

PIOTR SIUDA

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

piotr.siuda@gmail.com

SIECIOWE GENDER-SWITCHING A SPOŁECZNOŚCI INTERNETOWE

W elektronicznym środowisku cyberprzestrzeni internauci posiadają niespotykaną wolność w konstruowaniu własnej tożsamości¹. Dodatkowo mogą z nią w dowolny sposób eksperymentować. Inaczej jest w interakcjach odbywających się w przestrzeni realnej, gdzie nie można oswobodzić się od stygmatyzacji oraz kategoryzowania. Ludzie różnicują swoje zachowania wobec siebie, kierując się takimi cechami, jak płeć, wiek, rasa oraz szeregiem innych czynników społeczno-demograficznych (por. Goffman, 2005: 10–12). W opartym na komunikacji tekstualnej środowisku cyberprzestrzeni przestają mieć one tak duże znaczenie. Nie chodzi o to, że nie występują tutaj procesy stygmatyzacji oraz kategoryzowania. Chodzi o to, że w sieci ludzie posiadają niespotykaną nigdzie indziej kontrolę nad tym, jak przedstawiają się innym osobom – kontrolę nad konstruowaniem swojej tożsamości (por. Wallace, 2004: 55–76).

Kontrola ta wynika z niewielkiej liczby wskazówek udzielanych innym, a świadczących o tym, kim jesteśmy. Pokazujemy siebie na przykład tylko za pomocą nicka (pseudonimu), krótkiego opisu, zniekształconego zdjęcia itp. Ponieważ wskazówek tych jest mało, łatwo nam nad nimi panować. Daje to świetną okazję do kreowania, manipulowania, zmieniania własnej tożsamości, jak również do eksploatowania tożsamości alternatywnych. W Internecie nie ma właściwie żadnego sposobu sprawdzenia, czy ktoś jest tym, za kogo się podaje. Kreowanie alternatywnych tożsamości jest o tyle łatwe, że nie wiąże się z żadnymi poważnymi konsekwencjami pozainternetowymi.

¹ Chodzi tutaj o procesy konstruowania tożsamości związane z używaniem Internetu, a więc takie, które rozpoczynają się w momencie, w którym ktoś zaczyna korzystać z elektronicznej sieci. Oczywiście – we współczesnym, ponowoczesnym świecie, ludzie, jak nigdy dotąd, są w konstruowaniu swojej tożsamości „wolni” – oswobodzili się bowiem od „uciskających” ich obyczajów i tradycji. Można zatem powiedzieć, że w cyberprzestrzeni wolność w budowaniu swojej tożsamości jest odbiciem rządzących współczesnym społeczeństwem procesów. W elektronicznym środowisku jest ona jednak znacznie większa – posunięta do skrajności. Warto zaznaczyć, że zajmuję się tutaj tylko i wyłącznie nią – nie wkraczam do świata offline – interesuje mnie konstruowanie tożsamości w środowisku wirtualnym.

W większości przypadków tożsamości wykreowane w sieci pozostają poza realnym, „prawdziwym” życiem (por. Turkle, 1997). Łatwość eksperymentowania wynika zatem z dużej anonimowości działań, jakie podejmuje się w Internecie, jak również z poczucia odrębności tego, co się w nim robi, od tego, co dzieje się w świecie realnym (por. Szpunar, 2004: 108–109). Jeśli ktoś na przykład przedstawia się w sposób, który nazwać można frywolnym – opisuje się za pomocą budzącego seksualne konotacje nicka oraz przedstawia równie niedwuznaczny opis swojej osoby, może być pewien, że nie będzie to miało bezpośrednich konsekwencji w świecie rzeczywistym. Nie musi się martwić o to, że zostanie w „prawdziwym” życiu uwiedziony lub że będzie molestowany. Wszystko to czyni z Internetu idealny warsztat tożsamości, w którym można z ową tożsamością eksperymentować i nad którą ma się niemal całkowitą kontrolę.

Jednym ze skrajnych przykładów owej kontroli jest zjawisko gender-switchingu, czyli internetowej zmiany płci. Zachodzi ono wówczas, gdy ktoś przedstawia się w Internecie jako osoba o innej, odmiennej od realnej, płci biologicznej. Płynność cyberprzestrzeni pod względem prezentowania swojej płci uczyniła z Internetu ciekawe pole badań. W akademickich rozważaniach bardzo często wspomina się o możliwościach sieci w zakresie budowania własnej, nieobciążonej światem realnym, tożsamości. Często wspomina się o budowaniu tożsamości fałszywych, zupełnie innych od realnych (por. Groothuis, 1997: 125; Stoll, 2000]. W nurt tego typu rozważań wpisać należy również badania nad zjawiskiem internetowej zmiany płci. Niestety, nie jest ono przez teoretyków zajmujących się elektroniczną siecią dyskutowane zbyt często. Większość istniejących opracowań skupia się na kontrowersyjnych zagadnieniach związanych z ciemną stroną gender-switchingu. Znaleźć można wiele opracowań radykalnie krytycznych, których autorzy prześcigają się w dowodzeniu szkodliwości tego zjawiska, ułudy, którą ono tworzy (por. Juza, 2004). Z drugiej strony, inni oceniają je bardzo pozytywnie, podkreślając możliwości, jakie daje – dowolnego eksperymentowania ze swoją tożsamością (Dyson, Gilder, Keyworth, Toffler, 1996). Brakuje ogólnych, niewartościujących rozważań. Takich, które prezentowałyby podstawowe informacje na temat zjawiska, pokazywały, kto i w jakim celu „zmienia płć”, a także zastanawiały się, jakie konsekwencje nieść może owa „zmiana”. Mówiąc o konsekwencjach, nie mam na myśli badań i badaczy z góry przekonanych o szkodliwości tego typu działań, traktujących je jako „ucieczkę” w świat ułudy i fantazji.

