ na społeczeństwo miały zmiany industrialne. Przejście „od pracy ręcznej do wykonywanej przez maszyny produkcji masowej” (Żejmo, 2015, s. 173) skutkowało powstaniem klasy robotniczej i tak zwanego społeczeństwa masowego skupionego w miastach. Marek Żejmo pisze o tym procesie w taki sposób: „Wywodzące się zwłaszcza ze wsi masy ludzi w mieście pozbawione były poczucia bezpieczeństwa i tożsamości. [...] Urbanizacja przyczyniła się do zamierania idei wspólnotowości, ponieważ

ludzie, żyjąc w coraz większym zatłoczeniu, stawali się coraz bardziej anonimowi, a przez to osamotnieni” (2015, s. 175–176). Tym samym zwraca uwagę na dwa aspekty istotne z punktu widzenia badań nad tożsamością: utratę tożsamości dziedzicznej – „Pozycja społeczna przestała być zależna od urodzenia, a zaczęła zależeć od umiejętności gromadzenia kapitału” (Żejmo, 2015, s. 170) – i rozwój możliwości indywidualnego jej kształtowania.

Spółczesność nowoczesna nie była zatem statyczna. Co więcej, zmiany w nim zachodzące zaczęły obejmować coraz to nowe obszary życia (na przykład rodzinę, pracę, samorealizację czy religię) oraz nabierać takiej prędkości, że pod koniec XX wieku, wzięwszy pod uwagę różnice zaistniałe pomiędzy społeczeństwem ówczesnym a tym sprzed wieku, socjologowie zaczęli zastanawiać się, czy nie nadszedł już czas na nową epokę zwaną „ponowoczesnością” lub tożsamym jej „postmodernizmem” (Suwada, 2007, s. 37–38).

W tym miejscu dochodzi do sporu wśród specjalistów: jedni uważają, że współczesność wkroczyła w nową fazę ewolucji ludzkości, drudzy zaś – że jest to zaledwie późny, bardzo rozwinięty etap wciąż trwającej nowoczesności (Suwada, 2007, s. 38). Spór ten w dużej mierze dotyczy jednak samej semantyki, natomiast zachodzące we współczesnym społeczeństwie zjawiska są opisywane podobnie, niezależnie od przyjmowanego wobec nazwy tego okresu stanowiska.

Zygmunt Bauman początkowo posługiwał się wyrażeniami „ponowoczesność” oraz „postmodernizm”, wskazując tym samym na to, że koniec XX wieku oraz początek XXI stulecia uznaje za nową epokę. Dopiero w swoich późniejszych pracach przyjął sformułowanie „płynna nowoczesność”. Jego zdaniem społeczeństwo utraciło wszelki wcześniej funkcjonujący porządek na rzecz pluralizmu, rozwarstwienia i ciągłych zmian. Główne właściwości postmodernizmu, według niego, to stale towarzysząca człowiekowi niepewność, lęk przed nieznaną przyszłością oraz poczucie braku kontroli nad rzeczywistością (Bauman, 2000, s. 44).

Polski socjolog wyróżnia cztery wymiary ponowoczesnej niepewności (Bauman, 2000, s. 45–50):

1. **Świat bez kultury i logiki:** nowy model społeczeństwa nie gwarantuje klarownych podziałów czy oczywistych celów i strategii działania, jakie jednostka powinna w swoim życiu podejmować.

2. **Deregulacja kapitału:** „Gdy projekt wspólnoty politycznej jako strażnika powszechnego prawa do przyzwoitego i godnego życia zastąpiło uznanie rynku za gwaranta powszechnej szansy indywidualnego bogacenia się, do cierpień wynikłych z niedostatku materialnego doszły męki duchowe zrodzone z poczucia osobistej klęski; ubóstwo upokarza i degraduje, a brak dostępu do konsumenckiego festynu hańbi – jest znamieniem osobistej ułomności” (Bauman, 2000, s. 47). Postmodernistyczny człowiek nie może być pewien utrzymania swojej posady, w każdej chwili może zostać zwolniony przez pracodawcę lub jego zawód może zniknąć z rynku. Utrata źródła dochodu uniemożliwi zaś istotny na wielu płaszczyznach konsumpcjonizm.

3. **Zmiany w stosunkach międzyludzkich:** relacje międzyludzkie sprowadzane są do bycia jedynie źródłem przyjemności, stają się zatem ograniczane czasowo na podstawie przewidywania ich przydatności. Ponadto komunikacja bardzo często zachodzi za pomocą pośredników, na przykład psychologów czy produktów technologicznych.

