



Universiteit
Leiden
The Netherlands

Digitale dubbelgangers: identiteit in de verbeeldcultuur

Mul, E.E.M.M. de

Citation

Mul, E. E. M. M. de. (2023, September 5). *Digitale dubbelgangers: identiteit in de verbeeldcultuur*. Retrieved from <https://hdl.handle.net/1887/3638495>

Version: Publisher's Version

License: [Licence agreement concerning inclusion of doctoral thesis in the Institutional Repository of the University of Leiden](#)

Downloaded from: <https://hdl.handle.net/1887/3638495>

Note: To cite this publication please use the final published version (if applicable).

Introductie

"Please. What's your name?" Coraline asked the cat.

"Look, I'm Coraline. Okay?"

*The cat yawned slowly, carefully, revealing a mouth
and tongue of astounding pinkness.*

"Cats don't have names," it said.

"No?" said Coraline. "No," said the cat.

*"Now, you people have names. That's because you don't know
who you are.*

We know who we are, so we don't need names."

(Gaiman, 2002)

0.1 ZWARTE SPROOKJES

Hoewel fictieve verhalen zoals mythen, sprookjes, romans en toneelstukken producten van de menselijke verbeelding zijn en per definitie 'niet echt gebeurd', onthullen ze toch vaak dingen uit de werkelijkheid. Veel verhalen hebben een (auto)biografische dimensie en functioneren zo als spiegel van het leven van een individu, de schrijver of een andere persoon, maar reflecteren vaak ook de tijd waarin ze zijn ontstaan. 'Grote literatuur' heeft bovendien het vermogen boven haar tijd uit te stijgen en een spiegel te vormen voor telkens nieuwe generaties lezers. Zo vertelt de befaamde mythe van Oedipus niet alleen iets over het tragische mensbeeld in de Griekse oudheid; dit door de Griekse schrijver Sophokles in zijn tragedie *Οιδίππους Τύραννος* op schrift gestelde verhaal over een man die zijn vader doodt en moeder huwt, inspireerde Freud bijna vijftientig eeuwen later tot zijn theorie over het universele Oedipuscomplex, dat betrekking heeft op de gevoelsambivalentie die alle kinderen ervaren ten aanzien van hun ouders. En zo liet filosoof Gilles Deleuze zich voor zijn *Logique du sens* (1969) inspireren door de vele paradoxen in het Victoriaanse sprookje *Alice in Wonderland* (1865) van Lewis Carroll om tot zijn 'theorie van de zin' te komen.

Ook dit proefschrift werd geïnspireerd door een fictief verhaal, het in 2002 verschenen boek *Coraline* van de Britse schrijver Neil Gaiman. Het is een enigszins macaber modern sprookje, dat ik een jaar of tien geleden voor het eerst las. Het sprookje vormde de aanzet voor mijn fascinatie voor dubbelgangers, meer in het bijzonder voor 'digitale dubbelgangers', die ons in deze met informatietechnologieën en sociale media gevulde tijd omringen. Het sprookje speelt zich af in een gewoon appartementencomplex, waar een gewoon meisje met de ietwat ongewone naam Coraline woont, met gewone ouders, die het gewoon 'druk, druk, druk' hebben, zoals zo veel ouders tegenwoordig. En net als alle kinderen wil ook Coraline dolgraag alle aandacht van haar ouders, maar die zijn altijd aan het werk; 'iets met computers'. Als Coraline zich weer eens verveelt, verwijst haar

moeder haar door naar een ander scherm: “kijk dan televisie”. Maar alle zenders tonen dezelfde beelden telkens opnieuw en Coraline heeft alles al eens gezien. Om de verveling te bestrijden gaat ze op ontdekkingsstocht in haar eigen huis. Ze ontdekt een deur met erachter een haar onbekende gang. Wanneer ze de gang inloopt, merkt ze op dat er iets eigenaardigs vertrouwd is aan de nieuwe omgeving. Tot ze beseft dat ze *haar eigen appartement* inloopt. Of tenminste, *bijna* haar eigen appartement. Alles ziet er hetzelfde uit, alleen dan *nét* een beetje anders. De vrouw die ze in de keuken aantreft is *bijna* haar moeder, maar dan toch iets langer en dunner. En in plaats van ogen heeft ze in deze versie van de wereld zwarte knopen in haar gezicht. Wanneer Coraline de vrouw vraagt wie ze is, antwoordt de vrouw ietwat mysterieus “your other mother”. Coraline blijkt ook een *other father* te hebben, die samen met haar *other mother* in haar *other house* woont, naast *other neighbours*. Allemaal zijn ze *bijna* hetzelfde als de mensen die ze kent uit haar leven, maar *net niet* helemaal. En allen hebben ze ingenaaide zwarte knopen waar je ogen zou verwachten. Anders dan haar gewone ouders blijken Coralines *other parents* *alle* aandacht voor haar te hebben. En ze willen haar deze volledige aandacht ook dolgraag geven. Ze vragen Coraline dan ook te blijven in dit even vertrouwde als niet-vertrouwde *other house*. Het ‘enige’ dat ze van haar vragen is haar ogen op te geven en in plaats daarvan twee zwarte knopen in haar hoofd te laten naaien. Wanneer ze – inmiddels ietwat gealarmeerd – een pratende kat vraagt op welke plek ze is beland, antwoordt hij weinig ophelderend: “it’s here” (Gaiman 2002, 23). In haar *other house* ontdekt ze mensen die voor eeuwig vast blijken te zitten in dit eigenaardige *here*, gevangen in een spiegel, een schim van wat ze ooit waren. Rondom het *other house* vindt ze enkel mist, *the outside*. Tot haar ontsteltenis komt ze, wanneer ze lijnrecht door de mist wegloopt van haar *other house*, overtuigd weer op weg te zijn naar haar vertrouwde wereld, gewoon weer uit bij haar *other house*. “Hoe kun je nou ergens vandaan lopen, en er tegelijkertijd naar terugkeren?” vraagt ze zich verwonderd af.

Coraline leest als Hoffmann voor kinderen. Ik doel hier op de romantische schrijver E.T.A. Hoffmann, die geldt als een van de vaders van het fantasy- en horrorgenre in de literatuur. Het verhaal over Coraline deed me denken aan zijn in 1807 gepubliceerde zwarte sprookje ‘Der Sandmann’ (Hoffmann 2005). De hoofdfiguur in dit verhaal is een macabere ‘Klaas Vaak’ die zand in de ogen van kinderen strooit waardoor hun ogen uit hun hoofd bloeden, om deze vervolgens aan zijn eigen kinderen te voeren. Ook vinden we in zijn verhaal een macabere en unheimliche dubbelganger in de vorm van het mooie meisje Olimpia, die uiteindelijk een automaton – een mechanische ‘mens’ – blijkt te zijn tot grote ontsteltenis van Nathanael, de verteller van het verhaal. *Coraline* lijkt door het thema’s van de ‘ogenroof’ en dubbelgangers geïnspireerd te zijn door Hoffmann’s verhaal. Maar ook het *unheimliche*, een concept dat in de vroegste psychoanalytische studies door psychoanalytici Ernst Jentsch en Sigmund Freud reeds specifiek met het fenomeen ‘dubbelgangers’ werd verbonden, is ongetwijfeld een bron van inspiratie geweest. Zo verhaalt Freud in *Das Unheimliche* (1919) – een essay waarin hij overigens ook uitvoerig ingaat op Hoffman’s *Sandmann* – in zijn poging het ‘unheimliche’ in woorden te vangen over de keer dat hij verdwaalde in de verlaten straten van een provinciestadje in Italië. Hierbij belandt hij na weer een afslag ongewild in het kleinsteedse, Italiaanse equivalent van de Wallen. Ontdaan probeert hij hier snel weer weg te komen door een volgende afslag te nemen, om even later na een korte dwaling weer in exact dezelfde straat te staan. Opnieuw haast hij zich er weg, nu vastbesloten om er écht van weg te lopen, om vervolgens na een nieuwe omzwenning een derde keer in dezelfde straat te belanden (Freud 2006, 109-110). Hoe kun je nou ergens vandaan lopen en er tegelijkertijd naar terugkeren? Ook benadrukt Freud in dit essay een aspect van een ‘unheimliche’ ervaring welke direct voortkomt uit het ‘heimliche’ – het vertrouwde – dat zich ineens ‘unheimlich’

toont. Het is dan ook niet vreemd dat juist het eigen, vertrouwde huis (*heimlich* kan dan ook worden vertaald met 'behorend tot het huis') een vermogen in zich draagt tot een diepe en doordringende unheimliche ervaring. Toen ik het verhaal van Gaiman voor het eerst las, werd mijn interesse vooral geprikkeld door dit thema van een unheimliche 'spiegelwereld' waarin dubbelgangers (de *others*) zich ophouden. Wat me boeide was het gegeven dat die spiegelwereld en haar bewoners niet zozeer begrepen moeten worden als tegenhangers van de normale wereld, maar daar veeleer in besloten lijken te liggen en er ten nauwste mee verweven zijn. De spiegelwereld is een wereld van oedipale verlangens – 'door de ander gezien willen worden' – en 'castraties' en verlies – van je ogen bijvoorbeeld. De spiegelwereld is 'hier', het is een plek, maar tegelijkertijd ook geen echte plek, een 'niet-plek'.

0.2 DIGITALE DUBBELGANGERS

De *other house* riep bij mij associaties op met de manier waarop het online leven als een eenentwintigste-eeuwse 'niet-plek' geheel is verweven met ons alledaagse leven en de *others* die hier rondlopen deden denken aan de digitale dubbelgangers die we hier in allerlei vormen aantreffen. Dat was niet helemaal toevallig. Toen ik *Coraline* las, werd mijn blik sterk gekleurd door mijn toenmalige studie *New Media and Digital Culture*. Ik zag parallellen tussen Coraline's wereld en onze huidige hoogtechnologische leefwereld waarin het online en offline leven innig met elkaar verweven zijn.¹ In het digitale 'here' – de mist nu verworden tot *cloud* – dwalen allerlei 'spiegelschimmen' rond van jezelf en anderen: foto's, datasporen, persoonlijke informatie, inloggegevens, social media profielen, avatars, vaak even curieus en bij vlagen even onbestemd en ongemakkelijk als de schimmen in het sprookje van Coraline. Niet voor niets wordt er in vakliteratuur regelmatig naar dergelijke digitale afdrucken van het zelf verwezen als 'digitale schaduwen' (zie 1.3.2). In de digitale 'spiegelwereld' van het internet komen de oedipale verlangens van Coraline terug in *likes* en *shares* – Zie me! Vind me leuk! In ruil voor die aandacht van de ander worden 'ogen' – je lichaam van vlees en bloed – ingeruild voor een digitaal verlengd 'lichaam' bestaande uit levenloze bits en bytes. In de hedendaagse 'spiegelwereld' kun je digitale dubbelgangers tegenkomen in allerlei vormen en maten. Laat ik enkele voorbeelden noemen uit mijn eigen directe omgeving.

Een aantal jaar geleden trof ik in mijn *LinkedIn* mailbox een bericht met de vraag of ik de daarin afgebeelde gebruiker misschien kende en deze toe zou willen voegen als connectie. Dit soort e-mails zijn een service van het platform waarbij op basis van de over jou verzamelde gegevens andere gebruikers worden aangedragen die je in het dagelijks leven misschien al kent en die je wellicht ook als LinkedIn contact zou willen hebben. In dit geval keek ik even raar op: de voorgedragen gebruiker was ik namelijk *zelf*. Althans, op de bijgevoegde foto prijkte een veel jongere versie van mezelf.

