



PAULINA FORMA

Sieciowa tożsamość – czyli o wirtualnej przestrzeni socjalizacji i inkulturacji dzieci i młodzieży

Network Identity – about the Virtual Space of Socialization and Inculturation of Children and Youth

Doktor, Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach, Wydział Pedagogiczny i Artystyczny, Instytut Pedagogiki i Psychologii, Zakład Pedagogiki Społecznej, Polska

Streszczenie

Artykuł ma charakter teoretyczno-empiryczny. Podejmuje tematykę socjalizacji i inkulturacji, wskazując na nowe ich wymiary oraz odnosząc je do realiów przestrzeni wirtualnej i kultury wirtualnej. Celem podjętej analizy była ocena aktywności młodego pokolenia w internecie oraz przyjmowania przez młodzież sieciowej tożsamości, kreowania zachowań.

Słowa kluczowe: wirtualny świat, wirtualna kultura, socjalizacja, inkulturacja, sieciowa tożsamość

Abstract

The article is of a theoretical and empirical. It is discussing few pedagogically important spaces for socialisation and inculturation of children and young people: virtual world, virtual culture. The aim of the analysis was to assess the activity of the young generation on the Internet, the youth's acceptance of network identity.

Keywords: virtual world, virtual culture, socialization, inculturation, network identity

Wstęp

Próby komplementarnego ujęcia socjalizacji i wchodzenia w kulturę, jak i zróżnicowane podejścia badawcze do tych procesów w ramach poszczególnych dyscyplin nauk społecznych i humanistycznych nie dają wyczerpujących opisów (Roter, 2005, s. 46). Jak wynika z literatury przedmiotu oraz dostępnych raportów, młodzi ludzie tworzą własną tożsamość zarówno pod wpływem socjalizacji wewnątrzrodzinnej, zewnątrzrodzinnej, jak i autosocjalizacji.

Dokonując analizy innowacyjności oraz otwartości internetowych źródeł na proces socjalizacji, inkulturacji i autosocjalizacji użytkowników, założono, iż

pod wpływem synergii tych procesów młody człowiek tworzy swoją tożsamość, swoją biografię i kształtuje własną osobowość. Mając własny potencjał i charakterystyczne dla siebie wyróżnione w literaturze pedagogicznej przez Radlińską (Theiss, 2006, s. 34) siły ludzkie w otoczeniu przestrzeni wirtualnej (zawierającej także zasoby instytucji kultury – *open glam*), jaką stanowi (jej otwartość, miejsca dostępu, poziom merytoryczny przekazywanych treści czy świadczonych usług itp.), przejmuje uznane i aprobowane wzory i normy społeczne. Ten humanistyczny, epistemologiczno-badawczy paradygmat wyrażono w przyjętych na użytek niniejszego artykułu teoriach naukowych, wyborze tematu i terenu badań (szkoła, przestrzeń wirtualna, tj. technologie informatyczne) tworzących przestrzeń socjalizacyjną i inkulturacyjną dla respondentów. Diagnoza oddziaływania internetu na socjalizację dzieci wskazała na te obszary funkcjonowania przestrzeni wirtualnej, w tym zawierającej zasoby, które można wzmocnić, przekształcić, zmodyfikować, tak by stworzyć optymalne oddziaływanie na młodego człowieka. Bliskie temu uzasadnieniu są założenia teorii „ekologii humanistycznej” Bronfenbrennera, która stanowi odniesienie do interpretacji otrzymanych wyników badań i wskazuje na tzw. społeczny konstrukt jednostki budowany przez różne podmioty, sytuacje, oddziaływania oraz „przyjazne” środowiska.