4. **Wpływ środków kulturowego przekazu:** komunikaty medialne podtrzymują wizję niestabilności i nieprzewidywalności świata; „[w] świecie tym związki międzyludzkie rozpada się na serię spotkań i interakcji, tożsamość – na kolekcję przywdziewanych na przemian masek, dzieje życia – na zbiór epizodów, których sens sprowadza się do równie zwiewnej, jak i one same, pamięci. Niczego w tym świecie nie wie się na pewno, ale wie się, że o wszystkim, o czym się wie, wiedzieć można w zgoła odmienny sposób – a każda wiedza jest tyle samo warta, co inna, nie lepsza ani nie gorsza, a już z pewnością nie mniej od innych tymczasowa i ulotna” (Bauman, 2000, s. 49).

Te cztery wymiary przyczyniają się do braku stabilności już sfragmentaryzowanej tożsamości zmuszanej do ciągłego eksperymentowania i dostosowywania się do szybkich zmian społecznych. Bauman zauważa bowiem, że „[p]onowoczesne układy społeczne w niczym skafy nie przypominają – i indywidualne projekty życiowe daremnie szukają tu twardego gruntu dla zarzucenia kotwicy. Podejmowane przez jednostkę wysiłki ustabilizowania jestestwa nie rekompensują następstw pierwotnego »odkotwiczenia«; nie wystarczą, by utrzymać w miejscu rzucaną przez fale, dryfującą tożsamość” (2000, s. 43).

Według Anthony’ego Giddensa społeczeństwo nie weszło jeszcze w nową epokę, a raczej pozostaje w zradykalizowanej formie nowoczesności (Suwada, 2007, s. 38). Jednakże w jego poglądach pobrzmiewają również idee głoszone przez Baumana.

Brytyjski socjolog współczesność nazywa nie tylko nowoczesnością późną, ale wręcz apokaliptyczną, wskazując na wiszącą nad społeczeństwem niepewność dotyczącą tego, dokąd rzeczywistość ta zmierza i z jakim ryzykiem wiąże się kierunek owych zmian (Giddens, 2010, s. 15). Wysnuwa wniosek, że kształtowanie własnej tożsamości jest problemem, który pojawił się dopiero w tej epoce, twierdząc, że społeczeństwom przednowoczesnym „obca jest idea, że każda osoba ma wyjątkowy charakter i sobie tylko właściwe możliwości” (Giddens, 2010, s. 107). Niegdyś tożsamość, będąca wypadkową urodzenia, płci i statusu społecznego, była nienegocjowalna; ewentualne zmiany w jej zakresie mogły zachodzić jedynie na drodze procesów instytucjonalnych.

Tymczasem współcześnie można kształtować swoją tożsamość, czerpiąc z rozmaitych opcji: „Nowoczesność jest porządkiem posttradycyjnym, który codziennie, wraz z każdą decyzją, jak się zachować, w co się ubrać, co zjeść i mnóstwem innych, wymusza na każdym odpowiedź na pytanie »jak żyć« i każe interpretować odpowiedzi w kategoriach własnej, dynamicznie zmieniającej się tożsamości” (Giddens, 2010, s. 28). Te codzienne wybory składają się na coś, co Giddens określa „stylem życia”, pisząc, że jest to „mniej lub bardziej zintegrowany zespół praktyk, które podejmuje jednostka nie tylko dlatego, że są użyteczne, ale także dlatego, że nadają materialny kształt poszczególnym narracjom tożsamościowym” (2010, s. 115). Styl życia wiąże się zatem bezpośrednio z konsumpcją. Stanowi również współczesną kategorię stratyfikacji społeczeństwa: „Osoba o jakimś określonym stylu życia doskonale widzi, że »nie przystają« do niej pewne opcje i niektórzy ludzie, z którymi ma styczność. Co więcej, na wybór lub tworzenie stylów życia wpływa nacisk grupy i powszechność wzorów ról, jak również warunki socjoekonomiczne” (Giddens, 2010, s. 117).

Syntetyzując teorie Baumana i Giddensa, należy podkreślić przede wszystkim to, że, w kontrze do czasów przednowoczesnych charakteryzujących się ogromną wagą dziedziczności, w postmodernizmie o tożsamości mówimy w kontekście jej „konstruowania” (Wójcicka, 2016, s. 58). Wpływają na nią czynniki zewnętrzne związane między innymi z ogólnymi tendencjami w społeczeństwie, relacjami międzyludzkimi, przekazami medialnymi, sytuacją ekonomiczną czy szeroko pojętą konsumpcją. Tożsamość jest zatem projektem indywidualistycznym, stale renegocjowanym w zależności od zachodzących w społeczeństwie zmian.