¹ Het is opvallend dat Hoffmann in *Der Sandman* het verlies van de ogen eveneens verbindt met de vervreemdende invloed die techniek heeft op de mens. In het verhaal worden de wanen van het hoofdpersonage Nathanael opgeroepen door een instrument dat wordt aangeduid als het *Perspektiv*. Ook het idee dat mens en machine in de technische wereld steeds meer samenvallen, speelt een belangrijke rol in het verhaal. Hoffman's dystopische kijk op de techniek – die we bijvoorbeeld ook aantreffen in *Frankenstein; or, The Modern Prometheus* (1818) van Hoffmann's tijdgenote Mary Shelley – is nauw verbonden met de kritiek van de romantici op de in hun ogen ongefundeerde optimisme van de Verlichting met betrekking tot rationele wetenschap en techniek. Het is een kritiek die tot op heden valt te beluisteren in beschouwingen over technologie. Een beschrijving van de traditie van techniekkritiek valt buiten het bestek van dit proefschrift, maar deze heeft mij mede geïnspireerd tot dit onderzoek.

Blijkbaar had ik ooit, als beginnend student, een profiel aangemaakt, gekoppeld aan een oud en inmiddels niet meer gebruikt emailadres. Dit profiel vergat ik in de loop der tijd, maar ik had het klaarblijkelijk nooit gewist. Op basis van interesses en achtergrond droeg LinkedIn nu mijzelf aan als mogelijk interessant contact voor mij. Het hele voorval voelde eigenaardig en werkte vervreemdend, alsof een andere versie van mij er een ander (professioneel) leven op nahield dan ik. Ook de *selfies* en statusupdates die ik in de loop van de tijd van mezelf heb gemaakt en gedeeld via mijn sociale mediaprofielen, roepen vaak een vergelijkbare vervreemding op. Ze lijken heel erg op me of relateren aan gebeurtenissen uit mijn leven, maar zijn tegelijkertijd ook *net niet* helemaal 'mijzelf'. Niet alleen omdat het vaak foto's en updates zijn die ik alweer een tijd geleden hebt gemaakt en gedeeld, maar ook omdat het vaak nogal gepolijste en gefragmenteerde versies van mijzelf zijn. Wanneer ik door mijn digitale archief scroll komen ze me zowel vertrouwd als niet-vertrouwd voor. Dat digitaal gemedieerde dubbelgangers van jezelf een vervreemdend lachspiegeleffect kunnen hebben, werd ook duidelijk tijdens de Covid-19 pandemie, die ons massaal achter het beeldscherm dwong. Termen als *Zoom-face* en *Zoom dysmorphia* staken vanaf 2020 de kop op, om het ongemak aan te duiden dat door mensen werd gevoeld wanneer ze door de Teams en Zoom software tijdens ellenlange digitale vergaderingen gedwongen werden naar hun eigen digitale afspiegeling te kijken, waarbij enerzijds talloze onzekerheden omtrent rimpelvorming en gelaatsverhoudingen de kop opstaken en anderzijds automatische filters de videobellers confronteerden met vertekende versies van zichzelf (zie ook Jinek 2020).

Waar het bij de voorbeelden hierboven nog gaat om dubbelgangers die je zelf creëert door voor een camera te gaan zitten of een profiel aan te maken, gaat het in andere gevallen soms om informatie die je zelf niet hebt gemaakt en/of gedeeld. Zo klaagt een vriendin over de dubbelgangers die haar in de vorm van getagde foto's of status updates op Facebook of Instagram tot ergernis brengen. Het gaat dan om foto's of tekstuele updates die door anderen genomen of geschreven zijn, of een *tag* bij het inloggen op een bepaalde plek, die vervolgens door hen online geplaatst worden. Hierdoor wordt zij regelmatig ineens geconfronteerd met versies van zichzelf waarmee ze zich – om allerlei redenen – eigenlijk liever niet wilde identificeren of waarvan ze niet wilde dat *anderen* (haar baas of haar ouders bijvoorbeeld) ze met haar associëren. Zichzelf *untaggen* helpt weliswaar om dergelijke digitale 'zelfverwijzingen' voor haarzelf en haar eigen volgers onzichtbaar te maken, maar of de foto of update online gedeeld blijft, ligt geheel in handen van de uploaders en delers. Ze ervaart deze digitale dubbelgangers als ongemakkelijk en unheimlich, als een verlies van controle over wat anderen wel of niet van haar te zien krijgen; een angst die met de komst van gratis 'reverse image search' programma's, zoals PimEyes, anno 2022 nog reëler is geworden (Pfauth 2022).

Het kan nog erger. Neem bijvoorbeeld Joram T. die in het voorjaar van 2015 werd geconfronteerd met een hardnekkig groeiend aantal 'dubbelgangers' in de vorm van kopieën van twee foto's. Het waren foto's van een stunt die hij na het vieren van Koningsdag uithaalde in een NS-trein in het bijzijn van enkele vrienden. De foto's waarop hij ogenscheinlijk over een eersteklas treinstoel staat te plassen, gingen viraal en al snel daarna was de 'de treinplasser' meme een feit. De treinplasser vulde al snel de gemoederen van de Nederlandse 'memesphere' en Joram T. (door huis- tuin- en keukenspeurders al snel met naam en toenaam bekend gemaakt aan het digitale publiek) werd door menig gebruiker aan een digitale schandpaal genageld; zijn persoonlijke gegevens werden op platforms als Twitter en Facebook veelvuldig verspreid. Ook al werd Joram uiteindelijk vrijgesproken in de rechtszaak die de NS tegen hem aanspande en werden digitale krantenartikelen over het voorval verwijderd, zijn 'digitale

dubbelgangers' op internetfora en platforms als Twitter, GeenStijl en FOK dolen nog steeds rond op het internet. Ze zijn onlosmakelijk verbonden met zijn naam en zullen hem mogelijk zijn gehele leven blijven achtervolgen bij bijvoorbeeld sollicitaties, of het aangaan van nieuwe relaties.

Een derde vorm van digitale dubbelgangers die qua vervreemding en ongemakkelijkheid in deze opsomming een toppunt lijken te vormen, is zogenaamde deepfake technologie die de afgelopen jaren in steeds geavanceerdere vormen opduikt. Deze technologie stelt in staat om bestaand foto- of videomateriaal van een persoon te manipuleren. Veel toepassingen kenmerken zich nu nog door een ludiek karakter – bijvoorbeeld het hervormgeven van jezelf als Renaissance schilderij – maar er wordt ook veelvuldig geëxperimenteerd met het manipuleren van stem en gezichtsuitdrukkingen. Dit maakt het mogelijk om met behulp van bestaand videomateriaal jezelf maar met name ook een *ander* dingen te laten zeggen of doen die de persoon zelf nooit (op camera) heeft gezegd of gedaan. Behalve in het domein van de politiek – een bekend voorbeeld is een video (gecreëerd door Buzzfeed en komediant Jordan Peele in 2018) van Barack Obama die stelt dat “president Trump is a total and complete dipshit” – en het domein van beroemdheden uit de populaire cultuur – anno 2021 ging een TikTok van ‘Tom Cruise’ (gecreëerd door AI effects artist Chris Umé) die vol verbazing kauwgom in zijn lolly aantreft viraal, die al zo overtuigend is dat we kunnen verwachten dat we in de nabije toekomst de ‘uncanny valley’ wat betreft deze technologie aan gene zijde uit zullen klauteren – lijkt deze trend zich momenteel vooral ook voor te doen in het domein van deepfake pornografie, waarbij het gezicht van iemand in reeds bestaand pornografisch beeldmateriaal wordt gemonteerd door middel van AI. Zowel bekende mensen alsook gewone burgers – merendeels vrouwen – die actief zijn op social media worden daarbij tot hun schrik geconfronteerd met pornografisch materiaal waarin zij ogenschijnlijk (in meer of mindere mate overtuigend) een hoofdrol spelen, hoewel zij nooit daadwerkelijk geparticipeerd hebben in de getoonde scenes. Zo verwordt de digitale dubbelganger tot een lugubere buikspreekpop.

Hoewel de gegeven voorbeelden onderling van elkaar verschillen, hebben ze allemaal van doen met *identiteit* en roepen ze stuk voor stuk *unheimliche* gevoelens op. De selfie makende mens confronteert zichzelf met de vragen rondom de eigen identiteit en de wijze waarop hij zich wel of niet aan anderen wil presenteren. En ook met de vraag wat het voor de eigen identiteit betekent wanneer anderen de controle over de presentatie van het zelf overnemen. Mensen delen soms ook zelf minder flatteuze versies van zichzelf. Het feit dat mijn vriendin zich niet wilde identificeren met de zonder haar toestemming geüploade foto's en updates hing niet alleen samen met hoe zij daarop werd gepresenteerd, maar ook met het unheimliche gevoel de controle over haar zelfpresentatie te verliezen. Ook in het geval van Joram T. bestaan er nog steeds rondzwervende kopieën van foto's van de misstap die hij als achttienjarige beging. Evenals zwartmakende posts die direct aan zijn persoonlijke informatie (naam, adres, werk) zijn gekoppeld, door boze mensen op sociale media geplaatst na het incident. Deze 'digitale schimmen' zijn nog steeds onderdeel van het beeld dat mensen van hem kunnen vormen. Ze zijn onlosmakelijk deel van zijn (online) identiteit geworden en kunnen als zodanig zijn reputatie nog geruime tijd beïnvloeden. Ook met betrekking tot deepfakes doet zich de vraag voor wat dergelijke van een persoon 'losgezongen' dubbelgangers betekenen voor de eigen identiteitservaring. In hoeverre hebben zij echt nog met je 'zelf' van doen? En in hoeverre spelen dergelijke dubbelgangers een rol in *zelfbeeld* en identiteit?

Mijn fascinatie voor digitale dubbelgangers heeft uiteindelijk tot een uitgebreid onderzoek geleid, waarin ik de unheimliche invloed van digitale dubbelgangers op identiteit nader ben gaan analyseren vanuit een interdisciplinair kader met een nadruk op mediastudies, maar ook geïnspireerd door denkbeelden uit onder andere de filosofie, sociologie en psychologie. Dit proefschrift is hiervan het resultaat.

0.3 DE ONDERZOEKSVRAAG

Menselijke dubbelgangers – ook wel aangeduid als *Doppelgänger* of *lookalikes* – zijn geen nieuw verschijnsel. Sterker nog, ze zijn al zo oud als de mensheid. In de eerste plaats verwijst de term naar personen die in sterke mate op elkaar lijken, zoals tweelingen. Behalve letterlijk wordt het begrip ‘dubbelganger’ echter ook in een meer figuurlijke zin gebruikt. Bijvoorbeeld om te verwijzen naar natuurlijke verschijnselen en artefacten die op een bepaalde, meestal beperktere manier lijken op een menselijke persoon. Een voorbeeld van zo’n natuurlijke dubbelganger is ons spiegelbeeld op het wateroppervlak, of de echo van onze stem. In de menselijke cultuur vinden we nog veel meer dubbelgangers in de vorm van bijvoorbeeld twee- en driedimensionale representaties (schilderijen, foto’s, standbeelden, etc.) of literaire verhalen waarin dubbelgangers al dan niet expliciet ten tonele worden gevoerd – of waarin je ‘jezelf herkent’. In dit proefschrift beperk ik me evenwel tot een specifieke categorie van kunstmatige *lookalikes*: die van de zogenaamde ‘digitale dubbelgangers’. Daarmee doel ik op ‘dubbelgangers’ die door middel van digitale technologieën tot stand worden gebracht, die vervolgens in digitale media worden opgeslagen, om daarna vaak via digitale netwerken te worden gedeeld. In sommige gevallen zijn de maker, distributeur en gebruiker één en dezelfde persoon (bijvoorbeeld wanneer iemand een selfie als wallpaper gebruikt op zijn mobiele telefoon of notebook), soms worden ze door de ene persoon gemaakt, maar door anderen gedistribueerd en voor commerciële of andere doeleinden gebruikt (bijvoorbeeld onze Instagram foto’s, TikTok video’s of autobiografische aantekeningen op Facebook), en in weer andere gevallen worden niet als zodanig bedoelde handelingen door anderen gedistribueerd en gebruikt (bijvoorbeeld wanneer de politie de ‘digitale sporen’ van een crimineel of terrorist gebruikt om een ‘profiel’ van die persoon samen te stellen om zijn gangen en handelingen te volgen).

