

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

MOJCA KROPEC

SAMOPREDSTAVITEV NA INTERNETU

DIPLOMSKO DELO

LJUBLJANA 2008

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

MOJCA KROPEC
Mentorica: doc. dr. METKA KUCHAR

SAMOPREDSTAVITEV NA INTERNETU

DIPLOMSKO DELO

LJUBLJANA 2008

Iskreno se zahvaljujem mentorici Metki Kuhar za vse ideje in vzpodbude pri pisanju.

Posebna zahvala pa gre moji družini, ker so verjeli vame.

SAMOPREDSTAVITEV NA INTERNETU

Samopredstavitve ali procesi upravljanja z vtisi o sebi so procesi vplivanja na podobe, ki jih imajo o nas komunikacijski partnerji. Ponavadi si želimo pri drugih ustvariti čim boljši vtis, se prikazati v čim lepši luči, zato včasih dajemo tudi napačne informacije ali jih enostavno izpustimo ter izkoristimo pričakovanja drugih. Pri komunikaciji z drugimi se zanašamo na neverbalne informacije, da si ustvarimo kontekst za naš prispevek tej situaciji, ki pa jih v računalniško posredovanem komuniciranju ni. Na internetu je odkrivanje samega sebe lažje in hitrejše. Tukaj lahko svojo virtualno podobo dojamemo kot čisto igro, ki omogoča, da odmislimo običajne zapreke. »Zaščiteni« smo z anonimnostjo medija, ni socialnih pritiskov. Izražamo in eksperimentiramo lahko s sebstvi, ki bi jih drugače morali skriti. Antisocialno obnašanje je na spletu prav pogost pojav, ki je posledica relativne anonimnosti. Ampak vendar ima anonimnost tukaj tudi pozitivne učinke. Posamezniki odigrajo znotraj skupin, ki se tvorijo na mreži, vloge z namenom, da bodo priznani in sprejeti. Razpoznavnost znotraj teh skupin pozitivno vpliva na dejansko odgovornost članov.

Ključne besede: samopredstavitve, sebstvo, splet, najstniki.

SELF-PRESENTATION ON THE INTERNET

Self-presentations or processes of managing with the impressions of our self, are processes of influencing on the images that our communication partners have of us. We usually want to make the best possible impression on other people, show our self in the best light. This is why we sometimes give incorrect information or simply leave them out and use the expectations of others. When communicating with others, in order to create a context for our contribution in the situation, we rely on the nonverbal information, which in the computer mediated world does not exist. On the internet is easier to explore one's own identities. Here we can comprehend our virtual image as nothing more than a game which allows us to ignore the usual obstacles. We are "protected" with anonymity of the media, also, there are no social pressures. We can express and experiment with parts of our self-image which we would usually have to hide. Anti-social behaviour is a quite common phenomenon on the net as a result of the relative anonymity. But here anonymity has also positive effects. Inside the groups which form on the net, individuals play different roles with intention to be acknowledged and accepted. Identification inside those groups has a positive effect on the actual responsibility of the members.

Key words: self-presentation, self-image, internet, teenagers.

KAZALO

1. UVOD	8
2. KOMUNICIRANJE	11
2.1 Računalniško posredovano komuniciranje.....	13
2.2 Komunikacijsko delovanje.....	16
2.3 Internet.....	17
2.4 Splet.....	18
2.5 Uporabniki.....	19
2.5.1 Mladi in kiberprostor.....	21
3. SAMOPREDSTAVITEV	22
3.1 Pojem samopredstavitev po Ervingu Goffmanu.....	22
3.2 Samopredstavljanje.....	25
3.3 Druge teorije.....	26
3.3.1 Ohranjanje obraza.....	26
3.3.2 Sporočevalna in odnosna funkcija jezika.....	28
3.3.3 Kognitivne sheme.....	28
3.3.4 Ritualno komuniciranje.....	29
4. VIRTUALNA RESNIČNOST	31
4.1 Zaslون kot simbol.....	31
4.2 Kiberprostor, virtualni svet, virtualna resničnost.....	32
5. SAMOPREDSTAVITEV NA INTERNETU	37
5.1 Virtualna identiteta in sebstvo.....	39
5.2 Pomen sebstva.....	40
5.3 Identifikacija in ne identiteta.....	43
5.4 Identiteta na medmrežju (True self?).....	44
5.5 Sebstvo v računalniško posredovanem komuniciranju.....	46
5.6 Mnogodelnost osebnosti na mreži.....	48
5.7 Fizična podoba omejitev za samopredstavitev na internetu.....	49
5.8 Anonimnost.....	50

5.8.1 Internet kot panoptikon	51
5.8.2 SIDE model.....	52
5.9 Kaj oblikuje našo virtualno podobo?.....	53
5.10 Sistemi MUD in MOO ali interaktivne igre.....	54
5.10.1 Samopredstavitev v interaktivnih igrah.....	56
5.10.2 Avatarji.....	57
5.11 Spletne klepetalnice.....	60
5.11.1 Samopredstavitev na IRC-u.....	61
5.11.2 Pogovor v klepetalnicah.....	63
6. SPLETNI DNEVNIKI.....	65
6.1 Predmet raziskave in metodologija	65
6.1.1 Vzorec.....	66
6.2 Samopredstavitev adolescentov v spletnih dnevnikih.....	67
6.2.1 Vzdevki.....	70
7. ZAKLJUČEK.....	73
8. LITERATURA.....	76
9. PRILOGA.....	79
PRILOGA A: Primer spletnega dnevnika	79

1. UVOD

Računalnik in internet sta postala življenjska sopotnika sodobnega človeka. Posamezniku nudita obilo možnosti iger, zabave, druženja, komentiranja, udejstvovanja in še več. Vse to pa iz varnega objema domačnosti, naj si bo to izza domače mize, iz službe ali šole. Zaradi pomanjkanja časa se poslužujemo instantnih načinov interakcije, ki so hkrati hitri, neobvezujoči, dostopni in vse prej kot kvalitetni. Danes lahko posameznik na internetu objavlja svoje misli, odgovarja drugim, daje na ogled slike, deli z drugimi dokumente ali kako drugače prispeva k dostopnosti vsebin. Lahko vodi svojo spletno stran, lahko ima spletne kamere, ki omogočajo drugim, da ga vidijo v živo, vodi spletni dnevnik ali blog, se srečuje z znanci v klepetalnicah ali pa spoznava nove ljudi s podobnimi interesi. Se aktivno udejstvuje v umetnem prostoru virtualnih interaktivnih iger, kjer lahko po želji konstruira svoje persone, gradi prostor, služi denar in se družijo. Prav tako lahko na internetu išče partnerja ali se poslužuje virtualnega seksa.

Ob tej široki paleti možnosti se odpira prav tako širok nabor vprašanj. Kako vpliva relativna anonimnost v računalniško posredovani komunikaciji na posameznikovo samopredstavitelstvo? Ali nas virtualne konstrukcije sebstev zares spreminjajo? Ali spreminjajo in izoblikujejo našo percepcijo nas samih? Posameznik pri izbiranju virtualne vloge izbira naključno ali pa igra prav določene? Ali izbiramo virtualna sebstva na podlagi realnih? Kakšen je vpliv sebstev na internetu na vsakdanjo samopodobo v resničnem svetu?

Refleksivna moderna po mnenju Uletove (2000: 50) »ne prenaša v naprej definiranih in monolitnih osebnih in socialnih identitet, trajnih življenjskih stilov, stalne prikljenosti posameznikov na kraj, stan, spol, izvor itd.« Kar pomeni, da je posameznik, ki skuša slediti modernizaciji »tako rekoč prisiljen k individualnemu, osebnemu stilu življenja, dela, učenja itd. Nenehno se mora potrjevati kot izvirna, kreativna oseba, kot refleksiven človek itd. Če tega ne zmore, slej ko prej pade iz konkurenčnega boja« (Ule 2000: 50).

To pa pomeni celovit preobrat v načinu življenja, mišljenja, identitetnih in subjektivnih strukturah posameznikov, njihovih medsebojnih odnosih in družbenih razmerjih, preobrat od dominacije v naprej določenih razrednih, slojnih, spolnih, kulturnih identitet k vedno bolj pluralnim, individualno

določenim, začasnim in relacijsko oz. odnosno zastavljenim življenjskim stilom (Ule 2000: 51).

V diplomski nalogi nameravam natančneje prikazati, kako se izraža sebstvo s pomočjo računalniško posredovane komunikacije. Zanima me, kako iščemo druge in svoje vedenje usmerjamo proti njim. Za primer preučevanja, na katerem želim prikazati samopredstavitev sem izbrala primere adolescentnih dnevnikov iz spletnega portala vijavaja. Natančneje kako se najstniki samopredstavljajo skozi pisanje dnevnika, saj kakor je že zapisala Kuharjeva (2005: 9), je »sebstvo socialni fenomen, ki se tvori, razvija, ohranja in preoblikuje v procesih komuniciranja«. Odziv soljudi nam priskrbi definicije, kdo smo, in mene zanima, na kakšen način to poteka pri mladostnikih na internetu. Torej kako artikulirajo sebe in druge in se tako umeščajo ter definirajo. Skušala bom ugotoviti, kateri prisotni dejavniki so pomembni za posameznikovo samopredstavitev in prav tako specifični odsotni dejavniki. Analizirala bom zapise v spletnih dnevnikih po ključnih dimenzijah, izbranih po Jamesu. Uporabila bom deskriptivno metodo, s katero bom opisala teoretična izhodišča in razložila temeljne pojme, ki se nanašajo na sam problem.

Delo je sestavljeno iz več poglavij. Najprej bom razdelala pojem komuniciranje in še posebej računalniško posredovano komuniciranje ter njegove poglobitve sestavne dele. Nato bom opredelila pojem samopredstavitev s posebnim poudarkom na Ervingu Goffmanu in njegovih raziskavah tega pojma. Četrto poglavje je namenjeno predstavitvi virtualne resničnosti in kibernetskega prostora. V petem najboljšežnejšem poglavju bom opredelila samopredstavitev na internetu. Tukaj me zanima predvsem izražanje, ki ga posameznik po Goffmanu daje »gives off« namerno, znaki, s katerimi manipulira, percepcije in reakcije udeležencev komunikacije. Kot bistvene vidike samopredstavitve na internetu bom izpostavila identifikacijo, mnogodelnost osebnosti, pravo sebstvo, fluidna sebstva, iluzijo realnosti. Pojasnila bom, kakšen je pomen terminov identiteta, sebstvo, persona, anonimnost ter kako vplivajo na našo samopredstavitev zraven ostalih dejavnikov. Tukaj bom tudi na kratko predstavila samopredstavitev v interaktivnih igrah in v klepetalnicah. Šesto poglavje zajema empirični del. Z analizo spremenljivk, izbranih po Jamesu (1890), bom skušala opredeliti najznačilnejše elemente samopredstavitve pri mladostnikih v spletnih dnevnikih. Prav tako bom poskušala z analizo vzdevkov opredeliti, kakšen pomen imajo za predstavitev med mladimi. Za vzorec sem si izbrala dnevniške zapise

najstnikov iz zgoraj omenjenega spletnega portala. Zadnje poglavje predstavlja zaključek diplomskega dela.

2. KOMUNICIRANJE

»Komuniciranje kot medsebojno izzivanje pomenov s pomočjo simbolov vključuje celo vrsto psiholoških, zlasti kognitivnih stanj in procesov. Vendar pa komuniciranje v pravem pomenu nastopi šele tedaj, ko pride do namerne izmenjave simbolov med ljudmi, do socialne dejavnosti« (Ule 2005: 21). Pri tem gre za »skupno delovanje, za vrsto socialnih dejanj, ki uokvirjajo izmenjavo simbolov. Udeleženci komunikacijske situacije z vso svojo dejavnostjo vplivajo na duševna stanja in delovanje drugih« (Ule 2005: 21).

Mirjana Ule navaja, zakaj je komuniciranje osrednja socialna dejavnost ljudi (2005: 20):

- *ker večino svojega zavestnega življenja posvetimo komuniciranju z drugimi ljudmi ali s samim seboj,*
- *ker je izjemno univerzalna dejavnost, ki prežema vse druge človekove dejavnosti,*
- *ker nam izjemno veliko pomeni, kako komuniciramo in kako uspešni smo v tem,*
- *ker je komuniciranje edini način, da spoznamo, kdo smo, in da to povemo drugim.*

Temeljna značilnost komuniciranja je obširni sistem socialno utrjenih simbolnih redov in načinov kodiranja sporočil, ker je človek simbolno bitje, ki nenehno nekaj označuje, presoja, ocenjuje in razumeva. Ta sistem zajema govorni in pisani jezik, jezikovno sporočljive simbole in celoten aparat neverbalnega izražanja in komuniciranja. »Komuniciranja ne moremo opredmetiti. To je odnosna, dialoška, relacijska stvarnost. Je dinamičen proces, ki se dogaja med sporočevalci in prejemniki sporočil« (Ule 2005: 20–22). Komuniciranje sloni na uporabi najrazličnejših znakov in izražanju pomenov. Semiotika ločuje dve vrsti komunikacijskih znakov (Ule 2005: 20–22):

- *simptomi ali indeksi:* znaki, ki že s svojo prisotnostjo naznačujejo nekaj drugega, npr. kašelj naznačuje bolezen,
- *simboli:* so plod človekove odločitve, da bo določen znak uporabljen za določen namen.

