

051222 Playful Identities

Het doel van het onderzoek is een antwoord te geven op de vraag of, en hoe, nieuwe technologieën de constructie en beleving van persoonlijke en culturele identiteit veranderen.

Mijn onderzoek gaat over mobiele communicatietechnologieën & identiteitsconstructie, persoonlijk/cultureel. Wellicht wat artificieel om rigide onderscheid te maken tussen internet, mobiele technologieën en games - raken immers steeds verder geïntegreerd - maar vormt meer een afbakening van deelonderzoeken van project, anders wordt het te groot.

Het contrapunt voor de vrijheden die technologieën bieden aan individuen en groepen wordt gevormd door externe structuren die deze vrijheden deels inperken en sturen. In het geval van mobiele communicatie is dat vooral commercialisering van diensten. Met dit onderzoek zullen wij in gaan staan tussen de eenzijdige nadruk die in bestaand onderzoek te vinden is op ofwel de leefwereld van sociale constructie, waarin de mobiele telefoon aan de gebruikers schijnbaar onbeperkte nieuwe vrijheden en mogelijkheden biedt, ofwel de systeemwereld van de sociale productie die mensen een keurslijf dwingt en het onderwerp aan nieuwe technologische regimes.

theorie van domesticatie

In hoeverre is er sprake van een speelse domesticatie van nieuwe technologieën?

1. commodification (sociale productie)
2. appropriation (sociale constructie)
3. conversion (zelf-expressie)

bestaande opvattingen van narratieve identiteit (m.n. Ricoeur, Giddens)

Identiteit kan worden opgevat als de constructie rond het 'zelf' waarmee mensen richting, betekenis, waarde en zin geven aan hun leven. Mensen verhouden zich door middel van hun identiteit tot de wereld, tot andere mensen en tot henzelf.

Die verhouding wordt gemedieerd door o.a. taal, materiële artefacten, sociale instituties en cultuur. De Franse filosoof Paul Ricoeur meent dat het verhaal de belangrijkste vorm van mediatie is. Hij maakt een onderscheid tussen *idem*-identiteit (Engels: *same*) en *ipse* identiteit (Engels: *self*). Idem verwijst naar de fysieke constantie van het zelf in de tijd: een-en-dezelfde persoon zijn. Ipse verwijst naar de ervaring die wij hebben van onszelf als persoonlijke eenheid. De ervaring van eenheid creëren wij door een verhaal over onszelf te vertellen met een plot waarin de verschillende gebeurtenissen en ervaringen uit ons leven tot een logische eenheid gesmeed worden. Deze narratieve identiteit is niet alleen een metafoor maar ook een middel waarmee wij onze identiteit construeren. In het verhaal herkennen wij onszelf. Het idem en het ipse worden verenigd in een narratieve identiteit.

Hoe gaat dat in z'n werk? Ricoeur onderscheidt 3 manieren waarop het verhaal een mediërende rol speelt, die hij aanduidt met mimesis 1-2-3.

mimesis1: verwijst naar onze impliciete voorkennis van het leven, hoe wij ons moeten gedragen en hoe wij er betekenis aan moeten geven. Dankzij deze kennis kunnen wij onze ervaringen en acties uitdrukken in verhalen. (vandaar: narratieve *prefiguratie*)

mimesis2: verwijst naar daadwerkelijk *configuratie* van verhaal in een plot dat afzonderlijke elementen in een structuur van logische eenheid samenbrengt. Kenmerken: verhalen hebben een begin en een eind, daarin zit een tijdgebonden lijn (plot), er spelen characters/personages in, er is een plaatsgebonden setting en de afzonderlijke gebeurtenissen staan in een causaal verband tot elkaar. Nieuwe gebeurtenissen moeten binnen die eenheid ingepast worden: dialectiek van "discordante concordantie".

mimesis3: verwijst naar het reflexieve herconfigureren van het Zelf door onze eigen verhalen en die van anderen te interpreteren. Door het 'lezen' van de plot begrijpen wij onszelf en de veranderingen die wij doormaken en krijgt onze persoonlijkheid karakter.

De drie technologieën waarnaar wij onderzoek doen verbinden wij met ieder van deze facetten.

mobiele communicatie > intuïtieve prefiguratie, "lived experience"

internet > verhalende configuratie, "expression"

games > reflexieve herfiguratie "reflection"

tekortkomingen narratief, toegespitst op rol mobiele technologieën

Narratieve identiteitstheorie is hele krachtige voorstelling van identiteit. Voelt intuïtief goed aan, zeker in onze literaire samenleving waarin verhalen een belangrijke rol spelen.