Tożsamość w Metawersum

Jedną z najważniejszych współcześnie przestrzeni, w których możemy konstruować i manifestować swoją tożsamość, jest internet. Już Web 2.0 charakterystyczna dla społeczeństwa wczesnego początku XXI wieku, w której bierny odbiorca komunikatów zmienił się w aktywnego twórcę treści w sieci (Sarowski, 2017, s. 34), daje użytkownikom możliwość

partycypacji w wydarzeniach i kontekstach występujących „poza światem bezpośrednio doświadczalnym” (Doktorowicz, 2015, s. 20). Krystyna Doktorowicz zauważa wręcz, że „sieć nie tylko integruje jednostki/użytkowników w nieograniczonych czasem i przestrzenią społecznościach wirtualnych, ale także tworzy warunki dla niespotykanej nigdy wcześniej manifestacji indywidualności” (2015, s. 22). Tempo zmian technologicznych powoduje, że dzisiaj mówimy o koncepcjach Web 3.0, a nawet 4.0, które to w szczególności dzięki rozwojowi sztucznej inteligencji oraz tak zwanego internetu rzeczy (*Internet of things*, IoT) wznoszą wirtualne doświadczenia na jeszcze wyższy poziom (Sarowski, 2017, s. 35–37).

Przykładem nowych koncepcji Web 3.0 oraz 4.0 jest technologia Metawersum. Choć po raz pierwszy terminu tego użył amerykański pisarz Neal Stephenson już w 1992 roku w swojej powieści *science fiction* pt. *Zamieć*, serwis Google Trends pokazuje, że zainteresowanie tym (nie)nowym wirtualnym uniwersum znacząco wzrosło dopiero w 2021 roku (Kreutzer, Klose, 2023, s. 1). Prawdopodobnie miało to związek z przedsięwzięciami różnych korporacji, między innymi Meta (wcześniej Facebook – firma zmieniła nazwę, by podkreślić plany dotyczące rozwoju Metawersum) czy Microsoft, które postanowiły zainwestować w rozwój nowej technologii (Kreutzer, Klose, 2023, s. 2). Również definicje Metawersum, czy to naukowe, czy marketingowo-techniczne, zaczęły mnożyć się w latach 2021–2022 (Kreutzer, Klose, 2023, s. 7–9).

Należy w tym miejscu zauważyć, że zdefiniowanie Metawersum jest zadaniem trudnym, w szczególności ze względu na fakt, że technologia ta, mimo różnych prób tworzenia jej na przestrzeni lat (na przykład powstanie platformy Second Life w 2003 roku), dopiero się rozwija. Za Stylianosem Mystakidisem możemy najogólniej powiedzieć, że Metawersum to „świat postrealistyczny [...] łączący rzeczywistość fizyczną z cyfrową wirtualnością. Jego działanie oparte jest o konwergencję technologii takich jak VR (ang. *virtual reality* – wirtualna rzeczywistość) czy AR (ang. *augmented reality* – rozszerzona rzeczywistość), które umożliwiają multisensoryczne interakcje z wirtualnym środowiskiem, cyfrowymi obiektami oraz innymi użytkownikami” (2022, s. 486). Ralf Kreutzer i Sonja Klose wymieniają ponad 10 innych definicji, syntetyzując je w diagramie obrazującym cechy wspólne wyłaniające się z przytoczonych opisów (2023, s. 9–10):

1. **Immersja:** „znanurzenie się» w trójwymiarowym świecie wirtualnym lub takim, który stanowi połączenie świata analogowego i cyfrowego za pomocą technologii XR (rozszerzonej rzeczywistości) oraz awatarów” (Kreutzer, Klose, 2023, s. 10).

2. **Czas quasi-rzeczywisty:** niemieccy badacze zauważają, że w przypadku tego typu technologii interakcje mogą odbywać się w czasie co najwyżej quasi-rzeczywistym, który jest tak zbliżony do rzeczywistego, że różnica jest niemalże niewyczuwalna, ale jednak istnieje (Kreutzer, Klose, 2023, s. 13).

3. **Synchronizacja:** Metawersum dąży do umożliwienia jednoczesnego użytkownika technologii przez dużą liczbę osób (Kreutzer, Klose, 2023, s. 10).