Na indeksih temelji del neverbalnega komuniciranja, izrazi na obrazu, nekatere kretnje, glasovi, ki izražajo strah, vzhičenje, radost, presenečenje. Ko se ljudje glede

rabe simbolov med seboj poenotimo, lahko uporaba simbola pri enem človeku kaže drugim okrog njega na to, kaj mislimo, kaj si želimo ali hočemo.

V literaturi najdemo mnogo delitev ravni komuniciranja. Tako jih Richard West in Lynn Turner predstavita kar sedem: *znotrajosebno komuniciranje, medosebno komuniciranje, komuniciranje v skupinah, komuniciranje v institucijah, javno/retorično komuniciranje, množično komuniciranje in medkulturno komuniciranje* (West in Turner v Ule 2005: 23).

a) *Znotrajosebno komuniciranje* zajema psihološke in fiziološke procese predelave sporočil pri posamezniku, ki oddaja ali sprejema sporočila, lahko pa je tudi notranji dialog s samim seboj. Razlika med medosebnim in znotrajosebnim komuniciranjem se pojavi v sistemu odkrivanja napak. Pri prvem se posledice ekspresivnih dejanj ocenjujejo in popravljajo. Pri drugem pa je izjemno težko odkrivanje in popravljanje napačnih interpretacij lastnih sporočil.

b) *Skupinsko komuniciranje* je namenjeno usklajevanju dejavnosti in izmenjavi mnenj v delovnih skupinah, skupinskih srečanjih in pogovorih. Razlika med skupinskim in medosebnim komuniciranjem pa je, da ni nujno, da v skupinskem komuniciranju vsak udeleženec dejansko sodeluje v procesu in da ima vsakdo pregled nad vsemi interakcijami v skupini.

c) *Komuniciranje v institucijah* se dogaja v obsežnejših mrežah skupinskega delovanja in vključuje medosebno ter skupinsko komuniciranje, pri tem pa upošteva vprašanja delovanja organizacij, institucionalne odnose, organizacijske procese in kulturo.

d) *O komuniciranju v javnosti* govorimo, ko eden človek ali več ljudi pošilja sporočila preostalim v vlogi poslušalcev.

e) *Množično komuniciranje* zajema z množičnimi mediji posredovano komuniciranje. Sestavljajo ga sporočila, ki so prek množičnih medijev poslana veliki množici. Značilnost množičnega komuniciranja so komunikacijski »vratarji«, ki odločajo katera sporočila bodo kdaj in kako poslana.

f) *Medkulturno komuniciranje* zajema procese komuniciranja med pripadniki različnih kultur, etničnih, nacionalnih, religioznih, subkulturnih skupin.

g) *Medosebno komuniciranje* je dogajanje, za katerega so značilni navzočnost ekspresivnih dejanj pri eni ali več osebah, zavedna ali nezavedna zaznava takšnih dejanj pri drugih ljudeh in povratno opazovanje, da takšno ekspresivno dejanje zaznajo drugi. Par, diada, je osnovna enota, kjer se dogajajo procesi izmenjave simbolov, znakov, gest. Šele, ko na znak, sporočilo enega udeleženca diade drugi odgovori, govorimo o medosebnem komuniciranju. Vsak udeleženec je nekaj časa govorec in poslušalec. Ta vrsta komuniciranja je lahko tudi sama sebi namen, komunikacija zaradi veselja nad druženjem ali kar tako. Sporočila zajemajo vrsto občutkov in čustev. Komuniciranje je sestavljeno iz pomenov, ki izhajajo iz lastnih izkušenj in opazovanja partnerjev. »Prevajanje misli v verbalna in neverbalna sporočila povečuje zavest poročevalcev o lastnih občutkih in čustvih, o lastni samopodobi, omogoča razjasnitev in potrditev misli, mnenj« (Ule 2005: 23–27).

Prav tako pa se mi zdi potrebno, da opredelim tudi **neposredno komuniciranje**, »ki se dogaja v kontekstu soprisotnosti – sporočevalci so v skupnem telesnem dosegu in si delijo skupni časovno-prostorski okvir« (Kuhar 2005: 95). Pri tej vrsti komuniciranja se uporabljajo številni simbolni znaki, besedni in tudi telesni, kot so geste, smehljaji, intonacija glasu.

2.1 Računalniško posredovano komuniciranje

Na videz sodi ta medij med oblike nadosebnega, množičnega komuniciranja. Glede na klasične množične medije pa opazimo nekaj pomembnih razlik. Po načinu komuniciranja je elektronsko podprto komuniciranje podobno medosebnemu komuniciranju, s to razliko, da v posredovanem komuniciranju pogosto komuniciramo z anonimnimi partnerji. Torej smo omejeni v odnosnem in neverbalnem komuniciranju. V posredovanem komuniciranju smo le člani obširne komunikacijske mreže, ki sočasno oddaja in sprejema sporočila. Medtem ko je pri drugih oblikah množičnega komuniciranja razmejitev med sporočevalcem in prejemnikom sporočila jasna in je poudarek bolj na sprejemanju sporočil, pri

posredovanem komuniciranju ni jasnih razmejitev, podobno kot jih ni v medosebnem komuniciranju (Ule 2005: 400).

Ker bom v diplomski nalogi uporabljala termin posredovano komuniciranje, naj povzamem definicijo Kuharjeve (2005: 13), kaj je **posredovano medosebno komuniciranje**:

Je vrsta komuniciranja, v kateri se za razliko od neposrednega komuniciranja (iz oči v oči) posreduje (tehnološki) medij (sem prišteva tudi običajno papirnato pismo). Med neposrednim komuniciranjem in tistimi oblikami medosebnega komuniciranja, kjer udeleženci ne komunicirajo v istem času in prostoru, obstajajo pomembne razlike. Ena ključnih je, da se sporočevalci pri posredovanem komuniciranju ponavadi ne morejo zanašati na govorico telesa. Osebe, ki komunicirajo na posredovani način, morajo poleg vsebine koordinirati sam komunikacijski proces. Posredovano komuniciranje zavzema različne oblike, odvisno od dejavnikov, kot sta količina in odzivni čas povratnih informacij.

Andrej Škerlep definira računalniško posredovano komuniciranje kot »tisto komunikacijo med ljudmi, ki je posredovana prek računalnikov, vključenih v računalniško omrežje« (Oblak 2000: 1059). Prav tako pa nas opozarja, da »izraz »posredovana«, poudarja ne le zgolj komunikacijo med računalniki ali pa interakcijo med človekom in računalnikom, temveč predvsem komunikacijo med ljudmi« (Škerlep v Oblak 2000: 1059). Prav tako meni Howard Rheingold, ko pravi, da »na mreži ne gre za povezovanje strojev s stroji, niti za šviganje informacij po informacijski avtocesti, temveč za povezovanje ljudi z drugimi ljudmi« (Oblak 2000: 1059).

Toda svetovnega medmrežja ali interneta ne gre ocenjevati v smislu enotnega komunikacijskega medija, ki bi omogočal tvorbo natančno določenih oblik elektronsko posredovanega druženja. Prej bi lahko o njem govorili kot o »meta mediju« oziroma »integralnem komunikacijskem mediju«, ki ga sestavljajo različna komunikacijska orodja ali »medijski formati« (Oblak 2000: 1059).

Računalniško posredovano komuniciranje (RPK) »je najbolj mediiran od vseh, ne le zato, ker je vsestransko posredovan z računalniško mrežo, temveč tudi zato, ker je sama računalniška »neposrednost« proizvod tehničnih medijev in socialnih dejavnikov« (Ule 2005: 401). Pri komuniciranju preko računalnika ni poudarek na sprejemanju in pošiljanju sporočil, ampak na dostopu do medija. Hipertekst nam omogoča, da postanemo soavtorji medija.

Kakor pravi David Holmes (Oblak 2000: 1058) »internet pridobiva status okolja ali sveta tehno-znanosti zato, ker znotraj tehnološko razvitega medija združuje številne možnosti, vključujoč shranjevanje informacij, interaktivnost in pošiljanje informacij« in je hkrati »shranjevalna mreža ter interaktivno okolje«.

Elenor Wynn in James E. Katz navajata, da so dokazi socialno podprtega komuniciranja prisotni na celotnem kiberprostoru. Tako jih po njunem mnenju lahko prvič najdemo na diskusijskih listah, ki prikazujejo dano pomembnost avtentičnih identitet v internetnih profesionalnih skupinah. Drugič: raziskave dokazujejo, da je računalniško posredovana komunikacija najbolj uspešna kot posamezna informacija v komunikacijskem repertoarju. Tretjič: se to kaže v primerih osebnih samopredstavitvenih spletnih strani posredovanih skozi socialno označene povezave ali linke. Četrtrič: najnovejši dokazi nam govorijo o tem, da sta virtualnost in domnevna anonimnost na internetu le iluzija in zato v toku čase ne morejo več podpirati verjetnega raztelešenega, spolitiziranega, fragmentiranega jaza. Prav tako Wynn in Katz v istem delu zavzemata osebno stališče do interneta, ki po njunem mnenju ne spreminja radikalno temeljev identitete ali običajnih ovir, ki se pojavijo v socialni interakciji.

»Posredovano komuniciranje presega omejitve prostora in časa, ustvarja pa namišljene prostore, čase, odnose, identitete« (Ule 2005: 401). Računalniško posredovano komuniciranje ima nekatere notranje omejitve na primer ni možnosti prenosa neverbalnih informacij, ki pa jih nadoknadi v bolj učinkovitem uporabljanju medija in se po mnenju Uletove (2005: 401) kaže v daljšem in večkratnem komuniciranju. Ker pri RPK manjkajo neverbalni in kontekstualni znaki, ki so značilni za tradicionalno neposredno komunikacijo, posledično ta oblika vsebuje manj informacij. Po mnenju nekaterih avtorjev (Parks in dr. v Praprotnik 2003: 45) je zato RPK manj osebna in manj prilagodljiva. Manjko vizualnih znakov, ki kažejo na socialno-emocionalne reakcije sogovornikov, povzroči, da postanejo uporabniki

»manj družbeno občutljivi in včasih tudi bolj grobi do sogovornikov, npr. s tem, da uporabljajo bolj agresiven jezik in so bolj nagnjeni k nesramnostim in žaljenju, kar v internetskem žargonu imenujemo **flaming**« (Praprotnik 2003: 45).

Teorija predelovanja sporočil in odnosov (Walther v Ule 2005: 404) pa obravnava komuniciranje iz oči v oči in posredovane oblike komuniciranja enako. Le da se pri posredovanem komuniciranju po tej teoriji nadomesti onemogočene neverbalne ključne in neverbalno izražanje čustev z drugimi ključi, ki jih nudi posredovano komuniciranje. Ekspresivnost, oblikovanje odnosov, samorazkrivanje se udejanjajo skozi posebne vsebine, poseben slog sporočanja ter časovni red. Uporabniki posredovanega komuniciranja se morajo zanašati na določene odnosne ključne. Več uporabljajo *besedno samorazkrivanje*, več in tudi bolj zasebno sprašujejo svoje partnerje kot pri direktnem komuniciranju, kjer to vlogo prevzemajo neverbalni ključni, kot so mimika, glas, kretnje. Prav tako imajo po najnovejših raziskavah pri obeh vrstah komuniciranja na začetku komunikacijske situacije enak odnos do partnerja, v komunikacijo vstopajo pozitivni in motivirani (Ule 2005: 405).

Nekateri avtorji so prepričani, da lahko s posredovanim komuniciranjem ustvarimo osebno komuniciranje, ki presega neposredno komuniciranje. Joseph Walther (Ule 2005: 406) to vidi v posebnih učinkih, ki jih nudi ali preprečuje posredovano komuniciranje. Pri posredovanem komuniciranju lahko nadzorujemo samopredstavljanje in samorazkrivanje, ne moti nas preobilje kanalov, ki lahko v direktnem komuniciranju delujejo zavajajoče, v sporočila lahko vnesemo posebne komentarje, ki komuniciranje olajšajo. Prav tako, če imajo priložnost, ravnajo bolj selektivno in bolj pozitivno vrednotijo drug drugega. Pri tem komuniciranju tudi ne morejo podleči implicitnim pričakovanjem partnerjev, ki jih ti pošiljajo z neverbalnimi sporočili (Ule 2005).

Vsi avtorji pa niso tako navdušeni nad novimi tehnologijami in novim načinom komuniciranja ter kritizirajo depersonalizacijo človeka, ker po njihovem mnenju posredovano komuniciranje zožuje prostor za neposredno komuniciranje iz oči v oči, ki je podlaga vsemu komuniciranju (Ule 2005).

2.2 Komunikacijsko delovanje

Procesi medsebojnega povezovanja so za socialno življenje nujni. Ljudje živimo na način socialne interakcije, tako medosebne kot medskupinske. S

pomočjo socialnih interakcij urejamo odnose, se odločamo, se izražamo, si delimo naloge, prostor in materialne vire, vodimo svoje življenje in sodelujemo, sočustvujemo, vzgajamo. Tako človekov razvoj kot njegovo življenje sta odvisna od mreže medsebojnih zvez in interakcij (Ule 2005: 27).