Celem tekstu jest po pierwsze podparta literaturą przedmiotu charakterystyka zjawiska gender-switchingu. Charakteryzując zjawisko internetowej zmiany płci, wyraźnie odżegnuję się od skrajnych stanowisk związanych z tym zagadnieniem, staram się ująć je w sposób obiektywny i niewartościujący. Omawiane zjawisko potraktowałem jako niezwykle ważne w kontekście sieciowej działalności człowieka. Uznałem za zasadne wskazać, na jakich obszarach napotyka ono na najbardziej podatny grunt i dlaczego właśnie na takich. Uznałem poza tym, że warto zastanowić się, jak często ono w sieci występuje oraz jakie są różnice i podobieństwa między internetową zmianą płci a tą, do której dochodzi w świecie offline? Ogólne rozważania na temat gender-switchingu prowadzą do głównej tezy tego artykułu związanej z rozważaniami na temat konsekwencji opisywanego zjawiska. W tekście wskazuję, że opisywane zjawisko interne-

towej zmiany płci może źle wpływać na występujące w cyberprzestrzeni społeczności internetowe. Wskazuję, że internetowa zmiana płci źle wpływa na ich formowanie oraz funkcjonowanie. Poprzez zły wpływ rozumiem to, że wynikający z gender-switchingu brak stabilnych tożsamości prowadzić może do powierzchowności, krótkotrwałości, niepełnego wykształcenia się owych społeczności. O złym wpływie braku stabilnych tożsamości wnioskuję, opierając się zarówno na pracach teoretycznych badaczy Internetu, jak również przeprowadzanych przez mnie, a opisanych gdzie indziej, badaniach empirycznych.

Charakteryzując zjawisko gender-switchingu, warto mieć na uwadze to, że sieć nie jest medium jednolitym. Składa się na nią wiele narzędzi, które posłużyć mogą ludzkiej komunikacji. W obrębie cyberprzestrzeni można zatem używać poczty elektronicznej, można surfować po WWW, używać komunikatorów, czatów, forów czy stać się członkiem rozmaitych internetowych środowisk symulujących realne życie lub będących formą zabawy. Do środowisk owych zaliczyć można różnorakie wirtualne światy typu *Second Life*, gry typu MMORPG² (np. *World of Warcraft*) czy tekstualne, dzisiaj już mniej popularne, środowiska MUD czy MOO³. W różnorakich wymienionych środowiskach wirtualnych internauci, aby wchodzić w interakcje z innymi lub aby grać, tworzą własne postaci. W toku tego procesu często dokonują internetowej zmiany płci. Nie we wszystkich jednak dokonują jej w takim samym stopniu. Nie wszystkie narzędzia sprzyjają gender-switchingowi, nie we wszystkich owo zjawisko wygląda tak samo.

Na pewnych obszarach Internetu zmiana płci napotyka na szczególnie podatny grunt. Po pierwsze na takich, na których dokonać jej można szybko i łatwo, a więc na przykład na czatach czy forach, gdzie wiąże się to zwykle tylko i wyłącznie ze zmianą pseudonimu, pod którym pokazujemy się innym uczestnikom. Jeśli chodzi o serwisy i społeczności, do których dostęp obwarowany jest koniecznością długotrwałej rejestracji, podawaniem szczegółowych danych, umieszczaniem zdjęcia itp., wówczas koszty zmiany płci mogą okazać się większe niż koszty wejścia do danej społeczności, związane z czasem i energią, którą się owemu wejściu poświęca. Po drugie – zmiana płci może mieć charakter zabawy związanej z najróżniejszymi sieciowymi grami RPG. Uczestnicy przyjmują w nich wyobrażone tożsamości, nic nie stoi zatem na przeszkodzie, aby podali inną od realnej płeć. Tego rodzaju zmiana płci to jednak specyficzna zabawa związana z aktywnością, jaką jest granie. Tu nikogo nie oszukujemy, tu nie zmieniamy tożsamości dosłownie, tu po prostu przyjmujemy nową na czas określony grą. Taka zmiana płci jest niczym bal maskowy, gdzie każdy, z kim wchodzi się w interakcję, ma założoną maskę. W grach ukazywanie się jako osoba odmiennej płci jest czymś zupełnie normalnym i nie budzi tak wielkich emocji. Oczywiście może ono mieć różnorodne rozmiary, podłoże oraz następstwa. Wskazuje się, że w rozmaitych grach MMORPG czy MUD kobiety traktowane są z większą uwagą i estymą (por. Tay-

² *Massively Multiplayer Online Role Playing Games*, czyli gry, w których duża liczba ludzi gra ze sobą w wirtualnym świecie (gracze wcielają się w daną postać, kierują jej działaniami, w czasie rzeczywistym grają z innymi).