De term ‘digitale dubbelganger’ is niet door mij in het leven geroepen. Het begrip - dat diverse semantische dubbelgangers kent in andere talen, zoals *digitaler doppelgänger*, *digital twin* en *digital shadow* - wordt in bestaande literatuur in uiteenlopende betekenissen en contexten gebruikt (zie voor een overzicht daarvan paragraaf 1.3.2). In dit proefschrift zal ik de term ‘digitale dubbelganger’ in het bijzonder gebruiken om te verwijzen naar *digitaal gemedieerde visuele representaties* van ons zelf. Het kan bijvoorbeeld gaan om foto’s of video’s van een daarop op het oog herkenbaar individu, alsook om meer abstracte doch eveneens identificeerbare afbeeldingen, bijvoorbeeld digitale avatars en memes waarin herkenbare personen een rol spelen.

In mijn onderzoek wil ik proberen inzicht te verwerven in de unheimliche rol die de aldus gedefinieerde digitale dubbelgangers spelen bij de totstandkoming van onze identiteit. Die algemene vraag roept verschillende deelvragen op.

- In de eerste plaats wil ik de vraag beantwoorden wat precies de *ontologische status* is van de digitale dubbelganger.² Om die vraag te beantwoorden zal ik de digitale dubbelganger situeren in de context van de hedendaagse, technisch gemedieerde *beeldcultuur*. Daarbij begeef ik me op het terrein van de *visual studies* en *mediastudies*.
- In de tweede plaats wil ik de vraag beantwoorden hoe wij ons, als mens, verhouden tot onze digitaal gemedieerde dubbelgangers. Om die vraag te beantwoorden zal ik aanknopen bij inzichten uit de *wijsgerige antropologie* en de *techniekfilosofie*.
- In de derde plaats zal ik specifiek inzoomen op de vraag welke rol digitale dubbelgangers spelen in de vorming van onze identiteit en zelfbegrip en waarom deze dubbelgangers zulke unheimliche identiteitservaringen kunnen ontlokken. Bij de beantwoording van die vraag zal ik niet alleen opnieuw te rade gaan bij de *wijsgerige antropologie*, maar ook inzichten uit de *menswetenschappen* gebruiken.

Kernachtig samengevat hoop ik dit de volgende samengestelde vraag te beantwoorden:

Wat is de ontologische status van de dubbelgangers die door de digitaal gemedieerde (ver)beeldcultuur worden geschapen, wat is – op conceptueel en kwalitatief-empirisch niveau – de impact van deze digitale dubbelgangers op ons zelfbegrip, en waarom roepen deze dubbelgangers (potentieel) unheimliche identiteitservaringen op?

Omdat de beantwoording van die vraag duidelijk zal maken dat de digitale dubbelganger niet één is, maar zich in verschillende gedaanten aan ons voordoet, zal ik na het *algemeen-theoretische deel* in drie *kwalitatief-empirische casestudies* – die respectievelijk betrekking hebben op *selfies*, *memes* en *deepfakes* – laten zien hoe deze verschillende typen digitale dubbelgangers verschillende graden van het unheimliche teweegbrengen.

0.4 DE RELEVANTIE VAN HET ONDERZOEK

Voordat ik nader inga op mijn theoretische kader en onderzoeksmethode, wil ik eerst kort uitweiden over de relevantie en urgentie van mijn onderzoek. Begin 2015 werd in opdracht van de European Commission Directorate General for Communications Networks, Content & Technology en onder redactie van ‘informatiefilosoof’ Luciano Floridi, *The Onlife Manifesto – Being Human in an Hyperconnected Era* gepubliceerd, waaraan een keur aan gerenommeerde onderzoekers uit Europa bijdroegen (Floridi 2015).³ Het woord ‘onlife’ uit de titel van dit manifest is een hybride term, samengesteld uit de woorden ‘online’ en ‘life’. Daarmee benadrukt de term hoezeer het online en offline leven met elkaar verweven zijn geraakt in het tijdvak van de informatie- en communicatietechnologieën (hierna: ICTs). Het *Onlife Manifesto* bevestigt het beeld dat ik eerder schetste van de huidige informatiesamenleving waarin de digitale wereld en het ‘echte’ leven in de informatiesamenleving geheel verstrengeld is geraakt. Het neologisme ‘onlife’ verwijst, voorbij het

² Ontologie betekent ‘zijnsleer’ en wordt in de filosofie gebruikt om de meest fundamentele kenmerken van dingen te beschrijven.

³ Aanvankelijk gepubliceerd op de website van de European Commission, nu te downloaden als open access uitgave van Springer: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-319-04093-6> (laatst bezocht op 3 juli 2022).

dualistische onderscheid tussen online en offline, naar de hybride sfeer die ons huidige, radicaal technologisch bemiddelde leven kenmerkt. Het Manifesto handelt over de effecten van het gebruik van uiteenlopende ICTs op ons alledaagse leven.

Floridi stelt in de introductie van het *Onlife Manifesto* dat de alomtegenwoordige ICTs de menselijke conditie radicaal veranderen in de zin dat ze een transformatie bewerkstelligen van ons actorschap (*agency*) en van de verhouding die we hebben tot onszelf, tot anderen en tot de wereld om ons heen. De overkoepelende vraag die de auteurs opwerpen is “what does it mean to be human in a hyperconnected era?” (Floridi 2015, 9). In het manifest en in de commentaren en essays die daarop volgen in het boek wordt onderzocht *hoe* ons actorschap en genoemde relaties veranderen. De focus ligt daarbij, aldus de auteurs van het manifest, op vier soorten transformaties:

1. Het vervagen van een onderscheid tussen realiteit en virtualiteit
2. Het vervagen van onderscheidingen tussen mens, machine en natuur
3. De ommekeer van informatie-schaarste naar informatie-overvloed
4. De verschuiving van het primaat van op zichzelf staande dingen, eigenschappen en binaire relaties, naar het primaat van interacties, processen en netwerken (idem, 2)

In het manifest pleiten de auteurs voor een nieuwe ‘taal’ om de wereld in het ‘hyperconnected’ tijdperk beter te doorgronden. Het manifest zet zich af tegen het gedachtegoed en de denkwijzen die de moderniteit heeft voortgebracht. Deze zijn niet toereikend om de complexiteit van de huidige tijd te omvatten en recht toe te doen, aangezien “the constraints and affordances of the computational era profoundly challenge some of modernity’s assumptions” (Floridi 2015, 8). Het moderne wereldbeeld kenmerkt zich door een gespannen relatie tussen mens en natuur, waarbij de mens zichzelf tegenover deze natuur plaatst en haar tracht te doorgronden, te consumeren en te onderwerpen. Deze vooruitgangsdrang heeft ons weliswaar talloze nuttige uitvindingen en ontdekkingen gebracht, maar tegelijkertijd hebben deze een kloof doen ontstaan tussen techniek en natuur, tussen mens en dier. Dergelijke oppositionele dichotomieën en het hieruit voortkomende wereldbeeld zijn niet in staat de verwevenheid en complexiteit van de dingen te overzien. Door de nadruk op rationaliteit werd ethiek een zaak van het rationele en autonome subject en minder een vraagstuk van *sociale* en *ecologische* wezens. Dit leidt bijvoorbeeld tot een tunnelvisie in kwesties rondom verantwoordelijkheid over het effect van nieuwe technologische artefacten – vaak wordt deze ofwel bij de designer, ofwel de distributeur, ofwel de gebruiker gelegd, terwijl er vanuit verschillende hoeken een steeds sterkere roep is om een gespreide verantwoordelijkheid als startpunt voor analyse van en discussies omtrent ICTs te nemen (Floridi 2015, 8). Het moderne denken laat met andere woorden te weinig ruimte voor een holistische visie die de complexiteit van de hypergenetwerkte, digitale wereld recht doet. De nieuwe ‘taal’ waar het manifest om vraagt, moet helpen om deze complexiteit beter te kunnen doorgronden. Aandachtspunten zijn volgens de auteurs vragen rondom verantwoordelijkheid, aansprakelijkheid, (ervaren) vrijheid, (on)gelijkheid in het licht van “increasingly mediated identities” (idem, 9) en van de overvloed en afhankelijkheid van informatie, datamanipulatie, datapersistentie, privacy, autonomie en machtsverhoudingen online (idem, 8-11). Om de menselijke conditie anno begin 21^e eeuw beter te doorgronden, is het volgens de auteurs dus noodzakelijk om een begrip te vormen van de invloed die het gebruik van ICTs heeft op bovenstaande zaken. Zij stellen echter ook dat onze huidige conceptuele toolbox niet toereikend is om die uitdaging aan te gaan. Het boek roept op tot een herstructurering van onze toolbox, niet

alleen om ons in staat te stellen onze huidige onlife conditie beter te begrijpen, maar tevens om daaraan op een meer adequate wijze sturing te kunnen geven, zodat we onze onlife toekomst met meer vertrouwen tegemoet kunnen zien.

Ik hoop met mijn onderzoek over de digitale dubbelgangers een bescheiden bijdrage te leveren aan de door Floridi et al. bepleite 'herstructurering' van bestaande theorieën over menselijke identiteit en technologische bemiddeling. De 'digitale dubbelganger' vormt daarbij een van de puzzelstukjes die kunnen bijdragen aan het vormen van een adequaat antwoord op die overkoepelende vraag, "what does it mean to be human in a hyperconnected era?" Mijn onderzoeksvraag vormt zo een van de vele mogelijke 'deelvragen' van deze complexe vraag die in het manifesto worden opgeworpen. De door de auteurs benoemde vier transformaties komen alle, meer of minder expliciet, aan de orde in mijn analyse van digitale dubbelgangers.

Hoewel onderzoek naar het ontologische c.q. antropologische statuut van 'identiteit' in de onlife samenleving primair een intrinsieke waarde bezit als een bijdrage aan zelfbezinning en zelfkennis (volgens het beroemde motto 'Ken uzelf' - γνῶθι σεαυτόν - dat in de oudheid in de tempel van Apollo in Delphi was gebeiteld), beoogt deze thesis ook praktisch relevant te zijn voor bijvoorbeeld juristen, designers en vormgevers van ICTs en wetenschappers op het terrein van de geesteswetenschappen en sociale wetenschappen die in het onlife tijdvak willen reflecteren op de antropologische grondslagen van hun vakgebied. Hierbij wil ik demonstreren dat menselijke identiteit in de door digitale dubbelgangers gekenmerkte onlife samenleving slechts adequaat begrepen kan worden als we deze begrijpen vanuit zijn ontologische, c.q. antropologische fundament.

