



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).

5. Tot besluit

Met de analyse en interpretatie van de drie cases in het voorafgaande hoofdstuk, komt de reis door de wonderlijke wereld van digitale dubbelgangers, die aanving met Neil Gaiman's hedendaagse sprookje over het meisje Coraline en haar ervaringen met unheimliche dubbelgangers in een even unheimliche spiegelwereld, tot zijn einde. In dit korte, afsluitende hoofdstuk wil ik de afgelegde weg kort recapituleren, evalueren wat deze reis heeft opgeleverd en op basis daarvan enkele praktische aanbevelingen doen.

5.1 TERUGBLIK

Het doel van dit proefschrift, zoals geformuleerd in de Introductie, is het verwerven van inzicht in de rol die visuele digitale dubbelgangers in de huidige onlife cultuur spelen bij de totstandkoming van onze identiteit. Daartoe heb ik de volgende onderzoeksvraag opgesteld:

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? (0.3)

Die onderzoeksvraag heb ik vertaald in drie deelvragen, die ik, zoals ik in hoofdstuk 0 heb uiteengezet, vanuit drie verschillende disciplinaire invalshoeken heb benaderd: 1. de vraag naar de ontologische status van visuele digitale dubbelgangers – het *beeldaspect* – vanuit de visual culture studies en mediastudies; 2. de vraag naar de impact van technisch gemedieerde dubbelgangers op onze identiteit – het *mensaspect* – vanuit de wijsgerige antropologie en techniekfilosofie; en 3. de vraag naar unheimliche dimensie van onze identiteit – het *identiteitsaspect* – vanuit de wijsgerige antropologie en de menswetenschappen (in het bijzonder de psychoanalyse en roltheorie).

De beantwoording van deze vragen vond plaats binnen een hermeneutisch-fenomenologisch model van de mens en de menselijke cultuur, waarbij gebruik gemaakt werd van verschillende kwalitatieve theorieën afkomstig uit de genoemde disciplines, waarbij deze op multifocale wijze zijn aangewend.

Op basis van de theoretische bevindingen uit de hoofdstukken (1-3), die gewijd waren aan de drie genoemde deelvragen, werden in hoofdstuk 4 drie cases waarin drie verschijningsvormen van de digitale dubbelganger centraal stonden (respectievelijk selfies, internet memes en deepfakes) verkennend geanalyseerd en geïnterpreteerd. Daarbij heb ik me met name gericht op de volgende twee hypothesen:

1. dat de productie van digitale dubbelgangers in de beeldcultuur een nieuwe mediumspecifieke ervaring bewerkstelligt bij personen die hetzij 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 – volhardendheid, toegankelijkheid en manipuleerbaarheid – van deze productie.

In hoofdstuk 1 stond het *beeldaspect* van de digitale dubbelganger centraal. Na een algemene inleiding over de (post)moderne (ver)beeldcultuur en de ‘beeldwording van de wereld’ (Heidegger), werd nader ingegaan op de rol die mechanische reproductie (Benjamin) en digitale recombinate van deze technische beelden (Flusser) in de (ver)beeldcultuur spelen. In het tweede deel van het hoofdstuk heb ik vervolgens de talkrijke connotaties van het beeld (Mitchell) in kaart gebracht en heb ik stilgestaan bij ambiguïteit en ambivalentie van het beeld in de sterk oculair georiënteerde westerse cultuur (Jay), die heeft geleid tot zowel beeldverheerlijking als beeldverwerping. Daarbij werd in het bijzonder ingegaan op het panopticon en de daarop gebaseerde digitale varianten die meer recent tot ontwikkeling zijn gekomen in de (ver)beeldcultuur. Het derde deel van dit hoofdstuk was gewijd aan de lange geschiedenis van de verbeelding van dubbelgangers, die uitmondde in de digitale dubbelgangers die onze huidige onlife cultuur bevolken. In het vierde en laatste deel van het hoofdstuk bespreek ik drie dimensies aan de hand waarvan de verbeelde digitale dubbelgangers kunnen worden geordend: volhardendheid, toegankelijkheid en manipuleerbaarheid.

