

Ψυχολογία του Διαδικτύου (ΨΧ109)

Διάλεξη 2 – Ο «εαυτός» στον κυβερνοχώρο



Τι εννοούμε «εαυτός»;

Πολλές θεωρίες/ορισμοί «εαυτός» και «ταυτότητα» συχνά χρησιμοποιούνται ως συνώνυμα, αλλά δεν είναι πάντα ταυτόσημα

Πρώιμες ψυχολογικές
ρίζες:

- William James: «εγώ» (υποκείμενο) vs «εμένα» (αντικείμενο)
- Cooley: looking-glass self (ο αντανακλώμενος εαυτός - διαμορφώνεται μέσα από τους άλλους)



Θεωρία χαρακτηριστικών & ο εαυτός

Ο εαυτός περιλαμβάνει
σταθερά
χαρακτηριστικά (προϊόν
εξέλιξης, κληρονομήσιμα,
διαπολιτισμικά)

Τα χαρακτηριστικά
θεωρούνται σχετικά
σταθερά στον χρόνο και
επηρεάζουν τη
συμπεριφορά



Κοινωνική ταυτότητα (Tajfel & Turner)

Η ταυτότητα δεν αφορά μόνο **ατομικά χαρακτηριστικά**, αλλά και τις **ομάδες/κατηγορίες** στις οποίες ανήκουμε (κοινωνική ταυτότητα).

Η ταυτότητα = **σύνθεση προσωπικής και κοινωνικής ταυτότητας**.

Η κοινωνική ταυτότητα ορίζεται ως ένταξη:

- σε **ειδικές ομάδες** (π.χ. ομάδες δραστηριοτήτων) ή
- σε **ευρύτερες κατηγορίες** (π.χ. εθνικότητα, φύλο).

Οι άνθρωποι χωρίζουν τον κόσμο σε:

- **Ενδοομάδα** (“εμείς”) vs
- **Εξωομάδα** (“αυτοί”)

Όταν μια κοινωνική ταυτότητα είναι ενεργή, το άτομο **συγκρίνει** στάσεις/συμπεριφορές με τα μέλη της ομάδας.

Η ενδοομάδα τείνει να **υποτιμά/διακρίνει** την εξωομάδα για ενίσχυση **αυταξίας** (ερευνητικά: αξιολόγηση ενδοομάδας πιο θετικά).



SIDE: Social Identity Model of Deindividuation Effects

Επέκταση της κοινωνικής ταυτότητας & αυτοκατηγοριοποίησης: ο εαυτός είναι **ευέλικτος** και **εξαρτάται από την κατάσταση**.

Η συμπεριφορά κυμαίνεται:

- από **προσωπική** (προσωπικά πρότυπα)
- έως **ομαδική** (κανόνες/πρότυπα ομάδας).

Σε συνθήκες **οπτικής ανωνυμίας**:

- η **προσωπική ταυτότητα** υποχωρεί,
- υπερισχύει η **κοινωνική/ομαδική ταυτότητα** → μεγαλύτερη **συμμόρφωση** με ομαδικούς κανόνες.

Η οπτική ανωνυμία ευνοεί **αποπροσωποποίηση**: λιγότερο «μοναδικό άτομο», περισσότερο «τυπικό μέλος ομάδας» (συχνά στερεοτυπικά).

Η ανωνυμία των άλλων οδηγεί και αυτούς να γίνονται αντιληπτοί **ως μέλη ομάδας** (όχι ως μοναδικά άτομα) → αυξημένη **έλξη/προτίμηση** προς ενδοομάδα.



Η θεωρία των πιθανών εαυτών (Higgins)

Higgins (1987, 1989): τρεις διαστάσεις του εαυτού

Πραγματικός εαυτός: εσωτερική αναπαράσταση
χαρακτηριστικών που θεωρείς (εσύ/οι άλλοι) ότι έχεις

Ιδανικός εαυτός: αναπαράσταση χαρακτηριστικών που
θα ήθελες ιδανικά να έχεις

Δεοντικός εαυτός: αναπαράσταση χαρακτηριστικών
που (εσύ/οι άλλοι) θεωρείτε ότι πρέπει να έχεις



Ανέπτυξε τη «θεωρία της ασυμφωνίας του εαυτού»:

Το ρυθμιστικό σύστημα του ιδανικού εαυτού εστιάζει σε απουσία/παρουσία θετικών
αποτελεσμάτων

Το ρυθμιστικό σύστημα του δεοντικού εαυτού εστιάζει σε απουσία/παρουσία
αρνητικών αποτελεσμάτων



Μεγαλύτερες αποκλίσεις ανάμεσα στους διαφορετικούς εαυτούς συνδέονται με αυξημένη
πιθανότητα δυσκολιών ψυχικής υγείας (π.χ., κατάθλιψη/άγχος/χαμηλή αυτοεκτίμηση)



Goffman

Δραματουργική
ανάλυση:
άνθρωποι ως
«ηθοποιοί»

Διάκριση:

- «εαυτός ως ερμηνευτής ρόλου» (με πυρήνα κινήτρων)
- «εαυτός ως ήρωας» (κοινωνικό προϊόν/η υπόσταση που “υποδύεται” το άτομο)



Γιατί «εαυτός» στον κυβερνοχώρο;

