

Poszukiwanie własnej tożsamości, a zjawisko streamingu

Okres dorastania jest czasem, w którym intensywnie kształtuje się tożsamość młodego człowieka. Faza poszukiwania odpowiedzi na pytania, kim jestem, dokąd zmierzam, co jest dla mnie ważne i czego chcę w życiu, nierozzerwalnie wiąże się z popełnianiem błędów, a także wymaga zaangażowania i aktywności.

Anna Brzezińska podaje cztery etapy, podczas których kształtuje się poczucie tożsamości:

Poczucie odrębności jest okresem, w którym istnieje wyraźna granica między „mną” a drugim człowiekiem. Dziecko dostrzega, że jest odrębną fizycznie i psychicznie jednostką.

Poczucie identyczności to etap przekonania, że „to też ja”. W dziecku istnieje głęboka pewność, że niezależnie od tego, jak zachowuje się w danej sytuacji czy jaką pełni rolę w danej chwili – jest zawsze sobą takim i tym samym.

Poczucie ciągłości polega na tym, że młody człowiek, rozpatrując swoje życie w perspektywie czasu, rozpoznaje i widzi siebie jako zmieniającą się całość. Zauważa podobieństwa i różnice w sposobach swojego zachowania, ale jest w stanie wyodrębnić i wskazać to, co jest stałe, charakterystyczne, typowe tylko dla niego.

Poczucie integralności to okres głębokiego przekonania, że sposoby, w jakie człowiek realizuje różne zadania czy pełni rozmaite role życiowe, chociaż czasami bardzo różnią się od siebie, ponieważ dostosowane są do zmieniających się okoliczności, składają się jednak na pewną całość. Być może sposoby są różne, ale pasują do siebie, są w pewien charakterystyczny sposób do siebie podobne. Poczucie integralności ujawnia się zatem w przekonaniu, że „to zawsze ja”.

Zgodnie z definicją podaną przez Eriksona tożsamość to narastająca w toku doświadczeń zdolność ego do integrowania wszystkich identyfikacji, obejmujących zmienny bieg libido, umiejętności rozwinięte na podstawie wrodzonego wyposażenia oraz możliwości wynikłe z ról społecznych. Innymi słowy, na kształtowanie się tożsamości wpływa wszystko – zarówno cechy genetyczne, czyli to, z czym dziecko przychodzi na świat, oraz nabyte w toku życia zdolności, umiejętności, jak i przestrzeń, w której funkcjonuje. Środowiskiem życia współczesnego człowieka jest nie tylko świat rzeczywisty, lecz także – lub przede wszystkim – świat wirtualny. Nie ulega wątpliwości, że te dwa światy przenikają się i tworzą jedną spójną całość.

Niemniej jednak każdy z nich odbija piętno na kształtującej się tożsamości, stwarzając szerokie możliwości, ale również zagrożenia.

Badacze problemu analizują wpływ współcześnie występującego zjawiska live streamingu na rozwój i kształtowanie się tożsamości młodych osób.

Wpływ przestrzeni medialnej na kształtowanie się tożsamości

Po pierwsze: modelowanie – dzieci uczą się poprzez naśladowanie; to najbardziej niebezpieczny obszar wpływu cyfrowych mediów na rozwój, ponieważ młodzi pragną być tacy jak streamerzy, co nie zawsze jest dla nich konstruktywne, a naśladowanie obserwowanych zachowań może mieć destrukcyjny wpływ.

Po drugie: ograniczenia – współczesna młodzież większość czasu spędza na aktywności online, niejednokrotnie ograniczając podejmowanie aktywności w realnym świecie lub nawet całkowicie jej zaprzestając. Taka sytuacja wprowadza pewnego rodzaju deficyty, które mają wpływ na rozwój tożsamości.

Po trzecie: tożsamość konsumpcyjna – wszechobecna reklama wpływa na podświadomość i manipuluje. Wpływa na chęć posiadania, przez co młody człowiek gubi sens i cel życia.

Po czwarte: młodzi eksperymentują i sprawdzają wytrzymałość nie tylko w świecie realnym, lecz także w cyberrzeczywistości – chcąc zaskoczyć swoich fanów, wciąż wymyślają nowe, coraz bardziej patologiczne zachowania. Kiedyś zwykłe wulgaryzmy z ust młodego człowieka budziły społeczny sprzeciw i wywoływały kontrowersje, dziś te zachowania znacznie się pogorszyły. Kamera internetowa powoduje, że młodzi czują się bezkarni, nie pojawia się u nich również poczucie winy ani odpowiedzialności, nie są też skłonni do jakichkolwiek refleksji.

Po piąte: **źródło dochodu** – mając rzesze fanów, można zarobić swoje pierwsze pieniądze, młodzi youtuberzy są w stanie uzyskać dochody znacznie przekraczające standardowe kieszonkowe. Ten fakt sprawia, że z chęci zysku wielu streamerów przekracza wszelkie granice.

Po szóste: **zatrącenie się w wirtualnym świecie – cyberrzeczywistość** jest nieskończona, co sprawia, że to niezwykle atrakcyjne miejsce, w którym możemy znaleźć niemal wszystko. Różnorodność treści, możliwość zaspokajania własnych potrzeb, a także uzyskanie aprobaty to tylko nieliczne powody, dla których młody człowiek może nie chcieć opuścić tego miejsca.

Live streaming to zjawisko, które pojawiło się całkiem niedawno, wraz z rozwojem nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych. Jest to pewnego rodzaju show, w którym główną rolę odgrywa wyrazista osobowość streamera. Cechami charakterystycznymi dla tego zjawiska są

spontaniczność i nieprzewidywalność. Wyjątkowość transmisji zapewnia zaskakiwanie odbiorców; przeglądając kanały youtuberów, historie zamieszczane w postaci krótkich filmików na Snapchacie lub transmisje na żywo na Instagramie, możemy zauważyć, że młodzi ludzie nagrywają niemal wszystko. Analizując te sytuacje, możemy wysunąć jeden wniosek – coraz częściej młodzi ludzie pozbawieni są empatii i wartości.

Nieco mniej zaskakującą i bardziej przewidywalną wersją tego zjawiska jest live streaming stanowiący internetowy zapis dziennych aktywności danego streamera; może zawierać informacje zarówno w formie zdjęć, filmów, jak i treści wpisów pochodzące z blogów, serwisów społecznościowych i innych miejsc, w których streamer jest aktywny.

Nie ulega wątpliwości, że liczne grono streamerów zamieszcza wiele istotnych i ważnych informacji, np. rozwiązywanie różnych problemów, pomoc w nauce – rozwiązywanie zadań, tłumaczenie trudnych treści, relacje z ważnych wydarzeń, podróży. Istnieją również nagrania, które nie dość, że są całkowicie bezwartościowe, to jeszcze zawierają treści demoralizujące odbiorcę. Relacje z imprez zakrapianych alkoholem, z niebezpiecznych, często zagrażających zdrowiu lub życiu wyzwań, a nawet z podbojów seksualnych z pewnością nie będą odpowiednimi treściami dla naszych uczniów. Nie zmienia to faktu, że te zakazane cieszą się najczęściej największą popularnością. Bardzo popularny jest również streaming gier, gdzie gracze z całego świata prowadzą online równoległe transmisje, a miliony odbiorców mogą oglądać je na żywo np. na YouTube Gaming.