In hoofdstuk 2 werd de digitale dubbelganger vanuit het *mensaspect* geanalyseerd en geïnterpreteerd. Het vertrekpunt is de wijsgerige antropologie van Plessner. In het eerste deel van dit hoofdstuk werd aan de hand daarvan uiteengezet dat de mens met andere dierlijke levensvormen een centrische positionaliteit deelt, maar zich daarvan onderscheidt doordat de mens tegelijkertijd een excentrische positie inneemt, ten gevolge waarvan hij een objectiverende positie inneemt ten opzichte van zijn binnenwereld, de hem omringende buitenwereld en de hem dragende medewereld. De excentrische positionaliteit maakt dat de mens een van nature kunstmatig wezen is, dat zichzelf enkel kan realiseren via de omweg van culturele en technische artefacten, hoewel die realisatie vanwege zijn excentrische positie onvermijdelijk utopisch moet blijven. In het tweede deel heb ik uiteengezet dat de excentrische positionaliteit ook maakt dat de dubbelgangerdom een fundamentele eigenschap is van de menselijke levensvorm, die wordt gekenmerkt door een fundamentele gebrokenheid. Deze werd toegelicht aan de hand van de psychoanalytische theorie van het spiegelstadium (Lacan). In het derde deel werd de focus gericht op de wijze waarop technologieën functioneren als vormen van zelfreflectie. Aan de hand van de theorie van technologische mediatie (Ihde, Verbeek) worden daarbij verschillende typen mens-techniek relaties onderscheiden (variërend van inlijving tot immersie), waarbij de smartphone tevoorschijn trad als een ‘relatiemakelaar’ die de verschillende mens-techniekrelaties aan elkaar verknoopt. Aanknopen bij de inlijvingsrelatie werd betoogd dat er bij de mens-techniekrelaties behalve van incorporatie ook sprake kan zijn van excorporatie, die gepaard gaat met een meer of minder radicale zelfvervreemding. In het vierde deel wordt ook dit hoofdstuk wordt afgesloten met een analyse van de dimensies volhardendheid, toegankelijkheid en manipuleerbaarheid van de digitale dubbelganger, ditmaal vanuit het antropologische perspectief.

In hoofdstuk 3 stond het *identiteitsaspect* van de technologische mediatie centraal, waarbij de focus werd gericht op het unheimliche karakter dat de technologisch gemedieerde identiteitsvorming in meer of mindere mate kan vertonen. Nadat in het eerste deel de logische, psychologische en ontologische dimensie van de menselijke identiteit werd uiteengezet, werd het voor de menselijke identiteit kenmerkende dubbelgangerdom deze in het tweede deel nader toegelicht met behulp van Plessners sociologische theorie van het rollenspel. Aansluitend werd het unheimliche karakter van de dubbelganger toegelicht aan de hand van een reeks bespiegelingen die in het voetspoor van Jensch en

Freud zijn gewijd aan dubbelgangers in de literatuur en technologisch gemedieerde' beeldcultuur (Lacan, Barthes, Foucault). Dit mondde uit in de beschrijving van vijf aspecten van unheimlichkeit: onvertrouwdheid, verlies van controle, het zichtbaar worden van wat onzichtbaar had moeten blijven, onwillekeurige herhalingen en de vervaging van het onderscheid tussen realiteit en fantasie. In het derde deel werd vervolgens nader ingegaan op hoe deze vijf kenmerken in het tijdvak van de digitale technologieën worden gemedieerd. Ook dit hoofdstuk werd besloten met een analyse van de dimensies volhardendheid, toegankelijkheid en manipuleerbaarheid, ditmaal met betrekking tot de unheimliche identiteit.

In het vierde en laatste hoofdstuk werden de bevindingen uit de voorafgaande drie theoretische hoofdstukken toegepast op en getoetst aan drie voor het ontstaan van unheimliche identiteit relevante kwalitatieve cases: *selfies*, internet *memes* en *deepfake*. Daarbij werd de betreffende verbeeldtechnologie telkens achtereenvolgens vanuit het beeldaspect, het mensaspect en het identiteitsaspect geanalyseerd en geïnterpreteerd. Hoewel bij de selfie de mate van vertrouwdheid en controle aanzienlijk is, laten verschijnselen als *selfie dysmorphia* zien dat dit type 'identiteitsmanagement' gemakkelijk kan leiden tot een vervaging tussen realiteit en fantasie en daardoor ook unheimliche gevoelens en vervreemding kan oproepen. De casus van de internet memes liet zien dat dit laatste bij deze digitale dubbelgangers nog in sterkere mate het geval is. Dat heeft vooral te maken met het feit dat in dit geval afbeeldingen van bestaande personen door andere personen voortdurend worden gemuteerd, waardoor er bij de personen die het overkomt een sterk verlies van controle optreedt, die slechts ten dele kan worden gecompenseerd doordat slachtoffers niet zelden de meme persoonlijkheid toe-eigenen en te gelde brengen, of er een zekere cultstatus aan ontlenen. De deepfake casus, die zich concentreerde op het steeds vaker voorkomende pornografische sub-genre (bijvoorbeeld in de vorm van wraakporno), liet zien dat de slachtoffers van dit sub-genre de sterkste gevoelens van unheimlichkeit ondervinden. Niet alleen verliezen ze controle over hun digitale dubbelgangers, maar de onwillekeurige herhalingen en de vervaging tussen realiteit en fantasie maken dat deze vorm van 'digitaal seksueel misbruik' bij de slachtoffers vergelijkbare lichamelijke reacties oproept als bij een offline verkrachting.