Narratieve voorstelling zien we in onze hedendaagse cultuur terugkomen in bijv. :

- literaire vormen zoals levensverhaal en (auto)biografie,
- film, bijv. typische Hollywoodverhaal van character dat in problemen komt, 'vastzit', maar dit uiteindelijk zelf weer weet op te lossen en zich zodoende verder ontwikkelt,
- soaps, waarin door allerlei externe discordante gebeurtenissen de narratieve eenheid van mensen telkens bedreigd wordt en personages zich enorm inspannen om die eenheid opnieuw terug te vinden.

Wij willen onderzoeken of en in hoeverre er een verschuiving naar een meer ludische cultuur aan het ontstaan is. Ik denk dat ik niet de narratieve identiteitstheorie geheel verwerp. Wel zoeken we naar een kritische aanvulling hierop. Die kritiek op narratief zou je grofweg kunnen onderverdelen in tweeën:

1. bredere maatschappelijke veranderingen die ons nopen de metafoor van narratief te updaten/bij te stellen
2. specifiek inzoomen op technologische ontwikkelingen en de kenmerken van ons gebruik van die technologieën.

[3. en 'fundamenteel niveau': narratief legt teveel nadruk op concordantie, heeft geen oog voor het belang van 'drama', bijv. interne conflicten in individu/samenleving die leiden tot veranderingen.]

Kritiek op narratief dus vanuit maatschappij en vanuit technologie. Dat kan een radicaal: "eind van het verhaal" zijn, waarbij er alleen nog maar chaotische *bricolage* plaatsvindt: "meer betekenisdragers, minder betekenis" (Braudillard). Maar ook minder radicaal: wellicht worden 'grote' verhalen met steeds meer scepsis bekeken, maar er bestaan nog altijd verschillende parallele verhalen. Verder kun je ieder verhaal eigenlijk opvatten als een spel met de realiteit en je eigen rol hierin. Het verhaal is een structuur van afbakening, een 'bracketing' van de realiteit, een eigen cirkel, gedeeld met anderen, een simulatie van de realiteit. Is het dan zo dat alleen de structuur van het klassieke verhaal verandert?

// maatschappij:

Je zou op allerlei niveaus kunnen spreken van een crisis in het unificerende verhaal:

op macroniveau met het wegvallen van 'grote verhalen', teleologieën zoals religie, communisme, nationalisme, modernistisch universalisme van de rationele mens, ook democratie onder stress.

op mesoniveau vooral zichtbaar in wantrouwen jegens 'expert knowledge', en in de kunsten kritiek op lineaire verhaalstructuren als enige vorm van betekenisgevende mediatie. Permanente 'reflexiviteit'.

op microniveau vooral in persoonlijke ontwikkeling: steeds meer mensen bestaan in verschillende werelden, hebben niet 1 enkele consistente identiteit ("internarratieve identiteit" Ajit Maan). Steeds meer invloed ook van nieuwe technologieën in de levens van groepen mensen. Ook op individueel niveau wantrouwen jegens 'onderwerping' aan verhalen: 'vastpinnen' aan interne logica van concordant verhaal dat vrijheid en mogelijkheden inperkt. Ook is narratief te individualistisch: rol van anderen gereduceerd tot bijfiguren in eigen verhaal. Hernieuwde zoektocht naar 'diep' contact met anderen.

// technologie:

De kenmerken van nieuwe technologieën en de wijze waarop ze gebruikt worden tasten een aantal kenmerken aan van het narratief: (zeer voorlopig!! & nadruk op mobiele communicatie)

a. logische eenheid van verhaal (uniciteit)

Dankzij de mobiele telefoon kunnen we in meerdere contexten leven, soms zelf parallel. Vaak doen zich ook contradicties voor in onze verhalen. Die komen steeds vaker aan de oppervlakte, doordat we zo snel heen en weer schakelen tussen de verschillende contexten waarin we uiteenlopende en dus soms conflicterende rollen spelen.

b. lineaire richting en causaliteit van verhaal (plot)

In het plot, dat een centrale rol speelt in narratieve identiteitstheorie is er schijnbaar geen plaats voor gebeurtenissen die geen functie hebben in het grotere geheel van het verhaal. Discordante gebeurtenissen worden concordant gemaakt en anders buitengesloten (vergeten, verdrongen, of we verklaren ze simpelweg voor 'onmogelijk' of 'onvoorstelbaar' en daardoor 'onvertelbaar'). Maar gebruikers van mobiele telefoons lijken juist erg bezig met de trivialiteiten van anderen. Onze communicatie per mobiele telefoon kenmerkt zich vaak juist door "gesprekken die nergens over gaan". Narratieve identiteitstheorieën hebben geen oog voor deze "pulp fictie".