0.5 METHODE

Zoals in paragraaf 0.3 al kort werd aangeduid, is mijn onderzoek kwalitatief van aard en is het theoretisch en empirisch- kwalitatief van karakter. Dat wil zeggen dat ik geen numerieke data verzamel om die vervolgens te onderwerpen aan wiskundige en statistische bewerkingen om zodoende tot causale verklaringen en/of statistische correlaties te komen, maar dat ik mijn onderwerp zo nauwkeurig mogelijk in zijn context zal beschrijven en die beschrijvingen aan de hand van adequate concepten en theorieën zal interpreteren teneinde inzicht te krijgen in de betekenis en 'het nut en nadeel' ervan voor ons leven (Justesen and Mik-Meyer 2012, 15-17).

In *Doing Qualitative Research* stelt David Silverman dat een gedegen kwalitatief onderzoek de volgende zes kenmerken heeft 1) het is gebaseerd op een bepaald *model* van de werkelijkheid, dat wordt gekenmerkt een specifieke ontologie en epistemologie; 2) het maakt gebruik van specifieke aan dit model ontleende *concepten* en 3) *theorieën*; met behulp waarvan het 4) *hypothesen* opstelt, die vervolgens op basis van 5) een algemene *methodologie* en 6) daarop gebaseerde *specifieke methoden* worden getoetst (Silverman 2017, 112-114). Dit geeft Silverman weer in de volgende tabel:

Term	Meaning	Relevance
Model	An overall framework for looking at reality (e.g. positivism, constructionism)	Usefulness
Concept	An idea deriving from a given model (e.g. 'stimulus-response', 'the social construction of reality')	Usefulness
Theory	A set of concepts used to define and/or explain some phenomenon	Usefulness
Hypothesis	A testable proposition	Validity
Methodology	A general approach to studying research topics	Usefulness
Method	A specific research technique (e.g. interview, focus group)	Good fit with model, theory, hypothesis and methodology

Tabel 1 D. Silverman (2017) Doing Qualitative Research, Table 7.5 'Basic research terms', p. 112

Bij de keuze van model, concepten, theorie en methodologie is het van belang dat ze adequaat zijn met betrekking tot het onderzochte verschijnsel. Een theorie kan nog zo goed of interessant zijn, als hij geen of onvoldoende betrekking heeft op het onderwerp van onderzoek is hij onbruikbaar. Ten aanzien van de hypothese is het van belang dat hij te testen is binnen de gekozen methodologie. Daarbij is ook de keuze voor de juiste onderzoeksmethoden cruciaal. In het onderstaande zal ik aan de hand van de zes door Silverman onderscheiden aspecten mijn kwalitatieve onderzoek nader omschrijven (waarbij ik de algemene methodologie en de specifieke methoden tezamen zal bespreken).

0.5.1 Het hermeneutisch-fenomenologische model

Ik hanteer een model dat zich laat omschrijven als hermeneutisch-fenomenologisch. Het uitgangspunt daarvan is dat de werkelijkheid als een *betekenisvolle samenhang* kan worden begrepen, beschreven en geïnterpreteerd. Een metafoor die vaak wordt gehanteerd in dit model is die van het *verhaal* (Widdershoven 1997). Wie de mens en de menselijke cultuur op basis van een hermeneutisch-fenomenologisch model beschouwd, zal de mens en het menselijk handelen niet – zoals in een mechanistisch model – benaderen op basis van *causale wetmatigheden* of – zoals in een organistisch model – op basis van de *functionele samenhang* van de elementen, maar proberen de *narratieve betekenis* van het menselijk (samen)leven te *begrijpen (Verstehen)*. Daarbij gaat het dus niet om het aanwijzen van oorzaken of het beschrijven van functies, maar om het interpreteren van menselijk handelen in termen van *redenen, motieven en betekenis*. Wie vanuit dit perspectief een verschijnsel als het maken van een selfie bestudeert, is er niet op uit de causale processen te verklaren die zich afspelen in de smartphone of in het 'visuele apparaat' van de mens, noch gericht op een uitleg van de functionele samenhang van de camera, het geheugen en het beeldscherm van de smartphone, maar wil weten wat de *betekenis* is van dit opvallende fenomeen. Relevante vragen zijn dan bijvoorbeeld: wat de reden is dat mensen selfies maken, welke betekenis hechten zij en hun omgeving aan dit type afbeeldingen, en hoe beïnvloeden deze ons zelfbeeld en zelfbegrip?

Kenmerkend voor het hermeneutisch-fenomenologische model is ook het *holistische* karakter ervan. Waar een mechanistische verklaring zijn kracht mede ontleend aan een methodologisch reductionisme, door het te verklaren verschijnsel in het laboratorium zoveel als mogelijk te isoleren

van andere, mogelijk storende factoren, daar gaat het hermeneutisch-fenomenologische model uit van de *hermeneutische cirkel* (Palmer 1969, 87-88, 118-121) die stelt dat je een deel slechts kan begrijpen in het licht van het geheel. De betekenis van een alinea of een hoofdstuk in een roman wordt pas duidelijk in het licht van het hele boek, en naarmate we meer context in het begrijpen betrekken (bijvoorbeeld de rest van het oeuvre van de auteur, de literaire stroming waartoe hij behoort, of de politieke, religieuze of economische realiteit waarnaar het romanverhaal verwijst), hoe groter ons begrip van de roman wordt. En datzelfde geldt ook voor, bijvoorbeeld, de selfie. Ons begrip van dit verschijnsel wordt groter naarmate we meerdere contexten in onze beschouwing betrekken, bijvoorbeeld die van de heersende beeldcultuur, van psychologische theorieën over menselijk narcisme en/of het op het verdienmodel van nieuwe media. Dat holistische karakter deelt het hermeneutisch-fenomenologische model overigens met het organistische, want ook daar kunnen de delen slechts in het licht van het geheel verklaard worden. Een organistische verklaring van de longen dient immers te verklaren welke functie dit orgaan heeft voor het organisme als geheel. Waar de samenhang binnen het organistische model *functioneel* wordt begrepen, daar gaat het in het hermeneutisch-fenomenologisch model om een *betekenissamenhang*.

Hoewel het hermeneutisch-fenomenologische model duidelijk onderscheiden kan worden van het mechanistische en organistische, wil dat niet zeggen dat de laatstgenoemden geen rol kunnen spelen in het op betekenis gerichte kwalitatieve onderzoek. Het menselijk leven is immers – te beginnen met ons eigen lichaam! - vol van fysieke en organische verschijnselen, en die domeinen zijn nauw verstrengeld met elkaar. Bovendien drukt geestelijke betekenis zich onvermijdelijk altijd uit in een of andere materiële gestalte: van de geluidsgolven zonder welke we niet kunnen spreken en het papier en de inkt of de elektronische circuits zonder welke we onze gedachten niet kunnen uitdrukken, en de talloze andere materiële artefacten waarmee we ons omringen. Betekenis veronderstelt steeds een zekere materiële onderbouw, en tegelijkertijd ontstijgt de geestelijke betekenis deze onderbouw. Zoals Dilthey het kernachtig uitdrukt in zijn *Einleitung in die Geisteswissenschaften*: “Tatsachen des Geistes sind die oberste Grenze der Tatsachen der Natur, die Tatsachen der Natur bilden die unteren Bedingungen des geistigen Lebens” (Dilthey 1914-2005, Deel I, 17); de natuurlijke (materiële) feiten zijn altijd de grondvoorwaarden voor het bewustzijn. En dat geldt natuurlijk al helemaal voor een onderzoek naar de rol van het technische beeld en digitale dubbelgangers in het menselijk leven. Om de betekenis van bijvoorbeeld selfies in onze huidige cultuur te begrijpen, is het natuurlijk heel nuttig wanneer je inzicht hebt in de achterliggende techniek of in het functioneren van de kapitalistische economie. Maar hoewel het begrijpen van het verschijnsel selfie, zoals die zich in het afgelopen decennium heeft ontwikkeld, onder andere de digitale techniek en de kapitalistische economie vooronderstelt, kan de betekenis ervan daartoe niet worden gereduceerd.

Het fenomenologische karakter van het hermeneutisch-fenomenologische model is erin gelegen dat het zich - in navolging van Edmund Husserl, de grondlegger van de fenomenologie - richt op hoe de verschijnselen (fenomenen) zich *aan ons voordoen* als *betekenisvolle* zaken (Husserl 1980). In die zin is het *eerste-persoonsperspectief* onlosmakelijk met dit model verbonden. Zowel bij de persoon die de selfie maakt als bij de persoon van de onderzoeker, die deze handeling probeert te begrijpen. Dat begrijpen door de onderzoeker kan enerzijds gebeuren door te beluisteren of te lezen wat de onderzochte personen – bijvoorbeeld degene die selfies maakt – over hun ervaringen te melden hebben, maar de betekenis kan ook worden afgelezen aan de uitdrukkingen zelf – in dit voorbeeld de selfies, in samenhang met de apparaten waarmee ze worden gemaakt, de praktijken waarin ze functioneren, de *big tech companies* die deze faciliteren, et cetera. Vaak bevatten de artefacten meer

betekenis dan die de gebruikers eraan toekennen (Dilthey 1994, 157). Om die impliciete betekenis te articuleren dient de onderzoeker deze artefacten te interpreteren aan de hand van adequate concepten en theorieën.

0.5.2 Concepten

In de voorafgaande paragraaf zijn al enkele sleutelconcepten van de hermeneutisch-fenomenologische benadering de revue gepasseerd, zoals betekenis, holisme, context, hermeneutische cirkel, begrijpen en interpreteren. Behalve deze algemene begrippen zullen in de context van het onderhavige onderzoek nog diverse andere meer specifieke kwalitatieve concepten worden gebruikt, toegespitst op de te interpreteren verschijnselen. Daartoe behoren gangbare begrippen uit de omgangstaal, zoals 'beeld', 'zelf', 'dubbelganger', 'identiteit', 'rol' en 'privacy', als ook concepten die specifiek zijn ontwikkeld binnen geesteswetenschappelijke theorieën, zoals 'oculaire traditie', 'excentrische positionaliteit', 'unheimlichkeit', 'spiegelstadium', 'technologische mediatie' en 'digitale dubbelganger', en zelfs een enkel neologisme, zoals 'verbeeldcultuur'. Omdat de betekenis van deze termen enkel duidelijk wordt in de context van de theorieën waarin ze optreden, zal ik de betekenis van die begrippen hier niet afzonderlijk bespreken. Enkele van deze begrippen zullen echter in de volgende paragraaf over het theoretische kader, die vooruitloopt op de meer gedetailleerde toepassing van de gebruikte theorieën in de volgende hoofdstukken, wel al kort worden geïntroduceerd.