Ερώτημα-κλειδί: έχει ο κυβερνοχώρος κάτι **ποιοτικά διαφορετικό** ώστε ο εαυτός να εκφράζεται/αντιλαμβάνεται αλλιώς;

Πρώιμοι μελετητές: ο κυβερνοχώρος ως χώρος **μοναδικών ευκαιριών έκφρασης**



Πρώιμο ίντερνετ & ανωνυμία

Το ίντερνετ της δεκαετίας του 1990: περισσότερο κείμενο, πιο αργό, πιο εύκολο να «κρυφτείς»

Εμβληματική ιδέα: «Στο ίντερνετ κανείς δεν ξέρει ότι είσαι σκύλος» (Steiner, 1993)

Η ανωνυμία διευκολύνει «ασώματη» ταυτότητα (λιγότερο περιορισμένη από την εμφάνιση)



«Στο ίντερνετ κανείς δεν ξέρει ότι είσαι σκύλος» (Steiner, 1993)





«Ασώματοι» εαυτοί (Turkle)

Turkle: αποσωματοποίηση (**disembodiment**)
και ταυτότητα online

Ο υπολογιστής ως «δεύτερος εαυτός» και το
διαδίκτυο ως πεδίο **επαν-επινόησης**

Πρώιμα περιβάλλοντα: MUD/MOO – ευκαιρίες
πειραματισμού με την ταυτότητα



Κριτική/όρια στην “ουτοπία”

Η Turkle αργότερα μετατοπίζεται: οι ψηφιακές τεχνολογίες συνδέονται με **νέα αίσθηση μοναξιάς**

Ενδεικτικό απόσπασμα (Turkle, 2011): «ψευδαίσθηση συντροφικότητας...»



Gergen (2000) και «κορεσμένος» εαυτός

Στη μεταμοντέρνα εποχή: ο εαυτός
«κορεσμένος» από πολλές ταυτότητες -
ρόλος των τεχνολογιών επικοινωνίας

Οι ψηφιακές τεχνολογίες συνδέονται με
κατακερματισμό του εαυτού

“καθώς το παραδοσιακό άτομο ωθείται
μέσα σε ένα όλο και ευρύτερο πεδίο
σχέσεων, αρχίζει όλο και περισσότερο να
αισθάνεται τον εαυτό ως στρατηγικό,
χειριστικό υποκριτή. Βρίσκεται να
συμμετέχει σε συχνά
αλληλοσυγκρουόμενες ή ασύμφωνες
δραστηριότητες, και βασανίζεται από την
παραβίαση της αίσθησης ταυτότητάς του”



Ο cyborg εαυτός (Haraway, 1991)

Η μεταφορά του κυβερνοοργανισμού ως **πολιτικού παιχνιδιού ταυτότητας**

Προσδοκία: η τεχνολογία αλλάζει σώματα → αλλάζει ριζικά ζωή

Κριτική: λίγες ενδείξεις «απελευθέρωσης» από ρόλους φύλου· η κριτική προς την Turkle επεκτείνεται και εδώ



Ο Goffman και η παρουσίαση του εαυτού στο Διαδίκτυο

Παρότι ο Goffman δεν έζησε την εποχή του WWW, οι θεωρίες του εφαρμόστηκαν στην online αυτοπαρουσίαση

Πρώιμες μελέτες σε ακαδημαϊκές ιστοσελίδες (1990s): παρουσίαση παρόμοια με έντυπο κείμενο (περιορισμοί τότε)

Παράδειγμα εφαρμογής σε ΜΚΔ: ρυθμίσεις απορρήτου → «σκηνή/παρασκήνιο» και διαφορετικές ταυτότητες ανά κοινό (Facebook)



Κοινωνικές ταυτότητες & SIDE

Εφαρμογή του
μοντέλου/θεωρίας **SIDE**
(επέκταση της θεωρίας
κοινωνικής ταυτότητας)
στην online συμπεριφορά

Κεντρική παραδοχή: σε
**συνθήκες οπτικής
ανωνυμίας**, η
κοινωνική/ομαδική
ταυτότητα γίνεται πιο
προεξέχουσα

Η έλλειψη ενδείξεων
ατομικότητας μπορεί να
ενισχύει
αποπροσωποποίηση και
έλξη προς ενδο-ομάδα



Οπτικά ανώνυμοι; (η αλλαγή του διαδικτύου)

Σήμερα υπάρχουν **λιγότεροι χώροι οπτικής ανωνυμίας** στο Διαδίκτυο από ό,τι παλιότερα

Οι χρήστες συχνά προτιμούν **εμφανείς φωτογραφίες** (ΜΚΔ, γνωριμίες, ιστολόγια, τσατ κ.λπ.)

Δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχει στρατηγική/πειραματισμός— αλλά απαιτούνται **νέες θεωρίες** για το εξελισσόμενο διαδίκτυο



Συμπεράσματα (τι κρατάμε)

Το κεφάλαιο σκιαγραφεί θεωρίες εαυτού/ταυτότητας και τη σύνδεσή τους με online αυτοπαρουσίαση

Οι θεωρίες βοηθούν να κατανοήσουμε:

- πολλαπλούς εαυτούς/πειραματισμό
- στρατηγικές αυτοπαρουσίασης
- διαφορές ανάμεσα σε χώρους οπτικής ανωνυμίας vs χώρους με οπτική έκθεση