Po mnenju Uletove (2005: 28) je »družba komunikacijska skupnost, ki vznikla v dejanjih in skozi dejanja in doživljanja številnih ljudi«. Proizvajajo in reproducirajo jo komunikacijska dejanja njenih članov. Pri komunikaciji z drugimi se zanašamo na neverbalne informacije, da si ustvarimo kontekst za naš lastni prispevek tej situaciji. Nasmehi, mrki pogledi, ton glasu, oblačila, vse to nam pove več o socialnem kontekstu, v katerem se nahajamo kakor, pa trditve ostalih sodelujočih. Sam jezik ne izraža celotne interpersonalne interakcije, ampak le njeno polovico.

2.3 Internet

Internet je specifičen, mednarodno uveljavljen termin za opis računalniško podprtega komunikacijskega omrežja, ki ga sestavlja neskončna veriga računalnikov, ki med seboj izmenjujejo informacije in podatke. Splet predstavlja njegov dominantni del (Oblak in Petrič 2005: 13).

Internet tako danes v najbolj splošnem smislu vključuje vrsto raznolikih storitvenih servisov: dostop do informacijskih storitev bodisi prek programskega sistema prenosa datotek (FTP- protokol), logiranja na sistem od daleč (sistem telnet) ali prek svetovnega spleta, kot tudi vstop v različne komunikacijske storitve, kot so e-pošta (e-mail), poštna mreža (mailing lists), klepetalnice (chat rooms), razpravljalni forumi (discussion forums), interaktivne igre, sistemi IRC, ICQ ali instant messenger in mnoge druge, ki so dandanes že tesno integrirane v obstoječo strukturo svetovnega spleta (Oblak in Petrič 2005: 53).

2.4 Splet

World Wide Web je eden od servisov interneta in je včasih bil večinoma enosmerni medij, ki se predvsem uporablja za iskanje. Napisan je v HTML (Hypertext Markup Language) jeziku za oblikovanje dokumentov, ki ga uporabljajo strežniki WWW. Kot pravita Oblakova in Petrič (2005: 36) mora biti digitalni dokument zapisan v HTML-obliki, ki je posebna oblika zapisa teksta, grafike in zvoka, ki poleg avtorjevega teksta vključuje še posebne oznake, ki služijo opredelitvi in strukturiranosti dokumenta.

Svetovni splet je socialni prostor, prost ovir, ki jih predstavlja telo, uporabnik je sprejet na podlagi besed in ne izgleda. »Tukaj se ljudje še vedno srečujejo neposredno, ampak pod novo definicijo srečanja in neposrednega« (Kitchin 1998: 17).

Danes splet omogoča sinhrono in asinhrono komunikacijo, podatke tako lahko sprejemamo ter drugim omogočimo dostop do njih. Svetovni splet nam omogoča, da izmenjujemo osebne slike, posnetke, mnenja in informacije, na njem lahko kupujemo ali prodajamo (ebay, google, dig, myspace, youtube).

Oblakova in Petrič (2005: 64) poudarjata, da:

Splet simultano podpira množično posredovano in medosebno obliko komuniciranja. Omogoča zasebna in javna komunikativna delovanja. Je prostor kulturne potrošnje in kulturne produkcije obenem. Splet je zato mogoče konceptualizirati kot medijsko tehnologijo in komunikacijsko platformo, ki producira ohlapno in kompleksno mrežo med seboj povezanih aktivnosti ali »internetnih aren«.

Pomemben aspekt uporabe spleta je tudi medijska konvergenca, to je »zlitje vseh načinov posredovanega komuniciranja v elektronsko, digitalno formo, ki jo podpirajo računalniki« (Pavlik v Oblak in Petrič, 2005: 57). Ta definicija pa ni več zadostna, ampak »če želimo digitalno konvergenco zajeti celostno, potem moramo tehnološke spremembe opazovati v slehernem koraku informacijske infrastrukture: od oblikovanja vsebin do distribucije in njene potrošnje« (Gordon v Oblak in Petrič 2005: 57). Kar pomeni, da »uporabniki so lahko hkrati konzumenti kot tudi producenti nastajajočih vsebin« (Oblak in Petrič 2005: 57).

Statistična študija, dostopna na spletni strani internetworldstats, prikazuje uporabo interneta od leta 2000 in je redno posodobljena glede na spreminjajoče se podatke v računalniško posredovanem komuniciranju. Uporabnik interneta je v tej študiji opredeljen kot kdorkoli, ki je nedavno uporabil računalnik pod dvema predpostavkama: a) da ima lasten dostop do interneta in b) ima osnovno znanje. Glede na njihove ugotovitve je uporaba interneta v zadnjih desetih letih poskočila iz 16 milijonov na 1093 milijonov uporabnikov, kar je za več kot 600 procentov. Merjeno po številu prebivalcev jih je največ v Aziji, več kot 430 milijonov, Evropi več kot 320 milijonov in severni Ameriki, kjer uporablja internet več kot 230 milijonov prebivalcev. Te tri regije skupaj tvorijo 84 procentov vseh uporabnikov interneta. Glede na število prebivalcev v regiji jih največ uporablja internet v Severni Ameriki to je skoraj 70 procentov vseh prebivalcev v tej regiji. Za tem sledi Avstralija z Oceanijo, kjer je od vseh prebivalcev več kot 54 procentov uporabnikov interneta. Sledita Evropa z 40 procenti uporabnikov interneta in južna Amerika z 20 procenti. Računalniško posredovano komuniciranje je široko področje, ki pa ga lahko ločimo po dveh smereh: asinhrono komuniciranje (elektronska pošta, diskusijske liste, novičarske skupine itd.) in sinhrono komuniciranje (spletne klepetalnice, sistemi MUD, MOO itd.).

Asinhorni model računalniško posredovanega komuniciranja predstavlja komunikacijo med dvema ali več osebami ali skupinami, opredeljuje pa ga dejstvo, da je odgovor sprejemnika sporočila časovno zamaknjen.

Sinhroni model računalniško posredovanega komuniciranja pa omogoča takojšen odgovor. Interakcija poteka simultano med osebami, priključenimi na te sisteme.

2.5 Uporabniki

Novejše raziskave RPK kažejo, da imajo pri komuniciranju prednost »najglasnejši in najbolj agresivni posamezniki, da se ljudje bodisi pogovarjajo drug mimo drugega bodisi se vključujejo v medsebojne verbalne boje, bolj kot reševanje problemov pa je v ospredju želja po dominaciji v razpravi« (Davies v Oblak 2000: 1065). Za uveljavitev posameznikove moči je prav tako mogoče poseči po različnih sredstvih, ki posledično povzročijo posameznikovo diskvalifikacijo.

Ljudje v določenih situacijah in pod motivacijo različnih ciljev dajejo prednost različnim medijem. Raziskave kažejo, da dajejo prednost posredovanemu komuniciranju preko elektronske pošte pred neposrednim komuniciranjem v kompetitivnih odnosnih situacijah, ko hočemo nadzorovati drug drugega, prav tako pri zavračanju. V samorazkrivanju v podpornem komuniciranju pa dajemo prednost pogovoru iz oči v oči.

Motivi uporabnikov virtualnega komuniciranja so različni. Pri uporabnikih, ki jih je strah neposrednega komuniciranja, se poslužujejo RPK iz motivov, kot so: vključitev, pobeg, socialna interakcija, navada, nadzor. Tisti, ki nimajo težav pri neposrednem komuniciranju pa uporabljajo RPK iz užitka, za izboljšanje razpoloženja, informiranje, zabavo (Flaherty in dr. v Kuhar 2005: 105). »Računalniško podprto medosebno komuniciranje (RPMK) omogoča manj ovirane, bolj demokratične ter celo bolj osebne in kreativne interakcije, pozitivno lahko vpliva tudi na kultiviranje komunikativne kompetentnosti« (Kuhar 2005: 107). Ta ista avtorica nadaljuje, da »z ustvarjanjem in igranjem virtualnih person se uporabniki nekaterih oblik RPMK naučijo nekaj o sebi in morda v nevirtualnem življenju razvijejo lastnosti, ki jih občudujejo pri svojih virtualnih personah.«

Posebnost medsebojnih stikov na internetu je po mnenju S. G. Jonesa (Praprotnik 2003: 62) v tem, da je kvaliteta medsebojne povezanosti odvisna od kvantitete, in pogosto prav na inverzen način. Več ljudi, ko uporabnik pozna, lažje se znajde v položaju, ko jih lahko preprosto zamenja. Preveč medsebojnih povezav naj bi torej razvrednotilo vsako povezanost.

Oblakova in Petrič v grobem smiselno razdelita potencialne učinke spleta kot medija na informacijsko in komunikacijsko raven (Oblak in Petrič 2005: 24). Informacijska raven se nanaša na zmožnost skladiščenja človeškega znanja v različne formate. Ta raven obravnava svetovni splet kot skladišče dokumentov, ki so na specifičen način povezani med seboj. Komunikacijska raven pa zajema tiste elemente spleta, ki omogočajo posredno in neposredno komuniciranje, ki lahko poteka na ravni organizacij, skupin ali medosebno. Na spletu se razvijajo kompleksni vzorci komunikacijskih platform, ki vključujejo proces izmenjave informacij, sporočil, podatkov ali vsebin med dvema ali več komunikatorji.

Po mnenju Oblakove in Petriča (2005: 55) »je splet namreč že postal pomemben družbeni prostor, v katerem potekajo različne oblike računalniško posredovanega komuniciranja«. »Če posamezniki, na primer v IRC-u, poljubno menjujejo svojo

identiteto, s tem, da se gredo različne diskurzivne igre, lahko kmalu ugotovijo, da je identiteta pravzaprav konstrukcija, ki so jim jo v realnem svetu podtaknili drugi, tukaj pa si jo oblikujejo sami« (Praprotnik 2003: 65).

2.5.1 Mladi in kiberprostor

Uporabniki interneta so podvrženi predselekciji na podlagi zunanjih socialnih pogojev. Tako je dostop do IRC-a omejen na tiste, ki imajo dostop do računalnika in interneta. Mladi se v kiberprostoru najdejo predvsem, ker jim predstavlja pobeg pred svetom, ki jih ne razume in jih tudi noče razumeti. Na mreži lahko komunicirajo s svojimi podobno mislečimi vrstniki, raziskujejo svoje občutke in identiteto.

Raziskava, ki jo je opravila Malene Charlotte Larsen v okviru doktorske disertacije na Danskem, je pokazala, da mladi v tej Evropski državi na spletnih straneh družabnih mrež preživijo precej časa. Razkrila je tudi razlog za to. Skriva se v njihovih prijateljih. Družabne mreže jim namreč omogočajo, da ostanejo v stikih s prijatelji iz "resničnega" življenja in z njimi komunicirajo. Najstniki so v anketi razkrili, da digitalnega okolja ne jemljejo kot nadomestek resničnega življenja, pač pa kot nadaljevanje fizične sfere. Tako na internetu pogosto nadaljujejo pogovore, ki so jih začeli v resničnem življenju ter razpravljajo o dogodkih, ki so se jim dogodili čez dan. Raziskava je ugotovila tudi, koliko časa danski najstniki porabijo za družabne mreže. 30,9 % jih za to porabi več kot dve uri na dan, skoraj 30 % pa med eno in dvema urama. Zanimiv je tudi podatek, katera je najpogostejša besedna zveza, ki se uporablja v tovrstni komunikaciji. Gre za vprašanje "Pozdravljen, kaj počneš?", ki je pravzaprav fraza, v kateri sprašujemo po posameznikovem počutju, skratka pokažemo, da nam je mar zanj. To podpira avtoričino teorijo raziskave, da gre pravzaprav za željo po ohranjanju stikov. Najbolj priljubljena besedna zveza je "Rad te imam", kar je najbrž tudi ena najbolj priljubljenih fraz v resničnem življenju. Sporočila, ki jih najstniki na Danskem ne marajo, so tista, ki prihajajo od ljudi, ki jih ne poznajo. Raziskava združuje dve raziskavi, ki sta bili opravljene med 12 do 18 letnimi najstniki na Danskem in njihovimi starši. Vanjo je bilo vključenih 2000 ljudi, potekala pa je prek spleta.

3. SAMOPREDSTAVITEV

3.1 Pojem samopredstavitev po Ervingu Goffmanu

Goffman v enem izmed svojih del (1959) opisuje, kako posameznik pri vsakdanjih situacijah predstavlja samega sebe in svoje aktivnosti drugim. Načine, kako vodi, usmerja dožemanje ostalih o njem, in stvari, ki jih lahko ali ne sme napraviti, če hoče obdržati določeno predstavo pred njimi. Za primer vzame oder, kjer se igralec predstavlja pod pretvezo igranega karakterja proti drugemu karakterju ali karakterjem, igranim od drugih igralcev. Občinstvo je tukaj kot tretji člen v tem vzajemnem delovanju. V resničnem življenju pa se te tri vloge združijo v dve: posameznik, ki igra vlogo po meri drugih prisotnih, ter drugi prisotni igralci, ki prav tako predstavljajo občinstvo.

Če povemo natančneje, ko posameznik vstopi v prisotnost drugih, ponavadi ti iščejo informacije o njem ali pa izkoristijo informacije, ki jih že imajo. Zanima jih predvsem njegov splošen ekonomski položaj, njegova predstava samega sebe, njegov odnos do njih, njegove sposobnosti, zanesljivost idr. Praktične informacije o posamezniku pomagajo definirati situacijo, omogočajo ostalim, da vedo, kaj lahko pričakujejo od njega oziroma kaj bo on pričakoval od njih. Če imajo te informacije, vedo kako najbolje igrati, da dobijo želeno reakcijo (Goffman 1959: 13).