4. **Stalość:** Kreutzer i Klose zwracają uwagę na to, że aktywność w Metawersum i związane z nią dane użytkownika powinny być przechowywane, szczególnie jeśli mowa o wykorzystaniu tej technologii w obszarach takich jak edukacja, zdrowie czy praca, w których stały dostęp do wykonanych czynności i osiągniętych wyników jest kluczowy (2023, s. 15).

5. **Interoperacyjność:** Metawersum powinno działać w oparciu o interoperacyjność międzyplatformową oraz zgodność między interfejsami różnych urządzeń: „Wszakże ważnym celem Metawersum jest możliwość przenoszenia wirtualnych zasobów i tożsamości między różnymi platformami. Każdy, kto kupi parę wirtualnych spodni Balenciagi w Robloksie, będzie chciał je nosić również w Decentraland” (Kreutzer, Klose, 2023, s. 33).

6. **Decentralizacja:** „W odniesieniu do Metawersum decentralizacja oznacza przeniesienie kontroli i decyzyjności ze scentralizowanego podmiotu, takiego jak jednostka lub

organizacja, do rozproszonej sieci. W ten sposób użytkownicy mogą mieć pewność, że nikt nie sprawuje władzy nad innymi ani ich nie kontroluje” (Kreutzer, Kloze, 2023, s. 17).

7. **Spółecznościowość:** Metawersum to przestrzeń spotkań i interakcji wielu użytkowników (Kreutzer, Kloze, 2023, s. 10).

Możemy zatem zauważyć, że ewolucja internetu prowadzi do zacierania się granic pomiędzy światem realnym a wirtualnym, co tak wyraźnie w Web 2.0 nie ma jeszcze miejsca. Rozwój rozszerzonej rzeczywistości (XR) oraz narzędzia takie jak awatary mają to umożliwić. Ze względu na to, że rozwiązania z zakresu Web 3.0 czy 4.0 nie funkcjonują jeszcze na szeroką skalę, lecz szybko się rozwijają, myśląc o Metawersum w kontekście konstruowania tożsamości, ciekawym pytaniem na ten moment jest: jakie narracje możemy spotkać w komunikacji podmiotów związanych z tą nową technologią? I co mogą one nam powiedzieć o aspektach tożsamości istotnych dla współczesnego człowieka?

Metodologia

Swoje rozważania w niniejszym artykule opieram na koncepcjach krytycznej analizy dyskursu (KAD), a koncentrują się one na materiale badawczym złożonym z tekstów umieszczonych na stronach internetowych aplikacji randkowych wykorzystujących technologię Metawersum. Konstruowanie i manifestowanie tożsamości jest bowiem nieodłącznym elementem ich użytkowania. Biorąc pod uwagę nakreślone wcześniej teorie Baumana i Giddensa, krytyczna analiza dyskursu zdaje się w tym przypadku użyteczna – jej zadaniem jest demaskowanie ukrytych stosunków władzy (Jabłońska, 2006, s. 58), które to mogą przejawiać się między innymi w przekazach medialnych, produkowanych technologiach czy szeroko pojętej konsumpcji związanej ze stylem życia, będącym, jak wspomniano, współczesną formą stratyfikacji, a więc systemem nadrzędności i podporządkowania pomiędzy grupami społecznymi.

Krytyczna analiza dyskursu nie jest metodą ujednocioną; samo pojęcie „dyskursu”, który jest dla niej kluczowy, cechuje się przecież wieloznacznością (Dobrołowicz, 2016, s. 37–38). Najważniejszym jej aspektem zdaje się fakt, że badacz, który się nią posługuje, „nie tylko opisuje i wyjaśnia interesujące go zjawiska, lecz także przyjmuje postawę aktywnego rzeczownika i obrońcy tych, którzy podlegają działaniom ukrytej, często nieświadomionej władzy przybierającej formę przemocy o charakterze symbolicznym” (Jabłońska, 2006, s. 58). Na KAD składa się zatem:

1. Szczegółowy opis dominującego dyskursu i narzędzi, jakimi się on posługuje.
2. Krytyka jego wpływu na społeczne postawy i ideologie.
3. Uwypuklenie tak zwanych „białych plam dyskursywnych” (Jabłońska, 2006, s. 62), czyli tematów celowo wykluczonych w komunikacji.