³ Podobne do MMORPG, oparte jednak tylko i wyłącznie na tekście.

lor, 2006: 93–124). Kobiетom chętniej udziela się wskazówek dotyczących gry, oferuje pomoc w awansowaniu na kolejne jej poziomy (Bruckman, 1993). Z tego powodu wielu mężczyzn decyduje się prowadzić w grze kobiece postaci. Szacuje się, że w przeróżnych grach typu MMORPG od 65% do 75% graczy, którzy grają postaciami kobiecymi, jest tak naprawdę mężczyznami (Trunzo, 2009). Istnieje jednak druga, ciemniejsza strona przyjmowania kobiecej postaci. Kobiety są często napastowane, często składa im się niedwuznaczne propozycje, podejmuje próby flirtu. Co ciekawe, udający je mężczyźni wielokrotnie prowokują tego typu reakcje, przedstawiając się w odpowiedni, „pociągający” sposób (Trunzo, 2009). Jak wskazują niektóre doniesienia, dość częsta jest również zmiana w drugą stronę – kobiety grają postaciami męskimi. Czynią to przede wszystkim po to, aby uniknąć wspomnianego wyżej napastowania oraz oskarżenia, jakoby gry nie były zbyt odpowiednią rozrywką dla przedstawicielek płci pięknej (Trunzo, 2009).

O wiele bardziej od zmiany płci związanej ze środowiskami gry i zabawy interesuje mnie zmiana związana z wchodzeniem w rozmaite interakcje, zawiązujące się w celach towarzyskich. Chodzi zatem o zmianę płci, która podejmowana jest na różnorodnych czatach, forach i serwisach WWW. Chodzi również o zmianę płci związaną z wchodzeniem i funkcjonowaniem w rozmaitych społecznościach internetowych, mniej lub bardziej uformowanych. Podejmowana za pomocą różnego rodzaju narzędzi internetowa zmiana płci jest czymś o wiele rzadszym niż ta, która zdarza się w grach. Jest też podejmowana z innych pobudek. W grach bowiem gender-switching jest częścią zabawy, częścią rozrywki. Inaczej w wypadku rozmaitych sieciowych narzędzi. W swoim artykule John Suler wskazuje na kilka czynników, które skłonić mogą do internetowej zmiany płci dokonującej się przy ich pomocy. Wskazuje na motywacje, które kierują osobami, które jej dokonują (Suler, 2004). Suler skupia się co prawda na mężczyznach podszywających się pod kobiety, ale jego wskazania zastosować można z powodzeniem również do kobiet. Dlaczego zatem ludzie dokonują w sieci gender-switching? Po pierwsze skłania ich do tego presja stereotypów kulturowych związanych z płcią. Niektórzy mogą odczuwać wyraźny lęk związany z eksplorowaniem tych sfer swojej osobowości, które wiążą się z odmienną płcią. Dzięki anonimowości elektronicznej komunikacji mężczyźni mogą czuć się bezpiecznie w wyrażaniu swojej „kobiecej strony”, kobiety w wyrażaniu „strony męskiej”. Sieć przysłużyć się może mężczyznom chcącym odkryć „kobiecą” naturę swojej osobowości, niemogącym zrobić tego w rzeczywistości offline wskutek presji stereotypów płci związanych z męskością, nakazującą bycie twardym, zaradnym oraz niezbyt czułościowym i sentymentalnym. Mężczyźni, korzystając z anonimowości Internetu, mogą chcieć wyrazić swoją „kobiecość” – coś, co w codziennym życiu zmuszeni są ukrywać. Podobnie kobiety mogą dzięki Internetowi wyrazić męską część swojej natury. Mogą pokazać się jako dominujące, władcze, silne. Po drugie przyjęcie płci odmiennej od tej realnej może być sposobem na zwrócenie na siebie uwagi. Wyróżnienie się w Internecie, środowisku niezwykle „hałaśliwym”, zatłoczonym oraz przepełnionym różnego rodzaju informacjami, nie zawsze jest łatwe. Przyjęcie przez mężczyznę bądź kobietę nicku lub awataru wskazującego na odmienną płeć, a obfitującego w seksualne konotacje, niemal natychmiast wywoła reakcje. Tego

rodzaju praktyka może wiązać się również ze zdobyciem poczucia władzy i siły nad innymi przedstawicielami własnej płci. Zmiana płci może być zatem sposobem na to, aby postawić się na miejscu reprezentanta płci odmiennej, spróbować, jak to jest być kimś innym. Przyjmować można w elektronicznej sieci odmienną płęć po to, aby zgłębiać i zdobywać wiedzę na temat związków damsko-męskich. Mężczyźni mogą testować, w jaki sposób na ich kobiecą internetową tożsamość reaguja inni mężczyźni. W ten sposób mogą zdobywać wiedzę, jak postępować z kobietami, mogą dowiedzieć się, jak to jest być kobietą. Tak zdobyte doświadczenie użyć można po to, aby poprawić swoje stosunki z kobietami. Kobiety postępować mogą podobnie – sieć może im posłużyć jako poligon doświadczalny pomagający w zdobyciu wiedzy na temat płci przeciwnej. Gender-switching może być w końcu sposobem seksualnego „wyżycia się”, zrealizowania swoich seksualnych fantazji. Może być sposobem na poszukiwanie romansu czy intymności.

