

Dorota Siemieniecka¹⁾, Grzegorz Karwasz²⁾

Internetowa tożsamość – czyli o kreowaniu własnego ID

¹⁾*Wydział Nauk Pedagogicznych, Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, 87100 Toruń*

²⁾*Wydział Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej, UMK, 87100 Toruń, Grudziądzka 5/7*

Makrowizja

- W Polsce na *Facebooku* zarejestrowanych jest obecnie około 10 milionów użytkowników, w 2012 roku liczba użytkowników *Facebooka* na świecie osiągnęła miliard.



Gra War of Warcraft

- Gra *War of Warcraft* gromadzi 8,5 mln graczy.
- Uczestnictwo w portalach społecznościowych oraz grach sieciowych wymaga utworzenia własnego „konta”, co wiąże się z autoprezentacją i udostępnieniem swoich danych.



Autoprezentacja - pojęcie

- Autoprezentacja definiowana jest jako:
„podejmowanie działań ukierunkowanych na **zarządzanie wrażeniem wywieranym na partnerze**, interakcji by przez to kontrolować reakcje partnera skierowane na siebie”, człowiek za pośrednictwem swoich zachowań werbalnych i niewerbalnych komunikuje innym **„kim jest, lub albo za kogo chciałby być uważany”**.



Szmajke, *Samo utrudnianie jako sposób autoprezentacji. Czy rzucanie kłód pod nogi jest skuteczną metodą wywierania korzystnego wrażenia na innych?*, Wydawnictwo Instytutu Psychologii, Warszawa 1996, s.25.

Autoprezentacja, <http://pl.wikipedia.org/wiki/Autoprezentacja> [dostęp:19.07.2014].

Avatar ery cyfrowej

- **Avatar** = reinkarnacja jakiegoś bóstwa we wcielenie, które personifikuje określone cechy boskie ale nie inne
- Słowo wprowadzane do obiegu globalnego przez film J. Camerona (2009).



http://www.esopedia.info/images/thumb/d/dc/Shiva_Statue_Murdeshwara_Temple.jpg/
Retrieved 27/11/2014

Avatar ery kultury masowej

- **Walt Disney:**
- Dotto
- Brontolo
- Pisolo
- Mammolo
- Cucciolo
- ...



Questo disegno fanart è stato realizzato da Gilp per www.cartiononline.com. Non è consentito pubblicare questa immagine su altri siti
http://www.cartiononline.com/gif/CARTOON/disney/biancaneve/miniature/biancaneve_e_i_sette_nani.jpg
Retrieved: 27/11/2014 ©Walt Disney

Dla dzieci włoskich imiona (i cechy – „mądrala”, „narzekacz”, „śpioch”, „maminsynek”, „maluch”), powielane w setkach książek, komiksów, filmów animowanych, stanowią integralną część ich **kultury**, dużo bardziej niż tradycyjne postacie z narodowych lub regionalnych baśni.

Avatary Grecji klasycznej

- **Olimp:**
 - piorunujący Zeus
 - mądra Atena
 - umorusany Hefajstos
 - zazdrosna Hera
 - itd.



<http://www.parodos.it/images/giove2.jpg> Retrieved 27/11/2014

All graphics, logos, advertisements and promotions are Copyright Parodos 2009

Avatary nie są, bynajmniej, pomysłem współczesnym. „Już starożytni Grecy” przypisywali swoim bogom określone a nie inne cechy – jeden bóg był pracowity a inny szybki.

Była to swego rodzaju wysublimowana projekcja indywidualnych cech ludzkich: ukryty sposób na samo-realizację.