c. eenheid van plaats/tijd (setting)

Door het gebruik van nieuwe technologieën bevinden wij ons vaak niet meer uitsluitend op een enkele fysieke locatie maar bewegen we ons tegelijkertijd in een soort virtuele tussenruimte tussen beller A & B in. Centraal in mobiele communicatie lijkt vaak een niet-daar-zijn. In het publieke domein wordt de fysieke setting soms backstage, terwijl de virtuele setting het podium voor frontstage gedrag wordt. Ook het element van onvoorspelbaarheid in tijd van mobiele communicatie (wanneer wordt ik gebeld?) dreigt voortdurend de eenheid van plaats/tijd te verstoren.

d. nadruk op een enkele consistente hoofdpersoon en zijn kenmerkende eigenschappen (character)

Ricoeur's notie van 'de belofte' als de uitdrukking van de intentie van het zelf om een zekere mate van permanentie te behouden door de tijd heen, lijkt niet meer zo sterk en onveranderlijk. Mobiele bellers zijn voortdurend bezig hun beloftes bij te stellen, afhankelijk van de een of andere nieuwe situatie die zich voordoet.

Veel mobiele telefoongebruikers lijken beloftes alleen maar lastig te vinden. Wat betekent dit voor Ricoeur's "belofte" als karakteristiek van ipse-permanentie?

e. voorstelling van de praxis van 'vertellen' als rationeel, reflexief en bedachtzaam

Niet langer 'lezen' mensen hun omgeving, in de zin dat zij gebeurtenissen ondergaan en vervolgens inpassen in hun levensverhaal. Tegenwoordig lijkt het alsof mensen op een meer diffusere en 'zap'-achtige wijze interacteren met hun omgeving. En in de zogenaamde 'experience economy' worden bepaalde ervaringen, de een nog extremer dan de ander, doelbewust opgezocht en ondergaan. Met nieuwe technologieën kunnen mensen in toenemende mate direct ingrijpen in hun omgeving. Mensen kunnen vrijwel in real time reageren op externe stimuli, deze verwerken en opnieuw bewerken en delen met anderen.

enkele aanzetjes voor een ludische opvatting van identiteit

Het is daarom zinnig om een nieuw concept te vinden dat recht doet aan de veranderende manier waarop mensen zich verhouden tot de wereld, tot anderen en tot henzelf. Het concept 'spel' lijkt hiervoor de nodige mogelijkheden te bieden. Ik denk dat een ludische identiteitstheorie op de volgende punten de narratieve identiteitstheorie kan aanvullen:

a. individueel > gemeenschappelijk

Narratieve identiteitsconstructie wordt voorgesteld als noeste individuele arbeid, een moeizaam en intensief proces van reflexieve 'zelfverwerkelijking'. In een ludische identiteitstheorie is meer aandacht voor de interactie en samenwerking met anderen. Wij lijken onze zelfstandigheid een beetje te verliezen. Voortdurend grijpen we naar ons mobieltje als we het even niet meer weten of als we ons niet prettig voelen. We staan in een *always-on* contact met anderen. Deze communicatie verandert niet alleen kwantitatief maar ook kwalitatief: hij is niet diepgravend en intens, zoals onze relaties met onszelf en anderen in het narratief, maar vaak (v)luchtig.

b. externe betrokkenheid > intern referentieel

Opvattingen van identiteiten zijn vaak verbonden met de sociale rollen die mensen speelden in verschillende domeinen (zoals werk, vrije tijd, familie, publieke sfeer, private sfeer). Daarnaast spelen zaken als levensovertuiging en 'outlook' op de wereld een rol. In beide gevallen kun je mensen als groep classificeren op basis van externe gemeenschappelijke kenmerken of interessegebieden in het publieke domein. Deze min of meer gefixeerde 'discoursen' vormen tevens de legitimering van iemands identiteit. Dit lijkt allemaal wat diffuser te worden. Steeds minder lijkt identiteit samen te vallen met de plaats- en tijdgebonden contexten waarin iemand zich bevindt. In plaats daarvan richt men zich op besloten eigen netwerken. De mobiele telefoon heeft veel meer een privé-karakter dan andere communicatiemiddelen. Van seriële identiteiten naar parallelle identiteiten. De mobiel lijkt vooral de eigen netwerken en een communiaal gevoel te bestendigen, met een veelheid aan verhalen die mensen erop nahouden met diverse anderen. De korte roddel-achtige gesprekken die mobiel gevoerd worden wijzen op een nieuwe betrokkenheid bij de directe en vaak lokale leefwereld van mensen. Gaan we weer terug van *Gesellschaft* naar *Gemeinschaft*?

