

CONCEPTUL DE SINE ȘI UTILIZAREA MEDIULUI ONLINE LA TINERI

CRISTINA ELENA PETRE*

Facultatea de Psihologie și Științele Educației, Universitatea București,
Domeniul Psihologie

Abstract

Nowadays, the Internet is omnipresent in the lives of adolescents and young people. As defining one's identity plays a central role in this developmental period, it is necessary to understand how online media is associated with processes characteristic of self-concept development. The present article aimed at reviewing the main results on this topic. It was observed that the virtual reality, as a complex media with many characteristics, can both support and impede the construction of identity in young people. Several possibilities offered by the Internet can be associated with self-concept development, such as self-expression, identity experimentation, self-clarification, assimilation of new resources, disengagement from reality in order to cope with negative emotions, like those associated with an identity crisis. However, these aspects have different implications, according to the context they occur and to user's characteristics. For this reason, it is necessary to better understand the role that Internet plays in young people's lives and to clarify in which situations it turns from an opportunity for identity exploration and expression into a space which maintains confusion, anxiety or depression.

Cuvinte-cheie: concept de sine, tineri, avantaje ale utilizării Internetului, dezavantaje ale utilizării Internetului.

Keywords: self-concept, young people, advantages of using the Internet, disadvantages of using the Internet.

1. INTRODUCERE

Cu peste 4 miliarde de utilizatori în toată lumea (Clement, 2020), Internetul se constituie ca un pilon important în dezvoltarea unei noi generații, o generație digitală cu propriile ei caracteristici (Palfrey & Gasser, 2008). Departe de a fi doar un mod de a petrece timpul liber, mediul *online* creează o întreagă realitate alternativă, atât de imersivă încât amprenta ei este vizibilă în însăși maniera în care tinerii se definesc pe sine (Choi *et al.*, 2018). De exemplu, se consideră că în prezent adolescenții își creează un sine complex, care integrează deopotrivă

* Universitatea din București, Facultatea de Psihologie și Științele Educației, Școala Doctorală, Departamentul de Psihologie, Șos. Panduri, nr. 90, sector 5, București, România; E-mail: cristina.elena.petre.drd@unibuc.ro

identitatea reală și pe cea virtuală (Pisano *et al.*, 2017). Mai mult, aceștia pun utilizarea mediului *online* în slujba satisfacerii unor nevoi tipice dezvoltării identității (Nagy & Koles, 2014). Studiile empirice confirmă această idee, descoperindu-se, de exemplu, că persoanele cu un sine slab definit sau aflate într-o etapă de explorare petrec mai mult timp pe Internet (Quinones & Kakabadse, 2015). Deși este clar că utilizarea mediului *online* are implicațiile sale în viața tinerilor, natura acestor implicații este încă un subiect de dezbatere în comunitatea științifică. Cu un accent destul de mare pus pe consecințele negative ale utilizării Internetului, precum dependența, este necesar a înțelege mai bine cum poate fi valorizat Internetul ca instrument ce facilitează dezvoltarea, simultan cu prevenirea consecințelor sale negative.

Studiul de față își propune trecerea în revistă a modului în care realitatea virtuală interferează cu dezvoltarea conceptului de sine la tineri, punctând atât aspectele pozitive, cât și pe cele negative care decurg din această interacțiune. Pentru aceasta, s-a investigat literatura de specialitate pornindu-se de la lucrări care sintetizau concluzii pe tema relației dintre Internet și conceptul de sine, precum revizuirii sistematice sau capitole de cărți. Ulterior, având în vedere informațiile aflate din aceste surse, s-a recurs la o căutare mai rafinată a unor articole care să vizeze aspecte mai puțin generale, precum motivația pentru utilizarea rețelelor de socializare sau a jocurilor *online*, relația dintre evitare și petrecerea timpului pe Internet, claritatea conceptului de sine și mediul virtual etc.

2. DELIMITĂRI CONCEPTUALE

Conceptul de sine este definit ca o structură cognitivă ce include cunoștințe, atitudini, judecăți evaluative despre propria persoană și care are ca rol oferirea de sens lumii, concentrarea atenției asupra obiectivelor personale, respectiv protejarea valorii de sine (Oyserman & Markus, 1998). Structura conceptului de sine include atât conținutul efectiv al percepțiilor legate de propria persoană, cunoscut sub numele de „identitate”, cât și evaluarea lor afectivă, ce se referă la stima de sine (Gecas, 1982).

În ceea ce privește identitatea, aceasta poate fi sintetizată ca răspuns la întrebarea „Cine ești?” (Erikson, 1968). Identitatea poate cuprinde orice caracteristică a persoanei, căreia i se atribuie un sens personal sau social, precum: corp, trăsături psihologice, amintiri autobiografice și povești de viață, conținuturi rezultate din identificarea cu persoane semnificative, grupuri de apartenență, bunuri materiale și locuri fizice (Vignoles, Schwartz, & Luyckx, 2011).

3. MEDIUL VIRTUAL ȘI IDENTITATEA

Cum Internetul face parte din viața multor adolescenți sau tineri, este de așteptat ca acesta să aibă un impact asupra principalelor procese care au loc în această perioadă, precum cele ce țin de dezvoltarea conceptului de sine.