Jak wykazały badania, ci, którzy zmieniają płęć w Internecie, nie różnią się pod względem cech społeczno-demograficznych od tych, którzy tego nie robią (Roberts, Parks, 1999: 521–540). Ci, którzy dokonują gender-switchingu, nie przynależą do jakiejś specyficznej kategorii osób charakteryzujących się określonym wiekiem, płcią, zarobkami, wykształceniem itd. Od tych, którzy nie dokonują zmiany płci, nie różnią się również pod względem konkretnych cech psychologicznych, takich jak nieśmiałość, ekstrawertyzm, introwertyzm czy neurotyczność. Oczywiście istnieją grupy ludzi, którzy mogą być szczególnie predysponowani do internetowej zmiany płci. Sieciowe gender-switching może być szczególnie ważne dla transseksualistów. Aby wykazać dlaczego, warto najpierw zdefiniować, kim oni są.

Bogdan Imieliński podkreśla, że transseksualiści to osoby, które odcinają się od własnej płci biologicznej. Według niego:

transseksualistą jest człowiek, którego psychiczne poczucie płci pozostaje w niezgodzie z biologicznymi znamionami ciała. Czyli biologiczny mężczyzna czuje się psychicznie kobietą, zaś biologiczna kobieta uważa się za reprezentanta płci męskiej. Poczucie niezgody na własną płęć biologiczną bywa zwykle u transseksualistów tak silne, że objawia się w formach radykalnie sprzecznych z normą społeczną: jako (...) dążenie, przeważnie za wszelką cenę, do operacyjnego przekształcenia własnej płci biologicznej tak, aby zyskać wszelkie możliwe cechy płci biologicznie przeciwnej. Transseksualista określa się sam jako *mężczyzna uwięziony w kobiecym ciele lub kobieta uwięziona w ciele męskim* (Imieliński, 1989: 8).

W przypadku transseksualizmu szczególne znaczenie ma pojęcie identyfikacji płciowej oraz roli płciowej. Poprzez identyfikację ową rozumie się utożsamianie się każdego z nas z płcią męską lub żeńską i traktowanie jej jako płci własnej. U większości ludzi poczucie przynależności do jakiejś płci pokrywa się z faktycznym stanem biologicznym. Oczywiście pokrycie owo nigdy nie jest stuprocentowe. Męskość i kobiecość to dwa niezależne od siebie wymiary (por. Mandal, 2000). Nie istnieją dwa bieguny: męskość i kobiecość, istnieje kontinuum męskość–kobiecość. Konkretni ludzie pod względem identyfikacji płciowej znajdują się bliżej lub dalej własnej płci biologicznej, lecz zawsze jest ona zgodna z ową biologiczną płcią (Pakszysz, 2000: 43–48). U transseksualistów tak się jednak nie dzieje – odstępują oni od typowej identyfikacji płciowej, odrzucają

przynależność do określonej płci biologicznej. Płeć psychiczna transseksualistów odbiega od ich płci biologicznej.

Transseksualiści żyją w centrum ustawicznej sprzeczności między światem zewnętrznym, światem ich budowy cielesnej a światem wewnętrznym, światem ich autentycznie odczuwanej płci (Imieliński, 1989: 19).

Płeć psychiczna transseksualisty odbiega również od płci socjalnej, metrykalnej i prawnej. Odmienna identyfikacja płciowa, niedopasowanie płci psychicznej do wszelkich innych wymiarów płci przenosi się na grunt roli płciowej. Inaczej mówiąc, przenosi się na grunt zespołu cech i zachowań uważanych za właściwe danej płci. Mężczyźni czujący się kobietami będą przyjmować role, cechy i zachowania charakterystyczne dla kobiet. Kobiety czujące się mężczyznami będą przyjmować role męskie.

Transseksualista odczuwa dużą satysfakcję, gdy bliższe i dalsze otoczenie nie zauważy owych „mistyfikacji” i gdy zostanie on przez owo otoczenie uznany za osobę należącą do płci upragnionej. Imieliński i Dulko podkreślają, że:

(...) pragnienie uzyskania akceptacji ze strony innych ludzi w pełnieniu roli płciowej zgodnej z płcią odczuwaną psychicznie jest u transseksualistów niezwykle silne. To uznanie działa na zasadzie sprzężenia zwrotnego, bo w ten właśnie sposób środowisko społeczne uzupełnia, wzbogaca zachowanie transseksualistów i ich radość z możliwości swobodnej ekspresji właściwej płci (Imieliński, Dulko, 1998: 118–119).

Niestety – otoczenie nie zawsze dostarcza transseksualiście powodów do lepszego samopoczucia. Społeczeństwo nie toleruje zachowań preferowanych przez transseksualistów, którzy traktowani są jako „inni”, jako „odmieńcy”. Spotykają się oni z pogardą, lekceważeniem, śmiechem. W oczach przeciętnego, typowego reprezentanta społeczeństwa, transseksualista to dziwak, osoba chora psychicznie, zboczona, temat towarzyskich sensacji i plotek. Brak zrozumienia ze strony otoczenia czyni transseksualistów nieszczęśnikami, których życie staje się pasmem nieustannych cierpień. Muszą oni toczyć nieustanną walkę ze stereotypami męskości i kobiecości oraz z byciem traktowanym jak dewianci (Imieliński, Dulko, 1998: 9–10). Nie jest to jednak jedyne źródło bólu transseksualistów. Przede wszystkim cierpią oni wskutek wspomnianego wyżej rozdwojenia. Chodzi o to, że znajdują się w permanentnym stanie wojny z samym sobą, są wewnętrznie rozdarci wskutek niezgodności płci psychicznej i biologicznej.