5.2 EVALUATIE

Ik hoop met mijn onderzoek een bescheiden bijdrage te hebben geleverd aan wat ik met Floridi in de Introductie heb aangeduid als "een nieuwe 'taal' om de wereld in het 'hyperconnected' tijdperk beter te doorgronden" (0.4). Meer toegespitst hoop ik met mijn onderzoek een beter begrip mogelijk te maken van de rol die digitale media – meer in het bijzonder drie dispositieven die geheel of in belangrijke mate zijn gericht op de vervaardiging van digitale dubbelgangers (in de vorm van al dan niet zelfgemaakte en gemanipuleerde afbeeldingen van personen) – spelen in de huidige, radicaal technologisch bemiddelde samenleving gekenmerkte onlife samenleving. Dit onderzoek is in meerdere opzichten begrensd. In de eerste plaats is met de focus op digitale dubbelgangers in de drie genoemde dispositieven slechts een heel klein deel van de hedendaagse, veelomvattende onlife cultuur in beeld gebracht. En zelfs binnen deze categorie heb ik me primair gericht op visuele dubbelgangers, en niet, of althans in veel mindere mate op dubbelgangers waar het numerieke (BSN-nummer), talige (Basisregistratie Personen) of auditieve (geluidsopname stem) sterker op de voorgrond treden. Bovendien is bij de visuele dubbelgangers de focus ook nog eens voornamelijk gericht geweest op de vervreemdende en unheimliche effecten die door genoemde visuele dispositieven worden opgeroepen. Evenwel hoop ik dat de analyses en interpretaties, mede doordat ze tegen de achtergrond van een meer omvattende presentatie van de (post)moderne beeldcultuur,

digitale media en de technisch medieerde mens zijn gepresenteerd, een adequaat beeld opleveren van een kenmerkende unheimliche dimensie van een belangrijk deel van onze gemedieerde ervaringen in de huidige onlife samenleving.

De begrenzing van dit onderzoek hangt niet alleen samen met het *object* van onderzoek – het feit dat uit de veelomvattende onlife wereld slechts een specifiek fenomeen (de digitale dubbelganger) en daarbinnen ook weer slechts een beperkt aantal categorieën dubbelgangers (selfies, internet memes en deepfake video's) werd bestudeerd, maar ook met de *methode* met behulp waarvan dit object werd bestudeerd. Zoals in het methodische hoofdstuk is uiteengezet, is er gekozen voor een kwalitatieve benadering, met uitsluiting van meer kwantitatieve methoden van onderzoek. Dat neemt overigens niet weg dat de geboden kwalitatieve theorievorming niet behulpzaam zou kunnen zijn voor kwantitatieve onderzoekers. Alvorens een deel van de empirische werkelijkheid kwantitatief kan worden onderzocht, dient deze begripsmatig te worden afgebakend en verhelderd. Het onderhavige onderzoek hoopt daaraan een vruchtbare bijdrage te hebben geleverd.

Daarbij dient tevens te worden aangetekend dat er ook binnen een kwalitatieve benadering onvermijdelijk keuzes moeten worden gemaakt. De menselijke levensvorm en menselijke cultuur worden gekenmerkt door een grote mate van complexiteit. Het is samenhangend geheel, dat vele, elkaar onderling vooronderstellende dimensies kent: psychologische, sociale, historische, politieke, economische, technische, artistieke, filosofische, religieuze, et cetera. Om de werkelijkheid volledig te doorgronden zou men al deze en de talloze in de zojuist gegeven opsomming ontbrekende dimensies in het onderzoek moeten betrekken. Dat is om uiteenlopende praktische redenen onmogelijk. Wel nodigt mijn aanpak – zo hoop ik – uit om mijn digitale dubbelgangersmodel verder uit te breiden met meer perspectieven, die telkens weer een nieuwe dimensie van vergelijkbare of andersoortige digitale dubbelgangers helpen bloot te leggen.

Omdat de menselijke cultuur voortdurend in ontwikkeling is, is ieder onderzoek ervan ook onvermijdelijk voorlopig. Ook de digitale dubbelganger kan vanuit vele dimensies en combinaties van dimensies worden benaderd en zeker in de huidige, zich razendsnel ontwikkelende onlife wereld is de voorlopigheid van ieder onderzoek overduidelijk. Zo zou een analyse van de selfie er inmiddels alweer anders uitzien; TikTok heeft in 2023 AI filters beschikbaar gesteld op de app die de selfie het gebied van de deepfake video intrekt en de gebruiker in staat stelt om op reeds zeer overtuigende wijze tot tiener te worden omgetoverd (*Teenage Look* filter) of vol in de make-up (*Bold Glamour* filter) op bewegend beeld te verschijnen. Zoals ik in hoofdstuk 4 liet zien, draagt deepfake technologie door haar mediums specifieke kenmerken een veel groter potentieel voor (zeer) unheimliche zelf-ervaringen in zich. De recente ontwikkelingen op het gebied van selfie-technologie maakt daarom een discussie over de mogelijke nadelen van het selfie-fenomeen nog een stuk prangender. We zijn, zo schrijft Sander Duivestijn in een opiniestuk voor NRC, inmiddels de grens van de *uncanny* valley overgestoken wat betreft selfie-filters. “Met de ongecontroleerde groei van allerlei AI-tools wordt wederom een stap in de verkeerde richting gezet. De roep om ethisch verantwoorde AI is levensgroot. Deze kaders worden niet door de techreuzen zelf ingevuld. Overheden moeten nu hun wet- en regelgeving op orde brengen om verder gezichtsverlies te voorkomen” (Duivestijn, NRC 12 maart 2023).