3.1. EXPRIMAREA ONLINE A SINELUI

Un prim aspect legat de dezvoltarea conceptului de sine care poate fi pus în legătură cu Internetul este maniera în care utilizatorii se prezintă *online*, respectiv gradul lor de autodezvăluire. Tinerii au nevoie să se exprime ca parte a afirmării propriei autonomii, autonomie care reprezintă atât inputul, cât și manifestarea unui sine integrat (Deci & Ryan, 1995). A decide ce anume în legătură cu sine vrei să împărtășești celuilalt și maniera în care o vei face implică o reflecție asupra propriei persoane, ceea ce poate lua forma explorării identitare (Yang & Brown, 2016). În plus, autodezvăluirea întărește relațiile interpersonale, care se dovedesc resurse importante pentru dezvoltarea sinelui (Larson & Asbury, 2018). Interacțiunea în diferite grupuri *online* conferă un sentiment de apartenență la o anumită colectivitate, contribuind astfel la constituirea conținuturilor sociale ale identității (Livsey, 2013). De exemplu, în urma aplicării unor chestionare cu scop explorativ și a unor interviuri calitative persoanelor LGBT, Szulc și Dhoest (2013) au concluzionat că Internetul a jucat un rol important în clarificarea identității sexuale prin oferirea unei rețele sociale de sprijin, în special în rândul tinerilor (Szulc & Dhoest, 2013).

Pe de altă parte, posibilitatea de a te exprima *online* înseamnă a fi expus, la rândul tău, la o gamă largă de conținuturi exprimate de ceilalți, ceea ce, în anumite circumstanțe, poate deveni o amenințare la adresa propriei identități. De exemplu, un studiu calitativ pe populație românească în legătură cu rolul Internetului în viața liceenilor (Boeru *et al.*, 2017) a atras atenția că un dezechilibru între lumea virtuală și cea reală poate avea consecințe negative asupra autoexprimării. Conform informațiilor extrase din cadrul unor interviuri aprofundate, expunerea îndelungată la mediul digital poate conduce la pierderea identității prin preluarea unor opinii exterioare și prin dezvoltarea incapacității de a acționa conform credințelor interioare și de a exprima păreri personale.

Mediul *online* nu oferă doar un spațiu pentru exprimarea sinelui, ci și mijloace de a controla imaginea pe care utilizatorul o arată celorlalți (Crocetti & Van Dijk, 2016). Consecințele acestei controlabilități crescute pot fi deopotrivă pozitive și negative. De exemplu, în cadrul populației de tineri cu nevoi speciale, utilizarea Internetului a avut un rol pozitiv în dezvoltarea identității, întrucât managementul impresiei a permis diminuarea stigmatizării (Bannon *et al.*, 2015). De asemenea, posibilitatea mai mare de a controla modul în care te prezinți conferă un sentiment de securitate, care îi ajută în special pe cei cu dificultăți de relaționare față în față. Pe de altă parte, riscul unui control crescut este atât exagerarea autoprezentării, ceea ce poate atrage după sine respingerea socială, cât și favorizarea unor comportamente indezirabile, precum *cyberbullying*-ul (Valkenburg & Peter, 2016).

3.2. EXPLORAREA ONLINE

O altă latură a mediului *online* care poate fi pusă în relație cu dezvoltarea conceptului de sine este explorarea diferitelor roluri și identități (Davis & Weinstein, 2017). O parte dintre adolescenți utilizează Internetul în scopul experimentării de identități alternative, din motive precum autoexplorare, autocompensare (de exemplu,

învingerea timidității) sau facilitarea relațiilor sociale (Valkenburg & Peter, 2008). Atât adolescenții cât și tinerii emergenți caută spații *online*, unde pot experimenta și explora din punct de vedere psihosocial (Davis & Weinstein, 2017). Un astfel de spațiu este jocul video. Bacchini, De Angelis și Fanara (2017), comparând tineri care se joacă în mod constant jocuri de tip MMORPG („Massive Multiplayer Online Role-Playing Games”) cu tineri care nu se joacă, au concluzionat că cei dintâi au o identitate mai imatură și mai problematică, prezentând semne ale unei crize de identitate. Printre acestea se numără reconsiderarea frecventă a angajamentelor și evitarea explorării în profunzime. Ca urmare, persoanele aflate într-un stadiu de căutare ruminativă a identității petrec excesiv de mult timp pe Internet, în încercarea de a rezolva criza identitară (Mannerström *et al.*, 2018). Deși valoroase, aceste observații nu răspund neclarităților cu privire la rolul pe care realitatea virtuală îl are în definirea identității. Din contră, acestea aduc cu sine o nouă întrebare: experimentarea din mediul *online* contribuie într-adevăr la rezolvarea crizei identitare sau, în realitate, o accentuează? Studiile care vizează relația dintre claritatea conceptului de sine (CCS) și utilizarea Internetului evidențiază această problemă.

3.3. MEDIUL ONLINE ȘI CLARITATEA CONCEPTULUI DE SINE

CCS vizează unitatea sinelui, consistența sa internă și include gradul de înțelegere a atributelor personale, coerența acestora, respectiv continuitatea lor în timp și de-a lungul diferitelor contexte (Dunlop, 2017). În literatura de specialitate s-au remarcat opinii contradictorii în legătură cu impactul Internetului asupra CCS. Conform ipotezei unității conceptului de sine, mediul *online* este bogat în oportunități pentru clarificarea identității, permițând exersarea autonomiei, dezvoltarea propriilor interese și individuarea (Borca *et al.*, 2015). De exemplu, Šporčić și Glavak-Tkalić (2018) au explicat tendința tinerilor cu CCS scăzut de a se juca mai mult prin faptul că în jocurile video persoana trebuie să-și creeze un avatar cu o identitate bine definită, ceea ce o poate ajuta să-și clarifice propriul concept de sine, dându-i un simț al certitudinii, al stabilității și al controlului, chiar dacă temporar. Mai mult, în anumite studii interviuarea jucătorilor a pus în evidență o identificare cu grupurile din cadrul jocurilor, ceea ce poate contribui la mai buna definire a identității sociale (Guegan *et al.*, 2015).

