

Agnieszka Gromkowska

Tożsamość w cyber-przestrzeni - (re)konstrukcje i (re)prezentacje

1. Cyber-tożsamość

W społeczeństwach przeszłości jednostkom narzucano bardzo jasno określone granice tożsamości - każda z nich bardzo wcześnie dowiadywała się „kim ma być”, a kim jej „być nie wolno”. „Trening tożsamości” był bardzo rygorystyczny, a dziecko traktowano jak glinę - plastyczną i łatwą do uformowania. Jednak, gdy w glinie wyrzeźbiono już każdy detal i wypalono ją, jakakolwiek zmiana w tożsamości była niemożliwa, chyba że poprzez rozbicie całej figurki; poprzez totalną destrukcję tożsamości. Tak więc, można bez przesady stwierdzić, że przez wieki ludzie żyli zamknięci w swojej tożsamości niczym w więzieniu - jasno zdefiniowani, wyciosani, jednoznaczni. Posiadali jednak niezaprzeczalnie „komfort pewności”: cechy ich tożsamości były funkcjonalne wobec odpowiadających im idei i praktyk społecznych.

Zdaniem niektórych socjologów od człowieka współczesnego nie oczekuje się już posiadania tego typu tożsamości. W społeczeństwie konsumpcji dominuje tożsamość typu supermarket, złożona z przypadkowo dobranych fragmentów, nieustannie przekształcana, „fluidalna”, pełna wewnętrznych sprzeczności. Nie istnieją już „gotowe matryce tożsamości”, w które można by jednostkę wtłoczyć. Wszelkie matryce zostały rozbite; w konsekwencji człowiek uzyskał znaczny zakres wolności w sferze konstruowania i rekonstruowania własnej tożsamości. Typowa dla przeszłości zasada „będziesz zawsze właśnie taki i innym być tobie nie wolno” zastąpiona została wezwaniem „bądź jaki chcesz, codziennie bądź inny”. W społeczeństwie konsumpcji jednostka ma przy tym nieograniczone możliwości wyboru z bardzo bogatej „oferty” źródeł i praktyk; może wrzucać do „koszyka” swojej tożsamości coraz to nowe „gadżety”, w coraz to nowych konfiguracjach. Konsekwencją braku jednoznacznych „instrukcji” co do kształtu tożsamości jest w społeczeństwie konsumpcji „rozmywanie się” jej tożsamości i narastająca podatność na akceptację coraz to nowych doświadczeń, które burzą stary „(nie)porządek”. Współcześnie, tożsamość nabiera w coraz większym stopniu charakteru „prowizorycznego”, jest tylko „na moment” i za chwilę może stać się „zupełnie inna”. Wydaje się przy tym, że fragmentaryzacja tożsamości staje się dzisiaj jednym z podstawowych „obowiązków” człowieka - gwarantuje bowiem właściwe wypełnianie

przez niego podstawowej roli, jaką społeczeństwo mu narzuciło - nieodpowiedzialnego konsumenta.¹

Nie ulega wątpliwości, że najpełniejsze możliwości urzeczywistniania tego typu tożsamości daje cyber-przestrzeń. To właśnie tutaj spełnia się „postmodernistyczne marzenie” o całkowitej wolności/dowolności w kreowaniu zarówno własnej tożsamości, jak i „rzeczywistości” w której pragnie się żyć.

Trudno nie zgodzić się z Shannon McRae gdy pisze ona, iż „cyber-przestrzeń staje się w coraz większym stopniu zaludnionym kosmosem, z szybko rozwijającą się cywilizacją, ze swoją własną historią, polityką, bohaterami, czarnymi charakterami, legendami i wiedzą”². Magiczne *enter* („wejdz”) otwiera przy tym przed przybyszem coraz to nowe ścieżki w potencjalnie niekończącej się podróży, nowe możliwości zarówno w zakresie dryfowania przez przekazy i kultury, jak i wchodzenia w niezliczone interakcje z tysiącami internautów. W cyber-przestrzeni nie ma przy tym ślepych uliczek, każde „kliknięcie” myszką jest wstępem do następnego. Jednocześnie, kategoria linearności czy następstwa traci tam sens - po A nie musi być B, a po B nie musi być C. Można „klikać” w przód, w bok, w tył, w górę, w dół; po A może być G albo S, albo (-6), albo (***) . Można zmieniać i mieszać logiki i konwencje. Nie istnieją żadne granice czy rozgraniczenia, wszystko może prowadzić do wszystkiego i mieszać się ze wszystkim. Intertekstualność staje się tutaj faktem.

Wielu badaczy cyber-przestrzeni wyraża swoje przekonanie, iż pod wpływem kontaktu z rzeczywistością wirtualną tożsamość człowieka zmienia się w sposób zasadniczy. Internetowy świat staje się dla niego pierwotny wobec świata „realnego”, staje się „bardziej realny niż realny”. Sposób, w jaki istnieje cyber-przestrzeń, stanowi więc potwierdzenie Baudrillardowskiej teorii upozorowania. Oto bowiem nie **reprezentuje** ona rzeczywistości, lecz stanowi źródło jej **wytwarzania**. Granica między tym, co rzeczywiste i reprezentacją tego, co rzeczywiste staje się coraz bardziej nierozróżnialna. Wkraczamy zatem na obszar hiperrzeczywistości³. Doświadczenia zdobyte w cyber-przestrzeni zaczynają w większym stopniu wpływać na kształt tożsamości jednostki niż te, do których posiada ona dostęp w świecie społecznym. Więcej nawet, przestaje ona w „realnym życiu” dostrzegać te zjawiska i fakty, dla których nie znajduje odniesienia w cyber-przestrzeni. Rzeczywistość społeczna wydaje się jej być tylko szarą i nieudaną kalką tego, co wirtualne. Jest nudna i wszystko dzieje się w niej „tak wolno”. W cyber-przestrzeni wszystko jest od razu; typowy dla kultury współczesnej „kult natychmiastowości” znajduje tam swoje apogeum. W rzeczywistości typu *instant*, jaką jest cyber-przestrzeń, czas od „pomyślenia” do „zaistnienia” dąży ku zeru.

Możliwości w zakresie rekonstruowania własnej tożsamości wydają się być tam nieograniczone. W „rzeczywistej rzeczywistości” zdobywanie nowych doświad-

¹ Na temat różnorodnych kontekstów kreowania tożsamości w społeczeństwie konsumpcji por. M. Featherstone, *Consumer Culture and Postmodernism*, London 1991; Z. Melosik, *Postmodernistyczne kontrowersje wokół edukacji*, Toruń-Poznań 1995 (szczególnie strony 195-222).