Rozwinięcie

Ujmując na potrzeby niniejszego tekstu socjalizację i inkulturację jako procesy wyłaniania się, kształtowania i rozwoju osobowości ludzkiej w realiach kultury wirtualnej, warto dodać, iż z jednej strony aktualizują się one w zależności od organizmu jednostki i w interakcjach z nim, a z drugiej w zależności i interakcjach ze społecznymi i ekologicznymi warunkami żywymi istniejącymi w konkretnym, określonym społeczeństwie (Hurrelmann, 1994, s. 44). Uwzględniając ponadto fakt, że współcześnie internet towarzyszy młodym ludziom praktycznie w ciągu całego dnia, a rozwój technologii mobilnej spowodował, że wirtualna przestrzeń „oddaliła się” poza gospodarstwa domowe i tym samym stała się towarzyszem młodego pokolenia zarówno w szkole, jak i miejscach publicznych, środkach komunikacji, zasadne wydało mi się sformułowanie kilku problemów badawczych:

- Jaka jest częstość korzystania z internetu przez młodych ludzi?
- Z jakich środków multimedialnych korzysta młodzież do przeglądania internetu?
- W jakich miejscach młodzież najczęściej korzysta z internetu?
- Jakie sytuacje związane z użytkowaniem internetu powodują napięcia i zmiany w zachowaniu młodzieży?

Otrzymane wyniki zaprezentowano poniżej. Jak wynika z danych empirycznych otrzymanych z badań zrealizowanych w 2017 r. wśród uczniów święto-

krzyskich szkół za pomocą standaryzowanego kwestionariusza ankiety audytoryjnej na próbie młodego pokolenia, wszyscy korzystają z internetu. Zdecydowana większość (ankieta została skierowana do 127 osób; ostatecznie badana zbiorowość stanowiła łącznie 100 osób) deklaruje, że korzysta z internetu wiele razy dziennie lub cały czas w domu (76%), szkole (45%), u znajomych (42%), w miejscach publicznych, gdzie jest dostępna sieć WiFi (39%).

Tabela 1. Częstość korzystania z internetu przez badanych

	W domu	W szkole	W drodze do domu/szkoły	U znajomych	W miejscach publicznych, gdzie jest dostępna sieć WiFi
Wiele razy, cały czas	42%	25%	10%	26%	18%
Raz dziennie	25%	11%	1%	10%	15%
Kilka razy dziennie	3%	5%	2%	2%	5%
Kilka razy w tygodniu	3%	3%	2%	1%	1%
Kilka razy w miesiącu	2%	1%	0%	1%	0%
Nie korzystam	1%	0%	0%	0%	0%
Razem	76%	45%	15%	40%	39%

Źródło: opracowanie własne.

Zróznicowanie czasu poświęconego na korzystania z internetu zmienia się wraz z płcią respondentów, i to we wszystkich badanych lokacjach, tj. w domu, szkole, drodze, u znajomych, w miejscach publicznych. Użytkowanie internetu wyraźniejsze jest u większości badanych dziewcząt niż chłopców.

Tabela 2. Użytkowanie internetu ze względu na płeć badanych

Płeć	W domu		W szkole		W drodze do domu/szkoły		U znajomych		W miejscach publicznych, gdzie jest dostępna sieć WiFi	
	K	M	K	M	K	M	K	M	K	M
Wiele razy, cały czas	22%	20%	13%	12%	5%	5%	14%	12%	10%	8%
Raz dziennie	13%	12%	6%	5%	1%	0%	6%	4%	9%	6%
Kilka razy dzinnie	2%	1%	3%	2%	1%	1%	1%	1%	3%	2%
Kilka razy w tygodniu	2%	1%	2%	1%	1%	1%	1%	0%	1%	0%
Kilka razy w miesiącu	1%	1%	1%	0%	0%	0%	1%	0%	0%	0%
Kie korzystam	1%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Razem	41%	35%	25%	20%	8%	7%	23%	17%	23%	16%

Źródło: opracowanie własne.

Tabela 3. Środki multimedialne, z których korzysta młodzież do przeglądania internetu

Wszyscy	Komputer stacjonarny	Laptop	Konsola do gier	Tablet	Telefon komórkowy, smartfon
100%	14%	19%	6%	15%	46%

Źródło: opracowanie własne.