Pe de altă parte, ipoteza fragmentării conceptului de sine susține că mediul *online* expune tânărul la mult prea multe alternative de a fi, roluri ori valori, care, astfel, sunt dificil de sintetizat într-un concept de sine coerent, scăzând CCS. (Valkenburg & Peter, 2011). De exemplu, s-a evidențiat că o intensitate crescută a utilizării Facebook prezice în timp scăderea CCS (Appel *et al.*, 2018). Alți autori au susținut că relația ar putea fi și în sens invers, nivele scăzute de CCS predispunând la dezvoltarea dependenței de Internet. De exemplu, Quinones și Kakabadse (2015) au reliefat că relația dintre CCS și utilizarea compulsivă a Internetului este mediată de preferința pentru interacțiuni virtuale. Pornind de la ideea că relaționarea cu celălalt presupune un schimb de informații referitoare la sine, autorii au argumentat că interacțiunea față în față este încărcată de anxietate

pentru persoanele cu CCS scăzut datorită lipsei unor repere clare în definirea de sine. Drept consecință, acestea preferă relaționarea din mediul *online*, unde au un mai mare control asupra autoprezentării. Satisfăcându-și nevoia de afiliere preponderent în astfel de medii, persoana ajunge să utilizeze compulsiv Internetul.

Cele două perspective în legătură cu relația CCS-Internet subliniază complexitatea mediului *online*, sugerând că este posibil ca diverse elemente ale Internetului să se asocieze diferit cu CCS. În același timp, cum multe dintre studiile realizate au fost cross-secționale și de natură corelațională, se observă dificultatea cercetărilor de a furniza date empirice care să susțină una dintre cele două ipoteze, ambele implicând asumptii care duc cu gândul la cauzalitate. Aceasta sugerează nevoia de a studia mai în amănunt relația CCS-Internet, dar și de a o investiga într-o manieră mai controlată și mai diversificată din punct de vedere științific.

3.4. MEDIUL ONLINE ȘI ASIMILAREA DE NOI RESURSE

Internetul poate fi un instrument prin care persoana să-și îmbogățească conceptul de sine, acumulând noi resurse. Mediul *online*, în special rețelele de socializare, dar nu numai, oferă din plin oportunitatea de a intra în contact cu persoane diverse din punct de vedere al valorilor, al personalității sau al fondului cultural (Valkenburg & Peter, 2011). De exemplu, în jocurile *online*, de tipul MMORPG, nu este neobișnuit ca echipele formate să fie constituite din persoane din culturi sau regiuni geografice diferite (Kaluza & Golik, 2008). Prin studii de caz sau exemple concrete, Marcoccia (2012) a subliniat că, în anumite condiții, comunicarea interculturală poate fi o oportunitate pentru exersarea abilității de a vorbi o limbă străină și de a învăța despre cultura celuilalt, dezvoltând astfel competența lingvistică, dar și pe cea interculturală. Astfel, s-a constatat că în jocurile de tip MMORPG recompensele incluse favorizează alocarea mai multor resurse cognitive sarcinii și întăresc conectivitatea dintre diferite arii cerebrale relevante pentru învățarea limbajului (Zhang *et al.*, 2017). O revizuire sistematică a literaturii de specialitate cu privire la jocurile MMORPG a evidențiat că relaționarea cu sute de alți jucători permite dezvoltarea abilităților de socializare, de comunicare, de colaborare, de *leadership* și a chiar a spiritului civic, în timp ce misiunile pe care personajul trebuie să le îndeplinească facilitează dezvoltarea abilităților de metacogniție, de gândire și de rezolvare de probleme (Sourmelis *et al.*, 2017).

În cazul jocurilor *online*, multe din aceste resurse se dezvoltă prin intermediul avatarului, motiv pentru care se va detalia în continuare relația dintre avatar și conceptul de sine.

3.5. AVATARUL ȘI CONCEPTUL DE SINE

Avatarul este una din reprezentările cele mai comune ale sinelui în mediul virtual. În anii recentți, dovezi neurologice au confirmat existența unei legături între personaj și creatorul său, punând în evidență faptul că jucătorul procesează cognitiv avatarul ca și când acesta ar fi o ființă veridică, care îl poate afecta chiar mai mult decât obiectele sociale reale (Choi *et al.*, 2018).

Această relație mentală poate avea la bază mai multe procese, unul dintre ele fiind identificarea. Unii autori definesc acest proces ca o schimbare temporară a percepțiilor despre sine, astfel încât, pe durata jocului, propriile atribute sunt percepute ca fiind similare cu cele ale personajului din joc (Klimmt *et al.*, 2010). Alți autori, din contră, pun mai puțin accent pe caracterul temporar al identificării și subliniază potențialul acesteia de a opera modificări la nivelul personalității (Papale, 2014). Mai precis, prin identificare, are loc o îmbinare a identității jucătorului cu cea a personajului, care poate rezulta în schimbări inconștiente ale conceptului de sine (Cohen, 2001). De exemplu, într-un studiu realizat de Yee (2009), participanții cărora li s-a dat un avatar mai înalt au negociat mai agresiv într-o interacțiune față în față decât jucătorii care au avut un avatar scund.

