

Gdy kontaktujemy się z bliskimi i dalszymi znajomymi online, zachowujemy się adekwatnie do publiki, która nas obserwuje: wchodzimy w odpowiednią rolę. I tak, gdy komentujemy ostatnie zebranie w pracy, będziemy się wypowiadać składnie, a do tekstu dołączymy poważne zdjęcie. Gdy umawiamy się na spotkanie ze znajomymi, odpowiemy skrótami i załączymy śmieszne selfie. Różnice w sposobie prezentowania siebie wynikają z tego, że każdy z nas jest w stanie przybrać wiele ról, wiele różnych tożsamości społecznych: czasami jesteśmy ciepli i opiekuńczy (gdy rozmawiamy z dzieckiem), czasami surowi i wymagający (gdy dyskutujemy z podwładnym), a czasami beztroscy i śmieszni (gdy bawimy się z przyjaciółmi). W każdej z tych sytuacji staramy się zachowywać zgodnie z cechami, które przypisujemy do danej roli: np. ciepła matka czy kompetentny pracownik. Wchodząc w interakcję z innymi chcemy, aby widzieli nas w tej roli tak jak my chcemy się widzieć - innymi słowy, szukamy potwierdzenia naszej tożsamości. Jednakże w cyfrowym świecie społecznym nasze odgrywanie ról jest nieco inne niż w świecie offline.

Przede wszystkim, często nie wiemy dokładnie przed kim odgrywamy naszą rolę: na widowni mogą być i koledzy z pracy i bliscy przyjaciele, a może osoby z obu tych grup. W dowolnym momencie, nowy obserwator może się przyłączyć, a któryś z poprzednich może odejść. Ponadto, sami możemy w dowolnym momencie zmienić platformę i związaną z nią sieć naszych znajomości. Możemy być zalogowani do kilku usług naraz, dyskutować w nich na inne tematy i z zupełnie innymi osobami, a przełączać się między tymi rolami jednym przesunięciem palca po ekranie. Te dwie cechy interakcji online – płynne granice widowni dla ról społecznych i dynamiczne zmiany sieci społecznych – mogą mieć ogromne znaczenie dla tego, jak definiujemy naszą społeczną tożsamość. Co więcej, odgrywając różne role często zostawiamy cyfrowe ślady – nasze wypowiedzi – w przestrzeni publicznej, cyfrowej debaty, wpływając na jej przebieg.

W projekcie planuję zbadać jak specyfika społecznych interakcji online wpływa na tożsamość społeczną i role przyjmowane przez użytkowników mediów cyfrowych. W tym celu zanalizuję treść wypowiedzi użytkowników różnych platform, aby sprawdzić jak zmienia się w zależności od zmieniającej się publiki. Sprawdzę również w badaniach eksperymentalnych jak przypadkowe informacje zwrotne dotyczące oceny ról społecznych przez innych użytkowników wpływają na treść komunikacji. Na koniec opracuję symulację komputerową, w której sprawdzę, jak auto-prezentacja pojedynczych użytkowników mediów cyfrowych wpływa na zawartość publicznej debaty.