Na korzystanie z internetu, a tym samym dostępnych w nim treści, zdecydowanie wpływa środek, z którego korzystają młodzi ludzie. Najczęściej łączą się z siecią za pomocą: telefonu komórkowego i smartfonu (46%), laptopa (19%), tabletu (15%). Natomiast badani relatywnie mniej czasu przebywają w sieci przy wykorzystaniu komputera stacjonarnego (14%) i konsoli do gier (6%).

Należy zaznaczyć, że w porównaniu do danych z Raportu z 2014 r. („Nastolatki wobec Internetu”) zrealizowanego przez Pracownię Edukacyjnych Zastosowań Technologii Informacyjno-Komunikacyjnych NASK współcześnie zdecydowanie wzrosła rola telefonii mobilnej jako medium komunikacji internetowej (Lange, 2014). O rozwoju i dostępności tego segmentu mobilnego do wirtualnego świata świadczy także spadek cen usług i rozwój technologii. Można zatem przypuszczać, że prawdopodobnie nadal będzie się rozwijał w populacji dzieci i młodzieży.

Jak słusznie podkreślają współautorzy Raportu „Nastolatki wobec Internetu 3.0” (Kamieniecki i in., 2017, s. 7), „od ubiegłej dekady statystyka publiczna odnotowuje dynamiczny wzrost popularności Internetu w Polsce (GUS, 2016). Technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK) są masowo rozpowszechnione wśród ogółu społeczeństwa, zarówno z powodu ich dostępności, rozwoju technologii, jak również kosztów ich użytkowania. Łatwy i stosunkowo tani dostęp do sieci internetowej znacząco wpłynął na wzory zachowań całego społeczeństwa, jak i poszczególnych jednostek. Szczególną aktywność w cyberprzestrzeni wykazują osoby młode”. Dla mnie jako pedagoga społecznego niezwykle istotne jest to, iż racjonalny odbiór treści, także z wirtualnego świata, prowadzi do rozwoju osobowości, poznawania, rozumienia, wchodzenia w kulturę – *open glam* (Forma, 2017, s. 44). Należy zatem pamiętać, iż korzystanie z internetu stało się dla dzieci i młodzieży niemalże normą społeczną. Już od najmłodszych lat życia przestrzeń wirtualna towarzyszy im w ich aktywnościach poznawczych, rekreacyjnych i interakcyjnych (Wrońska, Lange, 2016, s. 15).

Tabela 4. Miejsce najczęstszego użytkowania internetu

Wszyscy	Komputer stacjonarny	Laptop	Konsola do gier	Tablet	Telefon komórkowy, smartfon
100%	14%	19%	6%	15%	46%

Źródło: opracowanie własne.

Tabela 5. Zmiany zachowań związane z użytkowaniem internetu

Przejawianie zachowań	Tak	Nie
Dłuższe niż planowane przebywanie w sieci	64%	36%
Odczuwanie poirytowania w chwili odłączenia internetu	32%	68%
Rezygnacja z posiłku na rzecz korzystania z internetu	5%	4%
Rezygnacja ze snu na rzecz korzystania z internetu	9%	11%
Rezygnacja ze spotkań ze znajomymi na rzecz korzystania z internetu	7%	13%
Kłamstwa, aby móc korzystać z internetu	16%	15%

Źródło: opracowanie własne.

Jak wynika z otrzymanych danych, badani internet najczęściej wykorzystują do: poszerzania swojej wiedzy (edukacji szkolnej), zdobywania informacji na temat swoich pasji, zainteresowań, odrabiania lekcji, przygotowywania się do zajęć, sprawdzianów, czytania blogów, korzystania z komunikatorów społecznościowych, jak np. FB, korzystania z poczty, słuchania muzyki, oglądania filmów, korzystania ze sklepów internetowych.