Juist omdat onze wereld en ons leven voortdurend verandert, daagt de wereld en ons leven ons telkens opnieuw uit de wereld en onszelf te interpreteren teneinde ons te kunnen oriënteren in het leven en onze handelingsopties te kunnen overwegen.

Met de keuze om in mijn multifocale model de focus te richten op beeld-, mens- en identiteitsaspecten van de digitale dubbelganger hoop ik een bijgedragen te hebben aan een beter begrip van de impact die de in onze wereld steeds vaker opdoemende dubbelgangers hebben op ons

leven en een model en ‘taal’ te hebben ontwikkeld die kan bijdragen aan het definiëren van deze verschillende soorten dubbelgangers. Hoewel er zich door de ‘spiraalvorm’ van het door mijn geconstrueerde model onvermijdelijk soms wat herhaling voordoet omdat eenzelfde karakteristiek opnieuw wordt belicht, kan ik na het uitwerken van deze drie cases concluderen dat deze werkwijze mij in staat heeft gesteld om de mediumspecifieke eigenschappen van deze verschillende dubbelgangers in beeld te krijgen, hetgeen ook hielp het mediumspecifieke karakter van het unheimliche te belichten. Het stelt in staat om – al dan niet subtiel – verschillen in de aard van de mens-techniek-zelf relaties die de digitale dubbelgangers oproepen beter te doorgronden en op begrip te brengen.

Vanzelfsprekend wil ik geenszins beweren dat dat de meer radicale vormen van vervreemding die ik in de cases beschrijf – *selfie dysmorphia*, de transformatie van je portret tot een virale internet en het ongewild tot hoofdpersonage worden in een pornografische deepfake – tot de alledaagse ervaring van de gemiddelde gebruiker van digitale media behoren. Gelukkig is dat niet het geval en bieden deze digitale dubbelgangerfenomenen stuk voor stuk ook mogelijkheden en voordelen waar het identiteitsconstructie en zelfervaring betreft. Deepfakes, bijvoorbeeld, staan in een lange traditie van millennia oude beeldtechnologieën die zowel de mooiste vruchten van de menselijke verbeelding als de laagste aandriften tot uitdrukking hebben gebracht, hetgeen van oudsher tot zowel beeldverheerlijking als -verwerping heeft geleid (1.2.1.1). Dat ik in het geval van dit onderzoek en de casestudy de focus heb gelegd op de unheimliche dimensie van deze technologie, wil niet zeggen dat er naast de genoemde gevaren ook beloften zijn die de deepfake technologie óók in zich draagt, zonder daarbij de verantwoordelijkheid die daarmee verbonden is te veronachtzamen. Of zoals Kerner and Risse het formuleren:

Deepfake technology incorporates the ability to synthesize imagery, giving smaller-scale creators similar capacities for bringing imaginative creativity to life. The common person’s dream of a creative empire might materialize. There is a thin boundary between inflicting an epistemic wrong by casting somebody in, say, a pornographic video produced and spread with the intention or net effect of undermining how somebody else is perceived, and the living-out of fantasies that would be part and parcel of an expansion of creative possibilities by deepfake technology. Legal regulation needs to draw the line. (Kerner and Risse 2020, 103),

De radicale voorbeelden die ik heb gehanteerd in dit proefschrift maken – als een digitaal vergrootglas – aspecten zichtbaar van de ervaring die iedere gebruiker van digitale technologieën die wordt geconfronteerd met meer of minder vrijwillig tot stand gekomen digitale dubbelgangers van zichzelf zal herkennen. Van tamelijk onschuldige confrontaties met onverwachte afbeeldingen van onszelf op het internet tot ernstige vormen van identiteitsfraude, waarvan volgens de *Monitor Identiteit 2021 Bezit, gebruik en misbruik van identiteitsmiddelen* (Brummelkamp et al. 2022) in 2021 3,0 % van de Nederlandse bevolking mee te maken had (waarvan het grootste deel jonger dan 45 jaar). En niet minder dan 26% (e-mail, webwinkels) tot 30% (sociale media) van de internetgebruikers vreest daarvan slachtoffer te worden. Het gaat om een groot aantal verschillende vormen, zoals creditcardfraude, misbruik van DigID, Marktplaatsfraude, overname van account, phishing en Whatsapp hulpvraagfraude. De lijst in de monitor is nog veel langer. Unheimliche identiteitservaringen zijn bij het gebruik van digitale media allerm minst uitzonderlijk, ze doen zich voor bij een substantieel deel van de gebruikers. En dan heb ik het nog niet over de unheimliche ervaringen die het gevolg zijn van dubbelgangerterreur, zoals bij het digitaal pesten door medeleerlingen, collega’s of familieleden.