Značilnost posameznika se izraža v dveh različicah uporabe znakov. Prvo izražanje »daje« (gives), drugo pa »oddaja« (gives off) (Goffman 1959: 14). Izražanje, ki ga akter daje, vsebuje simbole ali njihove nadomestke samo za prenašanje informacij, ki jih sam in ostali povezujejo s temi simboli. Izražanje, ki ga oddaja, vsebuje paleto delovanja, značilnih za posameznika.

Posameznik, ki se predstavlja pred drugimi, si lahko prizadeva, da ga le-ti spoštujejo, da se počutijo spoštovane iz njegove strani, da dojamajo, kako si on njih predstavlja pa tudi, da bi bili ostali brez določenega mnenja ter si s tem zagotovi, da se medsebojno delovanje vzdržuje, poneveri, zmede, izzove ali užali. Ne glede na cilj, ki ga ima akter ali na njegov motiv, je v njegovem interesu, da nadzira videnje drugih ter še posebej videnje svojega dovzetnega ravnanja. Ta nadzor dosega predvsem z vplivanjem na definicijo situacije, ki jo formulirajo ostali. In to tako, da se izraža na takšen način, da bodo dobili občutek, ki jih bo vodil, da delujejo prostovoljno in to v

skladu z njegovimi načrti. »Ko se posameznik pojavi v prisotnosti drugih, obstajajo razlogi zanj, da mobilizira svojo aktivnost tako, da bo prenesel vtis drugim, ki je v njegovem interesu, da se prenese« (Goffman 1959: 15–16).

Ko vstopi posameznik v interakcijo z drugimi, njegova delovanja vplivajo na definicijo situacije, v katero vstopajo skupaj. Včasih posameznik deluje zelo preračunljivo, izraža se točno določeno samo iz razloga, da bi od ostalih dobil vtis, ki bi imel za posledico reakcijo, ki si jo želi doseči. Posameznikove aktivnosti so lahko preračunljive, ampak nezavedne. Po drugi strani pa se lahko namerno in zavedno izraža, ne zato, ker želi doseči določeno reakcijo skupine, pred katero »nastopa«, ampak zato, ker je takšna tradicija ali socialni status te skupine. Posameznik zaradi svoje tradicionalne vloge lahko tudi daje točno določen skonstruiran vtis, ki pa ni niti zaveden niti nezaveden. Ostali so lahko nad njegovim izražanjem navdušeni, zgodi pa se lahko tudi, da ga narobe razumejo. Iz tega Goffman sklepa, da je posameznik učinkovito projiciral definicijo dane situacije in učinkovito gojil razumevanje, da se ugotovitve zadeve dosežejo (Goffman 1959).

Če navzoči vedo, da se bo posameznik prezentiral tako, da mu bo to v korist lahko njegovo »predstavo« razdelijo na dva dela. Prvi del, s katerim lahko in hitro manipulira, na primer verbalne izjave, in drugi del, nad katerim nima velike kontrole in ki se izpeljuje predvsem iz znakov, ki jih oddaja »gives off«. Ostali lahko z uporabo drugega dela, z opazovanjem neukrotljivih podob zanj značilnega vedenja preverijo veljavnost tistega, kar sporoča s prvim delom (Goffman 1995: 18).

Med posameznikovo samopredstavitvijo lahko pride do nepredvidljivih dogodkov, ki negativno vplivajo na projekcijo. Lahko jo ovržejo, ji nasprotujejo ali mečejo luč dvoma. Domnevne reakcije udeležencev ne vzdržijo več in tako se interakcija ustavi, ker je situacija bila napačno definirana, več ni definirana. Takšnim prelomom definicij se izogibamo s konstantno uporabo preventivnih prijemov (preventive practices) ali jih skušamo popraviti, če že nastopijo, z izboljševalnimi prijemi (corrective practices). Ko se posameznik poslužuje prijemov, da zaščiti svojo projekcijo, jim pravimo obrambni prijemi (defensive practices). Ko pa jih udeleženec uporabi, da reši definicijo dane situacije nekoga drugega, govorimo o varovalni prijemi (protective practices). Skupaj obrambni in varovalni prijemi vključujejo tehnike, ki jih posameznik uporablja, da zaščiti svojo projekcijo, ki jo »igra« pred drugimi (Goffman 1959: 23–24).

Interakcijo, ki jo Goffman definira kot vsakršno sodelovanje, kadarkoli so določeni posamezniki vzajemno prisotni, poimenuje »srečanje«. »Igra« ali nastop pa označuje vsako posameznikovo aktivnost v določeni situaciji, s katero želi vplivati na ostale udeležence.

Ko posameznik nastopa pred navzočimi, ki ga opazujejo, zahteva, da jemljejo resno vtise, ki jih goji pred njimi. Od gledalcev se zahteva, da verjamejo osebnosti, ki jo gledajo, da dejansko ima lastnosti, ki jih prikazuje.

Goffman se prav tako sprašuje o posameznikovem verovanju v vtise resničnosti, ki jih skuša vzbuditi pri drugih, ki so v njegovi bližini. Na enem ekstremu tako najdemo posameznike, ki jih popolnoma prevzame njihov nastop, ki so iskreno prepričani, da so vtisi resničnosti, ki jo prezentirajo dejansko resnični. Če potem še ostali navzoči, pred katerimi »igrajo«, verjamejo v njihov nastop, težko oporekamo resničnosti, ki je prezentirana. Po drugi strani pa tako najdemo osebe, ki ne verjamejo v svoj nastop in jim verovanje navzočih nič ne pomeni. Te osebe Goffman poimenuje ciniki, kot iskrene pa določi tiste, ki verjamejo v vtise, povzročene z lastnimi prezentacijami (1959: 28).

Vsako socialno skupino lahko proučujemo iz vidika »impression« managementa, kakor trdi Goffman (1959: 231). Znotraj skupin tako najdemo ekipo nastopajočih, ki sodelujejo, da predstavijo občinstvu dano definicijo situacije. To vključuje pojmovanje lastnega moštva in občinstva ter domneve, ki se nanašajo na etos, kateri se ohranja v pravilih vljudnosti in spodobnosti. Pogosto lahko ločimo med »back region« skrito sfero, kjer se pripravlja predstava rutine in »front region« sprednjo sfero, kjer se odvija nastop. Dostop do teh področij je pod nadzorom, da se prepreči občinstvu dostop do zakulisja in tudi zato, da se nepovabljenim prepreči vstop na »igro«, ki ni predstavljena zanje. Med člani ekipe prevlada zaupnost, razvija se solidarnost, skrivnosti se delijo in ohranjajo.

V svojem delu Goffman (1959: 244) opisuje igran jaz kot nekakšno podobo, ponavadi spoštovanja vredno, s katero posameznik na odru kot karakter učinkovito prepričuje druge. Ta jaz ne izhaja iz njegovega nosilca, ampak iz celotne scene, v kateri se odvija nastop. Pravilno postavljena in odigrana scena napelje občinstvo, da pripiše jaz igranemu karakterju, ampak ta jaz je proizvod določene scene, ki se vrši in ni njen vzrok. Jaz kot odigran karakter tako ni organska stvar določenega izvora, čigava bistvena usoda je, da se rodi, odraste in umre. Ta jaz je dramatična posledica, ki izhaja razpršeno iz scene, ki je predstavljena. Vprašanje pa se postavi, ali bo

zaupanja vredna ali pa bodo v njo podvomili. Celotna samopredstavitvena proizvodnja je precej okorna in nerodna in včasih tudi zataji ter razgali njene posamezne komponente. Če pa je dobro naoljena, bodo vtisi prihajali dovolj hitro, da lahko razumemo določen tip realnosti (1959: 245).

»Karakter, predstavljen na gledališkem odru v določenem pogledu, ni realen, prav tako nima enakih posledic kakor temeljito premišljen karakter, predstavljen kot podoba posameznika v resničnem življenju. Če pa gledamo na uspešnost predstavitve obeh karakterjev, se za dobro izvedbo poslužujemo enakih resničnih tehnik, tehnik s katerimi vsakdan vzdržujemo socialne situacije (Goffman 1959).

3.2 Samopredstavljanje

Goffmanova osrednja ugotovitev je, da komunikacijske in interakcijske strategije, strategije ustvarjanja in ohranjanja dobrega vtisa o sebi, niso nastale le zaradi interesa udeležencev komunikacijske situacije, da bi v javnosti naredili čim boljši vtis, ampak zaradi interakcije same (Goffman v Ule 2005: 282). Mirjana Ule tako opisuje samopredstavitev (Ule 2005: 282):

Samopredstavljanje ali tudi upravljanje z vtisi o sebi je proces vplivanja na vtise, ki jih imajo drugi ljudje o nas. Ponavadi si želimo pri drugih ljudeh ustvariti čim boljši vtis o sebi, zato je veliko dejavnosti v komunikacijski situaciji posvečenih tovrstnim samopredstavitvam. Niso pa izključene tudi negativne samopredstavitve, na primer tedaj, ko nekdo hoče, da bi drugim vlival strah, ko hoče na vsak način uveljaviti svojo premoč ali ko hoče pri drugih vzbuditi usmiljenje. Samopredstavljanje je neizogibna sestavina medosebnega komuniciranja in vsakdanjih interakcij.

Goffman in ostali avtorji s tega področja menijo, da ljudje poskušamo drugim po večini predstaviti sorazmerno ustrezne podobe samih sebe, čeprav izbiramo takšne vrste sporočil in vedenja, ki nas kažejo v lepši luči. Seveda pa v nekaterih okoliščinah ljudje zavestno manipuliramo s svojo samopodobo. Tako lahko informacije izpuščamo, dajemo napačne informacije, izkoriščamo pričakovanja drugih ljudi. »Tu se samopredstavitev spremeni v načrtno strategijo, v sredstvo za doseganje

določenih ciljev« (Ule, 2005: 283). Prav tako pa Goffman opozarja (Kuhar 2005: 108), da samopredstavitve vnaprej pomembno določajo štirje statusi: starost, spol, razred, rasa. Ti statusi predstavljajo mrežo, na kateri vsakemu posamezniku pripada relevantna pozicija. »Ljudje opravljajo samopredstavitve glede na soudeležene ljudi, občinstvo in okoliščine, v katerih »nastopajo«: npr. se predstavljajo, pripovedujejo zgodbe, igrajo posamezne značaje itd« (Kuhar 2005: 142).

»Ker se pogosto srečujemo s tujci na javnih prostorih, se razvija tako javno vedenje, ki naj bi čim bolj zmanjševalo nevarnost kakršnih koli izgredov. Samopredstavitve so sredstvo ocenjevanja začetnih srečanj v primerih, ko se lahko razvijejo poslovni, politični, prijateljski ali romantični odnosi« (Kuhar 2005: 40).

Pointkowski razlikuje dve obliki samopredstavljanja (Pointkowski v Ule 2005: 283):

- a) predstavljanje (presenting),
- b) predstavljanje s sodelovanjem (sharing).

S predstavljanjem označuje interakcijsko formo, kjer udeleženci delujejo bolj ali manj neodvisno, tako, da se predstavljajo v svojih socialnih vlogah in od partnerjev doživljajo korekcijo ali podporo svojih vlog. Predstavljanje s sodelovanjem pa predstavlja močnejšo povezanost partnerjev, kjer se partnerji drug drugemu razkrivajo in sooblikujejo samopodobo drug drugega ter posegajo v spremembo identitete.

»Samopredstavitve so povezane s cilji sporočevalcev, pa tudi z njihovimi sposobnostmi pozicioniranja in ti načini oblikovanja sebstva so postali vse pomembnejši zlasti za mladostnike« (Kuhar 2005: 106).

3.3 Druge teorije

3.3.1 Ohranjanje obraza

O ohranjanju ugodne javne samopodobe govirimo po Uletovi takrat, ko posameznik deluje tako, »da se izogiba občutku sramu ali izgubi dostojanstvene držbe ter v očeh drugih ohrani vtis samospoštovanja« (2005: 283). »Obraz pa je pozitivna socialna vrednost, ki jo posameznik učinkovito zahteva zase, z držbo, ki jo je zavzel v določeni interakciji« (Goffman v Ule 2005: 283). Ko nam je nerodno, sram, ko smo ponosni sami nase, nas ti občutki navezujejo na koncept obraza. »Ko izgubimo obraz, čutimo

potrebo, da si pridobimo dostojanstvo oziroma obraz nazaj« (Ule 2005: 284). Če srečanje okrepi samopodobo se počutimo dobro, ponosno, zadovoljno. Če pa srečanje ne izpolni naših pričakovanj se počutimo slabo, osramočeno.