Pe lângă identificare, se mai disting și alte tipuri de procese care descriu relația avatar – jucător, dintre care mai cunoscută este proiecția (Papale, 2014). Dacă identificarea presupune asimilarea unor trăsături psihologice ale avatarului, proiecția este procesul invers, constând în atribuirea unor părți din propriul sine personajului (Papale, 2014). De exemplu, analizând personificarea în lumile virtuale, Taylor (2002) a argumentat că definirea avatarului și modul în care se raportează la celelalte avatare dintr-un joc social poate reflecta maniera în care jucătorul își definește propriile granițe și formează legături.

O temă de dezbatere este măsura în care ceea ce se proiectează este sinele real sau cel ideal. Unii cercetători susțin că identitatea virtuală este o extensie a celei reale (Borca *et al.*, 2015). De exemplu, în studiul lui Lee și Leeson (2015), rezultatele sugerează că persoanele cu anxietate socială își exprimă mai des adevărul sine în cadrul jocului *online* decât în interacțiunile față în față. Cum deja s-a menționat mai sus, autoafirmarea are un rol important în construirea identității și a relațiilor sociale, ceea ce constituie o implicație pozitivă a jocului *online*.

Alți autori, din contră, susțin că astfel de jocuri oferă posibilitatea reprezentării sinelui ideal (Przbylski *et al.*, 2012). De exemplu, persoanele cu fobie socială, pentru că sunt nesigure cu privire la propria identitate și au nevoie de aprobarea celorlalți, pot proiecta în avatarul construit un model ideal a ceea ce vor să fie, ceea ce ar explica asocierea puternică dintre fobia socială și identificarea cu avatarul (Sioni *et al.*, 2017). Accesarea unor părți ideale ale sinelui, în măsura în care generează sentimente pozitive, poate adăuga noi straturi personalității jucătorului (Ecenbarger, 2014).

Faptul că există mai multe opinii în legătură cu procese ca identificarea sau proiecția în ceea ce privește avatarul subliniază diversitatea factorilor implicați în crearea relației dintre jucător și personajul său. Astfel, pentru a înțelege această conexiune, este nevoie a ține cont de caracteristicile avatarului, precum gradul de libertate în proiectarea sa de către utilizator, dar și de realitatea subiectivă a jucătorului. Percepția propriei persoane, raportarea la mediul înconjurător, nevoia de a compensa anumite deficite sunt aspecte care pot înclina balanța în favoarea exprimării unui sine ideal sau real în cadrul jocului. În acest context, întrebarea nu este „dacă”, ci „când” avatarul devine o reprezentare dezirabilă a jucătorului.

4. DISOCIEREA ÎN MEDIUL VIRTUAL

În cele discutate mai sus, s-a evidențiat faptul că adesea Internetul are deopotrivă implicații pozitive și negative asupra utilizatorului. Conform lui Suler (2016), un rol-cheie în diferențierea acestor implicații îl are disocierea față de realitate, apărută în contextul neintegrării mediului *online* cu cel *offline*.

În unele cazuri, disocierea de realitate poate avea efecte benefice, dacă este folosită în scopul rezolvării de probleme, cum este cazul expunerii graduale a persoanelor cu tulburări anxioase la situația temută, într-un mediu virtual (Jerdan *et al.*, 2018).

De mult ori însă, tinerii nu folosesc mediul *online* pentru a rezolva o situație dificilă, ci pentru a evita problema, în acest caz disocierea având implicații negative. Astfel, persoanele care nu au resurse în viața reală de a face față dificultăților utilizează virtualul pentru a se dezangaja din realitate, pentru a evita situația neplăcută și, implicit, pentru a evita inițierea unui comportament de rezolvare a problemei (Bowditch, Chapman, și Naweed, 2018). De exemplu, în cadrul unui studiu longitudinal, persoanele cu depresie, care s-au disociat de realitate printr-o puternică identificare cu avatarul, au riscat să dezvolte dependență de jocul virtual, dependență care a amplificat, la rândul său, depresia (Burleigh *et al.*, 2017). Aceasta întrucât cei care se bazează excesiv pe realitatea virtuală pentru a face față afectelor negative, în defavoarea unor răspunsuri de *coping* alternative, ajung să depindă exclusiv de Internet pentru a se simți mai bine (Müller *et al.*, 2014). Acesta este și motivul pentru care unele persoane care apelează la realitatea virtuală mărturisesc că se simt triste și dezamăgite atunci când se întorc în lumea reală, atât de diferită de cea dintâi (Searles, 2016).

Cele afirmate mai sus se aplică și distresului identitar, care apare ca urmare a inabilității de a integra aspecte ale sinelui într-o structură relativ coerentă și acceptabilă (American Psychiatric Association, 1987). Literatura de specialitate a pus în evidență faptul că unii adolescenți au un stil difuz, evitant de a procesa identitatea, stil ce se caracterizează printr-o autoreglare emoțională slabă și printr-o încercare a persoanei de a se sustrage de la confruntarea cu criza identitară și cu emoțiile negative aferente (Berzonsky, 2018). În acest sens, mediul virtual ar putea oferi spațiul propice pentru evitarea confruntării cu criza identitară.

În concluzie, utilizarea *cyberspațiului* devine problematică atunci când cele două lumi, virtuală și reală, nu sunt integrate, ci sunt percepute ca două spații paralele, între care nu există nicio punte de legătură (Suler, 2016). În această situație, disocierea devine o formă de evitare a amintirilor și a emoțiilor neplăcute, persoana căutând să fugă din mediul real unde resimte anumite lipsuri în cel *online*, unde caută să compenseze nevoile frustrate (Toronto, 2009).