Avatary futurystyczne



Uploaded from <http://www.dailymail.co.uk/news/article-1242409/The-Avatar-effect-Movie-goers-feel-depressed-suicidal-able-visit-utopian-alien-planet.html>
http://i.dailymail.co.uk/i/pix/2010/01/12/article-1242409-07A207B0000005DC-353_634x348.jpg Retrieved 27/11/2014 ©AP "Avatar" Director J. Cameron, 20th Century Fox

Tak wygląda Avatar z filmu J. Camerona, w wizerunku w tysiącach wersji znajdujący w internecie: elegancki, bohaterski, rycerski

Avatary futurystyczne

- Real „reality”



http://2.bp.blogspot.com/_XO0CsBWBa-w/TM4azb0IKul/AAAAAAAAABM/-2ydY1CU_XM/s1600/jake-sully-avatar.jpg © 20th Century Fox

W rzeczywistości, avatar jest produktem przyspieszonej produkcji bionicznej w czasie lotu z Ziemi

Avatary futurystyczne

- Augmented reality display



<http://gfxspeak.com/wp-content/uploads/2010/04/Avatar-augmented-reality-display1-300x197.jpg> © 20th Century Fox

Prawie niemożliwe jest znalezienie w Internecie *oryginału* Avatara: sparaliżowanego amerykańskiego żołnierza.

Avatary dzieci („adolescenti”)

Sławek (10 lat)



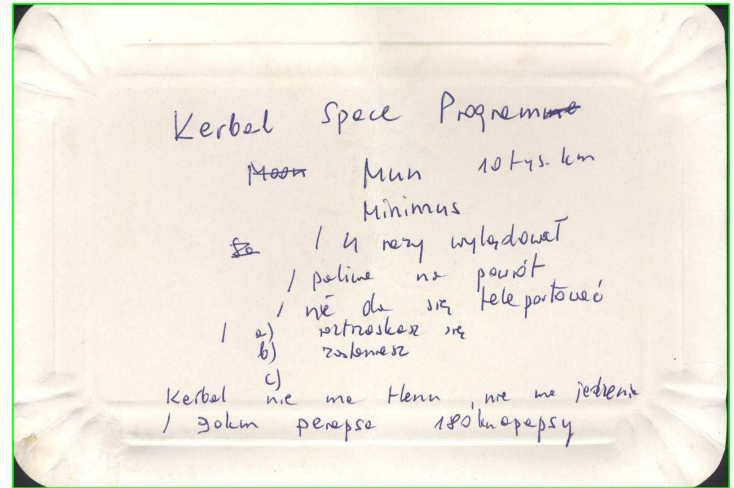
<http://screenshots.en.sftcdn.net/en/scrn/324000/324551/kerbal-space-program-02-700x412.png>

<http://kerbal-space-program.en.softonic.com/>

Retrieved 27/11/2014

Avatary dzieci („adolescenti”)