Ena od Goffmanovih temeljnih načinov upravljanja obraza je ritualno komuniciranje katerega tipični rituali so pozdravi, odzdravi, komplimenti. »Rituali v komuniciranju nam zmeraj znova povedo, v kakšnem odnosu so udeleženci v interakciji: nakazujejo stopnjo intimnosti, iskrenosti, spoštovanja med prisotnimi« (Ule 2005: 285). Prisotni ves čas komunicirajo z očesnim stikom ali z odsotnostjo le-tega, z opazovanjem drug drugega, s fizično oddaljenostjo in bližino. Po Goffmanu (Ule 2005: 285) lahko vsakdo v socialni interakciji:

a) *ima obraz*: prikazuje navzven tako samopodobo, ki je skladna z njegovo notranjo držo. Ostali prisotni na podlagi dokazov potrjujejo, da je podoba, ki jo želi posredovati navzven, konsistentna;

b) *ima napačen obraz*: hote ali nehote posreduje sporočila o sebi, ki diskreditirajo njegovo socialno vrednost, ki jih ni mogoče povezati s podobo, ki jo želi oseba prezentirati navzven;

c) *nima obraza*: sploh ne naredi nobenega vtisa, to se lahko zgodi v nenavadnih situacijah ali kadar situacija posameznika ujame nepripravljenega;

d) *izgubi obraz*: ta izraz zajema tako napačen obraz, umanjkanje obraza kot tudi osramotitev;

e) *ohrani obraz*: ob izgubi obraza si prizadeva za popravilo poškodb obraza;

f) *podeli obraz*: pomaga drugemu posamezniku ohraniti obraz.

Kakorkoli, čeprav so obraz, samopodoba, sestvo hkrati najbolj osebna posest in središče posameznikove varnosti in zadovoljstva, so vendar samo sposojeni od družbe, dani osebi v uporabo. Javno priznanje lastnosti in njihova razmerja do obraza naredijo iz vsakega človeka lastnega ječarja. To je osnovna socialna napetost in zamejenost človeka, pa četudi ima lahko

človek rad svojo »ječo«. Ohranjanje obraza je torej namenjeno temu, da prepreči incidente, dogodke, katerih dejanske ali simbolične implikacije bi ogrozile javno samopodobo (Ule 2005: 287).

3.3.2 Sporočevalna in odnosna funkcija jezika

Rusch in Bateson (Ule 2005: 266) sta prva uvedla razlikovanje med sporočevalno in odnosno funkcijo komuniciranja. Tako s *sporočevalno funkcijo komuniciranja* označita, ko v komunikacijskem procesu sporočamo informacije o tem, kar vemo in kaj mislimo o dogodkih. Prav tako pa skušamo v tej komunikaciji vzpostaviti odnos med partnerji, kar poimenujeta z *odnosna funkcija komuniciranja*. »Odnosni vidik določa, kako razumeti sporočilo, in sicer glede na odnos med udeleženci komunikacijske situacije« (Watzlawick in dr. v Ule 2005: 266).

Drugi avtorji ta dva vidika poimenujejo kot *prezentacijska in reprezentacijska funkcija komuniciranja* (Ule 2005: 267). Reprezentacija predstavlja sporočanje informacij o dogodkih, stvareh drugim, pri tem pa uporablja poljubne **znake** z različnimi pomeni. Prezentacija pa je predstavljanje samega sebe v odnosu z uporabljanjem **ikon**, ki niso povsem poljubni simboli, temveč so vezani na situacije. Reprezentacije so lahko resnične ali neresnične, prezentacije pa so lahko skladne ali neskladne s skupno sprejetimi normami, ki so lahko formalne ali neformalne, lahko se sproti vzpostavljajo ali pa redefinirajo v odnosu. Do popačenj lahko pride, če smo v komunikacijski situaciji pozorni samo na en vidik, prav tako pa lahko pride do motenj, če ta dva vidika zamenjamo. V medosebnem komuniciranju se vsebinska in odnosna raven komuniciranja najbolj neposredno povezujeta med seboj. V medosebnih stikih je odnosna raven najbolj izpostavljena. »Sposobnost za odnosno komuniciranje je kritična življenjska sposobnost in spretnost, ki se jo moramo naučiti in jo ceniti« (Galvin in dr. v Ule 2005: 268).

3.3.3 Kognitivne sheme

Zaznavni proces vodijo kognitivne sheme, ki jih sestavljajo predhodna pričakovanja. So osrednji pojem, s katerim se v kognitivni socialni psihologiji razlagajo procesi oblikovanja socialnih predstav. So kognitivne organizacije znanja o določeni osebi, objektu, situaciji. »So razlagalne in reprezentativne predstave o zunanjem svetu«

(Ule 2005: 59). Kognitivne sheme oseb in socialnih situacij tako vsebujejo značilne lastnosti, odnose med temi lastnostmi in razmerja z osebo, ki jo kategorizira (Ule 2005: 59). Tudi Fiske in Taylor razlikujeta pet glavnih vrst socialnih kognitivnih shem (Ule 2005: 61).

a) *Sheme oseb*, ki zajemajo značilne predstave o ljudeh, ki jih poznamo, pa tudi o abstraktnih osebah, na primer javnih osebah in zajemajo značilen način čustvenega izražanja, načine oblačenja ter značilne dejavnosti teh oseb.

b) *Sheme sebstva* so organizacije znanja o samih sebi. Vsebujejo tiste osebne značilnosti, za katere menimo, da so za nas najbolj značilne, ali tiste, ki naj bi bile socialno sprejemljive, ki so se v preteklosti izkazale za uspešne, pa informacije o sebi, ki bi jih radi prikrili, ker bi lahko škodile naši javni samopodobi.

c) *Sheme vlog* vsebujejo množice vedenjskih oblik, ki jih pričakujemo od ljudi v različnih socialnih vlogah.

d) *Sheme dogodkov ali skripti* vsebujejo informacije o poteku dogodkov in epizod v socialnih situacijah.

e) *Sheme brez vsebine, formalne sheme*, ki vsebujejo pravila o urejanju elementov drugih shem, ne pa njihove vsebine.

3.3.4 Ritualno komuniciranje

Prva, ki sta pisala o ritualnih interakcijah, sta bila Emile Durkheim in Erving Goffman. V Durkheimovi teoriji so rituali vozlišča socialne strukture, Goffman pa to pojmovanje razširi na vse oblike vsakdanjih interakcij in socialnih situacij. Randall Collins pa je njuni teoriji posplošil in nadgradil v celovito teorijo socialnih interakcij. »Ritualne interakcije so tiste, pri katerih medsebojno osrediščenje in čustveno prepletanje oseb doseže intenzivnost, da se izoblikujejo povratne zanke, ki stabilizirajo socialno interakcijo in čustveno uglasenost udeležencev interakcije« (Collins v Ule 2005: 278). Pri tem je še potrebno opozoriti, da se to pojmovanje ritualne interakcije ne ujema s pogostim pojmovanjem ritualov kot rigidnih, ampak poudarjajo njihovo socialno

transformativno vlogo. »Vsakdanje komuniciranje je ritualno, ker so zanj značilni sodelovanje v skupnem dogajanju, skupna gradnja pomenov, skupinski priklic pomenljivih odgovorov« (Carey v Ule 2005: 278).

4. VIRTUALNA RESNIČNOST in SEBSTVO

Literaturo, ki se ukvarja s tematiko virtualnosti, lahko razdelimo v tri kategorije: utopično, utilitarno in apokaliptično. Pisatelji utilitarne smeri poudarjajo praktično stran novega načina preživljanja časa, apokaliptični pisatelji nas svarijo pred povečano socialno razliko in osebno fragmentacijo in povečanim nadzorom. Nekako pa so prevladali pisatelji utopične smeri, ki si delijo tehnološki optimizem, ki je dominiral povojnim kulturam, ki vabi s tehnološkimi rešitvami za probleme današnje družbe. Ena takšnih rešitev naj bi bila »informacijska avtocesta«. Prav tako pojmujejo internet kot pravi odgovor za participativno demokracijo in preobrazbo izobrazbe. Čeprav nam internet ne daje lahkih odgovorov, po mnenju Turklove nam vseeno daje nove objektivne, s pomočjo katerih lahko preučimo trenutne probleme (Turkle 1995: 232).

4.1 Zaslون kot simbol

V vsakdanji praksi mnogih uporabnikov računalnikov so računalniška okna postala vplivna metafora za pojmovanje sebstva kot večdelnega, razširjenega sistema. Sebstvo nič več samo igra različnih vlog, v različnih uprizoritvah, ob različnih časih. Življenjska praksa oken je v decentraliziranem sebstvu, ki obstaja v več svetovih in igra mnogo vlog ob istem času. Ko vedno več ljudi preživlja več časa v teh virtualnih prostorih, gredo nekateri celo tako daleč, da oporekajo predlogu, da bi morali dati prednost kakršnemu koli resničnemu življenju. Povedano v besedah predanih MUD igralcev ali uporabnikova IRC-a: »Zakaj bi priznali takšen nadrejen status sebstvu, ki ima telo, ko pa sebstvo, ki ga nima, ima možnost več različnih izkušenj?«. Kako pa jih po besedah Wynna in Katza sploh lahko kličemo sebstva, če jim manjka postavljene inteligence zgodovinsko oblikovanega utelešenja? Torej obstajajo kot artefakti bitja, ki jih vtipka v računalnik.

Okno ali zaslon ni le luknja v realnosti, ki deluje kot dostop do druge scene fantazme, temveč tudi neke vrste topološki obrat realnosti, njeno obračanje same vase. To najbolj ponazori gledališki oder, ker če gledamo iz gledalčevega prostora, nas potegne v fantazemski prostor, ko pa stopimo za oder, nas takoj preseneti revščina

mehanizmov, ki so odgovorni za odrsko iluzijo. Fantazemski prostor se razblini, nič ni videti. Tako v znanstveno fantastičnem žanru okno ali vrata pogosto služijo kot prehod v drugo, fantazmatsko razsežnost. Eden izmed standardnih prizorov v znanstveni fantastiki je, ko subjekt odpre vrata in se sreča z nečim povsem nepričakovanim. Skrivnost je pogosto skrita za vrati. V drugi različici istega postopka subjekt pogleda v ogledalo in v njem vidi nekaj drugega, ne pa odsev vsakdanje realnosti s te strani ogledala (Žižek 1996: 102–103).

Tako se Žižek (1996: 104) dalje sprašuje »mar ni ta dispozitiv – okvir, skozi katerega lahko bežno vržemo pogled v drugo sceno – elementarni dispozitiv fantazmatskega prostora od slik v Lascauxu do računalniško ustvarjene virtualne realnosti?« Po njegovem mnenju »pravo človeško razsežnost definira prav prisotnost zaslona, okvira, skozi katerega komuniciramo z »nadčutnim« virtualnim univerzumom, ki ga ne najdemo nikjer v realnosti« (Žižek 1996: 104).

4.2 Kiberprostor, virtualni svet, virtualna resničnost

V trenutku, ko bodo ukinjene distance, ko bodo vse informacije na doseg miške od glasbe, videa... druga plat te ukinitve distance, ki me ločuje od oddaljenega tujca, je, da zaradi postopnega izginotja stikov z »realnim« telesnim drugim sosed ne bo več sosed, saj bo vse bolj in bolj zamenjan s prikaznijo z zaslona. Vsesplošna dostopnost bo povzročila neznosno klavstrofobijo, presežek izbire bomo izkusili kot nezmožnost izbiranja, univerzalna neposredna participatorna skupnost bo toliko huje izključevala tiste, ki jim je participacija v njej preprečena. Vizija kiberprostora, ki odpira prihodnost neskončnih možnosti brezmejnih sprememb, novih mnogoterih spolnih organov itd., itd., prikriva svoje natančno nasprotje: nezaslišano vsilitev radikalnega zaprtja. To je potemtakem tisto Realno, ki nas čaka... Virtualizacija ukinja distanco med sosedom in oddaljenim tujcem... sosedje, tujci, vsi so enake prikazni z zaslonov (Žižek 1996: 132–133).

»Za pionirja Howarda Rheingolda izraža beseda virtualnost (virtuality, virtual) nasprotje realnega. Virtualnost je predvsem struktura navideznega – pojmovni občutek o tistem, kar je ustvarjeno« (Oblak 2000: 1055).

Po besedah Strehovca ima virtualna resničnost dva pomena. Na eni strani je oznaka za »alternativne, vendar ne navidezne svetove, ki sodijo v koncept razširjenega pojma resničnosti«, na drugi pa tudi »oznaka za tehnologijo računalniško simuliranih okolij, namenjenih interaktivni aktivnosti uporabnikov« (Strehovec v Oblak 2000: 1055).

O virtualni resničnosti kot tehnologiji govorimo, kadar je vstop v virtualno resničnost prehod v nek simulacijski svet, posameznikovo dožemanje tako oblikovanega sveta pa predpostavlja aktivno vpletenost različnih čutil od vida, sluha, čuta in tudi vonja. Vključevanje simulacijske igre in doživljanje namišljenih dogodivščin, kjer je mogoče privzeti številne navidezne like ali podobe in oblikovati različne predmete, stanja in okolja, pri posamezniku, četudi za hip vzbuja številna vprašanja v zvezi s tem, do kod segajo meje med dejanskimi telesnimi doživljaji in njegovimi stiki z navidezno generiranimi objekti (Oblak 2000: 1055).