Na potrzeby niniejszego artykułu przeanalizowałam komunikację trzech aplikacji wymienionych w artykule *Metaverse dating: the new disruptive trend and 5 apps to get with it* (Andrade, 2023) umieszczonym na anglojęzycznym portalu Bonobology, zawierającym publicystyczne treści prezentujące refleksje dotyczące relacji romantycznych (w artykule zostało wymienionych pięć aplikacji, jednakże Planet Theta ma zostać wprowadzona dopiero zimą 2024 roku, a Tinder, choć zapowiedział wkroczenie w Metawersum, zapowiedzi tej nie zrealizował). Wymienione aplikacje to: VRChat, Nevermet oraz Flirtual.

VRChat¹

Strona główna aplikacji VRChat wita nas trzema słowami: „Twórz. Udostępniaj. Graj”, które od razu wskazują na kluczowe aspekty użytkowania platformy: upust kreatywności, wspólne przeżywanie doświadczeń ze społecznością oraz korzystanie z różnych wirtualnych form rozrywki. Jak piszą twórcy: „VRChat oferuje nieskończony zbiór towarzyskich doświadczeń w wirtualnej rzeczywistości”. Konkretnie możliwości, jakie daje, to:

- „Poznaj nowych przyjaciół. Graj i twórz z ludźmi z całego świata”,
- „Twórz światy. Korzystając z naszego systemu Unity SDK, możesz wcielić swoje wyobrażenia w życie”,
- „Personalizuj awatary. Zmień swój wygląd – niczym cosplay² w wirtualnej rzeczywistości”,
- „Dołącz do społeczności. [...] Bądź współtwórcą tego uniwersum”.

Z podanego opisu VRChat wyłania się jako platforma dająca nieograniczone możliwości wirtualnych doświadczeń. Ograniczać je może tylko wyobraźnia użytkownika. Podpunkt w oczywisty sposób najbardziej związany z tożsamością zawiera informację, że możemy ją wyrażać za pomocą wyglądu awatarów. Podając argumenty za dołączeniem do społeczności VRChat, twórcy zachęcają wręcz do „eksperymentowania ze swoją tożsamością” za ich pomocą. Zagłębiając się w treść komunikatów zamieszczonych na stronie, widzimy, że awatary te złożone są z pełnej sylwetki człowieka (ang. *full body avatars*), posiadają pełen zakres dostępnych fizycznie ruchów, a nawet synchronizację warg czy mruganie oczu. Ponadto użytkownicy mogą wyrażać swoje emocje za pomocą gestów czy emotikonów.

Oczywisty zdaje się fakt, że podejmowane przez użytkowników aktywności wcale nie są nieograniczone – zapewne mogą oni wybierać elementy wyglądu awatarów czy emotikony tylko spośród dostępnych w aplikacji opcji. Co ciekawe, tożsamość sprowadzana jest w komunikacji platformy właściwie jedynie do aspektów wizualnych. Twórcy skupiają się na wyglądzie awatarów, a jedyny wspomniany przez nich wątek nawiązujący do psychiki człowieka – emocje – sprowadzony został do postaci emotikonów, czyli *de facto* grafik odwzorowujących konkretne wyrazy twarzy i gesty o przyjętych społecznie znaczeniach. Ponadto odwołanie do kultury cosplayerów może sugerować przyjmowanie cudzej tożsamości lub inspirowanie się innymi przy konstruowaniu i wyrażaniu własnej.

Twórcy podają, że „[w]ielu użytkowników twierdzi, że VRChat pomógł im przezwyciężyć fobię społeczną”. Jest to interesujące, biorąc pod uwagę rozważania Baumana dotyczące wymiarów ponowoczesnej niepewności i jego obserwację dotyczącą relacji międzyludzkich nawiązywanych i utrzymywanych przy pomocy technologicznych pośredników. Ta informacja oraz zachęcanie do eksperymentowania z wyglądem swojego awatara zdają się prezentować postawę ignorującą realia świata rzeczywistego, w którym jakiegokolwiek zmiany aparycji wymagają większego wysiłku niż te wirtualne, a i spotkania z innymi twarzą w twarz są bardziej wymagające.

Patrząc szerzej, poza bezpośrednio komunikaty dotyczące tożsamości, można zauważyć, że VRChat daje możliwość realizacji stylów życia Giddensa. Odbywać się to może za pomocą tworzenia własnych przestrzeni w ramach aplikacji, opartych zarówno na realistycznych, współczesnych miejscach (sypialnia użytkownika, kawiarnia, ulice konkretnego miasta,

¹ Wszystkie przytoczone w tej części teksty pochodzą ze strony <https://hello.vrchat.com/> i zostały przeze mnie przetłumaczone z języka angielskiego na polski.