² S. McRae, *Flesh Made Word: Sex. Text and the Virtual Body*, w: *Internet Culture*, red. D. Porter, New York 1996. s. 74.

³ Por. J. Baudrillard, *The Procession of Simulacra*, w: *Cultural Theory and Popular Culture*, red. J. Storey, New York 1994.

czeń, które są wstępem do owej rekonstrukcji wymaga ogromnych wysiłków, jest zwykle bardzo celowe i zaplanowane (np. podróż do Afryki, studiowanie historii kontynentu, czy poddanie się zabiegowi chirurgii plastycznej). Podróże przez cyber-przestrzeń cechuje w dużej mierze przypadkowość, która wynika głównie z możliwości natychmiastowego przemieszczania się przez przekazy. Wirtualne interakcje odbywają się często w sposób bezładny, a umysł uczestnika podróży dryfuje wraz z kolejnymi kliknięciami w ekran komputerowy. Metaforycznie można stwierdzić, iż „wszystko” może się na nim zdarzyć i „nic nie wywołuje zdziwienia”. Własny „scenariusz epistemologiczny” przerywany jest nieustannie⁴.

Powstaje przy tym - w świadomości cybernauty - poczucie swoistego „oderwania się” od społeczeństwa, bowiem w cyber-przestrzeni tracą swoje znaczenie takie podstawowe, wyznaczające tożsamość człowieka i jego miejsce w społeczeństwie kryteria socjologiczne jak: płeć, rasa, wykształcenie, pochodzenie, narodowość czy wyznanie. Jednostka nabiera przekonania, iż - poprzez dostęp do nieograniczonych źródeł Internetu - uwalnia się od społecznych ograniczeń i społecznej kontroli, zyskując w ten sposób władzę autokreacji. Łatwość przemieszczania się przez różnorodne i sprzeczne ze sobą przekazy, znaczenia i wartości powoduje przy tym, iż przestają istnieć jakiegokolwiek warunki do tworzenia stabilnej tożsamości (konstruuje się ją przecież „tak łatwo” - przez klikanie myszką w ikonki na ekranie). Tożsamość traci swój „rdzeń”, nabiera charakteru fragmentarycznego, tymczasowego i prowizorycznego, staje się zmiennym zestawem cytatów z różnorodnych cyber-przekazów. Cytatów, z których można w każdej chwili zrezygnować, bez żadnych konsekwencji. W każdej chwili można „zacząć wszystko od początku”, w każdej chwili można „zacząć samego siebie od początku”. W cyber-przestrzeni apoteoza indywidualizmu osiąga swój zenit. Tworzymy i przekształcamy świat - w którym chcielibyśmy żyć - bez żadnych ograniczeń. Tworzymy i przetwarzamy naszą prywatną cywilizację - eklektyczną i narcystyczną. Wreszcie możemy być „Panem tego świata”, „źródłem wszelkiego stworzenia”⁵.

Możliwość (i nawyk) nieustannego, natychmiastowego przemieszczania się przez cyber-przestrzeń powoduje, iż jego uczestnicy wchodzą w coraz większą liczbę przekazów, przy czym zdobywane w ten sposób doświadczenie jest w coraz większym stopniu fragmentaryczne. Holistyczny, oparty zwykle o jedną wewnętrzną spójną metanarrację obraz świata, który był typowy dla kultury modernistycznej, zastąpiony jest w Internecie przez setki tysięcy sprzecznych ze sobą, małych, lokalnych, niestabilnych i sprzecznych wewnątrznie narracji, które relatywizują się wzajemnie. Jednostka otrzymuje fragmentaryczny obraz świata, a także wchodzi we fragmentaryczne kontakty z innymi podróżnikami wirtualnej rzeczywistości. Internetowy nawyk kontaktu z „fragmentem” (a nie z całością) może być przy tym łatwo przeniesiony do życia „realnego”, podobnie jak omówiony wcześniej nawyk „dowolności” w przeskakiwaniu z przekazu do przekazu, z tekstu do tekstu, strony do

⁴ Na temat przerywania własnego scenariusza epistemologicznego por. uwagi Z. Melosika, *Tożsamość, ciało i władza. Teksty kulturowe jako (kon)teksty pedagogiczne*, Poznań-Toruń 1996, ss. 47.-56.

⁵ Znakomitych egzemplifikacji sposobów, jakie wykorzystuje się do kształtowania tożsamości w cyber-przestrzeni dostarczają. C. Hertz, *Wędrowki po Internecie*, Poznań 1999.

strony, jak również nawyk poszukiwania „przypadkowych” doświadczeń i „braku zdziwienia” w obliczu nieoczekiwanych obrazów i wydarzeń.

W cyber-przestrzeni każda propozycja w zakresie tworzenia tożsamości, która oferowana jest przez tradycyjne „czynniki socjalizacji” (rodzina, kościół, grupa społeczna) jest natychmiast relatywizowana przez tysiące wirtualnych wersji tożsamości, pozbawiających ją jakiegokolwiek prawomocności. Powtórzmy raz jeszcze: jednostka wybiera (dobiera) samą siebie przez „kliknięcie” w ikonkę na ekranie komputerowym. W rezultacie, tożsamość jest niczym strona internetowa - z nieograniczoną ilością „wejść” i „wyjść”. W cyber-przestrzeni, w każdej chwili można stać się każdym, a za chwilę - każdym innym.

Trudno nie zauważyć, że z punktu widzenia tradycyjnych ideałów wirtualna tożsamość jest nie do przyjęcia. Zaprzecza ona bowiem idei stabilnej tożsamości, która przez wieki stanowiła podstawę funkcjonowania jednostki w społeczeństwie. Cyberprzestrzeń pozwala na ekstremalne urzeczywistnienie wolności jednostki w zakresie konstruowania tożsamości, jednak czyni to poprzez unieważnienie dominujących dotychczas form życia społecznego, które są wypierane przez doświadczenia wirtualne. Życie w społeczeństwie przestaje mieć dla jednostki znaczenie, staje się ono dodatkiem do życia w cyber-przestrzeni. Jednostka uzyskuje poczucie, iż jej „prawdziwe” życie zaczyna się w momencie, gdy na ekranie pojawia się strona „Yahoo”. Jednocześnie nie ulega wątpliwości, że anonimowość interakcji w przestrzeni wirtualnej może w znaczący sposób zakwestionować istniejące dotychczas w świadomości człowieka normy społeczne. Odczuwa on, iż może - bez żadnych konsekwencji - wcielić się w każdą, nawet najbardziej ekstrawagancką postać, zrealizować wszystkie swoje marzenia odnośnie tego, „kim się jest”. Sytuuje się „poza” społeczeństwem i dryfuje w zależności od swoich nastrojów. Przyjmuje różne tożsamości, w zależności (na przykład) od grupy dyskusyjnej, w której w danym momencie znajduje się. Można bez przesady stwierdzić, że w cyber-przestrzeni występuje już nie tylko „epidemia znaczeń”, polegająca na panicznym wytwarzaniu coraz to nowych znaczeń. Występuje tam również swoista „epidemia tożsamości” - tożsamości przyjmowane są „na chwilę”, po czym zastępowane są przez ich nowe „wyklikane” wersje. Momenty „zatrzymań” są coraz krótsze, nie ma bowiem tego podstawowego warunku uprawomocnienia tożsamości, jaki występuje w życiu realnym, a którym jest aproba innych ludzi i konieczność dostosowania naszej tożsamości do powszechnie akceptowanych w społeczeństwie kryteriów. W cyber-przestrzeni, w narcystycznym zapatrzeniu we własne marzenia jednostka „tańczy ze samą sobą”, „kolekcjonuje fragmenty rzeczywistości”⁶.