c. authenticiteit > ironie

In de beleving, constructie en expressie van identiteit ligt de nadruk ook vaak op ironische elementen van persoonlijkheid. Soms lijkt het wel alsof het reflexieve proces van identiteitsvorming zelf op de hak wordt genomen met het totaal over the top 'pimpen' van van alles en nog wat. Of in het spel met taal zoals vooral jongeren doen in chat & SMS. Hierbij wordt gespeeld met conventies, wat mag en kan, er wordt geïmproviseerd, en er worden nieuwe regels verzonnen, vaak binnen een afgesloten groep van 'spelers'.

d. zwaarte > lichtheid

Narratieve identiteitstheorie legt nadruk op grote, vaak ernstige en stressvolle gebeurtenissen in de levens van mensen. Een ludische id.th. heeft aandacht voor de schijnbaar onnozele details die ons leven kleur, diepte en relief geven en vooral plezier bieden. De gebeurtenissen die mensen belangrijk vinden in hun leven lijken zich steeds meer af te spelen rond plezierige 'experiences' - vaak niet-rationele, magische momenten - die doelbewust opgezocht worden. Concrete voorbeelden hiervan zijn denk ik de foto/videologs die veel mensen bijhouden van feesten & partijen en uitstapjes en vakanties. Het met anderen delen van juist de lichtvoetige elementen in het leven is denk ik een belangrijk element van een speelse cultuur.

e. ratio > magie

Het rotsvaste geloof in grote waarheden en systemen van expert knowledge neemt af. Toch is het nodig om volgens regels te leven. Een belangrijk element van het spel de vrijwillige onderwerping aan de regels ervan: "suspending disbelief". Het narratief legt de nadruk op het incorporeren van chaotische 'liminele' momenten in de orde van het verhaal. Het onverwachte en onvoorspelbare is in deze visie een lastige onderbreking, een bedreiging van de eenheid van het verhaal. Een ludische identiteitstheorie daarentegen beschouwt liminele (of 'liminoïde') momenten als essentieel in de levens van mensen. Juist in de intense praktijk van chaotische drama's voelen mensen zich verbonden, met zichzelf, met anderen, met de wereld ("flow"). Een ludische identiteitstheorie zoomt in op die momenten, beschouwt ze als betekenisgevend in zichzelf, niet pas achteraf

door de rationaliserende incorporatie in het verhaal.

f. eenheid > veelheid (plaats)

M.b.t. het computerspel is het een en ander gezegd over het bestaan van meerdere gezichtpunten (camerastandpunten) waardoor de speler zichzelf voortdurend vanuit verschillende perspectieven kan bezien. Een ludische id. th. geeft meer aandacht aan de voortdurend wisselende perspectieven op onszelf d.m.v. de verschillende contexten waarin wij ons begeven m.b.v. nieuwe technologieën. In hoeverre verschuift de nadruk op het Zelf als een standvastig *character* naar het Zelf als opgebouwd uit verschillende personages die wij zelf uitkiezen? Zo is het bij mobiele communicatie vaak schokkend om te merken dat iemand met wie je staat te praten ineens heel anders doet als hij aan het bellen is.

g. eenheid > veelheid (tijd)

Ook in de tijd verandert ons perspectief op het zelf snel. De alomtegenwoordigheid van informatie en communicatiemogelijkheden maakt een meer ad-hoc achtige leefwijze mogelijk. De frequentie van mobiele communicatie zorgt voor een voortdurende update van een versie van het zelf. Met iedere belevenis die je deelt met anderen geef je jezelf een 'minor version update'. "Publish or perish"; "demo or die"-model van identiteit.

Allemaal erg ruw. Je zou de verschuivingen volgens linguïstisch model kunnen indelen in: vorm - inhoud - praxis. Maar is het niet vreemd om een kritiek op een narratieve theorie te verwoorden in de taal van het narratief zelf? Is het zinnig om een analyse te maken van een ludistische identiteitstheorie met behulp van linguïstische categorieën? Het is wellicht nog interessanter om te zoeken naar de multimediale 'taal' of expressievormen van nieuwe technologieën om een ludische theorie in te gieten.

onderzoeksmethodiek

Mobiele technologieën onderzoeken is niet eenvoudig omdat het vooral in de semi-privé sfeer gebruikt wordt, een vluchtig karakter heeft. Ik ben cultureel antropoloog, dus leg nadruk op kwalitatief onderzoek waarin betekenissen centraal staan.

- observatie
- participatie in netwerken
- interviews
- wellicht andere manieren, zoals dag/logboeken bijhouden