Życie transseksualisty można przyrównać do życia samotnego wilka. Poczucie ogromnej samotności, często beznadziejności oraz depresyjnego przygnębienia i smutku nigdy go nie opuszcza (Imieliński, Dulko, 1998: 121).

Brak jedności psychofizycznej, odczuwanie swojego ciała jako obcego, rodzi poważne skutki. Jest źródłem niezadowolenia, udręki, poczucia niższości oraz zachwianej samooceny i pewności siebie.

Powrócić warto do zagadnienia traktującego o tym, dlaczego transseksualiści są predysponowani do tego, aby zaistnieć w Internecie? Otóż dlatego, że spełniać on może dla nich ważne funkcje. Może choć częściowo złagodzić cierpienia wynikające

z braku psychofizycznej jedności. Dokonując internetowej zmiany płci, transseksualiści znajdują sposób na to, aby wyrazić swoją autentyczną identyfikację płciową oraz przyjąć role płciowe, które uważają za swoje. Oczywiście gender-switching jest tylko namiastką tego, co dałaby im operacja chirurgiczna, mimo to jest to pewna alternatywa pozwalająca złagodzić poczucie bycia poza własnym ciałem oraz umożliwiającą realizowanie się jako ktoś o odmiennej płci. Dla pewnej części transseksualistów częstkowość owej internetowej alternatywy może być dużą zaletą. Mimo wszystkich braków sieciowe gender-switching niesie ze sobą pewną ulgę. Jest ona tym istotniejsza, że często bardzo trudno zdecydować się na tak radykalne środki, jakimi są operacje oraz zabiegi hormonalne. Internetowa zmiana płci może być poza tym remedium na inne źródło cierpień – brak akceptacji ze strony innych. W sieci można ją bowiem uzyskać, co związane jest z anonimowością wiążącą się z używaniem Internetu. W cyberprzestrzeni transseksualisty nikt nie szkaluje, nie ma bowiem pojęcia, że ma do czynienia z osobą, która tylko podszywa się pod kogoś o odmiennej płci. Reaguje się na to, co się czyta bądź widzi, reaguje na płeć osoby, z którą wchodzi się w internetowe interakcje. Transseksualista może zatem poczuć się w sieci szczęśliwy – inni internauci zachowują się tak, jak chciałby, żeby się zachowywali. Nikt nie wyśmiewa go ani mu nie wymyśla. Inni użytkownicy Internetu reagują i dostosowują się do jego płci psychicznej, a nie biologicznej (przynajmniej dopóki „mistyfikacja” nie zostanie wykryta). W tym sensie sieciowe gender-switching wzbogaca i uzupełnia zachowania transseksualisty. Może poza tym spełniać dla niego ważne funkcje terapeutyczne, przyczyniać się do poprawy jego samopoczucia oraz wzrostu samooceny (por. Rosser, Oakes, Bockting, Miner, 2007; por. Shapiro, 2004).

Zarówno dla transseksualistów, jak i dla tych, którzy motywowani są do internetowej zmiany płci z innych pobudek, sieć jest bardzo wygodnym środkiem owej zmiany. Wynika to przede wszystkim z tego, że internetowe gender-switching różni się od tego występującego w świecie offline. Jego unikalność i wyjątkowość wynika przede wszystkim z jego łatwości. Odpada przecież mnóstwo sankcji społecznych, o których wspominałem wyżej, na czele z wyśmianiem, ostracyzmem, plotką, pomówieniem, obrażeniem czy zamknięciem w instytucji dla chorych umysłowo. Cyberprzestrzeń to doskonałe środowisko do płciowego eksperymentowania, porzucania owych eksperymentów czy ponownego, bezpiecznego ich podejmowania. Z tego względu przypuszczać można, że w Internecie podjęcie je zdecydowanie więcej ludzi niż w rzeczywistości offline. Podobnie jednak jak w świecie offline, tak i w Internecie, niektórzy robią to sporadycznie, inni stale. W świecie offline potrzeba zmiany płci występuje chronicznie właśnie u transseksualistów. W cyberprzestrzeni to również oni najdłużej przejawiać będą tendencje do gender-switchingu. W rzeczywistości offline zdecydowanie bardziej sporadycznie zmieniają płeć ci, którzy kierują się pobudkami wyróżnionymi przez Sulera. Tak samo w Internecie – ich gender-switching będzie zdecydowanie bardziej krótkotrwałe, nierzadko sporadyczne czy wręcz jednorazowe.

Niezależnie jednak od tego, czy internetowa zmiana płci ma charakter chroniczny czy sporadyczny, ma ona spore konsekwencje dla występujących w sieci społeczności internetowych. Społeczności wirtualne traktuję tutaj (za Howardem Rheingoldem)

w dość szerokim ujęciu, jako wszelkiego rodzaju sieciowe grupy zorganizowane wokół różnorodnych narzędzi internetowych (Rheingold, 1993: 5) – grupy, których nadrzędnym celem jest wymiana informacji, wzajemne wsparcie, wzmacnianie towarzyskości internautów, zaspokajanie ich potrzeb związanych z kontaktami z innymi osobami (por. Wellman, Gulia, 1999). Dla tak pojmowanych społeczności zjawisko gender-switchingu ma ważne następstwa.

