

Śmierć awatara. Kondycja cyfrowej tożsamości po utracie dostępu do profilu w mediach społecznościowych

Mateusz Janik

Problem i Cel badań

W erze, w której platformy cyfrowe są wszechobecne, tożsamości użytkowników stają się rozproszone i wieloaspektowe, co rodzi pytania o znaczenie utraty dostępu do tych tożsamości. Celem tych badań jest zbadanie statusu tożsamości cyfrowych po utracie dostępu do profilu na mediach społecznościowych. Zaplanowane badania zgłębią koncepcje życia, śmierci i nieśmiertelności w kontekście śladów cyfrowych, koncentrując się na tym, jak opuszczone profile na mediach społecznościowych, które nadal funkcjonują jako część tożsamości użytkowników, będą reprezentować ślady osoby, nawet gdy dostęp do nich nie będzie już możliwy.

Metody

Badania będą wykorzystywać wieloaspektowe podejście. Rozpoczną się od analizy archiwalnych stron internetowych za pomocą zasobów z Internet Archive, porównując możliwości budowania profili na platformach takich jak MySpace, Facebook, Twitter, Tumblr, Instagram i TikTok od 2000 do 2024 roku. Analiza ta będzie obejmować przegląd regulaminów mediów społecznościowych, koncentrując się na blokadach kont i ich konsekwencjach. Materiały z pierwszego etapu badania – dostępne w Internet Archive strony internetowe i profile użytkowników na nich obecnych – zostaną poddane analizie metodą badań dokumentów. Dodatkowo zostaną przeprowadzone wywiady i warsztaty z użytkownikami mediów społecznościowych, którzy zarządzają wieloma profilami, aby zrozumieć ich strategie i emocje związane z utratą dostępu do kont. Wyniki tych analiz będą stanowić podstawę do stworzenia gry wideo, która posłuży jako artystyczna wizualizacja wyników badań. Gra ta metaforycznie przedstawi podróż cyfrowego bytu w stanie cyfrowego czyśćca, podkreślając tematy tożsamości cyfrowej i jej utraty.

Powód podjęcia badań

Potrzeba tych badań wynika z braku regulacji dotyczących kont zmarłych użytkowników oraz rozwijającej się roli sztucznej inteligencji w zarządzaniu tymi kontami. Ponieważ liczba zmarłych użytkowników na platformach takich jak Facebook ma przekroczyć liczbę aktywnych użytkowników, kluczowe będzie zrozumienie konsekwencji opuszczonych profili, zablokowanych/zawieszonych kont i pozostawionych śladów cyfrowych (*digital footprint*). Badania te będą odnosić się do zakłócenia statusu osób, które nie mogą kontrolować swoich śladów cyfrowych. Jego celem będzie udokumentowanie i odpowiedź na te zmiany, przyczyniając się do rozwoju dziedzin sztuki nowych mediów, *internet studies* i *game studies*, dostarczając wgląd w złożoność tożsamości cyfrowej w nowoczesnym świecie.

Spodziewane wyniki

Oczekuje się, że badania te zwiększą zrozumienie tożsamości cyfrowej i jej fragmentacji z powodu utraty dostępu do profili na mediach społecznościowych. Wyniki będą wizualizowane w formie interaktywnej gry wideo, prezentowanej na wystawie solowej i udostępnionej online. Gra, zaprojektowana przy użyciu Unreal Engine, zapewni metaforyczną eksplorację utraty tożsamości cyfrowej, mając na celu zwiększenie świadomości na temat zachowań online i bezpieczeństwa. Dodatkowo, badania będą obejmować dokumentację multimedialną warsztatów i wywiadów, przyczyniając się do szerszego dyskursu na temat tożsamości cyfrowej. Ostatecznym celem będzie wzbogacenie badań nad zachowaniami internetowymi i promowanie nowych mediów jako potężnego narzędzia ekspresji twórczej i zrozumienia cyfrowego istnienia. Wyniki badań zostaną umówione w artykule opublikowanym w wolnym dostępie, w pierwszej kolejności zostanie on zaproponowany *Artnodes*, *AN-ICON* i *INSAM Journal of Contemporary Music, Art and Technology*.