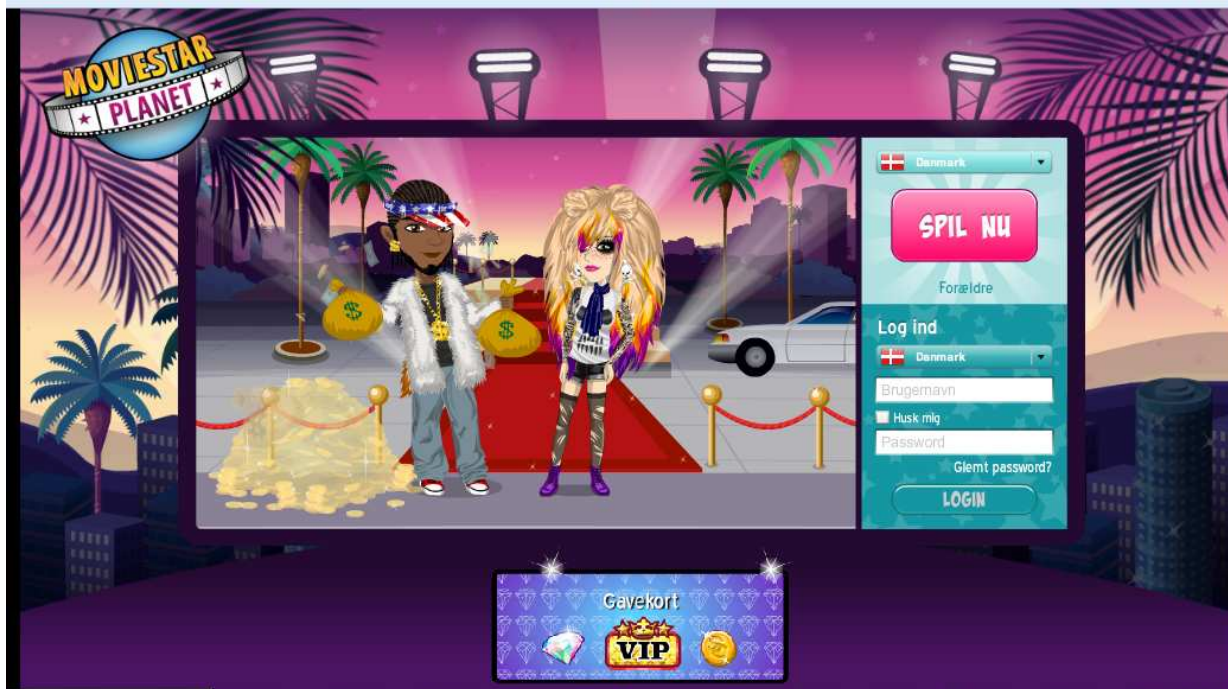
Sławek (11 lat)



Oczywiście, można by wyłączyć laptopa taty i zresetować grę, ale to Sławkowi nawet nie przejdzie przez głowę. „Kerbal Space Program” to świat realny. Dzięki niemu Sławek zna takie słowa jak perapsa i apapsa, wie, ile misji załogowych wylądowało na Księżycu, wie, że w łaziku Apollo 18 eksplodowała antena, wie, że w locie na Marsa hamowanie trwałoby kilka miesięcy.

Avatary dzieci („adolescenti”)

Konstancja (9 lat): Moviestar Planet: Fame, Fortune and Friends
sława → *powodzenie* → *przyjaciele*



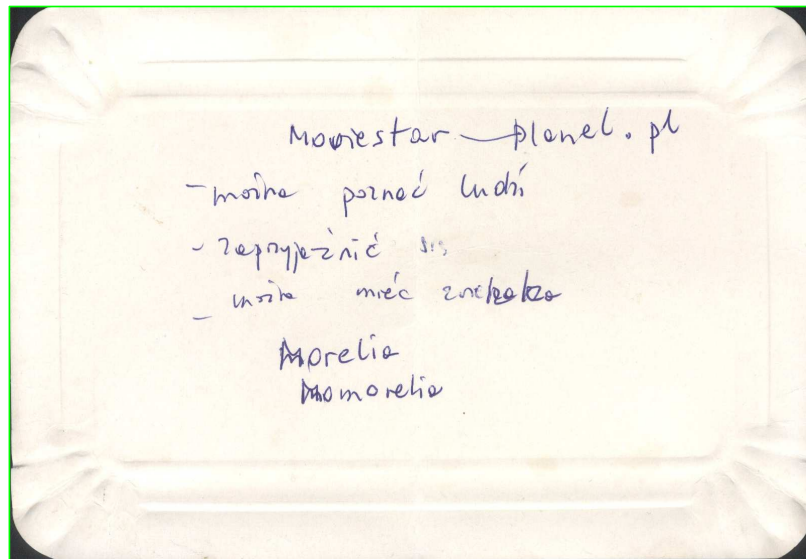
Źródło: <http://www.moviestarplanet.com/>

©MovieStarPlanet 2014 Retrieved 27/11/2014

Avatary dzieci („adolescenti”)

Konstancja (9 lat): Moviestar Planet: Fame, Fortune and Friends

śława → *powodzenie* → *przyjaciele*



Konusia nie lubi „Kerbala”, bo wczoraj Sławek o północy pokłócił się z tatą o przerwane ładowanie nowej wersji i zbudzili Konusię. Ona mieszka w „Movie_star_planet.pl”. Można tam poznać wielu ludzi, zaprzyjaźnić się, można mieć własnego pieska...