2. Cyber-ciało

Przez tysiąclecia kontakty twarzą w twarz stanowiły podstawową formę interakcji między ludźmi. W wieku dwudziestym zaczęły one być stopniowo wypierane przez komunikację „bezcieleśną”; telefon czy fax są tutaj wymownymi symbolami.

⁶ Por. też uwagi Z. Melosika na temat młodzieży ponowoczesnej, w: *Postmodernistyczne...*, op. cit., ss. 167-170.

Nadal jednak ciało (i komunikacja niewerbalna) odgrywały niezmiernie ważną rolę w życiu społecznym ludzi.

Zasadniczy przełom nastąpił w tej dziedzinie wraz z powstaniem cyber-przestrzeni. Tożsamość człowieka jest w niej zredukowana do czystej mentalności, czynniki „fizyczności” tracą jakiegokolwiek znaczenie. Cyber-przestrzeń stanowi więc ekstremalne urzeczywistnienie marzeń o primacie „ducha” (czy „roзумu”) nad ciałem. Człowiek jest tam swoją myślą i niczym więcej. Myliłby się jednak ktoś, kto przypuszczałby, że ciało z cyber-przestrzeni znika; wręcz przeciwnie, jest ona „przeładowana” ciałami, a właściwie ich skonstruowanymi przez umysł reprezentacjami. Tak czy inaczej, ciało pozostaje jednym z podstawowych układów odniesienia wszelkich interakcji. Przypomina się tu jeden z filmów *science fiction*: oddzielony od śmiertelnego ciała mózg, zanurzony w roztworze podtrzymującym jego ożywienie, poszukuje - w dramacie absolutnej psychiczności - ciała, w które mógłby się wcielić. Ma się wrażenie, że w cyber-przestrzeni miliony internautów panicznie poszukują coraz to nowych „cielesnych reprezentacji”, które mogłyby dawać im możliwość - jakkolwiek nie chwilowego, fantomatycznego i upozorowanego - ucieleśnienia.

W cyber-przestrzeni możliwości przybierania się w wirtualne ciała są nieograniczone. Ciało można tam wybierać i tworzyć w sposób całkowicie dowolny, jest ono kowalne i posłuszne (kolejny dowód zwycięstwa Kartezjusza). Można je poskładać z nieograniczonej ilości „kawałków”, (re)konstruować i przekształcać - w zależności od potrzeb czy nastroju⁷. Trzeba przy tym dodać, że wirtualne „wariacje” na temat ciała stanowią ekstremalne urzeczywistnienie jednej z ważnych tendencji w kulturze współczesnej - kwestionowania idei „naturalności” ciała. Ciało przestało być symbolem (czy domeną) biologii, coraz częściej traktowane jest jako (re)konstrukcja społeczna. Jednocześnie, ciało w swojej postaci biologicznej uważane jest za niedoskonałe i nieestetyczne, stąd dąży się za wszelką cenę do „polepszenia” go, czy „usprawnienia” (poprzez chirurgię plastyczną, dietę, ćwiczenia, czy kosmetyki). Coraz częściej ciało ludzkie - w swojej postaci „naturalnej” określane jest jako mięso (*flesh*).

W cyber-przestrzeni nie tylko można stworzyć ciało „doskonałe”. Uosabia ona coś więcej - marzenie o nieśmiertelności⁸. Występujące tam oddzielenie umysłu od ciała daje nadzieję na „życie po śmierci” (czy „życie po życiu”). Cyber-przestrzeń stanowi, żeby powtórzyć raz jeszcze - symbol ostatecznego zwycięstwa „ducha nad ciałem” - pozbawiona ciała „czysta mentalność” może swobodnie dryfować przez wirtualną rzeczywistość. Tego typu myślenie mieści się w ramach transhumanizmu - filozofii zakładającej, że człowiek może i powinien przekroczyć swoje biologiczne ograniczenia za pomocą nauki, rozumu i nowych technologii, które pozwolą mu zwiększyć poziom inteligencji, wielokrotnie rozszerzyć skalę swoich doznań, a także uzyskać zdolność do poznania tajemnic kosmosu. Wśród zwolenników transhumanizmu istnieje przekonanie, iż XXI wiek, dzięki rozwojowi nowych technologii, pozwoli na stworzenie człowieka „nieograniczonego”, potencjalnie nie-

⁷ T. Jordan, *Cyberpower, The Culture and Politics of Cyberspace and the Internet*, London and New York 1999, s. 187.

⁸ Ibidem, s. 185-186.

śmiertelnego. Przywołać można także pojęcie ekstropizmu - idei zakładającej, że supertechnologie rozwiążą wszystkie problemy ludzkości, a także zapewnią człowiekowi nieśmiertelność. Zwolennicy ekstropizmu uważają, iż wkrótce - dzięki komputerom - zaistnieje możliwość podróży w czasie oraz połączenia świadomości z cyber-przestrzenią. Dla wszystkich tego typu podejść typowa jest idea „cyborgizacji” człowieka. Staje się on - poprzez symbiotyczny związek z maszynami - post-człowiekiem⁹.

3. Cyber-płeć i cyber-seksualność

Anonimowość interakcji w cyber-przestrzeni oraz fakt, iż ciało bądź „zanika” tam w ogóle bądź przybiera charakter „medialnych reprezentacji”, ma zasadniczy wpływ na postrzeganie kategorii płci. W życiu społecznym płeć jest jednym z najważniejszych wyznaczników człowieka i jego tożsamości, a dychotomiczny podział mężczyzna-kobieta stanowił przez tysiąclecia podstawę istnienia społeczeństw ludzkich. Można przy tym stwierdzić, iż - na poziomie zdrowego rozsądku - jednostka jest kobietą albo mężczyzną i od faktu tego nie ma odwołania. W ostatnim okresie w życiu społecznym występuje zjawisko znoszenia różnicy płciowej i „stylizacji płci”. Płeć ulega „rozmazaniu”, podobnie jak i dychotomia mężczyzna-kobieta; poszczególne „wersje” płci mieszają się ze sobą wzajemnie¹⁰.