² *Cosplay* – przebieranie się za postaci pochodzące z wytworów kultury takich jak filmy, seriale, japońskie anime, gry komputerowe itp.

świat podwodny), jak i historycznych czy wyobrażonych (na przykład świat dinozaurów, pandemonium, fikcyjne krainy). Ponadto użytkownicy mogą grać w dostępne gry, podejmować wyzwania czy uprawiać sport. Najczęściej są to aktywności przeniesione ze świata rzeczywistego do wirtualnego, na przykład golf, zjeżdżanie na sankach czy zabawa *Zombie Tag*³. W VRChat organizowane są także rozmaite wydarzenia, takie jak wspólna medytacja, joga, lekcja kaligrafii czy impreza klubowa. Interesujący zdaje się fakt, że użytkownik tworzący daną przestrzeń, rozpoczynający grę czy organizujący wydarzenie może zaprosić do aktywności wszystkich lub tylko wybrane osoby, na przykład te należące do społeczności o zbliżonych zainteresowaniach. Przypomina to nadmienioną przez Giddensa stratyfikację społeczeństwa opierającą się na realizowanych przez użytkowników stylach życia.

Nevermet⁴

„Tworzymy nieograniczone relacje” – to jedna z pierwszych informacji, jakie znajdują się na stronie głównej aplikacji Nevermet, której nazwa może jednak wskazywać na to, że więzi w niej zawarte nie mają przełożenia na świat rzeczywisty, a więc pozostają w ramach narzuconych przez wirtualną przestrzeń.

Dalej możemy przeczytać: „Czy chcesz odpocząć od uciążliwych randek skupionych na wyglądzie i pierwszym wrażeniu? Czy chcesz odnaleźć bratnią duszę wśród ciekawych ludzi z każdego zakątka Ziemi? Możesz to zrobić. Z Nevermet”. Twórcy tej aplikacji podchodzą do wyglądu użytkownika inaczej niż projektanci VRChat – chociaż użytkownicy również posługują się w niej awatarami (istnieje kategoryczny zakaz publikowania swoich zdjęć, co wynika z zasad opisanych na jednej z podstron), nacisk położony jest na osobowość traktowaną jako wartość wyższą niż aparycja. Więcej na temat założeń Nevermet możemy przeczytać, otwierając zakładkę *Manifest*.

„Bycie samemu jest do bani. Z pozoru nasz współczesny świat jest bardziej prospero-łeczny niż kiedykolwiek wcześniej. Ale jeśli odkryjesz warstwy, zauważysz kulturę izolacji i tęsknoty” – w taki sposób twórcy aplikacji opisują problem dzisiejszych relacji. Przy tym ukazują siebie jako rewolucjonistów, a Metawersum – jako rozwiązanie, które w przyszłości będzie czymś zupełnie oczywistym: „Aplikacja randkowa VR może brzmieć futurystycznie, jak *science fiction*. Ale nie daj się zwieść. Za dwadzieścia lat randkowanie w Metawersum będzie tak powszechne, że ludzie nie będą w stanie przypomnieć sobie czasów, w których było inaczej”. Twierdzą również, że VR jest technologią, która „pozwala odkrywać głębię prawdziwej ekspresji i więzi”.

Randkowanie w Nevermet w pewnym stopniu przypomina to w VRChat, jednakże zdaje się mieć zdecydowanie mniej opcji. Użytkownicy mogą spotykać się w rozmaitych miejscach, jednak te pozostają bardziej realistyczne niż w porównywanej aplikacji (na przykład plaża o zachodzie słońca, klub, kawiarnia). Aktywności grupowe, podczas których można poznać nowe osoby, zazwyczaj ograniczone są do klubowych imprez, zaś głównym elementem randek nie

³ *Zombie Tag* – zabawa, której uczestnicy wyobrażają sobie, że trwa apokalipsa zombie. Jeden z uczestników przyjmuje rolę zombie, zaś pozostali muszą przed nim uciekać, by nie zostać zamienionymi w kreaturę. Zombie przemienia innych za pomocą dotknięcia. Zabawa kończy się, gdy nie pozostanie nikt, kto przyjął w niej rolę człowieka.

⁴ Wszystkie przytoczone w tej części teksty pochodzą ze strony <https://www.nevermet.io/> i zostały przeze mnie przetłumaczone z języka angielskiego na polski.

są wspólne czynności, a raczej jedynie rozmowy pozwalające na częściowe poznanie osobowości drugiego użytkownika.