Odnosząc wirtualne uczestnictwo młodzieży do konkretnych etapów socjalizacji, należy zaznaczyć, iż młody człowiek podlega socjalizacji w trzech etapach odbywających się jednocześnie. Po pierwsze, jego udział w wypełnianiu ról społecznych kształtują rodzice, głównie ich wpływ i struktura rodziny, na co zwraca uwagę m.in. Winiarczyk (2011, s. 71) – socjalizacja pierwotna. Drugi etap to socjalizacja zachodząca w obrębie instytucji pozarodzinnych, np. szkoły (socjalizacja wtórna). Trzecim etapem jest tzw. etap tercjalny (tzn. trzeciorzędowy), jaki zachodzi m.in. poprzez media (wirtualną przestrzeń).

Zatem młody człowiek buduje swoją tożsamość sieciową i tym samym rolę społeczną poprzez świadomość samego siebie, własnych właściwości osobowościowych i możliwości działania w rzeczywistości oraz poprzez tzw. odzwierciedlenia, tj. reakcje innych osób, członków wirtualnych interakcji, osób z klasy, szkoły, nauczycieli, wychowawców na jego zachowania społeczne.

Opis społecznego położenia młodego człowieka i rozwoju jego sieciowej tożsamości nie uwzględnia na potrzeby niniejszej analizy wszystkich obszarów dostrzeżonych przez autora powyższej klasyfikacji, stąd zredukowano opis, akcentując jeden typ mechanizmu socjalizacji dziecka. Odniesiono się zatem do relacji pomiędzy młodymi osobami – użytkownikami internetu, odbiorcami kultury wirtualnej, w pewien sposób obrazując proces socjalizacji poznawczo (Narkiewicz-Niedbalec, 2006, s. 7). Nawiązując do tytułu niniejszego artykułu, należy zaznaczyć, iż obecnie niezwykle ważnym czynnikiem socjalizacji jest kultura popularna (masowa), która w coraz większym stopniu zaznacza swą obecność w życiu współczesnych społeczeństw. Kultura wirtualna dostarcza bowiem wzorców, pod wpływem których kształtuje się osobowość i tożsamość jednostek, dlatego też można zaryzykować stwierdzenie, że tradycyjne instytucje socjalizacji, takie jak wspomniana powyżej rodzina czy szkoła, nie mają już decydującego wpływu na młode pokolenie i jego aktywność.

Odnosząc się do badań pedagogów, w tym przede wszystkim doniesień pedagogów społecznych, należy wskazać, że współczesne dzieciństwo i okres dorastania zdominowane są przez media i multimedia, a socjalizacja wpisana jest w tę przestrzeń, poddając się ogólnym trendom globalizacji. Autorzy podejmujący te kwestie określają je jako „dzieciństwo medialne” z jego desygnatami telewizyjnymi, komputerowymi, sieciowymi (Matyjas, 2008, s. 92–93).

Kontekst przestrzeni wirtualnej i kultury wirtualnej w odniesieniu do sieciowej tożsamości i socjalizacji widoczny jest także w opracowaniach Melosika

(2003, s. 355), który sygnalizuje dezintegrację współczesnej edukacji (również socjalizacji wynikającej z faktu, iż „ustrój prawdy” staje się coraz bardziej „nieuporządkowany i chaotyczny”; ma przy tym miejsce swoista dekompozycja modernistycznej syntezy w socjalizacji, bowiem „stałe granice modernizmu, wewnątrz których edukacja i socjalizacja była bezpiecznie zamknięta, roztapiają się”).