Zjawisko to przyjmuje w cyber-przestrzeni postać ekstremalną. Mogą tam powstawać różnorodne, wytworzone przez umysł, hybrydalne formy płciowości; istnieje również możliwość przekraczania granic płciowych (łącznie ze zamianą płci) oraz całkowitego zniesienia kategorii płci jako takiej. W cyber-przestrzeni płeć może być „odgrywana” - w oderwaniu od cech cielesnych i psychicznych, a kategoria autentyczności płciowej traci swój sens. Tożsamość płciowa - płynna, prowizoryczna i tymczasowa - staje się tam nieustannym eksperymentem.

Podobna sytuacja ma miejsce w przypadku seksualności. W „rzeczywistej rzeczywistości” seksualność jest ciągle jeszcze jednym z bastionów normatywności; od najwcześniejszego dzieciństwa dowiadujemy się „co przystoi” (zwykle „niewiele przystoi”). Zakazy i nakazy, trening wstydu i poczucia winy - wszystko to powoduje, że ciało i seksualność stają się tajemnicze i groźne, choć jednocześnie są w naszej podświadomości źródłem potencjalnej „absolutnej przyjemności”. W kulturze współczesnej występuje co prawda tendencja do „naturalizowania” różnorodnych „stylów seksualnych” (np. homoseksualizmu, lesbizmu czy biseksualizmu), niemniej jednak ciągle jeszcze dominuje „tradycyjna moralność”, oparta na prymacie heteroseksualizmu. Dodatkowo, seksualność jest wiązana z licznymi zagrożeniami, z których najbardziej dramatycznymi są AIDS, gwałt, a także niepożądana ciąża.

W cyber-przestrzeni niezliczona liczba przekazów zawierających różnorodne (i sprzeczne ze sobą) „warianty” seksualności kwestionuje wszelkie zasady w za-

⁹ Na temat idei ekstropizmu i transhumanizmu por. materiały zawarte w: *Transhumanism and Extropism*, adres internetowy http://www.kheper.auz.com/future/transhumanism_and_extropianism.htm.

¹⁰ Por. Z. Melosik, *Tożsamość...*, op. cit., szczególnie strony 217-235.

kresie kształtowania tożsamości seksualnej. Każdy możliwy do pomyślenia kontekst seksualności jest przy tym możliwy do natychmiastowego urzeczywistnienia (można przecież łamać każde tabu). Można mu też zaprzeczyć w każdym momencie (poprzez przemieszczenie się do innego kontekstu) i powrócić do niego w dowolnym momencie. Nie ma uzasadnienia dla negacji jakiejkolwiek formy seksualności, bowiem wszystko dzieje się tylko na ekranie komputera (gdzie każda forma seksu jest „bezpieczna” - nie można zejść w niepożądaną ciążę czy zachorować na AIDS). W wirtualnej przestrzeni każdy może skonstruować sobie swoją własną tożsamość seksualną, która w związku z tym staje się tutaj „dowolną konstrukcją”, wyłącznie kwestią stylu.

Bez wątplenia cyber-seks stanowi odpowiedź na dokonujące się we współczesnej kulturze procesy fragmentaryzacji i prymat idei natychmiastowości; dobrze wpisuje się w logikę typu *fast car, fast food, fast sex*. Nie wymaga długotrwałych zabiegów o partnera, pozwala na opuszczenie dowolnej „fazy” interakcji seksualnej, zwalnia z troski i odpowiedzialności za drugą osobę. Pozwala zatem na skoncentrowanie się wyłącznie na swoich doznaniach; jest - podobnie jak i cała kultura konsumpcji - narycystyczny (w cyber-przestrzeni możemy kochać się ze skonstruowanym przez nas samym wirtualnym ideałem - wycyszczonym ze sprzeczności i nie posiadającym przy tym żadnych oczekiwań). Cyber-seks wyraża też powszechny lęk przed bliskością i autentycznością związków z żywym człowiekiem. Wirtualną tożsamość i wirtualną seksualność odnieść można do zjawiska określanego przez S. Mestrovica jako „post-emocjonalizm” lub „koniec pasji”. Autor ten definiuje post-emocjonalizm jako „martwe, abstrakcyjne emocje”, które wytwarzane są w sposób masowy¹¹. Wykorzystując do cyber-przestrzeni uwagi C. Lascha można też stwierdzić, że otwiera ona możliwość realizacji seksualnej utopii, gdzie „każdy ma dostęp do każdego” w anonimowym i całkowicie wymiennym seksie¹².

W literaturze poświęconej cyber-przestrzeni trwa nieustająca debata na temat roli cyber-seksu w kształtowaniu tożsamości człowieka. Jego zwolennicy twierdzą, że może on być „włączający”, „intensywny” i „transformatywny”, „wzbogacający” - „wirtualny seks pozwala na pewną wolność ekspresji, fizycznej reprezentacji i eksperymentowania - poza ograniczeniami własnego realnego życia”. Z kolei przeciwnicy cyber-seksu uważają, iż jest on nieuchronnie redukcjonistyczny, uprzedmiotawiający i alienujący. Twierdzi się, iż nie można przeżyć miłości wyłącznie za pomocą impulsów elektronicznych - w alternatywnej, wirtualnej rzeczywistości, w oderwaniu od swojej fizyczności¹³. Rozważana kwestia jest dodatkowo komplikowana przez wspomnianą już absolutną łatwość konstruowania seksualnego doświadczenia w cyber-przestrzeni. Doświadczenie, które w życiu społecznym jest niekiedy bardzo trudne do uzyskania (np. dominacja nad kilku kobietami jednocześnie) można tam uzyskać od razu, bez problemów. W rezultacie w jednostce powstaje poczucie „mocy” i „wolności” w sferze seksu; w cyber-przestrzeni nie istnieje rozgraniczenie między tym, co jest normalne a dewiacją, można zrealizo-

¹¹ S.G. Mestrovic, *Postemotional Society*, London 1997, s. 26.

¹² Ch. Lasch, *The Culture of Narcissism, American Life in an Age of Diminishing Expectations*, New York 1978, s. 69.

¹³ S. McRae, *Flesh....* op. cit., s. 75.

wać w niej każde, nawet najbardziej ekstremalne marzenie - bez kar i bez konsekwencji.