Strona Nevermet zawiera zdecydowanie mniej informacji niż VRChat. Z jej komunikacji można jednak wywnioskować, że główną częścią „składową” tożsamości powinna być osobowość człowieka, a wygląd jest sprawą drugorzędną. Twórcy zaznaczają jednak, że taki pogląd nie jest popularny w randkowaniu *online*. Aplikacja jawi się jako rozwiązanie przełamujące granice, podkreśla się w niej, że przyszłość będzie przebiegać pod znakiem technologii. I choć przy dzisiejszym tempie postępu technologicznego trudno spekulować, co będzie za kilka, kilkanaście czy kilkadziesiąt lat, niewyobrażalne jest życie wyłącznie w świecie wirtualnym. Jest to zatem kolejna aplikacja, która w swojej komunikacji ignoruje fakt ścisłego przenikania się świata realnego i *online*.

Flirtual⁵

„Twój awatar, twój wybór” – to drugi, po pierwszym „powitalnym”, segment strony głównej aplikacji Flirtual. Już samym tym sformułowaniem projektanci pokazują, że tożsamość w Metawersum może być konstruowana pod względem wyglądu wedle preferencji użytkownika, niezależnie od jego fizycznej aparycji. Ponadto dodają, że „[a]wataru pozwalają wyrazić siebie bez poczucia skrępowania”, co sugeruje, że w świecie rzeczywistym kompleksy związane z wyglądem mogą być przeszkodą w randkowaniu. Dodatkowo sformułowanie „wyrazić siebie” wskazuje na to, że użytkownik może być prawdziwym sobą (cokolwiek to znaczy) jedynie w przestrzeni wirtualnej.

Flirtual oferuje „bezpieczne, magiczne randki w wirtualnej rzeczywistości”. W ramach aplikacji można umówić się zarówno na realistyczne aktywności przeniesione do świata *online* (na przykład spotkanie w kawiarni, wspólne malowanie obrazów czy grę w bilard), jak i te trudniejsze lub wręcz niemożliwe do zrealizowania w rzeczywistości (na przykład pływanie z rekinami czy obserwowanie czarnej dziury w kosmosie). Tym samym aplikacja pokazuje, że przełamuje bariery czasoprzestrzenne, a dodatkowo daje gwarancję bezpieczeństwa, której w świecie rzeczywistym brakuje. Ponadto w aplikacji organizowane są szybkie randki (z ang. *speed dates*) oraz imprezy i festiwale muzyczne, podczas których można poznać nowe osoby.

Flirtual jako jedyna z trzech przeanalizowanych aplikacji zachęca do wyjścia poza świat wirtualny: „Po jednej lub dwóch randkach w wirtualnej rzeczywistości umów się na rozmowę wideo lub spotkaj się na żywo!”. Aplikacja zatem służy do poznania się, nie ignorując faktu, że nie jesteśmy w stanie żyć tylko wirtualnie.

Tożsamość w komunikacji Flirtual zawiera głównie aspekt wizualny, jednakże podobnie do Nevermet traktowany jest on tutaj jako coś, co w świecie rzeczywistym może stanowić przeszkodę na przykład do poznania się na „głębszym” poziomie osobowościowym. Awatar pozwala wyrazić to, kim naprawdę jest (lub kim chce być) użytkownik, a więc wygląd służy tu do manifestacji tożsamości. Flirtual komunikuje przełamywanie granic, ale odbywa się to na poziomie pomysłów na randki, które nierzadko w świecie rzeczywistym nie miałyby prawa się odbyć. W kontekście tożsamości pomysły te mogą realizować ideę stylów życia Giddensa – decyzje, jakie w tej kategorii podejmuje użytkownik, świadczą o tym, kim on jest.

⁵ Wszystkie przytoczone w tej części teksty pochodzą ze strony <https://flirtu.al/> i zostały przeze mnie przetłumaczone z języka angielskiego na polski.

Podsumowanie

W komunikacji aplikacji do randkowania w Metawersum tożsamość jawi się jako wizualna reprezentacja tego, kim jest użytkownik. Do jej manifestowania służą głównie awatary, a także ich gesty czy emotikony wyrażające uczucia. Twórcy aplikacji oferują użytkownikom „nieskończone” możliwości modyfikacji wizerunku awatara, by mogli oni jak najlepiej „wyrazić siebie” w przestrzeni wirtualnej. Choć istnieją w nich także pewne ograniczenia (między innymi wybór spośród zaprojektowanych opcji), trzeba przyznać, że awatar łatwiej podlega wszelkim przemianom niż wygląd w świecie rzeczywistym.