5. MEDIUL ONLINE, SATISFACEREA NEVOILOR ȘI STAREA DE BINE

Datorită caracteristicilor complexe ale realității virtuale, adolescenții pot fi tentați să-și satisfacă nevoile mai degrabă în virtual decât în realitate. Aceasta întrucât mediul *online* este un spațiu mai sigur, care, în plus, permite utilizatorului să experimenteze laturi ale unei identități ideale, compensând deficitele percepute (Morcos *et al.*, 2019). Astfel, tinerii ar putea fi dispuși să riște, să se confrunte cu schimbări și cu situații noi într-un astfel de mediu mai mult decât în viața de zi cu zi, întrucât această realitate alternativă este mai predictibilă și, deci, mai securizantă (Gaetan, Bréjard, & Bonnet, 2016). De exemplu, Livsey (2013), trecând în revistă literatura de specialitate, a subliniat posibilele avantaje ale utilizării rețelelor de socializare pentru adolescenții anxioși și introverți, care astfel au șansa de a dezvolta abilități de relaționare într-un mediu securizant.

Totuși, ceea ce se obține în virtual, de la reglarea emoțională până la satisfacerea unor nevoi psihologice, nu este obligatoriu să se transfere și în mediul real, caz în care implicarea intensă în activitate devine dependență (Gaetan *et al.*, 2016). De exemplu, nivelul de singurătate și de anxietate, deși scade atâta timp cât individul se află în lumea sa virtuală și sigură, în lumea reală rămâne crescut (Martončík & Lokša, 2016). De asemenea, persoanele care socializează mult *online*, fără a avea o rețea de sprijin și *offline*, riscă să aibă un concept de sine limitat și o stimă de sine scăzută (Khan *et al.*, 2016). În schimb, conform mărturisirilor tinerilor în cadrul unor interviuri calitative, dacă aceștia experimentează relații armonioase în contextul social real, discrepanța cu realitatea *online* se diminuează, iar identitatea virtuală o va reflecta într-o măsură mai mare pe cea reală (Rădăcină, 2015).

Mai mult, cercetările au arătat că atâta timp cât nevoile psihologice de bază sunt frustrate în viața reală, persoana va dezvolta o pasiune obsesivă pentru realitatea virtuală, care va scădea starea de bine și care va fi resimțită nu ca o dorință de a juca, ci ca o necesitate (Przybylski *et al.*, 2009). De exemplu, copiii care în viața reală au un nivel scăzut de satisfacere a nevoilor sunt predispuși să se implice într-un mod patologic în activități *online*, înregistrând o supraimplicare, însoțită de afecte negative și de o scădere a plăcerii (Shen *et al.*, 2013). Altfel spus, satisfacerea sau frustrarea nevoilor în lumea reală este mai importantă pentru starea de bine decât împlinirea lor în mediul virtual (Allen & Anderson, 2018).

6. DISCUȚII ȘI CONCLUZII

Articolul de față a urmărit trecerea în revistă atât a avantajelor, cât și a dezavantajelor utilizării Internetului în legătură cu dezvoltarea conceptului de sine la tineri. S-a putut observa că mediul *online* se asociază cu definirea identității printr-o serie de aspecte, de multe ori implicațiile acestei relații fiind complexe. Astfel, Internetul oferă un spațiu pentru autoafirmare, pentru interacțiuni sociale, pentru experimentare a diferite roluri și identități, pentru acumulare de noi resurse

ori pentru a face față unor emoții negative, precum cele ce însoțesc criza identitară. Totuși, este dificil a extrage o singură concluzie general-valabilă despre contribuția exactă a acestor posibilități *online* asupra conceptului de sine, întrucât, în funcție de context, consecințele pot fi diferite.

De exemplu, autoafirmarea și gradul ridicat de control asupra autoprezentării în mediul virtual pot facilita procesul de definire și de exprimare a identității, dar pot prezenta și riscul dezvoltării unor comportamente inadecvate. Diversitatea de opinii, de valori, de roluri, care pot fi experimentate, pot deopotrivă crește și scădea CCS.

De asemenea, mediul *online* are potențialul de a satisface anumite nevoi individuale, care sprijină o explorare sănătoasă a identității, precum nevoia de afiliere ori nevoia de a extinde conceptul de sine prin acumulare de noi resurse. Totuși, cercetătorii atrag atenția asupra pericolului de a disocia mediul real de cel virtual. Altfel spus, potențialele beneficii câștigate în mediul *online* se dovedesc utile în măsura în care ele sunt transferate și în planul real, adică în măsura în care nevoile respective sunt satisfăcute și în afara virtualului (Shen *et al.*, 2013). În caz contrar, Internetul devine un mod de a evita problemele, iar utilizarea sa capătă un caracter de „necesitate” (Przybylski *et al.*, 2009). În acest context, riscul dezvoltării unei dependențe crește.