Dat ik in het onderzoek de nadruk heb gelegd op de unheimliche kant van de digitale dubbelgangers betekent niet dat ik zou willen pleiten voor het afzien van de besproken digitale media of dat ik – als een digitale Plato (1.2.1.1) – de digitale dubbelgangers uit de ideale staat zou willen verbannen. Niet alleen omdat de digitale dubbelgangers vaak ook nuttig zijn (denk aan accounts, DigID) en veel genoegens en plezier verschaffen (en dat geldt ook voor veel selfies, memes en deepfakes), maar ook het naïef zou zijn te denken dat wij een louter heimlich leven zouden kunnen leiden. Een van de redenen is dat de besproken dispositieven een uitdrukking vormen van wat wij als centrisch-excentrische wezens onvermijdelijk zelf altijd al zijn geweest en zullen blijven (zolang wij mensen blijven): dubbelgangers die onvermijdelijk altijd, en in het onlife leven in het bijzonder, door een sfeer van unheimlichkeit zijn omringd. Het punt is evenwel dat daarin, zoals ik heb proberen aan te tonen in dit proefschrift, gradaties bestaan, afhankelijk van de dominantie van de Körper-ervaring.

Even naïef zou het zijn te denken dat de door ons geschapen technologieën weer teniet gedaan zouden kunnen worden. De door Floridi genoemde vier grote transformaties, waarnaar ik in Introductie verwees (0.4) – het vervagen van een onderscheid tussen realiteit en virtualiteit; het vervagen van onderscheidingen tussen mens, machine en natuur; de ommekeer van informatie-schaarste naar informatie-overvloed; en de verschuiving van het primaat van op zichzelf staande dingen, eigenschappen en binaire relaties, naar het primaat van interacties, processen en netwerken (Floridi 2015, 2) – laten zich niet keren. Dat mag een geluk heten voor zoverre deze transformaties ons helpen ons leven op een zinvolle en waardenvolle wijze te leven, maar de onomkeerbaarheid geldt ook voor het onheil dat ze meebrengen. Digitale technologieën zijn niet uitsluitend heilzaam en ook evenmin enkel rampzalig, maar nog minder zijn ze neutraal.

Eenmaal geopend, laat de met goud en edelstenen versierde doos van Pandora, waarin zich alle tegenslagen en onheil die een mens maar kunnen treffen - ziektes, verbittering, pijn en alle mogelijke kwaad - zich niet meer sluiten. Gelukkig bevatte de doos van Pandora als laatste ook, in de vorm van een vogel, de hoop. De gerechtigde hoop is dat we de genoemde tegenslagen en onheil in ieder geval tot op zekere hoogte kunnen bedwingen door de keuzes die we maken bij het ontwerpen en toelaten en gebruiken van de digitale technologieën in ons leven. Daartoe is het om te beginnen nodig dat de nieuwe ‘taal’ waar het manifest van Floridi en de zijnen om vraagt, opheldering verschaft in vragen rondom verantwoordelijkheid, aansprakelijkheid, (ervaren) vrijheid, (on)gelijkheid in het licht van “increasinly mediated identities” (Floridi 2015, 9) en van de overvloed en afhankelijkheid van informatie, datamanipulatie, datavolhardendheid, privacy, autonomie en machtsverhoudingen online (idem, 8-11). Die opheldering is geen eenmalige opgave, aangezien digitale media zich in een rap tempo ontwikkelen en voortdurend nieuwe en niet zelden onverwachte mediumspecifieke effecten veroorzaken. Ik hoop daar, zoals gezegd, met dit proefschrift een bescheiden bijdrage aan die niet-aflatende opgave te hebben geleverd.

5.3 VOORUITBLIK

Hoewel het verwerven van dergelijke inzichten een respectabel doel op zich is (dat heet tegenwoordig in het onvermijdelijke Engels *curiosity driven research*), hoop ik echter dat deze inzichten ook lezers zullen stimuleren om die inzichten een praktisch vervolg te geven, in een poging de unheimlichkeiten die in de voorafgaande cases zijn besproken waar mogelijk te bedwingen en zo ons onlife leven leefbaar te houden. Ik denk daarbij bijvoorbeeld aan *onderwijs*, *design* en *regulering*.