Paradoksalnie przy tym, choć seks w cyber-przestrzeni jest całkowicie anonimowy, to jednak sfera prywatna tam nie istnieje; ciało i stosunki płciowe są „maksymalnie widzialne” odarte z wszelkiej tajemniczości czy romantyczności. To, co w „rzeczywistym życiu” traktowane jest zwykle jako prywatne, tutaj jest całkowicie „wystawione na pokaz”, w każdym nawet najbardziej intymnym detalu (nie ma nic do ukrycia). Występuje tu bez wątpienia stuprocentowa „demistyfikacja seksu”. To kolejny aspekt urzeczywistnienia koncepcji Baudrillardowskiej - w cyber-przestrzeni występuje bowiem (i to nie tylko w zakresie seksu) pełne urzeczywistnienie „ekstazy komunikacją”; przekaz jest zawsze „wyraźny”, „przezroczysty” i „szczegółowy”¹⁴.

4. Idoru

Podjęmujący problem cyber-tożsamości i cyber-seksualności socjologowie zwracają swoją uwagę ku społeczeństwu Japonii; w nim to bowiem zasygnalizowane wyżej zjawisko znajdują swoje apogeum. Przywołuje się w tym kontekście bardzo często pojęcie Otaku - „dzieci mediów”, które nad bezpośrednie kontakty międzyludzkie przedkładają komunikację medialną oraz różnorodne formy symulacji (przy czym ważna jest komunikacja sama w sobie, a nie jej treść). Otaku funkcjonują w zaczarowanej i upozorowanej rzeczywistości mediów niemal w sposób solipsystyczny, a granica między doświadczeniem „realnym” i fikcją uległa w ich przypadku całkowitemu zamazaniu. Otaku cechuje swoisty „fetyszizm informacyjny”, którego pierwotnym źródłem zdaje się być edukacja w szkołach, gdzie dzieci uczone są postrzegać świat w kategoriach danych i informacji, fragmentarycznie, bez uzyskiwania „wizji całości”. Wiedza nie jest wartościowana i ma charakter encyklopedyczny - tak jak gdyby życie było quizem telewizyjnym. Informacje stają się celem samym w sobie i są oderwane od kontekstu społecznego.

Niektórzy japońscy socjologowie twierdzą, że członkowie pokolenia Otaku nie mają rzeczywistych sympatii i kochanków, że nie są zdolni do nawiązywania realnych związków emocjonalnych, a anonimowy i narcystyczny charakter cyber-przestrzeni i komputerów daje im poczucie bezpieczeństwa i zwalnia od odpowiedzialności. W świat ludzkiej (czy jeszcze ludzkiej?) seksualności wprowadzają ich bohaterowie cyber-przestrzeni, manga i gier komputerowych.

Jednocześnie przy tym pokolenie Otaku określane jest mianem *yaoi-zoku* - pokoleniem wielbicieli młodych dziewcząt¹⁵. Wyłania się w tym kontekście kategoria hiperrzeczywistych bohaterek zwana Idoru. Są to mikroelektroniczne; syntetyczne gwiazdy, które istnieją jedynie w sieciach komputerowych. Fenomen Idoru stanowi - zdaniem V. Grassmücka - przejaw występującej w społeczeństwie japońskim tendencji postanimizmu¹⁶ (Japończycy zdają się często nie dostrzegać różnicy po-

¹⁴ D. Kellner, J. Baudrillard, *From Marxism to Postmodernism and Beyond*, Cambridge 1989, s. 72.

¹⁵ V. Grassmück, *Otaku*. „Magazyn Sztuki” 1998. nr 17, s. 432.

¹⁶ Ibidem, s. 434.

między tym, co żywe i tym, co martwe, np. zwierzęta domowe są tam traktowane jak mechaniczne zabawki, z kolei słynnym zwierzątkiem Tamagotchi Japończycy opiekują się jak żywą istotą). Ciało *Idoru* staje się obiektem pożądania młodych Japończyków, a ich tożsamość - wzorem tożsamości dla młodych japońskich dziewcząt. *Idoru* stanowi wypadkową oczekiwań i marzeń swoich fanów. Jej ciało jest młode, zdrowe, idealne i nieśmiertelne. Doskonałym przykładem wirtualnego ciała i wirtualnej tożsamości jest wykreowana przez japońską agencję reklamową HoriPro - Kyoko Date. Stanowi ona ucieleśnienie marzeń o idealnym pięknie. Hiperrzeczywista komputerowa bohaterka jest (wiecznie) młoda i dziewczęca. Posiada wiotkie, niemal anorektyczne, ciało; przy wymiarach 83 - 56 - 82 niezmiennie waży 43 kilogramy. Jak wynika z jej internetowej biografii jest dwudziestolatką, wygląda jednak na szesnastoletnią dziewczynkę. Koyko Date istnieje jedynie po to, aby ją podziwiać. Ucieleśnia bierność, efemeryczność i bezużyteczny urok. Urzeczywistnia jeden z ideałów kobiecości dominujących we współczesnym świecie - ten, który związany jest z seksualnością niewinną, estetyczną, dziewczęcą i ultraszczupłą¹⁷.

Wirtualny świat i pokolenie Otaku stanowią temat szeregu powieści amerykańskiego pisarza Williama Gibsona, uważanego za twórcę pojęcia cyber-przestrzeni (warto dodać, że wydanie jego powieści *Idoru* zbiegło się w czasie z wykreowaniem wirtualnej Koyoko Date). Dla Gibsona *Idoru* (reprezentowana przez Rei Toei) stanowi nie tylko efekt poszukiwań w dziedzinie sztucznej inteligencji; staje się ona osią jego powieści, postacią niemalże bardziej realną od otaczających ją bohaterów. Rei Toei - sztuczna „lala dla onanistów” - pozornie całkowicie ubezwłasnowolniona przez generujące jej holograficzny obraz „wiązki”, w powieści Gibsona jest jednak jedyną postacią obdarzoną wolnością. Przemieszcza się po wirtualnym świecie z wdziękiem i swobodą. Rei wydaje się być „jedyną rzeczywistością w królestwie nieustannej seryjnej produkcji”¹⁸. Złożona z milionów informacji Rei potrafi je przetwarzać, potrafi myśleć, śnić, odczuwać, kochać. Posiada zdolność uczenia się, czerpania z tego, co rzeczywiste. Czym więc różni się od człowieka? Może nawet jest od niego „bardziej człowiekiem”? W powieści W. Gibsona małżeństwo człowieka z syntetyczną kobietą przestało być już czystym szaleństwem, kaprysem i fanaberią gwiazdy muzyki rockowej (Reza). *Idoru* nie jest tylko wirtualnym konstruktem, tak samo jak Reza nie jest już tylko człowiekiem. Dwa światy przenikają się wzajemnie do granic nierozróżnialności, a ich mieszkańcy potrafią się swobodnie przemieszczać z jednego do drugiego. Każdy z nich jest jednakowo rzeczywisty.