Rezultatele menționate în cadrul acestui studiu au mai multe implicații. Pentru început, dovedesc necesitatea de a lua în calcul mai multe perspective în studiul relației dintre Internet și conceptul de sine, având în vedere nu doar utilizarea Internetului în general, ci și aspecte particulare ale sale. Altfel spus, întrebarea nu mai este dacă Internetul contribuie la formarea conceptului de sine, ci care activitate are un rol în definirea identității și care este acel rol. De asemenea, caracteristicile utilizatorului nu ar trebui ignorate. După cum s-a observat, motivația din spatele activităților *online* schimbă funcția spațiului virtual și, automat, implicațiile sale asupra vieții de zi cu zi a persoanei. Există o diferență fină între a te simți bine în mediul virtual și a te simți bine *doar* în mediul virtual. Aceste concluzii au o relevanță aparte în stabilirea graniței dintre comportamentul *online* adecvat și cel problematic, sugerându-se nevoia de a acorda o atenție mai mare mai degrabă gradului de disociere a realității alternative de cea *offline* decât timpului efectiv petrecut pe Internet.

De asemenea, rezultatele cu privire la relația dintre jucător și avatar se pot dovedi utile în domeniul clinic. Atunci când specialistul are de-a face cu tineri dependenți de jocuri video, explorarea motivațiilor și a modului în care este perceput avatarul poate oferi indicii importante atât în înțelegerea problemei, cât și a tipului de intervenție corespunzătoare.

Nu în ultimul rând, este necesar a atrage atenția asupra faptului că multe dintre studii au avut un *design* cross-secțional. Așadar, ceea ce se pune adesea în evidență este existența unei asocieri între anumite variabile, și mai puțin direcția relației dintre acestea ori natura cauzală a interacțiunii dintre ele. Cu toate acestea, sunt enunțate o serie de modele teoretice ori explicații care implică asumții

cauzale, ce, din păcate, rămân la un stadiu ipotetic. Un exemplu elocvent în acest sens este relația dintre Internet și CCS. Deși există o asociere între acestea, nu este clar cum această legătură evoluează de-a lungul timpului, în ce măsură se poate vorbi de o relație cauzală sau care dintre cele două este cauza și care este efectul. Aceasta atrage atenția asupra nevoii de diversificare a tipurilor de *design* utilizate în studiile pe tema Internetului și a conceptului de sine, fiind necesară o aprofundare a concluziilor rezultate, care depășește stadiul cercetării cross-sectionale.

Cum mediul virtual a devenit o parte importantă din viețile adolescenților, este important a înțelege, în calitate de specialiști sau de părinți, cum poate fi acesta folosit în avantajul tinerilor. După cum s-a observat, una și aceeași activitate ori oportunitate poate veni în ajutorul clarificării identității, dar poate și accentua starea de incertitudine. În acest context, este vital a ști în ce condiții Internetul devine un risc, pentru a putea fi prevenit.

Primit în redacție la: 12.07.2020

BIBLIOGRAFIE

1. AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (3rd ed.), Washington, American Psychiatric Association, 1987.
2. ALLEN, J.J., ANDERSON, C.A., *Satisfaction and frustration of basic psychological needs in the real world and in video games predict internet gaming disorder scores and well-being*, Computers in Human Behavior, **84**, 2018, p. 220–229.
3. APPEL, M., SCHREINER, C., WEBER, S., MARA, M., GNAMBS, T., *Intensity of Facebook use is associated with lower self-concept clarity: Cross-sectional and longitudinal evidence*, Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications, **30**, 3, 2018, p. 160–172.
4. BACCHINI, D., DE ANGELIS, G., FANARA, A., *Identity formation in adolescent and emerging adult regular players of massively multiplayer online role-playing games (MMORPG)*, Computers in Human Behavior, **73**, 2017, p. 191–199.
5. BANNON, S., MCGLYNN, T., MCKENZIE, K., QUAYLE, E., *The positive role of Internet use for young people with additional support needs: Identity and connectedness*, Computers in Human Behavior, **53**, 2015, p. 504–514.
6. BERZONSKY, M.D., *Identity Processes*, în LEVESQUE, R. J. R. (Ed.), *Encyclopedia of Adolescence* (2nd ed.), New York, Springer International Publishing, 2018.
7. BOERU, I., DALU, A.-M., IFTODE, O., MANU, M., MIULESCU, S., NEACȘU-DALU, C.-C., PLĂEȘU, A., ȘTEFĂNESCU, I., *Internetul și mediile de socializare virtuale în viața liceenilor*, București, Institutul de Științe ale Educației, 2017.
8. BORCA, G., BINA, M., KELLER, P.S., GILBERT, L.R., BEGOTTI, T., *Internet use and developmental tasks: Adolescents' point of view*, Computers in Human Behavior, **52**, 2015, p. 49–58.
9. BOWDITCH, L., CHAPMAN, J., NAWOOD, A., *Do coping strategies moderate the relationship between escapism and negative gaming outcomes in World of Warcraft (MMORPG) players?*, Computers in Human Behavior, **86**, 2018, p. 69–76.
10. BURLEIGH, T.L., STAVROPOULOS, V., LIEW, L.W.L., ADAMS, B.L.M., GRIFFITHS, M.D., *Depression, Internet Gaming Disorder, and the Moderating Effect of the Gamer-Avatar Relationship: An Exploratory Longitudinal Study*, International Journal of Mental Health and Addiction, **16**, 1, 2017, p. 102–124.
11. CHOI, E.J., TAYLOR, M.J., HONG, S.-B., KIM, C., KIM, J.-W., MCINTYRE, R.S., YI, S.-H., *Gaming-addicted teens identify more with their cyber-self than their own self: Neural evidence*, Psychiatry Research: Neuroimaging, **279**, 2018, p. 51–59.