Hoewel inzicht alleen de wereld niet verandert, dragen pogingen de wereld zonder inzicht te veranderen, een grote kans in zich om verkeerd uit te pakken. *Onderwijs* – in het onderhavige geval scholing in digitale mediawijsheid – is in die zin een noodzakelijke voorwaarde als we digitaal onheil willen voorkomen. Zoals geletterdheid onontbeerlijk is in de wereld van het schrift, zo vereist het leven in de onlife cultuur digitale geletterdheid. Dat vereist het verwerven van inzicht in de werking van de digitale technologieën en media. Het aantal cases dat ik in dit proefschrift heb kunnen beschrijven en interpreteren was, zoals ieder onderzoek in deze onmetelijke digitale wereld, onvermijdelijk beperkt. Ik hoop dat dit proefschrift als een bescheiden toolbox kan fungeren, die andere onderzoekers en onderwijzers in staat stelt ook andere typen digitale dubbelganger en andersoortige uitingen van de digitale fantasie van de mens te onderzoeken, teneinde het door Floridi et al. gevraagde inzicht verder te verdiepen. Maar gezien de snelle ontwikkeling in de onlife wereld van telkens nieuwe mediadispositieven, dienen zich niet alleen steeds nieuwe objecten van onderzoek aan, maar dient ook de toolbox voortdurend te worden aangevuld met nieuwe instrumenten.

Voor van nature kunstmatige wezens is inzicht echter niet genoeg. We zijn, en in steeds toenemende mate, van onze digitale artefacten afhankelijk. Onze smartphone fungeert steeds meer als het besturingssysteem van ons onlife leven. We dienen onze kunstmatige middelen, zoals de digitale media die ik in dit proefschrift heb besproken, zo te ontwerpen dat ze ons ondersteunen in een verstandig en liefst ook nog wijs gebruik ervan. Bijvoorbeeld door hun werking *transparant* en *verklaarbaar* te maken. *Design* kan daarin een belangrijke rol spelen. Het is verheugend dat technische opleidingen steeds meer de implementatie van dergelijke waarden – *moralizing technology* en *ethics by design* – tot een integraal deel van het ontwerpproces maken. Maar minstens zo belangrijk is het dat gebruikers zelf tot ontwerpers worden van hun media. Als techniek, zoals Plessner beargumenteert, deel is van de menselijke levensvorm, dan betekent je leven te kunnen leiden ook, dat je ook op zijn minst moet proberen de techniek te leiden.

Niet alle mensen deugen. Behalve welwillenden zijn er ook talloze ontwerpers, investeerders en fabrikanten die minder door waarden dan door winst worden gedreven. Te denken valt aan het aanwakken van digitale verslaving door dopamineprikkelers in het ontwerp in te bouwen of door politieke beïnvloeding, zoals bij Facebook's beïnvloeding van de verkiezingen in de VS. En ook criminelen hebben het algemeen welzijn meestal niet hoog op de agenda staan. Probleem is dat bijvoorbeeld voor het welzijn schadelijke gedragingen, denk aan pornografisch of politiek misbruik van deepfake, niet altijd juridisch kunnen worden aangepakt (Delfino 2019; Kirchengast 2020). Om de uitwassen onder de digitale dubbelgangers te bestrijden is - Catherine Kerner and Mathias Risse wezen daar reeds op in het citaat waarmee ik het vorige hoofdstuk besloot – ook *regulering* van belang. Met het voorliggende onderzoek heb ik een bijdrage willen leveren aan een beter begrip van digitale dubbelgangers en de wijzen waarop ze vanuit het perspectief van menszijn problematisch of zelfs schadelijk kunnen zijn. Deze inzichten zijn relevant voor het evalueren en eventueel herzien van bestaande wet- en regelgeving om aldus beter recht te doen aan rechten en welzijn van mensen.

Met onder anderen Plessner heb ik laten zien dat de mens kan worden begrepen als een paradoxaal dier, die als 'dubbelganger' van zichzelf een dubbelleven leidt, tegelijkertijd levend binnen én buiten zijn centrum. Hoewel Plessner zelf geen expliciet ethisch kader ontwikkeld in zijn werk, zouden we kunnen stellen dat er wel degelijk een normatieve pointe uit zijn mensmodel te destilleren is, die als een 'meta-ethische' leidraad kan dienen bij het onderscheiden van acceptabele en onacceptabele digitale dubbelgangers. De mens is een paradox die we niet kunnen oplossen en die we ook niet zouden moeten willen oplossen, aangezien iedere poging tot het 'vastleggen' van het zelf een verlies