»Ko govorimo o virtualni resničnosti kot prostoru, okvir te dimenzije v splošnem določa kompleksnost družbenih odnosov, ki se oblikujejo s pomočjo in preko RPK« (Oblak 2000: 1056). »Komunikacijske mreže namreč konstituirajo nova področja morebitne akcije, v katerih se porajata drugačna logika in dinamika« (Chesher v Oblak 2000: 1056). Kot pravi Oblakova (2000: 10056) se »posameznik s priključitvijo v virtualno resničnost sooči z množico raznovrstnih načinov, preko katerih lahko ohranja ali bogati obstoječe odnose z drugimi ljudmi in celo izoblikuje povsem nove oblike družbenosti in specifične vidike individualnosti.« Virtualna realnost po Praprotnikovem mnenju (2003) predstavlja kraj, kjer lahko uresničimo dve želji hkrati: pobegniti telesu in ohraniti telo. Omogoča nam sprehajanje po kibernetnem prostoru brez telesa, varno, brez omejitev, kjer nam ni treba izpostavljati le tega. Za Žižka pa je virtualen tisti prostor, ki

ga vidimo na zaslonu vmesnika, tega univerzuma znakov in veličastnih podob, skozi katere lahko svobodno deskamo, univerzuma, ki je projiciran na zaslon in ki ustvarja lažen videz »globine« - tisti trenutek, ko prestopimo njegov prag in pogledamo, kaj »dejansko« leži za zaslonom, ne srečamo nič drugega kot brezčutni digitalni mehanizem (Žižek 1996: 104).

»Računalniško posredovano komuniciranje ni pojmovano kot eden od številnih procesov znotraj kibernetkega prostora, temveč kot njegov konstitutivni element«, kot pravi Oblakova (2000: 1058) »bi lahko celo rekli, da se kibernetki prostor naravnost vzpostavlja s komuniciranjem.«

Virtualna resničnost je, kakor trdi Castells (Castells v Kitchin 1998: 18) zavajajoč pojem, saj je že od nekdaj bila ločnica med realnostjo in simbolično reprezentacijo, ker interpretiramo stvari skozi sisteme pomenov. Trdi, da »konstruiramo realno virtualnost, kjer je realnost, do potankosti ujeta v medij, tako, da se naše vsakdanje življenje vse bolj strukturira okrog stvari, ki smo jih prebrali, videli ali slišali, verjeti je vera v procesu izdelave.«

Pri obravnavanju virtualne resničnosti moramo paziti na razliko med posnemanjem in simulacijo. »Virtualna resničnost ne *posnema* realnosti, temveč jo *simulira* tako, da ustvarja njen dozdevek« ugotavlja Žižek (1996: 106) in naprej pojasnjuje, da »posnemanje posnema predhodno obstoječi model iz resničnega življenja, medtem, ko simulacija ustvarja dozdevek neobstoječe realnosti – simulira nekaj kar ne obstaja.« »Virtualno, ki dejansko ne obstaja, red brezsubjektnega računanja, ki pa vseeno obvladuje vsako realnost, materialno in/ali imaginarno« (Žižek 1996: 107).

»Nevarnost virtualne resničnosti izhaja iz teze, da so mnogi pripravljeni sprejeti virtualno kot realno, verjamejo v tiste, ki reprezentirajo svet za nas, sprejemajo simulacijo kot substitucijo« (Soluka v Kitchin 1998: 18). Tehnologije, ki podpirajo navidezno resničnost, so posebej grajene tako, da dajo uporabniku občutek, da se potopi v vzporedni umetni svet, ki ima lastnosti resničnega. Predstavljajo se kot prostor, kjer dejanja nimajo nobenega vpliva na realni svet, uporabniki lahko delajo vse brez kakršnih koli posledic. Tako je kiberporstor za mnoge zamenjava za resničnost, tukaj lahko poljubno raziskujejo lastno identiteto brez skrbi, da bi to lahko imelo materialne posledice. Tehnologije, ki nas razvajajo, pa vsekakor lahko po mnenju Soluke imajo za posledico, da ne znamo ločiti več med realnim in virtualnim. Po njegovih raziskavah so mnogi uporabniki klepetalnic in MOD sistemov imeli tamkajšnje interakcije za resnične. »Nove identitete, ki so jih tam oblikovali, so se zlile s prejšnjo persono, virtualno se je zlilo z realnim. Vse bolj svet dojemamo v izolaciji skozi okna, pa naj bodo to okna hiš, televizij ali računalnikov« (Soluka v Kitchin 1998: 18).

Kiberprostor naj bi bil pobudnik obsežnih sprememb v družbi zaradi svoje interaktivne narave in možnosti raztelesenja. Tukaj so uporabniki medija lahko tudi njegovi producenti, ki stapljajo tradicionalne meje. Dokaj lahko in poceni je kopiranje in distribucija informacij.

Rob Kitchin (1998: x) v svoji knjigi raziskuje ali virtualni svet spreminja »urbano strukturo in urbani življenjski stil s tem, ko omogoča alternativne osnove komuniciranja, dela in prostega časa«. Trdi, da so te spremembe posledica treh dejstev. Prvič virtualni svet spreminja časovno prostorski kontinuum, drugič spreminja osnove komuniciranja in nazadnje še zabrisuje meje med realnim in virtualnim. Prav tako opozarja, da ne smemo pozabiti, da virtualno ne more v celoti zamenjati materialnega, ampak ga simbolično nadgrajuje.

Določene osvoboditve, ki jih ponuja internet, na primer osvoboditev od prostorske določenosti, še ne pomenijo prave osvoboditve s pomočjo virtualnih skupnosti, niti ne gre za »virtualno osvoboditev«, pač pa večinoma za širjenje že znanega na nova področja. V številnih primerih v posredovanem komuniciranju ljudje izražajo potlačeno in posurovelo realnost samih sebe, ki si je sicer v realnem svetu ne bi upali predstaviti. V tem smislu so nekako bližje resici o sebi kot v zglajenem in uglajenem realnem svetu (Ule 2005: 408).

Pomemben vidik pri raziskavah virtualne resničnosti je, da se poskušamo izogniti njeni idealizaciji, ki po mnenju Cooperja (Oblak 2000: 1063) izhaja iz precej ozkih pojmovanj, kako razumemo pred-virtualne situacije, kar lahko vodi v smer, ki posameznika oddaljujejo od kompleksnosti družbenih praks«. »Četudi so sposobnosti imaginacije s pomočjo novih tehnologij pripeljale v skrajne razsežnosti, je ponujene možnosti vendarle bolj gledati v mejah potencialnih realizacij, predvsem pa jih je treba umestiti v odnose do sveta, ki njihove parametre presega« (Oblak 2000: 1063). Kiberprostor odpira vrata tudi deviantnosti, postaja medij za razpečevanje pornografije, perverznosti, antisocialnega obnašanja, kriminala in terorizma.

Kibernetski prostor (cyberspace) se (Oblak 2000: 1057) lahko pojmuje kot »del širšega okolja virtualne resničnosti, ki pa ni izključno pogojen s tehnologijo virtualne resničnosti«. »Proučevanje kibernetskega prostora se ne osredotoča na njegovo

tehnično strukturo, temveč na aktivnosti posameznih uporabnikov, ki vanj vstopajo« (Oblak 2000: 1057). Sherry Turkle pojmuje kibernetški prostor kot del vsakdanjih rutiniziranih praks, ki jih posamezniki izvajajo z branjem elektronske pošte, pošiljanjem sporočil, rezerviranjem letalskih kart preko računalniške mreže. »V kibernetškem prostoru se posamezniki lahko pogovarjajo, izmenjujejo ideje, pripišejo ali predrugačijo osebnost in gradijo nove vrste skupnosti« (Turkle v Oblak 2000: 1057).

5. SAMOPREDSTAVITEV NA INTERNETU

Po Wynn in Katz obstaja socialno definirana razlika med samopredstavitvijo v neposrednem komuniciranju iz oči v oči in samopredstavitvijo na internetu, ko ljudje odvržejo vsakodnevne lastnosti. Na internetu je možno ustvariti določeno persono, ki bi jo v resničnem svetu verjetno prikrivali. Subkulture v resničnem svetu, kot so na primer tisti, ki se oblačijo v nasprotni spol ali pa recimo živijo življenje kot njihovi priljubljeni filmski karakterji npr. Star Trek, ostajajo marginalizirane. Predpostavlja se, da se vedno več ljudi odloča za sodelovanje v teh marginaliziranih vlogah na internetu prav zaradi njegove anonimnosti. Od tod lahko sklepamo na prvenstvenost fantazij nad praktičnimi motivacijami med velikim številom ljudmi.

Castells je mnenja, da ljudje vedno bolj organizirajo svojo identiteto »okrog tega, kar so ali mislijo, da so in ne okrog tega, kar delajo« (Castells v Kitchin 1998: 78). Računalniška tehnologija, ki podpira kiberprostor, je pomemben medij, ker omogoča, da lahko raziskujemo, kdo smo in se ob enem spreminjamo. Foucault v svoji teoriji (technologies of the self) trdi, da določene tehnološke naprave lahko spreminjajo socialno konstrukcijo osebne identitete. Domneva, da je kiberprostor takšna tehnologija, »tehnologija jaza« (Kitchin 1998: 79). Poster sklepa, da kiberprostor vsiljuje pogled, v katerem je posameznik viden kot nestabilna identiteta, omejen z nenehnim obnavljanjem različnih identitetnih formacij, jaz je obnovljen kot spremenljiva, mnogolična entiteta. Meje sebstva niso definirane toliko skozi barvo kože, ampak bolj skozi povratne informacije. Kibernetske tehnologije potemtakem spreminjajo pogoje, pod katerimi se konstruira identiteta (Poster v Kitchin 1998: 97). Prav tako pa Gergen (Kuhar 2005: 131) predvideva, »da nove tehnologije prej prispevajo k deljeni oz. razpršeni osebnosti in zasičenemu sebstvu.«

Internet omogoča uporabnikom, da si zgradijo svoje lastno samopodobo, da se igrajo z »on-line« identiteto in sprejemajo vloge, ki jih drugače ne bi. Na primer lahko spreminjajo spol ali zavzemajo spolno nevtralni položaj in se igrajo z osebnostjo, da izbirajo različne osebnostne značilnosti kot glasen ali sramežljiv.

Igranje na mreži se izraža na različne načine skozi maskiranje in demaskiranje identitete, uporabljanje besednih iger, ironije, namigovanja in podtikanja. Socialne hierarhije izginjajo zaradi relativne anonimnosti in raztelesenja, ki se združi z interaktivnostjo in enakovrednimi odnosi med sodelujočimi. »Ekran deluje kot maska

na karnevalu« (Kitchin 1998: 14). Na osnovi tega so igralci bolj odprti in iskreni v svojih pogledih, kar pa lahko vodi do odkrite sovražnosti, kar je bolj znano pod imenom »flaming«. »Flames« so žaljiva sporočila, v katerih ljudje pozabijo na diplomacijo.

Kiberprostor se vedno bolj smatra kot varovan prostor, osvobojen spon telesa, kjer se sebstvo oblikuje in kjer so zakoni socialnih medosebnih odnosov zgrajeni, ne samo sprejeti. Privlačnost kiberprostora je v anonimnosti in možnosti pobega. Po mnenju Kitchina (1998: 80) je prav anonimnost tista, ki daje možnost izmišljanja alternativnih identitet in ki jamči za še ne preizkušene oblike interakcije. V kiberprostoru ima uporabnik več časa, da lahko po korakih in previdno ustvari persono, izoblikuje emocije in izgled ter s tem pridobi oblast, ki je v medosebnem komuniciranju nima. Posledica tega pa je, da deluje manj odgovorno, in »s tolikšno mero ozaveščenosti kot branje knjige« (Aycock in Buchignani v Kitchin 1998: 80).

Ena izmed kritik samopredstavitve na internetu se nanaša na dejstvo, da je kiberprostor dober za preučevanje identitete, ampak ne predstavlja nobenega pomembnejšega izziva o njeni konstrukciji. Še vedno na nas vplivajo isti občutki dolžnosti in uporabljamo sporazumne kode kakor v vsakdanjem življenju. Identitete so spremenljive in mnogovrstne. Identitete na mreži pa so prazne in odmaknjene od realnosti. V kiberprostoru je odkrivanje samega sebe lažje in hitrejše, ampak se vse dogaja vstran od tistega prostora, kjer ima lastna identiteta največji pomen (Kitchin 1998: 82).

Po besedah Turklove so na internetu na voljo različne nove interakcije, vendar so bistveni rezultati večinoma neproduktivni ali kontraproduktivni, ki predvsem lahko zbegajo. Takšna odkritja so lahko posledica lažnih prezentacij.

Če predvidevamo, kakor Praprotnik (2003: 46), da uporabniki RPK ne potrebujejo partnerjev, s katerimi bi nekaj počeli, ampak zgolj razkrivajo svoje fantazije, bi lahko trdili, da je potreba po partnerju ali sogovorniku zgolj potreba po poslušalcu. Ker pa posamezniki namreč ne moremo razkrivati svojih neuresničenih želja in fantazij pred sabo, ampak jih razkrivamo lahko le pred drugimi, so te le intersubjektivne. Dokler jih kdo ne opazi, jih ni.

5.1 Virtualna identiteta in sebstvo

Ker bom v diplomski nalogi uporabljala izraz virtualna identiteta, naj povzamem strnjeno definicijo Praprotnika (2003: 6):

Virtualna identiteta je identiteta uporabnikov in uporabnic interneta. Računalnik jim omogoči, da opustijo svojo realno identiteto, torej identiteto, ki jo imajo v vsakdanjem svetu, da svojo realno identiteto pustijo v sobi, kjer je računalnik, s katerim so se priključili na internet in tako vstopili v virtualno realnost.