Jak wskazałem, płeć można zmieniać z różnych powodów: chęci zaistnienia, zwrócenia na siebie uwagi, chęci wyrażenia ukrytej warstwy swojej osobowości, nauczania się czegoś o kobietach bądź mężczyznach czy w końcu dla rozrywki. Ci, którzy podszywają się pod kogoś innego, muszą być jednak świadomi następstw związanych z wysoce nieetyczną naturą takich działań, wynikającą z oszukiwania i manipulowania innymi. Nieetyczność owa skutkuje obniżaniem zaufania do osób napotykanym w cyberprzestrzeni. Jest to najważniejsza konsekwencja gender-switchingu – konsekwencja, która – jak się okazuje – wiele osób zniechęca do tego rodzaju praktyk albo przynajmniej ogranicza je do poziomu krótkotrwałego eksperymentowania, a nie długotrwałego procederu (Roberts, Park, 1999: 532–533). Inne powody, które powstrzymać mogą internautów przed zmianą płci, to brak zainteresowania tego rodzaju czynnością, brak korzyści z niej wynikających, chęć prezentowania się zgodnie z własną płcią biologiczną czy silne poczucie własnej tożsamości płciowej, silna identyfikacja z własną płcią biologiczną. Zniechęcać może również powątpiewanie w to, czy internetową zmianę płci przeprowadzi się skutecznie (Roberts, Park, 1999: 532–533).

Jeśli zjawisko internetowej zmiany płci przybiera na sile i staje się czymś powszechnym, ma negatywny wpływ na rozwój i funkcjonowanie społeczności internetowych. Związane to jest z jego wspomnianym wyżej nieetycznym i manipulatorskim obliczem, które obniża zaufanie do innych ludzi w sieci. Zaufanie jest podstawą, na której opiera się funkcjonowanie społeczeństwa oraz wielu jego grup. Według wielu badaczy zaufanie jest podstawą interakcji, jedną z podstawowych potrzeb ludzkich, jest mechanizmem integrującym, wzmacniającym solidarność w relacjach społecznych. Pełni ważną funkcję dla rozmaitych wspólnot:

(...) pobudza towarzyskość, skłania do wspólnego uczestnictwa w różnego rodzaju stowarzyszeniach i w ten sposób wzbogaca sieć więzi międzyludzkich, powiększa pole interakcji i pozwala na nawiązanie bliższych kontaktów z innymi (Sztompka, 2007: 307).

Dzięki zaufaniu budowany jest kapitał społeczny⁴, wzmacniane są więzi między jednostką a społecznościami, w których ona uczestniczy. Dzięki niemu wytwarza się silna solidarność zbiorowa, skłaniająca ludzi do współpracy czy pomagania sobie. Zaufanie spełnia tego rodzaju funkcje także w tej części świata społecznego, jaką jest cyberprzestrzeń. Mimo że jest ona obszarem nieskrępowanej anonimowości i mnogości związanej ze sprawami tożsamości, to jednak przenosimy do niej reguły i normy

⁴ Poprzez kapitał społeczny rozumiem tutaj nawiązywanie przez ludzi kontaktów, które mogą być przydatne z jakiegoś punktu widzenia (zawodowego, towarzyskiego), czyli takich, które wpływać mogą na przykład na ich kapitał ekonomiczny.

ze świata realnego. Jeśli ma się ona normalnie i sprawnie rozwijać, normy nie mogą być nagminnie łamane.

Jeśli społeczności wirtualne mają być miejscem ludzkiego bytowania odmiennym, ale równie istotnym co „normalne”, realne społeczności, muszą opierać się na zaufaniu. Jednym z podstawowych jego komponentów staje się stałość tożsamości, w tym stałość płci. Jeśli nie jest ona zapewniona, rozwój społeczności internetowej może być zahamowany. Widząc to, można zastosować się do wskazówek, których udziela Suler, mając na uwadze dobro użytkowników Internetu. Nie chcąc, aby padali oni ofiarą oszustwa, radzi w przytaczanym już artykule, jak wykryć, czy ktoś oszukuje nas odnośnie swojej płci. Jeśli chcemy się dowiedzieć, czy jakiś mężczyzna nie podszywa się pod kobietę, należy zadać kilka ważnych pytań związanych z kobiecą biologią lub produktami przeznaczonymi dla kobiet. Pytania proponowane przez Sulera mogą być jednak zawodne – odpowiedzi na nie różnić się mogą w zależności od czynników personalnych lub kulturowych. Zadawanie wymienianych przez Sulera pytań może poza tym być często kłopotliwe oraz postrzegane jako ingerowanie w prywatność innych osób. Dobrym sposobem wykrycia „oszustwa” może być po prostu zaproponowanie spotkania „na żywo” – wdaje się, że jest to najprostszy sposób wykrycia manipulacji płcią (Suler, 2004).

Internetowa zmiana płci może być zatem zagrożeniem dla społeczności wirtualnej. Dla trwałości i spójności wszelkiego rodzaju społeczności internetowych niezwykle ważna jest stabilność tożsamości członków – twierdzą tak chociażby w swoich artykułach Quentin Jones (1997) czy Geoffrey Z. Liu (1995). Przejawia się ona stałością nicków, awatarów czy innych cyberwizualizacji, pod którymi ujawniają się internauci. Ważność owej stałości potwierdziłem już w przeprowadzonej wirtualnej etnografii religijnych społeczności wirtualnych (Siuda, 2010: 110–131). Dla partycypujących w nich internautów stabilność owa była kluczowa.