Wirtualna rzeczywistość pozwala w powieściach W. Gibsona na spełnienie najbardziej śmiałych erotycznych marzeń. W *Neuromancerze* zakochany w Molly Riviera powołuje ją do życia w postaci wirtualnej kochanki. Czyni to na oczach zgromadzonych widzów i jej samej, dając wirtuozerski popis holograficznej techniki upozorowania. W trakcie przedstawienia, na materacu pojawiają się kolejne części ciała cyber-kobiety: „Na materacu leżała kobieca ręka, dłonią do góry, z wyciągniętymi palcami. Riviera pochylił się, pochwycił rękę i pogładził ją deli-

¹⁷ Por. *House of the Koyoko Date*; adres internetowy: <http://www.geocities.com/Tokyo/Flats/2135>.

¹⁸ W. Gibson, *Idoru*, Poznań 1999, s.171.

katnie. Poruszyła się (...) Palce delikatnie gładziły jego twarz (...) Przedstawienie rozwijało się zgodnie z wewnętrzną, surrealistyczną logiką. Następne były ramiona, stopy, nogi (...) Pojawił się tors, powołany do istnienia pieszczotą Rivieri: biały, bezgłowy i doskonały, lśniący cieniutką warstewką potu. Ciało Molly (...) Ale to nie była Molly; a raczej była taka, jak ją sobie wyobrażał Riviera. (...) Pojawiła się głowa i obraz był kompletny (...) Z nowym zapalem Riviera i fantom-Molly podjęli kopulację"¹⁹. Wirtualna replika kochanki była doskonalsza od oryginału. Trudno więc nie zauważyć, że świat w powieściach Gibsona to urzeczywistnienie Baudil-liardowskiej hiperrzeczywistości, świat sztucznych piękności z linii montażowej: „Oczy rosyjskich prostytutek (...) płaskie i lalkowate w tym mętym świetle.(...) Rutynowa chirurgia plastyczna nadawała im mechaniczne piękno (...) Słowiańskie Barbie"²⁰. Oto żyjemy w epoce kopii bez oryginałów, w której inwazyjne poprawianie urody jest czymś tak naturalnym, jak sam fakt narodzenia się²¹.

Jak twierdzi R. Hamilton, wzrost popularności wirtualnych idoli w ramach japońskiej (jak również i zachodniej) kultury popularnej wynika z faktu, iż seksualność jest do tego stopnia uważana za konstrukcję, iż przedmiot pożądania nie musi już być istotą ludzką. Okazuje się, że jesteśmy w stanie tworzyć uwodzicielskie istoty (zakochiwać się w nich i pożądać je) tak samo, jak inne obiekty kulturowe. Krytyka takiego podejścia wynika z założenia, że odbiorca dąży do kontaktu z „rzeczywistą osobą”, stąd musi kwestionować wirtualne bohaterki. Jednak dla miłośników cyber-przestrzeni nie ma znaczenia fakt, iż wchodzą oni w kontakt ze sztucznymi osobami (podobnie, kogóż obchodzi, że Cher czy Pamela Anderson są produktami „chirurgii plastycznej”?). Jak pisze Robert Hamilton, to właśnie „sztuczność staje się częścią uroku i znaczącą przyczyną popularności (wirtualnych bohaterek)". Trzeba dodać, iż miłość do Idom jest pozbawiona jakiegokolwiek „ryzyka", zarówno psychologicznego, jak i w zakresie seksualności oraz zdrowia²².

W cybernetycznym świecie istnieje jednak również całkowicie odmienny typ wirtualnej tożsamości i seksualności kobiecej. Jego uosobieniem jest bohaterka świata gier komputerowych Lara Croft, uważana za ideał wirtualnej superdziewczyny lat dziewięćdziesiątych. Wysoka, o bardzo długich nogach, niezwykle szczupłych, a jednocześnie nieco muskularnych, z wąską talią i efektownym wielkim biustem, zdaje się posiadać całkowicie „nierzeczywistą" fizjonomię. Duże oczy, wydatne usta, grube włosy, śniada cera - kompilacja setek puzzli pochodzących z różnych kompletów (jej idealne ciało zostało zaprojektowane z niezwykłą dokładnością z fragmentów fotografii i rysunków tysięcy kobiet). Lara Croft jest cyborgiem żyjącym w wirtualnym świecie - teoretycznie powinna być aseksualna. Jednak paradoksalnie, intensyfikacja (przerysowanie) w jej wizerunku wybranych cech kobiecych spowodowała, że przez miliony swoich fanów postrzegana jest jako osoba seksualnie bardzo atrakcyjna. Trudno przy tym nie zauważyć, że bohaterka gry Tomb Rider jest wysportowana i silna, a sprawnością

¹⁹ W. Gibson. *Neuromancer*, Poznań 1996, s. 135.

²⁰ Ibidem, s.7.

²¹ Ibidem, s.6.

²² R. Hamilton, *Virtual Idols and Digital Girls: Artifice and Sexuality in Anime, Kisekai and Kyoko Date*. „Bad Subject" vol. 35. November 1997; adres internetowy: <http://English-www.hss.cmu.edu/BS/35/hamilton.html>.

fizyczną dorównuje mężczyznom. Postać Lary, jej aktywność, zdrowie i seksualność odzwierciedlają bez wątpienia istniejący we współczesnym społeczeństwie wzór kobiecości typu *fitness*²³.

Fenomen Koyoko Date i Lary Croft oraz innych żyjących w cyber-przestrzeni postaci stanowi jeden z najbardziej widomych przejawów typowej dla schyłku wieku tęsknoty za nieśmiertelnością. Wirtualne, „bezcieleśne” postacie są przejawem strachu przed przemijaniem, rozkładem i zapomnieniem. Wyobrażenia cyborgów trwają - jak pisze A. Balsamo - jako rodzaj relikwii wieku opętanego obsesją krańca ludzkiej śmiertelności i możliwościami technologicznego kopiowania²⁴. Doskonale następczynie golemów, cyborgów, androidów, skomplikowanych uczłowieczonych maszyn, żyją we własnym cyber-świecie, w którym zanika różnica między maszyną a człowiekiem. Po raz pierwszy jednak stworzone przez człowieka konstrukty (ludzie-maszyny) nie wymykają się spod jego kontroli, nie buntują się i nie stają się niebezpieczne. Jednocześnie, człowiek nie pretenduje do roli demiurga. Wirtualne istoty są partnerami ludzi. Można z nimi rozmawiać, przyjaźnić się, kochać. Porzuciły metalowe zbroje, wymyślne kombinezony, szklane oczy, horrorystyczne powłoki odróżniające ich od ludzi. Nie budzą grozy i przestachu swoim wyglądem. Wręcz przeciwnie, stworzone na podobieństwo człowieka, a jednocześnie nieporównywalnie doskonalsze od niego, stanowią obiekt podziwu, zazdrości i pożądania. Wirtualna rzeczywistość, w której żyją nie jest już tylko domeną scenariuszy filmów typu *science-fiction*. Stanowi ona dla coraz większej liczby ludzi jeden z realnych, alternatywnych światów, a dla niektórych staje się światem jedynie istniejącym.