Izsledki raziskav kažejo, da v virtualni prostor projiciramo iste želje in strategije, ki jih konzumiramo v realnem življenju. Praprotnik opozarja na identitetne igre v klepetalnicah, kjer poljubno menjujemo identitete. Tukaj je le »magija v fascinaciji, da lahko izbirajo«. Izberejo pa vedno določeno identiteto in ne katere druge in ta odločitev ni naključna ampak izhaja iz kontekstov resničnega sveta, v katerem biva. »Izbira identitete, je torej že omejena, saj so tudi osebk pred zaslonom vselej že subjekti« (Praprotnik 2003: 22).

Če zraven interneta uporabljamo še druge komunikacijske kanale, lahko bolj preverjamo virtualne identitete. Ko dve osebi pogosto komunicirata preko interneta, lahko pride do idealizacije komunikacijskega partnerja. Postanemo slepi za morebitne napake drugega, ki jih v resničnem življenju ne bi mogli prezreti. Ko se ti dve osebi resnično srečata, obstaja velika možnost razočaranja, razen če njun neposredni stik še bolj okrepi pozitivne predstave (Ule 2005: 412).

Zagotovila identitete so odvisna od socialnih struktur in simbolov, ki jih uporabljajo partnerji zato, da bi izpadli bolj verodostojni. Pomembne socialne strukture za zaupanje virtualnemu partnerju so poznavanje njegovega socialnega omrežja, med simbolnimi sredstvi pa so to uporaba dejanskih imen, naslovov, biografskih kazalcev, kazalcev o sebi v javnih publikacijah ali neposreden dostop do oseb, ki dobro poznajo naše partnerje (Ule 2005: 412).

5.2 Pomen sebstva

Metka Kuhar v svoji doktorski disertaciji (2005) pojmuje sebstvo kot »socialni fenomen, ki se tvori, razvija, ohranja, doživlja in oblikuje v procesih komuniciranja«:

Kaj oseba aktualno občuti, da je, tako kognitivno, kakor tudi emocionalno-afektivno, pa tudi kako se kaže drugim.

Ta ista avtorica tudi trdi, da se »brez komuniciranja niti sebstvo niti mentalna stanja v najširšem smislu ne morejo oblikovati.« »Ljudje smo bitja, ki iščemo druge in svoje vedenje usmerjamo proti njim, odziv soljudi nam priskrbijo definicije, kdo smo in nekateri lahko postanejo celo odvisni od sprejemanja in potrditev s strani drugih.« Prav tako Kuharjeva trdi (2005), da »je sebstvo še vedno virtualni akter in hkrati projekt vsakdanjega življenja ter pojem, ki nudi možnost refleksije družbene klime in eksistenčnih dilem in danes poenotenje sebstva ni mogoče.«

Termin **persona** »pojmovan kot del refleksivnega vidika sebstva, predstavlja medosebni vidik sebstva, ki se kaže v vsakdanjih interakcijah oz. komunikacijah s konkretnimi drugimi« trdi Kuharjeva (2005: 80). Ljudje v različnih situacijah predstavljamo svojo osebnost in značaj. »To sebstvo se uresničuje v procesih potrjevanja in priznavanja s strani drugih. Persona ni nujno definirajoča značilnost sebstva, za javno predstavljenim repertoarjem person se nahaja sebstvo, ki se doživlja bolj osebno« (Kuhar 2005: 80). »Identiteta ni isto kot sebstvo ali kot samopredstavitev. Identiteta lahko nakaže skupne kvalitete strukture, ni pa struktura sama, je proces« (Ule 2000: 84).

Identiteta je sistem, po katerem je oseba poznana sebi in drugim. »Kaj on ali ona aktualno je – je sebstvo. Identiteta je posameznikova kognicija in percepcija sebstva. Sebstvo je aktualno, identiteta je mentalno stanje« (Ule 2000: 86). Identiteta ni nekaj, kar bi posameznik enkrat osvojil na določeni razvojni stopnji, temveč se nenehno dogaja. Ta proces povzroča napredek individualizacije in porast kompleksnosti v organizaciji sebstva. Je vseživljenjski proces (Ule 2000: 126). »Problem identitete je, kako med seboj uskladiti množstvo različnih delnih sebste« (Ule 2000: 21).

Za Eriksonov koncept identitete velja predvsem to, da v osnovi pripada tej domeni: procesom uglasitve in regulacije medsebojnosti. Osredotočil se je na medsebojno zvezo med individualnim življenjskim potekom in socialnimi oblikami skupnosti. Tako

je za njega identiteta predvsem »doživljanje lastne enakosti in identičnosti v času« (Erikson v Ule 2000: 128).

Bistvo identitete po Meadu je, da je posameznik sposoben v socialni interakciji tudi do samega sebe zavzeti enake ali podobne socialne odnose kot do drugih ljudi« (Ule 2000: 162). Posameznik ima identiteto, kadar je lahko sam sebi subjekt, kadar je sposoben voditi notranji dialog s samim seboj. Že od rojstva si posameznik vedno bolj zavedno in aktivno prisvaja različne oblike in načine interakcije s soljudmi in okoljem. V tem procesu se hkrati pojavita in razvijeta osebni jaz ali »I« (specifična neponovljiva individualnost posameznika, ki se izmika slehernemu poskusu družbene determinacije in socialne kontrole) in socialni jaz ali »Me« (sposobnost vživljanja v druge ljudi) ter reflektivni odnos med obema oziroma identiteta ali tudi sestvo saj Mead ne razlikuje med tema dvema pojmomoma. Identiteta nastane s ponotranjenjem simbolne interakcije v posamezniku. Tretji ključni pojem je »mind« reflektivna zavest, razum ali mišljenje. S pomočjo katere reflektira lastna dejanja in dejanja ter namere drugih (Ule 2000: 162).

Harrejeva teorija o sestvih in identiteti se imenuje standarden model osebe in najprej razlikuje osebo in tri sestva (Ule 2000: 214–215):

- *oseba* je telesno živo bitje,
- *sebstvo 1* je občutek posameznika zanj samega,
- *sebstvo 2* je celota osebnih lastnosti, ki vključujejo prepričanja posameznika o njem samem in
- *sebstvo 3*, ki je oseba, kot jo vidijo drugi ljudje.

Sodobno sestvo oblikujejo štiri glavne značilnosti (Helsper v Ule 2000: 244–245).

1. Sodobno sestvo je *odprto*, ker potrebuje vedno novih subjektivnih usmeritev.
2. Je *diferencialno*, saj ni več vključeno v homogene življenjske zveze, ker je vsakdanje življenje razdeljeno v različne faze, katerim skuša ustreči.
3. Je *refleksivno*.
4. Označuje ga težnja po *domestifikaciji*.
5. Je individualizirano.

Po mnenju Gergena so tehnologije socialnega zasičenja bistvene za izginjanje individualnega in osrediščenega sestva. Zamegljuje ga preobljudenost, ki vodi v parcialne identitete. »Posledice mnoštva stikov, komunikacij, možnosti v socialnem

življenju so, da posameznik težko pride do koherentne identitete oz. občutka samosvojesti ali istosti« (Ule 2000: 252). Fragmentacija konceptov sebstva in identitet je posledica mnogoterosti nekoherentnih in prekinjenih odnosov, ki nas vlečejo v različne smeri, nas vabijo, da igramo različne vloge, da se koncept avtentičnega sebstva izmika pogledu. »Zasičeno sebstvo postaja nikakršno sebstvo« (Ule 2000: 252). Tehnologije socialnega zasičenja ne oblikujejo samo individuuma brez središčnega jaza, ampak istočasno poskrbijo za zmedenost, protislovnost. Tako odpirajo možnosti in če se te možnosti realizirajo, postane posameznik neznansko odvisen od te tehnologije (Ule 2000: 254).

Kuharjeva v doktorski disertaciji zavzema svoje stališče do modernega oblikovanja sebstva:

Dandanes veliko zelo vsiljivih in prodornih virov tekmuje za možnost oblikovanja sebstva, ki se vse bolj suženjsko udinja v igri ugajanja in samopotrjevanja ter izgublja individualno inovativnost in avtonomijo. V etosu, ki temelji na novih tehnologijah, je le malo potrebe po notranje usmerjenem posamezniku in po enem stilu za vse. Danes se taka oseba zdi omejena, ozka, nefleksibilna. Ob hitrem tempu tehnološke družbe se zdi ukvarjanje z notranjimi občutki luksuzno početje, če ne izguba časa.

Prav tako pa marketing danes spodbuja ljudi h kritičnemu zavedanju tega, kako jih vidijo drugi, vse bolj se zavedamo pomena vidnega dela sebstva.

Ogrožene so tri meje, ki razlikujejo »med objektivno realnostjo in našim lažnim dojetjem, med mojimi minljivimi čustvi, občutenji, držami itd. in preostalim trdnim jedrom mojega sebstva« (Žižek 1996: 111). In te ločnice so:

a) Tehnologija spodkopava razliko med naravno življenjsko realnostjo in umetno ustvarjeno realnostjo. »Tehnologija ni več nekaj, kar zgolj posnema naravo, ampak prej naredi viden sam mehanizem, ki jo ustvarja, tako da na določen način »naravna realnost« sama postane nekaj »simuliranega«, edino realno pa je osnova struktura DNA.«

b) Kolikor je aparat virtualne realnosti potencialno zmožen ustvarjati izkustvo prave realnosti, virtualna realnost spodkopava razliko med pravo realnostjo in navidezno.

Mediji nas zasipavajo z podobami, ki pa jih vse bolj zaznavamo samo kot barvo in obrise, nič več pa globino in obseg. Izgubimo realnost.

c) Tehnologija MUD spodkopava pojmovanje sebstva oziroma samoidentitete zaznavajočega subjekta. Tako je standardni motiv postmodernističnih piscev o kiberprostoru »razsrediščeni subjekt«. Odtrgati se moramo od te patološke travme: igranje v virtualnih prostorih mi omogoča, da odkrijem nove aspekte sebe, bogastvo menjajočih identitet, mask brez realne osebe za njimi.

»Te tri ravni logično sledijo ena drugi: najprej je znotraj »objektivne realnosti« spodkopana razlika med »živimi« in »umetnimi« entitetami, potem se zamegli razlika med »objektivno realnostjo« in njenim videzom, in končno eksplodira identiteta sebstva, ki zaznava nekaj (naj bo to videz ali pa objektivna realnost)« (Žižek 1996: 112). »Ta izguba ogroža našo najbolj elementarno dožemanje našega lastnega telesa« trdi Žižek (1996: 112) ter nadaljuje, da tudi »pohabi našo standardno fenomenološko držo do telesa druge osebe, pri kateri odmislimo to, kar resnično obstaja pod človeško kožo in dojamemo površje kot tisto, ki posredno izraža dušo.«

5.3 Identifikacija in ne identiteta

Praprotnik ponazarja, da v vsakdanjem življenju ne živimo fiksnih identitet ampak »doživljamo identifikacijo« (2003: 53). A že sam ta pojem označuje, da gre za »neprestano redefiniranje samega subjekta, za njegovo neprestano umeščanje v neki identitetni kontekst.« »Tudi proces identifikacije, v katerem projiciramo sami sebe v polje določenih identitet, je postal odprt in spremenljiv in s tem nujno problematičen« po besedah Praprotnika, ki še nadaljuje, da ima »subjekt skozi čas različne identifikacije in znotraj njega se zoperstavljajo različne identitete« (2003: 54). Hkrati pa opozarja, da vse identitete same na sebi ne pomenijo nič oziroma pomenijo zgolj to, kar lahko ekspliciramo s serijo »pozitivnih« oznak. »Toda vsaka označevalna reprezentacija je subjektu, ki ima to identiteto, radikalno neustrezna, tuja, saj je preprosto rečeno, prevzeta« (Praprotnik 2003: 54). Posebej pa poudarja še, da je »resnica identitete zato predvsem v njeni poti nenehnega redefiniranja in zanikovanja, in ni kot bi pričakovali, nekakšen cilj, ki ga posamezniki in posameznice

lahko dosežejo« (2003: 55). »Identiteta se torej ne rojeva iz popolnosti identitete, ki je že v nas samih, ampak iz manjka, ki je nato dopolnjen od zunaj, tako da si predstavljamo, kako nas bodo videli drugi« (Praprotnik 2003: 56). Identiteta naj bi torej postajala vse bolj nestabilna, fragmentirana in razpršena.

»Zaradi vzpona želje kot take, ki ni več dana in fiksna (in ki se zelo očitno kaže v oglaševanju in marketingu), se je razmahnilo tudi rojevanje povsem nepredvidljivih potreb in zahtev, torej pomenov in identitet« (Praprotnik 2003: 61).

5.4 Identifikacija na medmrežju (True self?)

Po mnenju Žižka je postmodernistični univerzum univerzum naivnega zaupanja v zaslon, ki naredi samo iskanje tega, kar stoji zadaj, za irelevantno. Sherry Turkle meni, da je končni rezultat izginotje »običajne« realnosti iz sveta izven računalnika v svet izražen znotraj računalnika. Tako trdi, da, »ko začno razpadati meje med resničnim in virtualnim, med živim in neživim, med enotnim in mnogodelnim sebstvom, takrat se postavi vprašanje, ali živim življenje na ekranu ali v ekranu. Tisti trenutek, ko se posameznik, ki se igra v virtualnem svetu vpraša: Kaj pa če je resnično življenje samo še en IRC kanal? Kaj pa če je resnično življenje zgolj se ena MUD pokrajina? Ko se vda tej skušnjavi, se odpove realnemu (Žižek 1996: 110).