Niezwykle ważnym elementem stabilności tożsamości jest również stałość płci. Dlaczego jest ona tak istotna? Chociażby dlatego, że społeczności internetowe, aby prawidłowo funkcjonować, muszą opierać się na zaufaniu, na przekonaniu, że wchodzimy w interakcje wciąż z tymi samymi ludźmi. Ludzie muszą ukazywać się wciąż w ten sam sposób, nie mogą dowolnie zmieniać swojej płci. Wszystko po to, aby inni członkowie sieciowej wspólnoty mogli ich łatwo zidentyfikować. Im częściej zmienia się tożsamość, w tym niezwykle ważny jej element, jakim jest płeć, tym trudniej jest stworzyć i podtrzymać międzyosobowe relacje, tym trudniej będzie mówić o doświadczeniu poczucia wspólnotowości z innymi internautami. Można zaryzykować stwierdzenie, że jeśli duża część członków społeczności dokonywać będzie częstych manipulacji w ukazywaniu swojej płci, społeczność prędzej czy później (choć raczej prędzej) się rozpadnie. W Internecie, który daje znaczne możliwości maskowania oraz zmiany sposobu naszego ukazywania się innym, dla ukształtowania poczucia wspólnotowości, zaistnienia społeczności internetowej, jej długiego trwania i dobrego funkcjonowania, niezwykle ważne jest to, aby jak najmniej jej członków dokonywało gender-switchingu. W bardzo wielu społecznościach wręcz zabrania się podszywania

pod innych czy zmian tożsamości (normy tego rodzaju zawarte są w regulaminach). Podkreśla się konieczność przestrzegania reguł wypracowanych bądź przez całą społeczność, bądź przez jej założycieli. Powstanie różnorodnych norm (w tym takich, które dotyczą zakazów podszywania się pod inną płeć), jak również chęć oraz ochrona ich przestrzegania zwiększają stabilność społeczności.

Paradoksalnie zatem takie cechy Internetu, jak dowolność eksperymentowania z tożsamością oraz możliwość przyjmowania tożsamości alternatywnych, nie sprzyjają rozwojowi społeczności internetowych. Dotyczy to również zjawiska eksperymentowania z tożsamością płciową, czyli zjawiska gender-switchingu. Podobnie jak w społecznościach w świecie offline podstawą funkcjonowania społeczności internetowych jest stabilność tożsamości członków oraz wynikające z niej zaufanie społeczne. Brak zaufania podkopuje kapitał społeczny, może prowadzić do izolacji, erozji i rozpadu więzi. Na szczęście wydaje się, że zjawisko internetowej zmiany płci nie jest czymś powszechnym (mimo że występuje). Można powiedzieć, że większość osób mówi w Internecie prawdę. Tak przynajmniej wynika z przeglądu najpopularniejszych społeczności (na przykład Facebook, Nasza-klasa.pl)⁵, ale też rozmaitych występujących w sieci społeczności mniejszych – zorganizowanych wokół różnego rodzaju tematycznych serwisów, forów itd. Ludzie są w owych społecznościach tymi, za kogo się podają⁶. Internetowe społeczności są zatem „bezpieczne”⁷. Każdy, kto je tworzy oraz kto w nich partycypuje, powinien być jednak świadomy tego, że jeśli dana społeczność grupować będzie zbyt dużą liczbą osób udających osoby odmiennej płci oraz manipulujących swoją tożsamością płciową, tym mniejsze szanse będzie miała owa społeczność na przetrwanie.

Mimo tego że sieciowe gender-switching nie jest tak powszechne w przypadku społeczności wirtualnych, z całą pewnością występuje. Wydaje się, że właśnie dlatego że jest zjawiskiem trudno uchwytnym, jest tak bardzo ciekawe pod względem badawczym. Niewątpliwie należy podjąć rozleglejsze niż obecnie badania nad zjawiskiem internetowej zmiany płci. Własną działalność badawczą w tym obszarze widzę w badaniach koncentrujących się nad gender-switchingu w kontekście ogólnym, jak również w kontekście poszczególnych narzędzi sieciowych – serwisów WWW, czatów, forów, wirtualnych światów, społeczności wirtualnych. W przypadku każdego z nich gender-switching przebiegać może inaczej, cechować się może własną, charaktery-

⁵ Oczywiście można zastanawiać się, na ile tego rodzaju najbardziej popularne serwisy są pełnoprawnymi społecznościami wirtualnymi. Badacze wymieniają różne warunki, jakie muszą być spełnione, aby wspólnota internetowa zaistniała. Jednym z nich jest to, że komunikacja w jej obrębie powinna być ogólna, zachodzić między wszystkimi członkami, nie ograniczać się tylko do prywatnych interakcji między jednostkami. Z tego powodu można zastanawiać się, czy różnego rodzaju serwisy, których twórcy przedstawiają jako społeczności, wspólnotami naprawdę są – tego rodzaju wątpliwości można mieć na przykład co do Naszej-klasy (por. Klimowicz, 2008).

⁶ Tak przynajmniej wynika z rozmaitych wirtualnych etnografii – chociażby tej przeprowadzonej przeze mnie – dotyczącej religijnych społeczności wirtualnych.