5. Cyber-dominacja i cyber-emancypacja

Dla wielu teoretyków cyber-przestrzeń ma u podstaw charakter androentryczny i seksistowski. Cyber-przestrzeń jest męska i dla mężczyzny, a dowodem na to są miliony łatwych do przywołania stron w Internecie - z łatwymi kobietami. Kobieta jest tam jedynie obiektem seksualnym, gotowym na każde skinienie. K. Starke podaje - funkcjonujący jego zdaniem w społeczeństwie - opis fana takich stron. Jest to postać „nastawionego na zabawę technofana, dygitalnie i pornograficznie zso-cjalizowanego mężczyzny, który przy komputerze daje upust swym żądzom”²⁵. Inni badacze cyber-przestrzeni (a także liczne grupy „cyber-feministek”) twierdzą jednak, iż otwiera ona ogromne możliwości emancypacji kobiet, bowiem można - w jej ramach - uwolnić się od narzuconych kobiecie w życiu codziennym ograniczeń, od narzuconych jej sposobów bycia kobietą.

Analizując te kontrowersje można dostrzec szereg paradoksów. Warto zwrócić uwagę na choć jeden z nich. Jak wiemy, na przestrzeni dziejów kobieta postrzegana była w sposób esencjalistyczny. Próbowano definiować jaka kobieta jest „naprawdę”, jaka jest jej natura, co jest „istotą” kobiecości. W praktyce próby te prowadziły

²³ Por. *The Lara Croft Page*; adres internetowy: <http://network.ctimes.net/cb/lara/index.html>

²⁴ A. Balsamo, *Technologies of the Gendered Body*, London 1997; podaje za A. Ćwikiel, *Kobieta cyborg: mechaniczne boginie wirtualnych snów*, w: *I film stworzył kobietę*, red. G. Stachówna, Kraków 1999, s. 149.

²⁵ L. Aresin, K. Starke, *Leksykon erotyki*, Katowice 1998, s. 54.

do nadawania społecznie skonstruowanym wymaganiom i oczekiwaniom wobec kobiety charakteru „uniwersalnego”. Kobiecość była w kobiecie kształtowana zgodnie z tradycją typową dla danego społeczeństwa czy kultury, jednak tradycja ta była „niewidzialna”; to, co społeczne, z powodzeniem „udawało” to, co naturalne (na przykład: kobieta nie powinna pracować lecz zajmować się ogniskiem domowym, ma być pasywna i podporządkowana, bo to „leży w jej naturze”). E. Tseelon zwraca jednak uwagę na istnienie antyesencjalistycznego nurtu w historycznym podejściu do kobiecości. I tak, od początku istnienia kobiety jedną z jej najistotniejszych cech było nieustanne przybieranie sztucznych czy fałszywych tożsamości (mogę dodać: do tego stopnia „nieustanne”, że można uznać to za „uniwersalny” atrybut kobiecości - w naturze kobiety leży maskowanie swojej natury).

E. Tseelon twierdzi, że sztuczność kobiety „sama w sobie” nie była dla mężczyzny zagrażająca; niebezpieczny był jej cel - uwieść mężczyznę i go zniszczyć (np. Meduza czy Syreny). „Kobieta jest podstępna i udaje to, czym nie jest. W chrześcijańskiej interpretacji uważa się jej dekoratywność jako nieodłączną od jej płci i głęboko świętokradczą”. Strojenie się wyraża brak zaufania do dzieła Twórcy. Kobieta nie poszukuje prawdy o sobie lecz nieustannie przybiera się w kłamstwa. Siedzibą kłamstwa w kobiecie jest - według tradycji chrześcijańskiej - jej ciało. Kobieta używa swojego przystrojonego ciała do sprowadzenia mężczyzny na drogę grzechu²⁶. Historia kobiecości staje się więc jedną wielką maskaradą, w której kobieta wykorzystuje swoje ciało do walki o panowanie nad umysłem i ciałem mężczyzny.

W jaki sposób uwagi te odnieść można do rzeczywistości wirtualnej? Oto występuje w niej pewna „ostateczność” - kobieta może przybrać w niej na dowolny moment dowolną tożsamość i dowolne właściwości ciała. Może nieustannie konstruować się i rekonstruować, wykorzystywać - dla pokazania (lub lepiej - zamaskowania) swojej tożsamości nieustannie, nowe wersje kobiecości. Może nawet do tego stopnia „przebrać” swoją kobiecość, że wejdzie w rolę mężczyzny. Anonimowość cyber-przestrzeni chroni ją przy tym przed „zdemaskowaniem”; choć z drugiej strony jest to i tak nieistotne bowiem w kulturze upozorowania nikomu nie przeszkadza przyjmowanie coraz to nowych tożsamości, coraz to nowych ciał. Podajmy przykład możliwości takiej „auto(re)konstrukcji”. Oto w jednym z adresów internetowych podaje się następujące - gotowe do zaadoptowania - cechy kobiecości: oczy - niebieskie, zielone, czarne, brązowe; włosy - blond, czarne, brązowe, rude; piersi - brak, niewielkie, średnie, duże; miejsce pobytu - łazienka, sypialnia, kuchnia, basen kąpielowy; upodobania seksualne - 1+1, 1+2, 2+1, orgia oraz seks - analny, oralny, typu lesbijskiego, wejście w rolę dominy; sposób wysławiania się - przyjemny, pełen pasji, złośliwy, melodyjny; kieruje - samochodem marki Royce Rolls, Ferrari lub Porsche, względnie motocyklem Harley; ulubiona muzyka - rock, klasyczna, disco, rap; strój - majtki, gorset, podwiązki, body.

Autorzy tej propozycji twierdzą, że w ramach proponowanej przez nich, „kontrolowanej przez klawisze komputera cywilizacji”, istnieje nieograniczona możliwość kreowania tożsamości, jak piszą „nowej, wirtualnej, czystej, pożądanej”. I rzeczywiście, odbiorca może stworzyć dowolny „konglomerat” cech: kobieta

²⁶ E. Tseelon, *The Masque of Femininity*. London, Thousand Oaks, New Delhi 1995, s. 35.

blond o średnich piersiach, w gorsecie, uwielbiana seks oralny w „trójkacie”, mówiąca miłym głosem, słuchająca disco, jeżdżąca Ferrari; kobieta ruda w podwiązkach, mówiąca głosem pełnym pasji, oddająca się orgiom w basenie itd.