van menselijkheid betekent. Bij regulering is het van belang in het oog te houden dat door digitale dubbelgangers opgeroepen unheimliche gevoelens onvermijdelijk zijn omdat ze het dubbelgangerdom onlosmakelijk is verbonden met de menselijke levenswijze. Regulering dient daarom niet zozeer gericht te zijn op het uitbannen van alle vormen van digitale unheimlichkeit, maar op het voorkomen van situaties waarin mensen worden vastgeketend aan hun digitale dubbelgangers en niet langer in staat zijn om deze dubbelgangers (bij) te sturen. Mijn onderzoek doet vermoeden dat we hierbij vooral waakzaam moeten zijn voor digitale dubbelgangers die een hoog *Körper*-gehalte hebben, zich semi-autonoom voordoen en die een hoge mate van (geloofwaardige) gelijkenis onderhouden met de persoon die zij verbeelden. Een menselijk persoon zijn, zo zagen we met Plessner, betekent in staat zijn je leven te leiden. Dat geldt ook voor onze verhouding tot onze digitale dubbelgangers. Menswaardig leven in de onlife wereld betekent ook het vermogen behouden het leven van onze digitale dubbelgangers te leiden – die immers ook positieve kanten hebben – terwijl schade aan het menselijk welzijn door toedoen van digitale dubbelgangers wordt voorkomen en – indien dit toch gebeurt – kan worden vergoed of vergolden. Regulering dient daarop te zijn gericht.

Ik begon dit proefschrift met een korte reflectie op Neil Gaiman's *Coraline*, het meisje dat doorheen de spiegel belandde in een unheimliche "other world". In het motto dat Gaiman aan zijn boek meegaf, is echter af te lezen dat Coraline niet gedoemd is om achter de spiegel gevangen te blijven: "Fairy tales are more than true: not because they tell us that dragons exist, but because they tell us that dragons can be beaten". Om ze te verslaan, moet je ze wel kunnen zien. Ik hoop met dit proefschrift de contouren van enkele van de vele draken die onze onlife wereld bevolken, zichtbaar te hebben gemaakt en anderen te inspireren deze taak voort te zetten.

Tabel 1

In onderstaande tabel zijn de onderscheiden mediaspecifieke kenmerken van de drie typen digitale dubbelgangers die in hoofdstuk 4 zijn besproken overzichtelijk geordend.

Digitale dubbelgangers	Selfie	Internet meme	Deepfake video
Beeldaspect	<i>Afbeelding:</i> - Hoek van camera - Filtergebruik en uniformiteit - Authentifierende kracht van foto - Zelfverbeelding	<i>Afbeelding:</i> - Zowel 'verticale' als 'horizontale' gelijkenis - Hoog 'bricolage' karakter; nabootsing en digitale (re)combinatie - Hypersignificatie – authenticiteit van beeld wordt openlijk bevraagd- Zelfverbeelding in handen van de 'ander'	<i>Afbeelding:</i> - Zeer realistische en geanimeerde realiteitsvervorming - Door bewegende beeld hogere mate van 'echtheid' en nabijheid - semi-authentieke ectype met ogenschijnlijk indexicaal karakter
	<i>Object:</i> - Geringe bewerkbaarheid qua opties - Maar zeer gemakkelijk manipuleerbaar	<i>Object:-</i> - Verplaatsen zich snel door <i>space of flows</i>	<i>Object</i> - Deep neural-net programma's voor steeds groter publiek toegankelijk
	<i>Medium:</i> - Uniformiteit door sociale en technologische filters - Speelt in op mimetische begeerte - Smartphones vorm van technologisch 'nudgen'	<i>Medium:</i> - Hoog communicatieaspect; smeermiddel voor online gemeenschappen	<i>Medium</i> - Extreme vorm van <i>image-based sexual abuse</i> - Ingezet als wapen tegen vrouwen en uitdrukking van vrouwenhaat
	<i>Beeld:</i> - Zelf-objectiverend	<i>Beeld:</i> - Digitale recombineerbaarheid en manipulatiewaarde van groot belang	<i>Beeld</i> - <i>Virtual performances</i> doen zich voor als authentiek
Mensaspect	<i>Binnen-, mede-, buitenwereld:</i> - Medium voor zelfuitdrukking en materialiseren van binnenwereld/tevens nauw verbonden met tweede-persoons perspectief (blik van de ander) - Buitenwereld perspectief op het zelf, selfie als externe Ideaal-Ik - Spanning tussen natuurlijk Körper en selfie als geïdealiseerde extensie van Körper kan leiden tot pijnlijke discrepantie	<i>Binnen-, mede-, buitenwereld:</i> - Binnenwereld wordt door de 'ander' buitenspel gezet - Niet discrepantie tussen origineel en beeld dominant, maar eerder 'lachspiegel' effect (onder controle van de 'ander') - Ongewenste extensie van het <i>Körper</i>	<i>Binnen-, mede-, buitenwereld:</i> - Grote discrepantie tussen binnen- en buitenwereld, door hyperrealistische karakter van het beeld - Als synthetische recombinate een mede- en buitenwereld uitdrukking van het 'zelf' door de 'ander' - Als bewegend, indexicaal beeld in de buitenwereld, een 'living picture', is het ervaren werkelijkheidsgehalte van deepfake content hoog
	<i>Drie grondwetten:</i> - Stelt persoon in staat zichzelf vorm te geven en zelfpresentatie op specifieke wijze te orkestreren - Eenmaal geschapen heeft selfie invloed op zelfbeeld en krijgt het beeld zelf zo ook een vorm van 'macht' - Als 'vals Definitivum' kan selfie	<i>Drie grondwetten:</i> - Meme als 'voorganger' die persoon vormt - Conceptualiserende vermogen van (beeld)taal dat menselijk subject kan objectiveren - Vervreemdende 'ander' creëert <i>noodzaak</i> om deze	<i>Drie grondwetten:</i> - Vermeende handeling waarmee persoon wordt geassocieerd kunstmatig en synthetisch van aard - Persoon heeft geen controle over de hyperrealistische zelfverbeeldingen die van invloed zijn op het zelfbeeld - Dystopisch standpunt