⁷ Nie można jednak pominąć faktu, że owo „bezpieczeństwo” jest w dużym stopniu uzależnione od rodzaju społeczności. Jeśli od członków wymagane jest podanie imienia i nazwiska (tak jak chociażby w przypadku wspomnianej już Naszej-klasy.pl czy Facebooka), szansa na gender-switching będzie o wiele mniejsza niż w przypadku społeczności, w których członkowie operują pseudonimami.

styczną dla danego narzędzia dynamiką. Badanie zjawiska internetowej zmiany płci przynieść może wiele dobrego dla ogólnych badań nad konstruowaniem tożsamości w Internecie, sposobami wykorzystywania tego medium w komunikacji międzyludzkiej. Z całą pewnością przydałoby się więcej badań porównawczych – umożliwiających ułożenie czynności, jaką jest internetowa zmiana płci w kontekście innych aspektów internetowej działalności ludzi. Badanie gender-switchingu często jest bardzo trudne, co usprawiedliwić może niewielką liczbę zarówno teoretycznych, jak i empirycznych opracowań na ten temat. Udań próby gender-switchingu pozostają przecież często niewykrywalne – właśnie to jest ich założeniem. Paradoksalnie zatem należy być szczególnie wyczulonym na mniej udane próby zmiany płci w Internecie. To właśnie one rzucać mogą najwięcej światła na samo zjawisko gender-switchingu, ale również na inne związane z nim aspekty funkcjonowania człowieka w elektronicznym środowisku cyberprzestrzeni.

Bibliografia

- Bruckman A. S., (1993), *Gender Swapping on the Internet*, <http://www.mith2.umd.edu/Womens-Studies/Computing/Articles+ResearchPapers/gender-swapping>, [dostęp: 04.08.2009].
- Dyson E., Gilder G., Keyworth G., Toffler A., (1996), *Cyberspace and the American Dream: A Magna Carta for the Knowledge Age (Release 1.2, August 1994)*, „The Information Society”, nr 12 (3).
- Goffman E., (2005), *Piętno. Rozważania o zranionej tożsamości*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk.
- Groothuis D., (1997), *The Soul in Cyberspace*, Baker Book House, Grand Rapids.
- Imieliński K., Dulko S., (1989), *Apokalipsa płci*, Glob, Szczecin.
- Imieliński K., Dulko S., (1998), *Przekleństwo Androgyne. Transseksualizm: mity i rzeczywistość*. Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa.
- Jones Q., (1997), *Virtual-Communities, Virtual Settlements & Cyber-Archeology: A Theoretical Outline*, „Journal of Computer-Mediated Communication”, nr 3 (3).
- Juza M., (2004), *Internet a tendencje indywidualistyczne we współczesnym społeczeństwie zachodnim*, [w:] M. Radochoński, B. Przywara (red.), *Jednostka – grupa – cybersieć. Psychologiczne, społeczno-kulturowe i edukacyjne aspekty społeczeństwa informacyjnego*, Wydawnictwo WSiLiZ, Rzeszów.
- Klimowicz M., (2008), *Społeczności sieciowe i Nasza-klasa.pl*, „Kultura popularna”, nr 1 (19).
- Liu G. Z., (1999), *Virtual Community Presence in Internet Relay Chatting*, „Journal of Computer-Mediated Communication”, nr 5 (1).
- Mandal E., (2000), *Podmiotowe i interpersonalne konsekwencje stereotypów związanych z płcią*, Wydawnictwo UŚ, Katowice.
- Pakszys E., (2000), *Miedzy naturą a kulturą: kategoria płci/rodzaju w poznaniu*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.
- Rheingold H., (2000), *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*, MIT Press, Cambridge.

- Roberts L. D., Parks M. R., (1999), *The Social Geography of Gender-Switching in Virtual Environments on the Internet*, „Information, Communication & Society”, nr 2 (4).
- Rosser B. R. S., Oakes J. M., Bockting W. O., Miner M., (2007), *Capturing the social demographics of hidden sexual minorities: An internet study of the transgender population in the United States*, „Sexuality Research and Social Policy”, nr 2 (4).
- Shapiro E., (2004), *Trans'cending Barriers: Transgender Organizing on the Internet*, [w:] Y. C. Padilla (red.), *Gay and Lesbians Rights Organizing. Community-Based Strategies*, Harrington Park Press, Binghamton.
- Siuda P., (2010), *Religia a internet. O przenoszeniu religijnych granic do cyberprzestrzeni*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- Stoll C., (2000), *Krzemowe remedium. Garść rozważań na temat infostrady*, Rebis, Poznań.
- Suler J. R., (2004), *Do Boys (and Girls) Just Wanna Have Fun? Gender-Switching in Cyberspace*, [w:] A. Kunkel (red.), *Gender Communications*, Kendall/Hunt Publishing, Dubuque, IA.
- Szpunar M., (2004), *Społeczności wirtualne jako nowy typ społeczności – eksplikacja socjologiczna*, „Studia Socjologiczne”, nr 2 (173).
- Sztompka P., (2007), *Zaufanie. Fundament społeczeństwa*, Wydawnictwo Znak, Kraków.
- Taylor T. L., (2006), *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*, The MIT Press, London, Cambridge.
- Trunzo J., (2009), *Gender switching in online role-playing games*, <http://www.examiner.com/x-17538-Pittsburgh-MMORPG-Examiner~y2009m7d23-Gender-switching-in-online-roleplaying-games-part-one>, [dostęp: 04.08.2009].
- Turkle S., (1997), *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, Touchstone, New York.
- Wallace P., (2004), *Psychologia Internetu*, Rebis, Poznań.
- Wellman B., Gulia M., (1999), *Net Surfer's Don't Ride Alone: Virtual Communities as Communities*, <http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/netsurfers/netsurfers.pdf>, [dostęp: 06.03.2009].