0.5.3 Theoretisch kader

In mijn onderzoek maak ik gebruik van drie deels overlappende clusters van theorieën die ieder meer of minder expliciet verbonden zijn met het hermeneutisch-fenomenologisch model, maar in verschillende disciplines tot ontwikkeling zijn gekomen. Het gaat daarbij om disciplines die zich richten op telkens een ander relevant aspect van mijn onderzoek. Het betreft de bestudering van *beeldcultuur* in de zogenaamde *visual culture studies* en *new media studies* van onder meer Walter Benjamin, Vilém Flusser en William Mitchell, de interpretatie van de *dubbelaspectiviteit* en *excentrische positionaliteit* van de menselijke levensvorm en de daarmee verbonden *unheimlichkeit*, *natuurlijke kunstmatigheid* en *narratieve identiteit* van de mens in de *wijsgerige antropologie* en *psychoanalyse* van onder meer Sigmund Freud, Helmuth Plessner en Paul Ricoeur, en in de analyse van *technologische mediatie* van onder meer Martin Heidegger, Don Ihde en Peter-Paul Verbeek. Dat verleent dit onderzoek een sterk interdisciplinair karakter. Dit is overigens in lijn van het holistische karakter van het hermeneutisch-fenomenologische model, aangezien dat, zoals we hiervoor hebben gezien, stelt dat een verschijnsel beter begrepen wordt naarmate het vanuit meerdere contexten wordt beschreven en geïnterpreteerd. In deze paragraaf zal ik deze drie clusters kort introduceren. Omdat *visual culture studies* in vergelijking met traditionele disciplines als de filosofie, die op een eerbiedwaardige geschiedenis kunnen bogen, tamelijk recent tot ontwikkeling zijn gekomen en ook door hun inherent interdisciplinaire benadering van die traditionele disciplines afwijken, zal ik die iets uitvoeriger introduceren dan de overige disciplines.

0.5.3.1 Visual culture studies

Bij de beschrijving van de onderzoeksvraag in paragraaf 0.3 merkte ik op dat de digitale dubbelganger deel uitmaakt van *beeldcultuur* (binnen academische kringen vaak aangeduid met de Engelse term *visual culture*). Hoewel beelden historisch gezien altijd al een belangrijke rol hebben gespeeld in de cultuur – denk aan schilderijen, beeldhouwwerken, afbeeldingen op munten, beeldschrift en illustraties in boeken – is er, te beginnen met de uitvinding van de fotografie en film, maar vooral sinds de opkomst van de computergemedieerde nieuwe media en de dankzij het internet en de smartphone tot ontwikkeling gekomen digitale cultuur, sprake van een beeldcultuur die door deze nieuwe mediumspecifieke vormen van uitdrukken en kijken weer anders is dan voorafgaande westerse beeldculturen. In de *visual studies* wordt met William Mitchell wel gesproken van een ‘wending naar het beeld’ (*pictorial turn*). Daarmee wordt niet alleen – vanuit een kwantitatieve maatstaf – gewezen op de tegenwoordige alomtegenwoordigheid van beelden (hierin is de eigen tijd overigens niet per se uniek), maar ook op een kwalitatieve omslag naar wat Heidegger ‘het tijdperk van het wereldbeeld’ heeft genoemd. Wanneer we de betekenis van ‘digitale dubbelgangers’ voor identiteit op adequate wijze willen vatten, is het van belang hen om te beginnen te situeren binnen de huidige, door digitale beelden gedomineerde beeldcultuur.

De analyse van de beeldcultuur vindt, zoals reeds opgemerkt, vooral plaats in relatief nieuwe disciplines als *visual culture studies* en – indien de focus primair is gericht op digitale media - *new media studies* (een voorbeeld van de laatste is de hierboven genoemde studie *New Media and Digital Culture* die ik in Utrecht volgde). De benaming *visual culture studies* is een verzamelnaam voor onderzoek dat vanuit verschillende disciplines binnen de geesteswetenschappen wordt verricht naar de aard van de ontwikkeling van de beeldcultuur. Hoewel de benaming *visual culture studies* nog maar enkele decennia geleden in zwang is gekomen, is het wetenschappelijk veld zelf niet uit de lucht komen vallen, maar bouwt het voort op het werk van onder meer kunsthistorici en filosofen uit de vorige eeuw. Vaak genoemde namen zijn bijvoorbeeld Erwin Panofsky, Walter Benjamin, Raymond Williams, Roland Barthes en John Berger, maar zoals ik in hoofdstuk 1 zal laten zien, gaat de geschiedenis van de reflectie op het beeld en beeldcultuur zelfs vele eeuwen terug in de tijd.

Hoewel over het object van de *visual culture studies* nauwelijks discussie bestaat, geldt dat niet voor de pogingen het begrip ‘visual culture’ ofwel ‘beeldcultuur’ te definiëren. Dat hangt samen met het sterk multi- en interculturele karakter van deze *visual culture studies*. Bij een opname van de stand van zaken in 1997 concludeerden Walker en Chaplin dat wetenschappers die zichzelf onder de *visual culture studies* scharen uit niet minder dan vierendertig verschillende disciplines putten, waaronder kunstgeschiedenis, culturele studies, filosofie, sociologie, politieke economie, antropologie, psychologie, linguïstiek, kritische theorie en mediastudies (Walker & Chaplin 1997, 3). Cultuurwetenschapster Mieke Bal wierp begin deze eeuw de vraag op, of we hier überhaupt over een wetenschappelijke discipline of theorie kunnen spreken, of dat er misschien eerder sprake is van een ‘wetenschappelijke beweging’. Een van de argumenten die ze geeft om niet van een discipline te spreken, is dat het object van studie – beeld en beeldcultuur – te breed en veelzijdig is om vanuit één enkele discipline te doorgronden. Hoewel bijvoorbeeld een discipline als kunstgeschiedenis een respectabele status heeft, is zij niet in staat de veelzijdige beeldcultuur als geheel te doorgronden (Bal 2003, 5-6). Maar ondanks het gegeven dat de disciplinaire verscheidenheid van de *visual studies* groot is, kennen zij toch een duidelijke samenhang vanwege het gedeelde object – het beeld. Daar staat

echter weer tegenover dat vanwege het multi- en interdisciplinaire karakter er geen door alle beeldwetenschappers gedeelde definitie bestaat van wat 'beeld' en 'beeldcultuur' precies inhoudt (zie ook 1.2.1).

Mitchell, een prominente vertegenwoordiger van de visual culture studies, merkt op dat dit enigszins ondefinieerbare en brede karakter van het object wellicht een van de redenen is dat het vakgebied door monodisciplinaire wetenschappers vaak met enige argwaan wordt bekeken. Die 'disciplinaire angst' (Mitchell 2002, 167) heeft volgens hem te maken met de ambigue relatie die de visual culture studies onderhouden met monodisciplinaire disciplines die zich van oudsher met beelden bezighouden, zoals de esthetica en vanaf rond 1800 de kunstgeschiedenis. Als we onder esthetica de tak van de filosofie verstaan die zich richt op vraagstukken rondom schoonheid en esthetische waarden en productie, waarneming en receptie van kunstwerken, en kunstgeschiedenis begrijpen als de discipline die zich richt op de uitleg en interpretatie van visuele beelden en de empirische studie van historische kunstbewegingen, kunstenaars, kunststromingen, et cetera, wat is dan de plaats van visual culture studies (Mitchell 2002, 167)? Kunnen moderne (audio-)visuele communicatievormen, zoals digitale fotografie, televisie en film en digitale cultuurvormen zoals vlogs, memes en TikToks niet ook onder deze traditionele disciplines vallen? Een vergelijkbare vraag wordt gesteld vanuit mediastudies (Poster 2002). Visuele culture studies lijken vanuit zo'n oogpunt bekeken wellicht onnodig en een "vague, ill-defined body of issues that are covered quite adequately within the existing academic structure of knowledge" (Mitchell 2002, 167). Toch lijken visual culture studies wel degelijk bepaalde hiaten op te vullen. Visual culture wetenschappers worden in hun expansiedrang vaak gedreven door een zeker ongenoegen of frustratie met de beperkingen die de gevestigde disciplines hen opleggen (Morra & Smith 2010, 4). Ze functioneren als een intern supplement van bestaande 'beeldwetenschappen'. De visual culture studies stellen de *visualiteit* als zodanig centraal. Het gaat daarbij onder meer om de technische aspecten van beelden, de mediumspecifieke kenmerken van schilderijen, film, televisie en digitale beelden, om de epistemologie van het kijken en semiotiek van beelden, om psychoanalytische duiding van beelden, om fenomenologische analyses van beeldinhouden, om cognitieve studies die zich richten op visuele processen, sociologische studies naar de toeschouwer, visuele antropologie, et cetera.

Volgens Mitchell kunnen we stellen dat visualiteit niet enkel betrekking heeft op "the social construction of vision, maar ook om "the visual construction of the social" (Mitchell 2002, 179), een aspect dat de traditionele beeldwetenschappen niet ondervangen en dat voor mijn onderzoek naar de impact van digitale dubbelgangers cruciaal is! Visual culture studies moeten volgens Mitchell daarom niet enkel worden opgevat als een supplement van andere disciplines die zich van origine bezighouden met visie en beelden, maar als een interdiscipline "that draws on their resources and those of other disciplines to construct a new and distinctive object of research" (idem). Als zodanig is het een nieuw onderzoek domein, waarvan de fundamentele principes en vraagstukken nog volop in ontwikkeling zijn. Smith stelt in 2009 dat dit vooralsnog resulteert in een zeer gevarieerde 'body of work' en dat de meeste boeken die 'visual culture' prominent in de titel hebben staan met name handboeken zijn met een pedagogisch oogmerk, een soort *cabinets of curiosity* die een zeer uiteenlopend aanbod van methoden en interpretatiewijzen laten zien, zoals onder (veel) andere semiotiek, Marxisme, feminisme, psychoanalyse, queer theorie, deconstructie, etnografie en museologie (Smith 2009, 168). Bovendien is het onderwerp van onderzoek evenzeer divers te noemen omdat het varieert van hoge tot lage kunst, van massacultuur tot subcultuur, van mainstream tot

marginaal; beeldende kunst, standbeelden, kunstinstallaties, fotografie, film, televisie, internet, smartphones en apps, mode, wetenschappelijke beelden, architectuur, de lijst is schier eindeloos (idem, 169).

Morra en Smith doen in 2010 een poging om uit die eclectische verzameling tot een (voorlopige) definitie te komen en stellen dat visual culture wetenschappers zich bezighouden met “investigations that are concerned with the production, circulation, and consumption of images; the changing nature of subjectivity; the ways in which we visualize or reflect upon or represent the world to ourselves; what Irit Rogoff has called ‘viewing apparatuses, which include our ways of seeing and practices of looking, knowing, and doing, and even sometimes our misunderstandings and unsettling curiosity in imagining the as yet unthought’” (Morra & Smith 2010; zie ook Rogoff 1998). Deze brede opvatting van visualiteit en de hoge mate van interdisciplinariteit van visual culture studies – met een breed scala aan methodes en methodologieën, modellen, *tropes*, modaliteiten en kritische tools (Morra & Smith 2010, 170) – wordt zowel bejubeld als bekritiseerd. Walker en Chaplin benoemen het mogelijke gevaar van zoveel verschillende perspectieven, invalshoeken en disciplinaire werkwijzen onder één noemer: *eclecticisme* – en de daar soms mee gepaard gaande oppervlakkigheid en simplistische lezing van bestaande wetenschappelijke concepten (zie De Mare 2019) – maar onderschrijven ook dat de huidige cultuur *zelf* in hoge mate hybride is: “Interactions and fusions between the various arts and media mean that boundary lines are becoming harder to discern” (Walker & Chaplin 1997, 5). Visual culture studies kunnen evenwel worden begrepen als een nieuwe onderzoeksstrategie van die hybride werkelijkheid, een nieuwe wijze van “seeing and knowing, of outlining our encounters with visual culture, and mining them for meaning, constituting its own objects, subjects, media, and environments of study that belong to no one [...], that can come into existence, be made, and made sense of only as ‘a way of doing things’ that is particular to visual culture studies (Morra & Smith 2010, 5).