12. CLEMENT, J., *Worldwide digital population as of April 2020*, Statista, 2020.
13. COHEN, J., *Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters*, *Mass Communication and Society*, **4**, 3, 2001, p. 245–264.
14. CROCETTI, E., VAN DIJK, M.P.A., *Self-Concept Clarity*, în LEVESQUE, R.J.R. (Ed.), *Encyclopedia of Adolescence*, Cham, Springer, 2016, p. 1–5.
15. DAVIS, K., WEINSTEIN, E., *Identity Development in the Digital Age: An Eriksonian Perspective*, în WRIGHT, M.F. (Ed.), *Identity, Sexuality, and Relationships among Emerging Adults in the Digital Age*, New York, IGI Global, 2017.
16. DECI, E.L., RYAN, R.M., *Human autonomy. The basis for true self-esteem*, în KERNIS, M.H. (Ed.), *Efficacy, agency, and self esteem*, New York, Plenum Press, 1995.
17. DUNLOP, W.L., *Situating Self-Concept Clarity in the Landscape of Personality*, în LODI-SMITH, J., DEMARREE, K.G. (Ed.), *Self-Concept Clarity. Perspectives on Assessment, Research, and Applications*, New York, Springer International Publishing, 2017.
18. ECENBARGER, C., *The Impact of Video Games on Identity Construction*, *Pennsylvania Communication Annual*, **70**, 3, 2014, p. 34–50.
19. ERIKSON, E.H., *Identity: Youth and crisis*, New York, W. W. Norton, 1968.
20. GAETAN, S., BRÉJARD, V., BONNET, A., *Video games in adolescence and emotional functioning: Emotion regulation, emotion intensity, emotion expression, and alexithymia*, *Computers in Human Behavior*, **61**, 2016, p. 344–349.
21. GECAS, V., *The Self-Concept*, *Annual Review of Sociology*, **8**, 1982, p. 1–33.
22. GUEGAN, J., MOLINER, P., BUISINE, S., *Why are online games so self-involving: A social identity analysis of massively multiplayer online role-playing games: Social identity analysis of MMORPG*, *European Journal of Social Psychology*, **45**, 3, 2015, p. 349–355.
23. JERDAN, S.W., GRINDLE, M., VAN WOERDEN, H.C., BOULOS, M.N.K., *Head-Mounted Virtual Reality and Mental Health: Critical Review of Current Research*, *JMIR Serious Games*, **6**, 3, 2018, e14.
24. KALUŽA, M., GOLIK, E., *Intercultural communication and the Internet. The role of intercultural communication in Internet societies*, *Informacijos Mokslo/Information Sciences*, **45**, 2008, p. 22–34.
25. KHAN, S., GAGNÉ, M., YANG, L., SHAPKA, J., *Exploring the relationship between adolescents' self-concept and their offline and online social worlds*, *Computers in Human Behavior*, **55**, 2016, p. 940–945.
26. KLIMMT, C., HEFNER, D., VORDERER, P., ROTH, C., BLAKE, C., *Identification With Video Game Characters as Automatic Shift of Self-Perceptions*, *Media Psychology*, **13**, 4, 2010, p. 323–338.
27. LARSON, G., ASBURY, T., *Online Interactions: Comparing Self-Disclosure and Self-Presentation between Friendship and Dating*, *Psychology and Behavioral Science International Journal*, **9**, 3, 2018, p. 1–9.
28. LEE, B.W., LEESON, P.R.C., *Online gaming in the context of social anxiety*, *Psychology of Addictive Behaviors: Journal of the Society of Psychologists in Addictive Behaviors*, **29**, 2, 2015, p. 473–482.
29. LIVSEY, B.K., *Self-Concept and Online Social Networking in Young Adolescents: Implications for School Counselors* [Master of Arts], The University of Texas, 2013.
30. MANNERSTRÖM, R., HIETAJÄRVI, L., MUOTKA, J., SALMELA-ARO, K., *Identity profiles and digital engagement among Finnish high school students*, *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, **12**, 1, 2018, p. 1–15.
31. MARCOCCIA, M., *The internet, intercultural communication and cultural variation*, *Language and Intercultural Communication*, **12**, 4, 2012, p. 353–368.
32. MARTONČIK, M., LOKŠA, J., *Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)?*, *Computers in Human Behavior*, **56**, 2016, p. 127–134.
33. MORCOS, M., STAVROPOULOS, V., RENNIE, J.J., CLARK, M., PONTES, H.M., *Internet Gaming Disorder: Compensating as a Draenei in World of Warcraft*, *International Journal of Mental Health and Addiction*, 2019.