Kobieta - w takich propozycjach - staje się więc „sztucznością absolutną”. Jej możliwości w sferze uwiedzenia (i destrukcji) mężczyzn wydają się być w ten sposób nieograniczone. Cyber-przestrzeń nie stanowi w tej materii jakiegoś zasadniczego przełomu. W świecie filmu i mody istnieje tysiące upozorowanych kobiet, które nieustannie przystrajają się w coraz to nowe wersje ciała i tożsamości; i nikt nie jest w stanie odkryć, „jakie są naprawdę” (i czy w ogóle „jakieś są naprawdę”). Są to kobiety upozorowane, których niedookreśloność stanowi warunek sukcesu. Zdemaskowanie tego, co kryje się za wizualnym *image* sprawia, iż kobieta - taka jaka jest „naprawdę” - staje się nudna i skazana na zapomnienie. Znakomitego przykładu dostarcza w tym kontekście amerykańska piosenkarka Madonna; jak pisze Z. Melosik: „Nie istnieje żadna definitywnie rzeczywista, autentyczna Madonna - jedynie różnorodne reprezentacje (...) Próba rozróżnienia między reprezentacją a rzeczywistością nie ma w przypadku Madonny sensu (...) Istnieje ona jako czysty znak, który wybiera życie czystego znaku. Upozorowanie, a raczej wiele sprzecznych ze sobą upozorowań jest jedynym co istnieje (...) Madonna stoi zawsze krok przed publicznością, nieustannie przekształca się i wymyśla siebie na nowo. Tworzy sprzeczności i rozdziela nici Ariadny (...) Madonna jest więc teflonowym idolem, jako że „nic się na niej nie utrzymuje”²⁷.

Jednak przyjrzyjmy się raz jeszcze cechom, które podałam wyżej. Czy rzeczywiście kobieta wirtualna jest „nieograniczona”? Łatwo dostrzec, że autorzy programu wyznaczyli jej dość oczywiste ramy. Po pierwsze, jej tożsamość i jej ciało mieści się w granicach ideologii konsumpcji. Po drugie, wolność autokreacji rozgrywa się w bez wątpienia w granicach tradycyjnych stosunków władzy między kobietą i mężczyzną. Istnieje niemal niezliczona liczba kombinacji w zakresie autokreacji ciała i seksualności; brakuje jednak cech osobowościowych i wyznaczników stosunków społecznych. Kategorie wykształcenia, kariery zawodowej, nie istnieją; podobnie, takie cechy psychiczne, jak silna wola, asertywność, przedsiębiorczość (itd.). Wolność autokreacji jest pozorna - tożsamość raz jeszcze zredukowana zostaje do ciała i seksualności. Paradoksalnie: w tym najbardziej z (cyber)postmodernistycznych światów, gdzie „wszystko może się zdarzyć” i „każdy może być każdym”, kobieta raz jeszcze staje się (tylko) obiektem seksualnym, bowiem zapewne...leży to w jej naturze (esencjalizm powraca więc triumfalnie). Kobieta raz jeszcze jest postrzegana jako zabawka w rękach chłopców (*boy toy*), tym bardziej że przywoływany adres internetowy jest dostępny nie tylko dla kobiet, ale także dla mężczyzn, którzy bez wątpienia wykorzystują możliwości stworzone przez program w sferze (re)konstruowania - godnej pożądania i posiadania - kobiety. Cyber-przestrzeń daje więc mężczyźnie nieograniczoną władzę na wizerunkiem kobiety, który może w dowolny sposób i w dowolnym momencie przekształcać. Należy dodać, że adresów takich jest obecnie w Internecie dziesiątki, jeśli nie setki tysięcy - można przywoływać kategorie kobiet, w zależności od swoich upodobań, można „wywoływać” aktorki, modelki i piosenkarki, kobiety stare

²⁷ Z. Melosik, *Postmodernistyczne kontrowersje...*, op. cit., s. 242-243.

i nastolatki, w pozach wyuzdanych, w bikini i strojach wieczorowych. Internet jest bez wątplenia seksistowski - adresów, w których to mężczyzna jest uprzedmiotawiany jest relatywnie niewiele.

Ale pełne wykorzystanie możliwości interpretacyjnych, jakie daje nam wspomniana na wstępie teza Tseelon prowadzi nasze rozważania w jednym jeszcze kierunku. Oto kobieta przystraja się w cyber-przestrzeni po to, aby uwieść mężczyznę; mężczyzna może co prawda posiadać tam władzę nad jej wizerunkiem, jednak kreując jej ciało i tożsamość, paradoksalnie...odkrywa się, ujawnia, jaka konstrukcja kobiety „działa na niego” w największym stopniu. Seksistowskie w swojej istocie manipulowanie ciałem kobiety zwraca się przeciwko niemu. Oto kobieta przechwytuje zrodzony w umyśle mężczyzny jej wizerunek, przystraja się weń (u pierwszej lepszej wizażystki) i - perfekcyjnie „wpasowując się” w oczekiwania i pożądania mężczyzny - uwodzi go i niszczy.

Zakończenie

Cyber-życie. Czy można przeżyć swoje życie na ekranie komputera? Jeśli tak, to czy trzeba je wartościować jako „gorsze”? Większość z nas uważa zapewne, że wirtualna rzeczywistość jest „nieautentyczna” i „pozorna”, a częste przebywanie w niej patologizuje tożsamość. Z drugiej strony nietrudno zauważyć, że stanowi ona jedynie skondensowane urzeczywistnienie tendencji, które pod koniec drugiego tysiąclecia istnieją w „rzeczywistym” społeczeństwie (zasada natychmiastowości, anonimowości, fragmentaryzacji itp.). Ponadto nawet sama próba rozdzielania tego, co społeczne, od tego, co wirtualne, może zostać zakwestionowana, bowiem cyber-przestrzeń jest przecież także z istoty swojej społeczna. Ucieczki od społeczeństwa nie ma i być nie może, a każda próba wykreślenia granicy między tym, co hiperrzeczywiste, a tym co społeczne, jest arbitralna. Trzeba więc zaakceptować cyber-życie jako formę praktyki społecznej, która uosabia - jak i wszystkie poprzednie - marzenia i nadzieje człowieka, jego obsesyjne poszukiwanie ekscytacji i ucieczki od monotonii dnia codziennego.