Visual culture studies vormen niet zozeer een ‘theorie’ die simpelweg kan worden toegepast op een onderzoeksobject, zoals in mijn geval ‘de digitale dubbelganger’. Morra en Smith stellen dat “whether we are discussing objects, subjects, media, environments, ways of seeing and practices of looking, the visual, or visibility, visual culture studies as an interdisciplinary field of inquiry has the potential to create new objects of study, and it does so specifically by not determining them in advance” (Morra & Smith 2010, 6). In plaats van bij aanvang de ‘digitale dubbelganger’ af te bakenen om vervolgens te onderzoeken hoe deze ervaren wordt en wat diens rol is in identiteitsconstructie, tekenen de contouren van de digitale dubbelganger zich af terwijl ik verken wat hij zou kunnen betekenen. Het wetenschapsgebied als ‘wetenschapsstrategie’ (zie 1.1.1.) brengt een drievoudige focus of perspectief met zich mee, die het tezamen mogelijk maken ‘de digitale dubbelganger’ zichtbaar en inzichtelijk te maken. Deze drie focuspunten zijn:

- (1) finding ways of attending to the historical, conceptual, and material specificity of things [in dit geval de digitale dubbelganger],
- (2) taking account of “viewing apparatuses,” [onze ‘ways of seeing’ en praktijken van kijken, weten en doen] unsettling curiosity in imagining the as-yet un-thought and
- (3) our critical encounters with them” (Morra & Smith 2010, 6)

Deze focuspunten tezamen maken een onderzoeksobject van visual culture studies, in mijn geval de digitale dubbelganger, zichtbaar, maar informeren niet op welke manier deze begrepen of onderzocht

moet worden. Er moet met andere woorden per geval weer opnieuw gekeken worden wat de meest passende, genuanceerde en productieve wijze is “to encounter, engage with, and make sense of our visual culture” (idem). Hier vertoont visual culture studies, opgevat als onderzoeksstrategie, overlap met het overkoepelende hermeneutisch-fenomenologische model, in het bijzonder bij de notie van de hermeneutische cirkel. Immers, in een hermeneutische analyse ga je weliswaar uit van een bepaald voorbegrip, maar het onderzoek staat in het teken van dit voorbegrip te expliciteren en articuleren, waardoor een definitie pas daadwerkelijk begint af te tekenen aan het einde van het onderzoek.

In mijn analyse van het beeldkarakter van de digitale dubbelgangers in het volgende hoofdstuk zal ik onder meer aanknopen bij William Mitchells ‘picture theory’ en zijn analyse van de genoemde ‘pictorial turn’, als ook bij Martin Jay’s analyse van het *oculaircentrisme* (primaat van visuele metaforen in theorievorming) die de Westerse cultuur ten minste vanaf Plato kenmerkt en die oscilleert tussen beeldverheerlijking en beeldverwerping. In een introductie van de beeldcultuur zal ik gebruikmaken van het werk van een aantal filosofen die bijzonder belangrijk zijn geweest voor de doordenking van de *ontologische* status van het beeld in de hedendaagse cultuur, zoals Plato, Friedrich Nietzsche, Martin Heidegger, Walter Benjamin en Jean Baudrillard. Walter Benjamin is daarbij voor mijn onderwerp vooral belangrijk vanwege zijn analyse van de *mechanische reproduceerbaarheid* van beelden en de implicaties die dat heeft voor de verhouding van origineel en copy (in deze studie: mens en diens digitale dubbelganger). Benjamin, die door zijn neomarxistische achtergrond wel gerekend kan worden tot de kritische hermeneutiek, is daarbij ook van belang omdat hij tevens wijst op de economische en politieke betekenis van de mechanische reproduceerbaarheid. Aan Heidegger – een van de grondleggers van de hermeneutische fenomenologie, maar tevens zeer invloedrijk in zowel de visual studies als de techniekfilosofie – ontleen ik het denkbeeld dat in de moderne tijd de wereld tot objectiveerbaar en daardoor beheersbaar ‘beeld’ is geworden voor het menselijk subject. Vervolgens zal ik aanknopen bij Vilém Flusser’s analyse van het ‘technische beeld’ om duidelijk te maken hoe die objectiveerbaarheid en beheersbaarheid van het beeld in het informatietijdperk zijn beslag krijgt in wat hij aanduidt als ‘technische beelden’, dat wil zeggen: beelden die op beeldschermen verschijnen en die worden gegenereerd door achterliggende computeralgoritmen. Ten slotte zal ik aan de hand van onder andere Jos de Mul’s hermeneutische analyse van de database ontologie de voor de informatiesamenleving kenmerkende *digitale recombineerbaarheid* van het beeld bespreken. Tegen de achtergrond van bovengenoemde theorieën zal ik de digitale dubbelgangers analyseren als exemplarische voorbeelden van ‘zelf-objectivering’ – het uitdrukken van het zelf in extern beeld – die de huidige beeldcultuur in sterke mate kenmerkt. Als samentrekking van ‘verbeelding’ en ‘beeld’ verwijst deze praktijk naar – wat ik met een neologisme aanduid als – een *verbeeldcultuur*, die wordt gemotiveerd door een verlangen het beeld dat we van onszelf en anderen hebben te beheersen. Dat verlangen kan zowel positief als negatief zijn gericht. Bij ‘selfies’ zal een maker zich bijvoorbeeld waarschijnlijk zo voordelig mogelijk verbeelden. In de verbeelding van de ander kan er sprake zijn van een motivatie de ander in een negatief daglicht te stellen, bijvoorbeeld in het geval van wraakporno of het construeren van een meme als de ‘treinplasser’. Dan is die ander niet zozeer het subject, maar het object van beheersing.

De analyse van de ambiguïteit en ambivalentie van de digitale dubbelganger vraagt om zowel een nadere media-theoretische analyse van de ambiguïteit en ambivalentie van het beeld, als ook van de daaraan ten grondslag liggende ambiguïteit en ambivalentie van de menselijke levensvorm.

0.5.3.2 Wijsgerige antropologie

Om de antropologische dimensie van de dubbelganger in kaart te brengen zijn Freud's bespiegelingen over de dubbelganger en de daarmee verbonden unheimlichkeit een belangrijke inspiratiebron geweest voor mijn onderzoek. Bij Freud speelt het dubbelgangerdom evenwel een tamelijk marginale rol. Voor een meer fundamentele en omvattende analyse van dit fascinerende thema bleek Plessner's door fenomenologie en hermeneutiek geïnspireerde **wijsgerige antropologie** – waarin hij de mens karakteriseert als een 'excentrische' levensvorm – de aangewezen kandidaat.⁴ Mijn keuze om Plessner's wijsgerige antropologie een hoofdrol te geven in mijn onderzoek is drieledig.

De eerste reden om bij Plessner's wijsgerige antropologie aan te knopen is dat het genoemde dubbelgangermotief daarin een cruciale rol speelt. Een van de uitgangspunten van Plessner's opus magnum *Die Stufen des Organischen und der Mensch* (1928) is de specifieke vorm die de voor alle leven kenmerkende *dubbelaspectiviteit* (*Doppelaspektivität*) bij de mens aanneemt. Plessner stelt dat de mens zijn leven altijd gelijktijdig van binnenuit (subjectief) en van buitenaf (als object) ervaart. De mens kijkt zichzelf steeds zowel vanuit een eerste én derde persoonsperspectief. Hij leeft zowel vanuit zijn centrum, maar staat ook buiten zijn centrum. Zijn positie in de wereld is niet alleen centrisch, maar ook *excentrisch*. En omdat de mens niet geheel samenvalt met zichzelf en zichzelf van buitenaf kan beschouwen, kan hij uiteenlopende rollen spelen. Dat maakt de mens een 'dubbelganger' van en voor zichzelf, een mensbeeld dat – zoals we zullen zien – vruchtbare inzichten geeft in de menselijke constructie en ervaring van identiteit. Bovendien biedt Plessner's 'paradoxaal mensbeeld' een goede opstap voor de door Floridi gewenste nieuwe 'taal' die oppositionele dichotomieën overstijgt, in dit geval om na te denken over de mens en diens (digitale) dubbelgangers.

Een tweede reden waarom Plessner's theorie van de menselijke excentriciteit een vruchtbaar conceptueel kader biedt, is omdat deze theorie analyseert hoe de mens gelijktijdig in drie verschillende, zij het nauw verbonden werelden leeft: een *binnen-, buiten- en medewereld*. De binnenwereld is de sfeer van de 'innerlijke' ervaringen van de mens, de wereld van waarneming, redeneringen, strevingen, gevoelens, verlangens, dromen, etc. De buitenwereld is de wereld van de externe objecten, waarvan ook de mens zelf – als een 'lichaamsobject' – deel uitmaakt. De medewereld ten slotte, is de gedeelde – dat wil zeggen intersubjectieve – sfeer van cultuur en technologie. Zoals we zullen zien doet de hiervoor genoemde dubbelaspectiviteit zich ten aanzien van ieder van de drie genoemde werelden voor, ze worden zowel actief van binnenuit ervaren, alsook passief en ons van buitenaf overkomend. Dit inzicht stelt ons in staat de nodige articulatie en nuancering aan te brengen in de wijze waarop de constructie en ervaring van identiteit plaats vindt.

Er is ook nog een derde reden om Plessner's wijsgerige antropologie als conceptueel kader te kiezen. Als geen andere wijsgerig antropoloog wijst Plessner expliciet op de rol die *technologische en culturele mediatie* spelen in de specifieke totstandkoming van de menselijke bestaanswijze. Volgens Plessner kan de mens als excentrisch wezen de drie werelden waarin hij verkeert – binnenwereld, buitenwereld en medewereld – slechts op een *gemedieerde* wijze begrijpen. Hoe de mens 'is' en zichzelf en de fysieke en sociale wereld ervaart, wordt in deze opvatting mede bepaald door de

⁴ In de rest van dit proefschrift zal ik, om een herhaling van 'hij, zij of hen' te voorkomen, steeds de persoonsvorm 'hij' gebruiken wanneer ik spreek over 'de mens'. Ik houd hierbij het grammaticale geslacht (m) aan en wil hier geenszins patriarchale motieven mee uitdragen; 'hij' verwijst steeds naar zowel mensen van het mannelijke als het vrouwelijke geslacht, als ook naar andersoortige genders.

culturele en technologische artefacten die hij gebruikt, variërend van de gesproken taal en het schrift en de instrumenten die hij gebruikt om deze werelden te ontsluiten, tot aan de waarden en normen die het menselijk verkeer stichten en reguleren. Daar Plessner onze huidige onlife wereld niet meer heeft meegemaakt, schrijft hij vanzelfsprekend niet over *digitale* dubbelgangers, maar dankzij de beklemtoning van het dubbelgangersaspect en gemedieerde karakter van de menselijke levensvorm biedt deze theorie een vruchtbaar conceptueel kader om het optreden van de digitale dubbelgangers in ieder van de drie onderscheiden werelden te analyseren en te interpreteren. Voor een nadere analyse van de mediums specifieke kwaliteiten van de *digitale* dubbelganger bouw ik het raamwerk ten slotte uit met een techniekfilosofische analyse van de digitale dubbelganger.