	onbagen opleveren doordat persoon niet samenvalt met selfie	ander weer in te lijven, i.p.v. wens	
	<i>Mens-techniek-zelf relaties:</i> - Inlijvingsrelatie (<i>Leib</i>) omdat persoon als het ware 'door' het medium heen kijkt naar zichzelf - Hermeneutische relatie (<i>Körper</i>) doordat waarde in medewereld van geïdealiseerde zelfbeeld wordt gemeten (<i>likes</i>) - Alteriteitsrelatie (<i>Körper</i>) wanneer selfie zich radicaler voordoet als (aantrekkelijker) 'ander' - Immersierelatie (<i>Körper</i>) wanneer selfie wordt ervaren als <i>persuasive mirror</i> - Verveemdingsrelatie door manipuleerbaarheid van beeld of discrepancie tussen natuurlijk <i>Körper</i> en selfie als <i>Körper</i>- extensie	<i>Mens-techniek-zelf relaties:</i> - Versmeltingsrelatie (<i>Leib</i>) op abstract niveau in vorm van versmelting buiten- en medewereld met binnenwereld - Hermeneutische relatie (<i>Körper</i>) door oordeel over voorkomen persoon dat meme in zich draagt - Alteriteitsrelatie (<i>Körper</i>) doordat meme zich manifesteert als quasi-ander - Immersierelatie (<i>Körper</i>) door tentoonstellingswaarde waardoor het beeld het 'origineel' verdringt - Verveemdingsrelatie (<i>Körper</i>) door dubbelganger die zich als radicale en schijnbaar 'autonome' ander manifesteert	<i>Mens-techniek-zelf relaties:</i> - Ondanks afwezigheid van <i>Leib</i>- relaties wel een <i>Leib</i>-reactie die direct verband houdt met hoge realiteitskarakter van het beeld - Immersierelatie (<i>Körper</i>) in vorm van 'persuasive mirror' effect gecreëerd door 'ander' - Alteriteitsrelatie (<i>Körper</i>) in sterke mate aanwezig door semiautonome dubbelganger - Verveemdingsrelatie (<i>Körper</i>) in hoge mate aanwezig door hoge mate van excorporatie
Identiteitsaspect	<i>Digitale unheimliche:</i> - Niet de selfie, maar het eigen lichaam wordt <i>onvertrouwd</i> - Relatief grote mate van <i>controle</i> over zelfbeeld, maar eenmaal geschapen beeld kan ook 'macht' uitoefenen - Eigen lichaam als <i>Körper</i> wordt nadrukkelijk zichtbaar en toegankelijk voor persoon, diens binnenwereld voor de ander. - Filters zorgen voor <i>herhaling</i> en uniformiteit in zelfverbeelding - Eigen <i>fantasie</i> staat centraal, deze wordt door verbeelding een beetje 'echt'	<i>Digitale unheimliche:</i> - <i>Onvertrouwd</i> worden van originele dubbelganger (digitale foto) - Verlies van <i>controle</i> door kenmerk van snelle verspreiding van memes (die na schepping ook niet meer helemaal onder controle van maker zijn) - Dubbelganger wordt <i>zichtbaar</i> op niet voorziene manier en voor onbedoeld publiek - Grote <i>herhaling</i> in het beeld door meme-evolutie en verspreiding - <i>Vervaging realiteit en fantasie</i> in hoge mate aanwezig, fictieve 'ander' neemt plek in van origineel	<i>Digitale unheimliche:</i> - Hoge mate van <i>onvertrouwdheid</i> door ontsluiting van beelden op een manier die radicaal anders is dan de originele digitale afbeeldingen - Groot verlies van <i>controle</i> over de deepfake dubbelganger die zich toont als een semi- autonome agent - Beeld van de 'ander' van persoon wordt op extreme wijze <i>zichtbaar</i> en het intieme (synthetische) zelf wordt tentoongesteld aan ongewild publiek - Kenmerkt zich door een hoge mate van <i>onwillekeurige herhaling</i> omdat content snel gecreëerd is en zich niet laat verwijderen - Extreme mate van <i>vervaging realiteit en fantasie</i> van de ander