34. MÜLLER, K.W., GLAESMER, H., BRÄHLER, E., WOELFLING, K., BEUTEL, M.E., *Prevalence of internet addiction in the general population: Results from a German population-based survey*, Behaviour & Information Technology, **33**, 7, 2014, p. 757–766.
35. NAGY, P., KOLES, B., *The digital transformation of human identity: Towards a conceptual model of virtual identity in virtual worlds*, The International Journal of Research into New Media Technologies, **20**, 3, 2014, p. 276–296.
36. OYSERMAN, D., ELMORE, K., SMITH, G., *Self, Self-concept and Identity*, în LEARY, M.R., TANGNEY, J.P. (Ed.), *Handbook of self and identity* (2nd ed), New York, Guilford Press, 2012.
37. PALFREY, J., GASSER, U., *Born Digital - Understanding the first generation of digital natives*, New York, Basic Books, 2008.
38. PAPALE, L., *Beyond Identification: Defining the Relationships between Player and Avatar*, Journal of Games Criticism, **1**, 2, 2014, p. 1–12.
39. PISANO, L., MASTROPASQUA, I., CERNIGLIA, L., CIMINO, S., ERRIU, M., *Adolescents' Online And Offline Identity: A Study On Self-Representation*, The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences, 2017.
40. PRZBYLSKI, A.K., WEINSTEIN, N., MURAYAMA, K., LYNCH, M.F., RYAN, R.M., *The ideal self at play: The appeal of video games that let you be all you can be*, Psychological Science, **23**, 1, 2012, p. 69–76.
41. PRZBYLSKI, A.K., WEINSTEIN, N., RYAN, R.M., RIGBY, C.S., *Having to versus wanting to play: Background and consequences of harmonious versus obsessive engagement in video games*, CyberPsychology & Behavior, **12**, 5, 2009, p. 485–492.
42. QUINONES, C., KAKABADSE, N.K., *Self-concept clarity and compulsive Internet use: The role of preference for virtual interactions and employment status in British and North-American samples*, Journal of Behavioral Addictions, **4**, 4, 2015, p. 289–298.
43. RĂDĂCINĂ, O.E., *Implicațiile utilizării calculatorului și Internetului asupra dezvoltării sociale a tinerilor. Rezumat teză de doctorat*, Cluj-Napoca, 2015.
44. SEARLES, R., *Post-VR Sadness: Is Virtual Reality Dissociating People From Reality?*, The Atlantic, 2016.
45. SOURMELIS, T., IOANNOU, A., ZAPHIRIS, P., *Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) and the 21st century skills: A comprehensive research review from 2010 to 2016*, Computers in Human Behavior, **67**, 2017, p. 41–48.
46. SIONI, S.R., BURLESON, M.H., BEKERIAN, D.A., *Internet gaming disorder: Social phobia and identifying with your virtual self*, Computers in Human Behavior, **71**, 2017, p. 11–15.
47. ŠPORČIĆ, B., GLAVAK-TKALIĆ, R., *The relationship between online gaming motivation, self-concept clarity and tendency toward problematic gaming*, Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace, **12**, 1, 2018.
48. SULER, J., *Psychology of the Digital Age: Humans Become Electric*, Londra, Cambridge University Press, 2016.
49. SZULC, L., DHOEST, A., *The internet and sexual identity formation: Comparing Internet use before and after coming out*, Communications, **38**, 4, 2013, p. 347–365.
50. TAYLOR, T.L., *Living digitally: Embodiment in virtual worlds*, în SCHROEDER, R. (Ed.), *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, Londra, Springer-Verlag, 2002.
51. TORONTO, E., *Time out of mind: Dissociation in the virtual world*, Psychoanalytic Psychology, **26**, 2, 2009, p. 117–133.
52. VALKENBURG, P.M., & PETER, J., *Adolescents' Identity Experiments on the Internet: Consequences for Social Competence and Self-Concept Unity*, Communication Research, **35**, 2, 2008, p. 208–231.
53. VALKENBURG, P., PETER, J., *Online Communication Among Adolescents: An Integrated Model of Its Attraction, Opportunities, and Risks*, Journal of Adolescent Health, **48**, 2, 2011, p. 121–127.
54. VALKENBURG, P.M., PETER, J., *Internet Effects*, în LEVESQUE, R.J.R. (Ed.), *Encyclopedia of Adolescence* (2nd ed.), New York, Springer International Publishing, 2016.

55. VIGNOLES, V.L., SCHWARTZ, S., LUYCKX, K., *Introduction: Toward an Integrative View of Identity*, în SCHWARTZ, S.J., LUYCKX, K., VIGNOLES, V.L. (Ed.), *Handbook of Identity Theory and Research*, New York, Springer, 2011.
56. YANG, C., BROWN, B.B., *Online Self-Presentation on Facebook and Self Development During the College Transition*, *Journal of Youth and Adolescence*, **45**, 2, 2016, p. 406–416.
57. YEE, N., *The Proteus Effect Implications of Transformed Digital Self-Representation on Online and Offline Behavior*, *Communication Research*, **36**, 2, 2009, p. 285–312.
58. ZHANG, Y., SONG, H., LIU, X., TANG, D., CHEN, Y., ZHANG, X., *Language Learning Enhanced by Massive Multiple Online Role-Playing Games (MMORPGs) and the Underlying Behavioral and Neural Mechanisms*, *Frontiers in Human Neuroscience*, **11**, 95, 2017, p. 1–7.

REZUMAT

Internetul este atotprezent în viața tinerilor și adolescenților din ziua de azi. Cum în această perioadă de dezvoltare un rol-cheie îl joacă definirea identității, este necesar a înțelege în ce mod mediul *online* se asociază cu procese caracteristice formării conceptului de sine. Articolul de față a avut ca obiectiv trecerea în revistă a principalelor rezultate pe această temă. S-a constatat că realitatea virtuală, ca mediu complex cu numeroase caracteristici, poate deopotrivă sprijini și împiedica formarea identității la tineri. Mai multe posibilități oferite de Internet pot fi asociate cu dezvoltarea conceptului de sine, precum autoafirmarea, experimentarea identitară, autoclarificarea, asimilarea de noi resurse, dezangajarea din realitate pentru a face față unor emoții negative, precum cele asociate crizei de identitate. Totuși, implicațiile acestor aspecte sunt diferite, în funcție de contextul în care apar, de caracteristicile utilizatorului etc. Din acest motiv este necesar a înțelege mai bine rolul pe care îl joacă Internetul în viața tinerilor și de a clarifica situațiile în care acesta se transformă dintr-o oportunitate pentru explorarea și exprimarea identității într-un mediu care întreține confuzia, anxietatea sau depresia.