Podsumowanie

Reasumując, mnogość zjawisk socjalizacyjno-inkulturacyjnych w połączeniu z wykorzystywaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych, tj. internetu, zarówno w refleksji teoretycznej, jak i praktycznej wskazuje na nowy sposób nabywania kompetencji cyfrowych widoczny w procesie samoedukacji. Coraz łatwiej dostrzec wielowymiarowy i interdyscyplinarny charakter socjalizacji i internetowego budowania tożsamości oraz opuszczenie młodego pokolenia w świecie wirtualnym. Samodzielne poruszanie się w cyberprzestrzeni implikuje także samodzielne zmaganie się z potencjalnymi zagrożeniami i ich skutkami, ale również ułatwia samokształcenie. Jak podaje m.in. Warzocha (2011), dziś technologii informacyjne wykorzystuje się m.in. poprzez e-learning. Indywidualna ścieżka eksploracji wirtualnej przestrzeni powinna być zatem wsparta kontrolą i filtracją, aby proces socjalizacyjny i inkulturacyjny nie został zakłócony. Należy pamiętać, na co słusznie zwraca uwagę Tanaś (2016, s. 51), iż budowanie sieciowej tożsamości i uczestnictwo w życiu społecznym poprzez technologie cyfrowe wpływa na kondycję emocjonalną oraz na jakość interakcji i więzi, a także postaw społecznych i obywatelskich.

Literatura

- Bartoszek, A. (1994). *Spoleczne tworzenie osobowości. Zarys socjologicznych teorii osobowości*. Katowice: Wyd. UŚ.
- Forma, P. (2012). *Socjalizacja dziecka z rodziny wielodzietnej. Studium teoretyczno-empiryczne*. Kielce: Wyd. UJK.
- Forma, P. (2017). Koziółek Matolek jako „Open Glam”. W: K. Kępczyk, R. Kasprzak (red.), *Koziółek Matolek rozwija i uczy* (s. 42–66). Pacanów: Wyd. ECB.
- Izdebska, J. (2005). Dzieciństwo przed szklanym ekranem telewizora, komputera – nowe jego oblicze. W: J. Izdebska, T. Sosnowski (red.), *Dziecko a media elektroniczne – nowy wymiar dzieciństwa* (s. 89–99). T. 2. Białystok: Trans Humana.
- Kulczycki, E., Wendland, M. (red.) (2012). *Komunikologia. Teoria i praktyka*. Poznań: Wyd. UAM.
- Matyjas, B. (2008). *Dzieciństwo w kryzysie. Etiologia zjawiska*. Warszawa: Żak.
- Melosik, Z. (2003). Pedagogika postmodernizmu. W: Z. Kwiecieński, B. Śliwerski (red.), *Pedagogika* (s. 452–463). T. 1. Warszawa: PWN.
- Melosik, Z. (2005). Młodzież a przemiany kultury współczesnej. W: R. Leppert, Z. Melosik, B. Wojtasik (red.), *Młodzież wobec (nie)gościnnej przyszłości* (s. 13–31). Wrocław: Wyd. Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP.

- Narkiewicz-Niedbałec, E. (2006). *Socjalizacja poznawcza uczącej się młodzieży*. Zielona Góra: Wyd. UZ.
- Tanaś, M. (2016). Primum non nocere a internetowa wolność i aktywność nastolatków. W: M. Tanaś (red.), *Nastolatki wobec Internetu* (s. 41–54). Warszawa: NASK.
- Theiss, W. (1984). *Radlińska Helena*, Warszawa: Wiedza Powszechna.
- Theiss, W. Radlińska Helena (2006). W: Pilch T. (red.), *Encyklopedia pedagogiczna XXI wieku* (s. 34). T. 5. Warszawa: Żak.
- Turner, J.H. (1998). *Socjologia, podstawowe pojęcia i ich zastosowanie*. Poznań: Zysk i S-ka.
- Warzocha, T. (2011). Wykorzystanie technologii e-learningu w procesie kształcenia (s. 192–196). Velka Lomnica.
- Winiarczyk, A. (2011). Migracje zarobkowe jedną z przyczyn niepełności rodziny. *Pedagogika Rodziny*, 1(2), 71–80.