0.5.3.3 Techniekfilosofie

Daarbij zal ik aanknopen bij de fenomenologisch geïnspireerde theorie van de **technologische mediatie**, die in Noord-Amerika door onder meer fenomenologisch geïnspireerde techniekfilosofen als Don Ihde is ontwikkeld en met name in Nederland de afgelopen decennia in de lijn van Plessner verder is uitgewerkt (zie onder meer De Mul 2003, Verbeek 2005, 2008, 2011, Hildebrandt 2009, 2014, Keymolen 2007 en 2016, Kockelkoren 2014, Gualeni 2015). Er wordt in dit verband ook wel gesproken van een *mediatic turn*, die niet zozeer na de *linguistic* en *pictorial turn* een derde domein van mediatie toevoegt, maar eerder verwijst naar een fundamenteeler inzicht, namelijk dat menselijke ervaring altijd al gestructureerd is geweest door de technologische middelen die de ‘van nature kunstmatige’ mens van meet af aan heeft gebruikt, en dat deze technologieën bovendien evolueren door de tijd heen. De introductie van nieuwe technologieën brengt keer op keer een andere ervaring van het zelf, de medemens en de wereld met zich mee. Zo betekent het schrift in deze visie niet alleen een techniek om het menselijk geheugen te fixeren en daarmee te conserveren en deelbaar te maken, maar brengen de kenmerken van het schrift mediums specifieke denkstructuren, gedachtewijzen en ervaringen van de wereld met zich mee. Als we de vrij recent verworven inzichten inzake de *mediatic turn* volgen, dan mogen we veronderstellen dat ook het tijdperk van het technische beeld, dat zich op fundamentele punten onderscheidt van het ruwweg vierduizend jaar durende tijdperk van het schrift (Flusser 2014, 12), wordt gekenmerkt door een nieuw, voor het digitale medium specifiek verstaan van de wereld, de ander en onszelf. Waarheid en menselijke identiteit, wetenschap en communicatie, politiek en privacy; alles vershift van kleur in het licht van het digitale beeld. De digitale dubbelganger betekent in deze gedachtelij in de eerste plaats een digitaal gemedieerde kopie van een menselijk origineel, zoals we die aantreffen in de vorm van bijvoorbeeld een digitale foto of andere vormen van ‘datadubbels’. In de in paragraaf 0.5.6 te introduceren casestudies zal ik aan de hand van de wijsgerige antropologie van Plessner en de theorie van de technische mediatie meer in detail analyseren hoe deze digitale dubbelgangers precies worden geconstrueerd, wanneer nieuwe media worden gebruikt om onze identiteit tot uitdrukking te brengen.

Een thema dat door mijn gehele onderzoek, maar vooral in het derde hoofdstuk, een belangrijke rol speelt is dat van de menselijke identiteit. ‘Digitale dubbelgangers’ nopen er onder andere toe de ervaring (en technisch gemedieerde constructie) van menselijke identiteit en identiteitsconstructie op sommige punten te herdefiniëren. Daarbij zal ik niet alleen steunen op de hierboven genoemde theorie van Freud over het unheimliche en de wijsgerige antropologie van Plessner, maar ook ‘buurten’ bij een aantal andere theorieën op het gebied van identiteit. Dit begrip kent een lange en veelvormige (receptie)geschiedenis. De verscheidenheid aan betekenissen die aan het begrip kleef, heeft niet alleen te maken met het feit dat het zich in de loop van de tijd heeft aangepast aan de voortdurende veranderende wereld, maar ook omdat de betekenis afhankelijk is van het vakgebied van waaruit dit begrip worden benaderd en geanalyseerd. Psychologen, sociologen, politicologen en

juristen – deze opsomming pretendeert geen volledigheid – vullen het begrip anders in, wat mede heeft bijgedragen aan de veelheid van definities en een fikse bibliotheek gevuld met studies op ieder van deze deelterreinen. Zelfs wanneer we ons beperken tot één wetenschapsgebied, worden we alsnog geconfronteerd met een veelheid aan benaderingen en begrippen. Alleen al binnen de sociologie, om een voorbeeld te noemen, komen we een verscheidenheid aan termen tegen, zoals ‘persoonlijke identiteit’, ‘sociale identiteit’, ‘genderidentiteit’, ‘politieke identiteit’ en ‘etnische identiteit’. De citatenindex sociale wetenschappen laat zien dat tussen 1945 en 1970 ‘identiteit’ 895 keer werd genoemd als onderwerp, tegen respectievelijk 16.125 keer tussen 1991 en 2000 en maar liefst 38.079 keer tussen 2001 en 2010 (Reynolds 2015: 313). En sindsdien lijkt het, onder meer door de alomtegenwoordige identiteitspolitieke discussies, er zeker niet minder op zijn geworden. Dat de massaliteit en diversiteit van het onderzoek bijdraagt aan de verwarring die het begrip aankleeft, behoeft geen betoog.

Het is nadrukkelijk niet mijn pretentie in dit proefschrift een representatief overzicht te geven van de omvangrijke literatuur met betrekking tot ‘identiteit’. Ik heb mezelf de volgende beperkingen opgelegd. In de eerste plaats pretendeer ik niet een empirische of theoretische bijdrage te leveren aan het wetenschappelijk onderzoek binnen genoemde vakgebieden, maar is mijn oogmerk het onderzoek naar identiteit een ontologische c.q. wijsgerige-antropologische en media-theoretische verheldering en verdieping te geven. In de tweede plaats richt ik me in dit onderzoek uitsluitend op die aspecten van identiteit die aansluiten bij het dubbelgangermotief en het aspect van ‘vervreemding’ en *unheimlichkeit* dat de menselijke identiteit kenmerkt. De ontologische afstand die de mens volgens Plessner ervaart ten aanzien van zichzelf, de ander en de wereld, is – zo zal ik in het vervolg beargumenteren – niet alleen een mogelijkheidsvoorwaarde en vormende factor voor het bestaan van de ervaring van ‘dubbelgangers, maar ook van de specifieke ervaring van identiteit die zich daarbij voordoet. De specifieke vorm die identiteit verkrijgt, is daarbij afhankelijk van de technologie die de relatie tussen mens en zichzelf, ander en wereld medieert.

0.5.4 Hypothese

De twee hypothesen die in dit onderzoek zullen worden getoetst zijn

- 1) dat de productie van digitale dubbelgangers in de beeldcultuur een nieuwe mediumspecifieke uitdrukking en ervaring van identiteit bewerkstelligt bij personen die hetzij zelf dubbelgangers van zichzelf produceren hetzij geconfronteerd worden met door andere personen of algoritmen geproduceerde dubbelgangers van zichzelf; en
- 2) dat de productie van dubbelgangers unheimliche gevoelens met zich mee kan brengen die intenser zijn naarmate de persoon minder controle heeft over verschillende dimensies – volhardendheid⁵, toegankelijkheid en manipuleerbaarheid – van deze productie.

⁵ In de academische literatuur wordt vaak het synoniem ‘persistentie’ (*persistence*) gehanteerd om te verwijzen naar de hardnekkige aard van digitale artefacten. Omdat het Nederlandse begrip ‘volhardendheid’ (in het Van Dale Groot woordenboek van de Nederlandse taal aangemerkt als synoniem van ‘persistentie’) vaak betrekking heeft op personen (verwijzend naar een zekere hardnekkigheid of koppigheid in het karakter) wordt in academische literatuur vaak de voorkeur gegeven aan persistentie, aangezien het dan veelal wordt gebruikt voor niet-menselijke, digitale artefacten. Omdat digitale dubbelgangers zich bevinden op een unheimlich snijvlak

0.5.5 Methodologie en specifieke onderzoeksmethoden

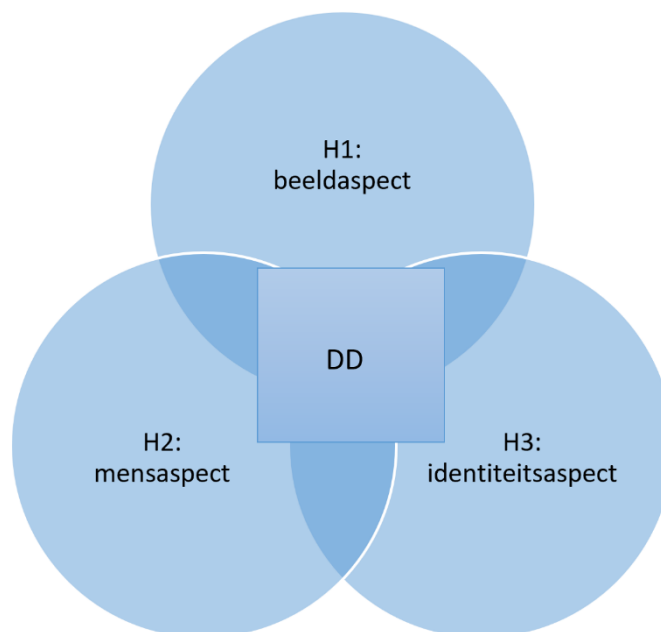
De algemene methodologie is in overeenstemming met het hermeneutisch-fenomenologische model als kwalitatief te karakteriseren. Het gaat daarbij om het vergroten van het inzicht in de betekenis van digitale dubbelgangers voor de identiteitsvorming en -ervaring. Daartoe worden twee specifieke onderzoeksmethoden gebruikt, namelijk:

0.5.5.1 Kwalitatieve theorievorming

De eerste drie hoofdstukken van dit onderzoek behelzen een kwalitatieve theorievorming op basis van literatuurstudie, conceptuele analyse en verbinding van relevante theorieën op het gebied van het onderzoek, zoals beschreven in paragraaf 0.5.3. Daarbij put ik, in lijn met het *fenomenologische* uitgangspunt van dit onderzoek, ook uit eerste-persoonservaringen van mijzelf, alsook gedocumenteerde door anderen beschreven eerste-persoonservaringen met diverse vormen van technologische bemiddeling die leiden tot de productie van digitale dubbelgangers. Persoonlijke levenservaring in de brede zin van het woord is en blijft een van de belangrijke bronnen binnen een hermeneutisch-fenomenologische benadering.

0.5.5.2 Multifocale benadering

De methodische aanpak zouden we multifocaal kunnen noemen, omdat ieder van de drie theoretische hoofdstukken de focus richt op een ander aspect van de digitale dubbelganger: beeld, mens en identiteit. Ieder hoofdstuk sluit steeds af met een bespreking van drie specifieke kenmerken van de digitale dubbelganger - volhardendheid, toegankelijkheid, manipuleerbaarheid – vanuit de voor dat hoofdstuk gekozen focus. Dat leidt tot een multifocaal begrip van de digitale dubbelganger met drie elkaar overlappende betekenislagen (zie Afbeelding 1).



Afb. 1 Multifocale analyse van de Digitale Dubbel (DD)

tussen artefact en persoon, geef ik echter de voorkeur aan 'volhardendheid', om de ambiguïteit van de digitale dubbelganger tot uitdrukking te brengen.

Dit multifocale beeld van de digitale dubbelganger zal in hoofdstuk 4 worden geconcretiseerd aan de hand van drie concrete casestudies.