Avatary dzieci („adolescenti”)

Milenka (11 lat)



<http://glee.wikia.com/wiki/File:107704-monster-high-wallpaper-monster-high.jpg>

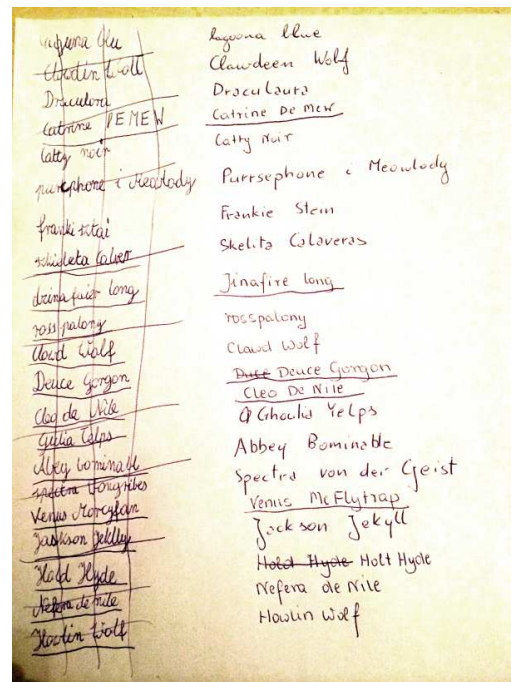
xmp.did:CE3E666E4EA3E0119C088F733B64C653; Retrieved 27/11/2014

Creative Commons Attribution-Share Alike License 3.0

Original features: Matell Inc.

Avatary dzieci („adolescenti”)

Milenka (11 lat)



Milenka, lat 11, ma kolekcję potworkowatych, ale realnych Monster-High.

Ich 30-osobową rodzinę, Drrakulorra, SelinDior, Frankiesztai itd. wymienia bez błędu, ale na plaży nadal zbiera kamienie i muszle.

Również ona, ze starszym od niej o kilka lat bratem, lubi pograć w Monster internetową.

Avatary dzieci („adolescenti”)

Innymi słowy

Tzw. dzieci, a właściwie *adolescenti*, w czasach współczesnych – rodziców wiecznie nieobecnych, bo zapracowanych, uciekają w świat wymaginowany.

Nie jest to zjawisko samo w sobie negatywne, jako że świat fantazji jest niezbędny dla wytworzenia umiejętności *twórczego* myślenia w wieku dorosłym, czytaj: sukcesu zawodowego.

Problemem jest, gdy ten **internetowy** świat, tworzony przez dorosłych i głównie w celach komercyjnych (piesek w grze komputerowej kosztuje 20 zł) staje się głównym:

- źródłem poznania, jak wiedza o astronomii i lotach kosmicznych u „Sławka”
- zastępczym źródłem afektywności.

Winę, oczywiście, ponoszą dorośli – środowisko (szkoła, parafia, podwórko), które tych (ciągle jeszcze) dzieci nie *przygarnia*, w wieku, w którym tego najbardziej potrzebują...

Avatar ery cyfrowej

- **Avatar** = odwieczna projekcja alternatywnej i/lub komplementarnej osobowości
- = zjawisko naturalne
- **chyba, że dotyczy procesów poznawczych,**



Avatar ery cyfrowej

- **Avatar** = odwieczna projekcja alternatywnej i/lub komplementarnej osobowości
- = zjawisko naturalne
- chyba, że dotyczy projekcji procesów poznawczych i/lub relacji uczuciowych, **szczególnie u dzieci!**



Dziękujemy za uwagę!

Szczególne podziękowania dla Konstancji, Milenki i Sławka (i ich rodziców)