Istotnym aspektem mającym wpływ na konstruowanie i manifestowanie tożsamości są style życia. Aplikacje oferują aktywności, które byłyby trudne lub wręcz niemożliwe do realizacji w świecie rzeczywistym. Dzięki nim użytkownicy mogą poznawać osoby o podobnych zainteresowaniach, co przekłada się na aspekt relacyjny, który także wiąże się z tożsamością, albowiem to, z kim w owe relacje wchodzimy, również świadczy o tym, kim jesteśmy.

Elementem, który można uznać za tak zwane białe plamy dyskursywne, jest ignorowanie faktu, że aktywność *online* nie jest w stanie w pełni zastąpić życia w świecie rzeczywistym. O ile tego typu aplikacje mogą dawać możliwość poznania innych osób czy ciekawego spędzenia czasu, o tyle nie zastępują „fizycznego” przebywania z drugim człowiekiem. Technologia może w dużym stopniu wkroczyć w nasze życie, ale nasze życie nie przeniesie się w stu procentach do przestrzeni wirtualnej, chociażby ze względu na fakt, że wciąż będziemy istnieć jako żywe biologiczne organizmy.

Bibliografia

- Auderska, H., Lempicka, Z., Skorupka, S. (Red.) (1968). *Mały słownik języka polskiego*. Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Bauman, Z. (2000). *Ponowoczesność jako źródło cierpień*. Sic!
- Dobrołowicz, J. (2016). Analiza dyskursu i jej zastosowanie w badaniach edukacyjnych. *Jakościowe Badania Pedagogiczne*, 1 (1), 36–48.
- Doktorowicz, K. (2015). Tożsamość w epoce Internetu i globalnych sieci. W K. Doktorowicz (Red.), *Tożsamość w wieku informacji. Media. Internet. Kino* (s. 13–29). Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Giddens, A. (2010). *Nowoczesność i tożsamość*. Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Gurczyńska-Sady, K. (2013). *Człowiek jako słowo i ciało. W poszukiwaniu nowej koncepcji podmiotu*. Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Jabłońska, B. (2006). Krytyczna analiza dyskursu: refleksje teoretyczno-metodologiczne. *Przegląd Socjologii Jakościowej*, 2 (1), 53–67.
- Kreutzer, R.T., Klose, S. (2023). *Next stop Metaverse. A quick guide to concepts, uses, and potential for research and practice*. Springer Wiesbaden.
- Kubera, J. (2013). Po postmodernizmie, czyli silne identyfikacje i słabe tożsamości. *Nauka*, 1, 97–108.
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedya*, 2, 486–497.
- Paleczny, T. (2008). *Socjologia tożsamości*. Krakowskie Towarzystwo Edukacyjne – Oficyna Wydawnicza AFM.
- Sarowski, Ł. (2017). Od Internetu Web 1.0 do Internetu Web 4.0 – ewolucja form przestrzeni komunikacyjnych w globalnej Sieci. *Rozprawy Społeczne*, 11 (1), 32–39.
- Strzyczkowski, K. (2010). Tożsamość czy identyfikacja i kategoryzacja? W L. Dyczewski, J. Szulich-Kałuża, R. Szwed (Red.), *Stażość i zmienność tożsamości 2* (s. 9–17). Wydawnictwo KUL.
- Suwada, K. (2007). Jak nazwać współczesność? Problem konceptualizacji płynnej nowoczesności Zygmunta Baumana, drugiej nowoczesności Ulricha Becka i późnej nowoczesności Anthony’ego Giddensa. *Kultura i Edukacja*, 3, 37–48.

Szymański, K. (2018). Tożsamość a nowoczesność. Recenzja: Jacek Dobrowolski, Wzlot i upadek człowieka nowoczesnego, *Kultura i Wartości*, 26, 405–411.

Wójcicka, M. (2016). Tożsamość w procesie komunikacji. *Artes Humanae*, 1, 55–67.

Żejmo, M. (2015). Istota przemian industrialnych w XIX wieku. *Studia Gdańskie. Wizje i Rzeczywistość*, 12, 169–178.

Źródła internetowe

Andrade, M. (2023, 22 maja). Metaverse dating: the new disruptive trend and 5 apps to get with it. Dostęp 27 grudnia 2023 z <https://www.bonobology.com/metaverse-dating/>.

<https://flirtu.al/>.

<https://hello.vrchat.com/>.

<https://www.nevermet.io/>.