0.5.5.3 Casestudies

Omdat termen als ‘verbeeldcultuur’ en ‘digitale dubbelgangers’ tamelijk theoretische en abstracte concepten zijn die als paraplu-begrippen betrekking hebben op een groot aantal verschillende typen van digitale dubbelgangers, wordt het in de eerste drie hoofdstukken ontwikkelde model van de digitale dubbelganger in het vierde en laatste hoofdstuk geconcretiseerd in drie casestudies, die elk een andere populaire ontwikkeling of populair gebruik van technologische middelen binnen de (ver)beeldcultuur belichten. Een kwalitatieve casestudie is, zoals het woord al zegt, het onderzoek van een specifieke casus of praktijkvoorbeeld, waarbij gebruik gemaakt wordt van verschillende onderzoeksmethoden – bijvoorbeeld etnografische beschrijving, participerende waarneming, interviews en discoursanalyse – om tot een zo volledig mogelijk begrip van de onderzochte casus te komen (Punch 1998, 150). Casestudies fungeren soms als voorstudies, ter voorbereiding van een grotere onderzoeksopzet. Ze kunnen echter ook worden gebruikt om een ontwikkelde theorie en de daaruit voortvloeiende hypothese of model te onderzoeken. Daarbij wordt enerzijds de theorie toegepast op de casus om te bezien of de theorie helpt het inzicht in het onderzochte concrete verschijnsel te verbreden en/of verdiepen, en anderzijds kan de casestudie ook helpen te toetsen of de theorie en daaruit voortvloeiende hypothese bijstelling behoeft. Door de combinatie van kwalitatieve theorievorming met casestudies hoop ik de voordelen van beide methoden te kunnen benutten en tegelijkertijd het nadeel te vermijden dat kleeft aan de verabsolutering van een van beide methodische benaderingen. Het combineren van theorie met casestudies kan ook bijdragen aan de ontwikkeling van een meer genuanceerd beeld van de gebruikers van digitale technologieën. Ann Gray stelt dat je in de geesteswetenschappen twee uitersten kan onderscheiden. Aan de ene kant het overdrijven van wat ze ‘het ideologisch geconstrueerde subject’ noemt. Lijnrecht daartegenover staat een dominante focus op ‘de actieve en creatieve menselijke actor’. Waar de theoreticus die ‘te lang onder het licht van zijn bureaulamp naar papieren heeft gestaard’ doorgaans de eerstgenoemde benadering heilig verklaart, zal de etnograaf ‘die te lang op de straathoek heeft gestaan’ meestal alle nadruk leggen op het belang van de laatstgenoemde benadering (Gray 1997, 95). Waar beide benaderingen tot interessante inzichten kunnen leiden, is het mijn streven een balans te vinden tussen beide benaderingen, om een ‘dead-end canyon of impossible dualisms’ te voorkomen (Pickering 2008, 21). Het is niet mijn pretentie door middel van casestudies de hypothese in dit proefschrift te *bewijzen*. Ik bied een hermeneutische interpretatie van het fenomeen digitale dubbelgangers, waarbij de cases onderdeel zijn van de hermeneutische cirkel; ze fungeren als concrete voorbeelden van digitale dubbelgangers welke ik interpreteer op basis van mijn hypothese (Heidegger en Gadamer zouden spreken van een voorbegrip), hetgeen weer bijdraagt aan een verfijning van het inzicht van het fenomeen en de geformuleerde hypothese.

Bij de keuze van de drie casestudies die in het vierde hoofdstuk gepresenteerd worden, heb ik in de eerste plaats gekozen voor praktijken die niet heel uitzonderlijk, maar algemeen gangbaar zijn in de digitale verbeeldcultuur. Daarbij heb ik me ook laten leiden door de in het onderzoek ontwikkelde theorie van de digitale dubbelganger en de in paragraaf 0.5.4 gepresenteerde hypothesen. Dat wil zeggen dat in ieder van de cases de rol van de digitale dubbelgangerpraktijk op de identiteitsvorming

duidelijk moet zijn, en dat daarin tevens het thema van de unheimlichkeit op de voorgrond treedt.⁶ De gekozen cases – *selfies*, *internet memes* en *deepfakes* voldoen aan de genoemde criteria. Ten aanzien van de gangbaarheid dient daarbij te worden aangetekend dat waar selfies en internet memes inmiddels behoren tot de dominante digitale dubbelgangerpraktijken, deepfake een tamelijk recent verschijnsel en daardoor een nog wat minder gangbare praktijk is, die echter door de groeiende beschikbaarheid van daartoe benodigde soft- en hardware in de loop van mijn onderzoek een duidelijke opmars heeft gemaakt en ook in de publieke ruimte steeds meer aandacht heeft verworven. Dat alle drie de cases bovendien geen ‘eendagsvliegen’ lijken te zijn, draagt bij aan hun relevantie als casus.

De eerste van mijn twee onderzoekshypothesen heeft de keuze van de genoemde cases mede bepaald in de zin dat zij de *onderlinge verschillen in mediums specifieke ervaring* van de dubbelganger goed laten uitkomen. Met selfies, internet memes en deepfakes is gekozen voor drie cases waarin vervreemding steeds op een andere, maar groeiend vervreemdende wijze geschiedt. Bij de selfie gaat het om vervreemding door het ‘digitaal verbeelden van het zelf door het *zelf*’, bij de internet meme het ‘verbeelden van het zelf door een *ander*’, en bij deepfake is de *technologisch verbeelde dubbelganger* in belangrijke mate het product van kunstmatig-intelligente algoritmen, waarbij het kunstmatige karakter van deze dubbelgangers ongemerkt verdwijnt achter hun schijnbare levensechtheid. Dat leidt niet alleen tot een nog hogere mate van vervreemding, maar maakt deze deepfake technologie ook tot een belangrijk manipulatiemiddel in het intermenselijke verkeer. In de casestudies richt ik me telkens op de *relatie* die het ‘origineel’ onderhoudt tot zijn dubbelganger(s).

Met betrekking tot de tweede hypothese geldt dat de drie cases ook een afnemende controle door het ‘origineel’ van de dubbelganger te zien geven. Waar de maker van de selfie in grote mate de digitale dubbelganger onder controle heeft, gaan bij de internet meme andere personen aan de haal met de digitale dubbelganger, bijvoorbeeld door deze in een andere context te plaatsen en daarmee op een andere, vaak ongewenste wijze te ‘framen’ dan de maker. In het geval van deepfake beelden – meer in het bijzonder deepfake pornografische beelden – lijkt de digitale dubbelganger door het hoge fictieve en beweeglijke karakter van dergelijke content – anders dan bij het niet-fictieve en in het verleden gefixeerde foto van een persoon – als het ware een ‘eigen leven’ te gaan leiden, waardoor de unheimlichkeit die gepaard gaat met het verlies aan controle hier vermoedelijk het sterkst aanwezig is.

0.6 BEKNOPT OVERZICHT VAN WAT VOLGT

Het *eerste hoofdstuk - De dubbelganger in de verbeeldcultuur* – bestaat uit drie delen. In de eerste paragraaf introduceer ik aan de hand van een aantal toonaangevende onderzoekers op het gebied van de visual studies – waaronder Benjamin, Mitchell en Flusser - de verbeeldcultuur en schets ik de achtereenvolgende mechanische en digitale stadia die met betrekking tot de wending naar het beeld kunnen worden onderscheiden. In de tweede paragraaf sta ik stil bij de fundamentele dubbelzinnigheid van het beeld. Daarbij zal ik met Jay laten zien dat de ambiguïteit en ambivalentie van het beeld mede tot uitdrukking komen in de tegengestelde houdingen van beeldverwerping en

⁶ Hoewel, zoals ik in de dit proefschrift zal proberen aan te tonen, het dubbelgangerdom en de daarbij behorende unheimliche gevoelens eigen zijn aan de menselijke conditie, treden ze niet in alle menselijke ervaringen in gelijke mate op de voorgrond. Bij ervaringen waarin onze identiteit in het geding is, is dit evenwel heel vaak juist wel het geval. Vandaar dat er is gekozen voor drie cases die om identiteitsvorming draaien.

beeldverheerlijking. In de derde paragraaf introduceer ik de figuur van de dubbelganger en zal ik betogen dat de besproken dubbelzinnigheid zich ook bij de digitale dubbelgangers opdringt.

In het *tweede hoofdstuk – Antropologie van de technisch gemedieerde dubbelganger* – ga ik in aan de hand van Plessner's filosofie van de levende natuur in op de wijsgerige antropologische dimensie van het dubbelgangerdom en op de technologische mediatie daarvan in onze huidige cultuur. In de eerste paragraaf geef ik een schets Plessner's wijsgerige antropologie. Nadat ik in een vergelijking met de open en gesloten positionaliteit van plant en dier, de menselijke excentriciteit heb beschreven en de drie werelden waarin de mens verblijft (binnen-, buiten-, en medewereld) uiteen heb gezet, ga ik nader in op de drie antropologische grondwetten die volgens Plessner uit de menselijke excentriciteit voortvloeien: die van de natuurlijke kunstmatigheid, de bemiddelde onmiddellijkheid en het utopische standpunt. Tegen die achtergrond betoog ik in de tweede paragraaf dat het dubbelgangerdom eigen is aan de menselijk levensvorm en maakt dat wij in ons leven voortdurend rollen spelen. In die context sta ik ook kort stil bij de implicaties daarvan voor de menselijke authenticiteit. In de derde paragraaf bespreek ik aan de hand van techniekfilosofen Ihde en Verbeek de technologische mediatie van de dubbelganger in het digitale tijdperk. In aanvulling op typologie van deze denkers onderscheid ik daarbij ook de *vervreemdingsrelatie* en ga ik in op de verschillen tussen *Leib-* en *Körper*mediaties. Daarbij bespreek ik ook wat ik de hermeneutische spiraal tussen decentrerende en recentrerende en tussen inlijving en ex-corporatie noem.

In het *derde hoofdstuk – De unheimliche identiteit van de dubbelganger* – zoom ik nader in op de impact van de digitale dubbelgangers op de menselijk identiteit. In de eerste paragraaf schets ik, na een korte analyse van het begrip 'identiteit', de narratieve identiteitstheorie van Dilthey en Ricoeur. In de tweede paragraaf ga ik – aanknopen bij het werk van Plessner, Goffman en Freud – nader in op vijf kenmerken van het unheimliche karakter van de menselijke identiteit. Ik onderscheid daarbij open en gesloten dubbelgangers en wijs op de noodzaak van 'grensmanagement met betrekking tot onze identiteit.' In de derde paragraaf ga ik, aan de hand van drie variabelen die ik ten aanzien van de digitale dubbelganger onderscheid - de mate van volhardendheid, manipulatie en toegankelijkheid - nader in op de onderscheiden mediums-specifieke vormen die de unheimlichkeit kan aannemen. Daarmee wordt tevens de toegang ontsloten tot de drie casestudies in het vierde hoofdstuk.

In het vierde en laatste hoofdstuk bespreek ik de drie genoemde drie representatieve cases van technologische mediatie van het dubbelgangerdom: *selfies*, *internet meme* en *deepfake*. In deze verkennende analyses en interpretaties zal ik deze fenomenen (en enkele concrete voorbeelden van deze fenomenen in het bijzonder) telkens vanuit drie perspectieven die aanknopen bij theoretische beschouwingen in de eerste drie hoofdstukken: het beeldaspect, het mensaspect en het identiteitsaspect. In het eerste deel van elke case staat – onder de noemer 'beeldaspect' – het perspectief van de beeldcultuur en het fenomeen als 'beeld' centraal. In het tweede deel – onder de noemer 'mensaspect' – vervolgens het perspectief van Plessner's ontologie en de classificatie van verschillende mens-techniek-zelf relaties. En in het derde deel van elke case, ten slotte, staat – onder de noemer 'identiteitsaspect' – het perspectief van de mens als dubbelganger en rollenspeler en het mediums-specifieke unheimliche centraal. De drie door mij onderscheiden variabelen van het digitale beeld en de digitale dubbelganger in het bijzonder – volhardendheid, manipuleerbaarheid en toegankelijkheid – zullen hierbij steeds als *focale dimensies* functioneren.

In het besluit, ten slotte, zal ik aan de hand van mijn onderzoeksvragen terugblikken op de belangrijkste bevindingen, deze evalueren en waarderen en afsluitend vooruitblikken op mogelijk vervolgonderzoek.

