Popularnonaukowe streszczenie projektu

Współczesne przemiany świata, szczególnie rozwój technologiczny i cyfryzacja życia codziennego coraz częściej wzbudzają dyskusje na temat skutków obecności w świecie online dla rozwoju nastolatków. Okres adolescencji jest czasem dużych przemian u młodych osób. Stojąc u progu dorosłości przygotowują się do podjęcia nowych ról społecznych i zawodowych. Jednym z najważniejszych zadań tego okresu jest ukształtowanie tożsamości oraz samooceny. Tożsamość jest definiowana na wiele sposobów, jednak najczęściej podkreśla się konieczność odpowiedzi na pytanie kim jestem? Najprościej mówiąc tożsamość jest konstruowaną przez człowieka teorią Ja, której składowe wpływają na podejmowanie decyzji dotyczących siebie bądź procesem przetwarzania informacji dotyczących Ja. Samoocena może być rozumiana na trzy sposoby. W pierwszym z nich badaczy interesuje wynik. Skupiają się oni na procesach, które wzmacniają bądź obniżają poczucie własnej wartości. Kolejno, samoocena może być definiowana jako motywacja, mechanizm, który skłania ludzi do zachowywania się w taki sposób, który umożliwi im umocnienie swojego obrazu siebie. Samoocena może być także rozważana jako bufor, który chroni przed szkodliwymi doświadczeniami. Zarówno tożsamość jak i samoocena adolescentów jest kształtowana dzięki aktywnościom, w których biorą udział.

Powszechna dostępność mobilnych urządzeń wpływa na rodzaj aktywności podejmowanych przez nastolatków. Okres adolescencji, to czas, gdy młodzi użytkownicy stają się coraz bardziej aktywnymi i świadomymi użytkownikami. Życie w świecie online zaspokaja wiele ich potrzeb. Daje im możliwość utrzymania kontaktu z rówieśnikami, pozwala realizować potrzeby samookreślenia poprzez kreowanie własnego wizerunku w sieci, a także jest okazją do dostarczania sobie nowych wrażeń i zdobywania wiedzy. Obecność w sieci stała się zjawiskiem powszechnym, nastolatki są niemal stale online. Jednym z elementów tego świata online są gry komputerowe. Gry komputerowe przez długi czas były traktowane jedynie jako źródło agresywnych zachowań. Współcześnie dostrzega się ich rolę w rozwijaniu procesów poznawczych, emocjonalnych czy społecznych. Szczególnie interesujące są te gry, w których gracze tworzą swoją wirtualną reprezentację- awatara. Tworzenie awatara przyczynia się do specyficznej percepcji gry: interakcja między graczem a jego awatarem wpływa na doświadczanie fizycznej obecności w grze, a interakcja gracza-awatara z innymi graczami-awatarami wywołuje poczucie bycia w tej grze z innymi.

Szczególnie istotne zdaje się być pytanie o relację pomiędzy kształtującym się u nastolatków Ja, a wizerunkiem kreowanym przez nich w świecie online. Świat wirtualny dostarcza wielu okazji do eksplorowania i testowania własnej tożsamości, kształtowania samooceny oraz zdobywania informacji o sobie. Do tej pory zarówno rozwój tożsamości jak i samooceny interesował badaczy głównie z perspektywy świata realnego. Badanie tożsamości nastolatków w świecie wirtualnym dotyczyły przede wszystkim zachowań na czatach i blogach, a te, które podejmowały temat gier komputerowych dotyczyły osób dorosłych. Podobnie większość badań dotyczących samooceny nastolatków dotyczy świata realnego, a te dotyczące świata online skupiają się przede wszystkim na portalach społecznościowych bądź przypadkach uzależnienia.

Biorąc pod uwagę jak dużo czasu nastolatkowie poświęcając grom komputerowym i aktywnościom online, celem niniejszego projektu jest odpowiedź na pytanie o relację pomiędzy ich tożsamością i samooceną, a wykreowanym przez nich awatarem. Drugim celem projektu jest odpowiedź na pytanie o relację pomiędzy wykreowanym awatarem a satysfakcją z gry oraz wynikiem uzyskanym w grze. Trzecim celem projektu jest sprawdzenie czy zmienne takie jak wiek, płeć, osobowość oraz częstość grania w gry komputerowe moderują sprawdzane zależności.

Osoby badane będą kreować swoje awatary, a następnie grać nimi w zaprogramowaną grę komputerową. Dodatkowo będą wypełniać kwestionariusze i skale dotyczące tożsamości, samooceny oraz osobowości, a także danych osobowych (płeć, wiek, częstość grania w gry komputerowe).