Dvojnost, ki določa naš odnos do naših zaslonskih podob:

- Na eni strani ohranjamo držo zunaj distance: »Vem, da nisem takšen, vendar je prijetno vsake toliko pozabiti na svojo pravo podobo in si nadeti malo bolj zadovoljujočo masko.«

- Na drugi strani pa je ta skonstruirana osebnost bolj jaz sam kot pa moja oseba iz resničnega življenja.

Ti dve podobi sta tako po mnenju Žižka neločljivo prepleteni, »samo dejstvo, da dojemam mojo virtualno podobo samega sebe kot čisto igro, mi omogoča, da odmislim običajne zapreke, ki mi preprečujejo, da bi realiziral svojo temno plat v resničnem življenju, in svobodno povnanjim vse moje libidialne potenciale« (1996: 115). Mnogi avtorji trdijo, da človek, ki je v resničnem življenju tih in sramežljiv, v virtualnem svetu prevzame jezno in agresivno identiteto in tako izraža potlačeni del samega sebe, javnosti neznani aspekt svoje prave osebnosti. Ljudje v nekaterih internetnih situacijah pozabijo na zadržanost in razkrijejo drugačne dele svojega

sebstva. Če anonimnost v kiberprostoru blaži njihove strahove, da lažje izražajo sebe, potem tudi obidejo pomembno komponento svoje osebnosti. Kajti v teh strahovih so vtisnjene pomembne osebne lastnosti. Lahko pa trdimo, kakor Žižek (1996: 115), ko meni, da gre pravzaprav za »šibkega subjekta, ki fantazira o bolj agresivnem obnašanju, da bi se izognil soočenju s svojo šibkostjo in strahopetnostjo.« »Realizacija fantazemskega prizora v virtualni realnosti nam omogoči, da obidemo zagato dialektike želje in njej inherentne zavrnitve.« V kiberprostoru lahko počnem stvari, ne da bi jih zares storil in se tako izognem tesnobi, ki je povezana z življenjem v resničnem svetu. Tako ima »resnica strukturo fikcije«, kar pomeni, da »skrito resnico o svojih gonih lahko artikuliram natančno takrat, ko se zavedam, da zgolj igram igro na zaslonu« (Žižek 1996: 115). Posledica pa je, da »univerzum, ki je osvobojen vsakdanjih zadržkov, se spremeni v univerzum nebrzdanega sadomazohističnega nasilja in volje po prevladi« (Žižek 1996: 116).

Žižek vpeljuje razlikovanje med *imaginarno projekcijo-identifikacijo* in *simbolno identifikacijo*. Tako definicija simbolne identifikacije pravi, »da gre za nadetje maske, ki je bolj realna in zavezujoča od pravega obraza pod njo. Pri imaginarni prevari preprosto predstavim napačno podobo samega sebe, medtem ko pri simbolni prevari predstavim pravo podobo in računam, da jo bodo imeli za laž« (1996: 117). Oseba v virtualnem okolju lahko predstavlja primer imaginarne prevare, v kolikor ta prikazuje njeno napačno podobo (bojazlivec, ki se igra junaka) in primer simbolne prevare, ko kaže resnico o osebnosti pod krinko igre (ko igrivo sprejme vlogo agresivne osebnosti, razkrije svojo pravo agresivnost) (Žižek 1996: 117).

Virtualna realnost nas tako sooči s staro uganko o prestavljenih/premeščenih čustvih, ki jih najdemo tudi pri tako imenovanih ženskah »objokovalkah« in pri posnetem smehu na televiziji. Ko prevzamem vlogo v nekem delu kiberprostora, čustva, ki jih igra moja zaslonska osebnost, niso preprosto lažna, čeprav jih moj pravi jaz ne čuti in so na nek način vseeno prava. Na ta pojav se nanaša pojem razsrediščenega subjekta. Tako so lahko moja najbolj intimna čustva »radikalno povnanjena«, lahko se jokam in smejem skozi drugega (Žižek 1996: 117).

5.5 Sebstvo v računalniško posredovanem komuniciranju

Glavna tema postmodernističnih perspektiv o kiberprostoru je, da internet osvobaja individuum od telesa in omogoča ločen obstoj večkratnih identitet, ki bi drugače ostale skrite, neizražene in nerazdelne. Tukaj ne obstaja resnično ali avtentično sebstvo, temveč zgolj podobe in znaki, »samopredstavitve so simulacije, poblagovljeni spektakli, ki zahtevajo priznanje« (Kuhar 2005: 135). »Slednje potrjuje eksistenco, izboljšuje počutje in ščiti pred globljimi anksioznostmi, obenem pa ponuja vojeristične učinke« po besedah Kuharjeve (2005: 135), ki nadaljuje:

Različni dejavniki, predvsem pa sodobne komunikacijske tehnologije, slabijo koherentne in konsistentne odnose ter trdni občutek sebstva. Sodobne oblike komuniciranja sebstvo nenehno oskrbujejo s simboličnim gradivom za samooblikovanje.

Po ameriških podatkih (Walther in dr. v Ule 2005: 411) skoraj šestdeset odstotkov mladih uporablja več internetnih naslovov ali osebnih internetnih strani, na katerih izražajo različne samopredstavitve samo zato, da preizkušajo vzporedne odnose z različnimi osebami. Prav tako se tudi odrasli poslužujejo te možnosti interneta in navajajo neresnične podatke o starosti, telesnih značilnostih, poklicu, življenjskih razmerah.

Raziskovalci tega področja so mnenja, da je identiteta v virtualnem svetu vse prej kot racionalna, stabilna, fokusirana in avtonomna. Tukaj postane nestabilna, dojemljiva, mnogodelna, raztresena in spremenljiva zaradi narave komuniciranja. Relativna anonimnost in raztelesenje omogočata, da je uporabnik sprejet na podlagi svojih besed in ne videza ali naglasa govora (Kitchin 1998: 11).

Kako zatrjuje Praprotnik (2003) identiteta ni esencialna entiteta, ki bi jo imeli od rojstva do smrti, ni zapisana v naših genih. Zato je internet idealen medij za nastajanje in menjavanje mnogovrstnih realnosti in identitet. V RPK tako posameznik lahko na novo opredeljuje, konstruira svojo identiteto. Predvsem pa izpostavlja problem, da v virtualnem svetu »ne iščemo toliko širine kot pa zlasti istost, seveda na drugačen način.« Virtualni prostor je neke vrste udoben podaljšek že uveljavljenih vzorcev moderne kulture. Poraja se vprašanje, do kolikšne mere se naša telesa metaforično na novo ustvarijo kot virtualna telesa na mreži. Argument, da so naša

telesa popolnoma ločena od tistih na mreži, se ne zdi preveč verjeten. Svojega življenja se zavedamo na zaslonu ali izven njega in naša dejanja so v zvezi z obema. »Prostori so lahko različni, identitete so spremenljive in razdeljene, ampak dejstvo je, da so naša življenja na enem zaslonu povezana z drugimi« (Kitchin 1998: 83). »Skozi telo vstopamo in komuniciramo na mreži, ko tipkamo besede, jih tipkamo s prsti. Tja vstopamo s celim telesom in ne le z možgani in očmi« (Sobchack v Kitchin 1998: 83). Telo je vedno prisotno v vsakršni obliki komunikacije. Po mnenju Praprotnika (2003: 19) virtualni prostor uporabnikov ne osvobaja, prav tako jim ne pomaga pri globljem razumevanju sebe:

Internet kot orodje je sicer res medij, ki lahko uporabnike in uporabnice prisili k aktivnemu kreiranju in prezentiranju (konstrukciji) svoje identitete, toda te konstruirane identitete so v pretežni meri preproste ekstenzije oziroma »derivati« ideološko posredovanega predvirtualnega okolja.

Veliko krajev v kiberprostoru, kjer se zbirajo uporabniki, je zelo podobnih realnemu svetu, kar pomeni, da tudi medosebno delovanje deluje po zakonih dejanskih odnosov, kar pa je v škodo osvobajajočemu učinku »on line« komunikacije. Zato se vprašanje ne nanaša na raztelesenje, ampak v kolikšni meri se dejanski svet odraža v virtualnem, kako strukture realnega vplivajo na naše delovanje v kiberprostoru (Kitchin 1998: 82). Prav tako prisotno v računalniško posredovani komunikaciji je spolno nadlegovanje. Na primer ženske enako poročajo o spolnih napadih, opazkah tudi v kiberprostoru. Hall trdi, da spol na mreži ne izgine, ampak se le še ojača (Hall v Kitchin 1998: 82). Kiberprostor postane omejen zaradi povečanega seksizma, kar pripelje do omejenih in ženskam prijaznih prostorov na mreži. »Virtualni prostor je opredeljen z vrednotami, predsodki in drugimi socialno-psihološkimi konotacijami ter pomeni, ki se vanj preslikavajo prav iz vsakdanjega življenja«, tako po besedah Praprotnika (2003: 19). Virtualnost ne vodi v osvobajanje identitete, ker vanj projiciramo že konstruirane pomene.

Situacije v sistemih MUD, kot jih opisujeta Turklova in Stonova, sestavljajo dovršeni scenariji sob, pohištva, hrane, bitji, videzov, spolov, ritualov, odnosov. Programerji umetne inteligence ustvarjajo socialno okolje tako, da na novo ustvarijo kontekst, ki daje pomen človeškemu jeziku. Kar temu specifičnemu življenju manjka, je osnova obstoja, ki naprej določi postavitev za izkušnje v resničnem življenju. Ta osnova je

kategorično zagovarjana, da prihaja iz telesa in pogojev utelešenja. Tako se poskuša ustvariti sebstvo, ki je različno od zgodovinsko utelešenega sebstva. Ta sebstva so verjetneje bolj podobna programom kot identitetam.

5.6 Mnogodelnost osebnosti na mreži

Nekateri se počutijo neudobno v svetu na mreži, drugi začutijo možnost raziskovanja različnih vidikov sebstva ali celo samopreobrazbe.

Mnogotera sebstva, izražena na zaslonu, so tisto, kar jaz hočem biti, oblike mojega idealnega jaza, ki so kot plasti pri čebuli in ničesar ni v sredini. Subjekt je prav ta »nič« sam. Žižek zato vpeljuje razliko med »sebstvom« (osebo) in subjektom, kjer razsrediščen subjekt ni preprosto mnogoterost sebstev kot parcialnih središč. Razcepljen subjekt ne pomeni, da je v posamezniku preprosto več jazov, tako kot v MUD-u. »Razsrediščenje je »razsrediščenje praznine subjekta« glede na njegovo vsebino. Oziroma razdeljenost subjekta ni razdeljenost med enim in drugim sebstvom, temveč razdeljenost med nečim in ničemer, med identifikacijsko potezo in praznino« (Žižek 1996: 120) .

»Razsrediščenost označuje dvoumnost, nihanje med simbolno in imaginarno identifikacijo«, med mojim realnim sebstvom ali zunanjo masko, ki je lahko pristnejša od pravega obraza pod njo. Sam proces premikanja med mnogoterimi identifikacijami predpostavlja neke vrste prazno vrzel, ki omogoča preskok iz ene v drugo identiteto, in ta prazna vrzel je subjekt sam« (Žižek 1996: 120).

Osebne in kulturne vrednote, kakor pravi Suler, nam pogosto diktirajo, kaj imamo za pravo bistvo osebnosti, tega, kdo v resnici smo. Prej sprejmemo pozitivne lastnosti in se odrekamo neprijetnim. Seksualna in agresivna nagnjenja so prav tako osnovni del osebnosti, kakor so obrambni mehanizmi, ki nam jih pomagajo nadzorovati. Osebne in kulturne vrednote označujejo prijazno osebo, ki jo v vsakdanjem življenju kažemo drugim kot plitko ali ponarejeno. Vseeno je ta persona nastala v dolgih letih socialnega in psihološkega razvoja. Predstavlja nam osnovo za medosebno preživetje in ni nič manj pomembna ali pristna kot drugi deli našega sebstva. Poseben pogled na vpliv komunikacijskih tehnologij nam predstavlja Kenneth J. Gergen, ki uporablja termin »technologies of social satruation« oziroma tehnologije socialne zasičenosti, ki ga prav tako lahko apliciramo na uporabo interneta. Moderni

komunikacijski mediji izpostavijo povprečno osebo pogledom, vrednotam in življenjskim stilom drugih ljudi. Mnogi ljudje dnevno komunicirajo z več ljudmi preko telefona, faksa ali interneta, kakor so njihovi predniki v celem letu ali celo življenju. Predpostavlja, da je socialna zasičenost posledica ponotranjenja delov množice drugih ljudi, več kot kadarkoli prej. Trdi, da smo postali naseljeni z mnogimi drugimi. V spominu nosimo vzorce drugih in jih uporabimo ob pravi priložnosti. Posameznik tako postane nekdo drug, zastopajoči ali zamenjava. Vsak posameznik ima s socialno zasičenostjo skrit potencial, da lahko postane karkoli, na primer pevec, igralec, kriminallec... Vsi ti jazi ležijo pod površino in po besedah Gergena, ki ga citira Rheingold, nastopijo pod pravimi pogoji.

Komunikacija med različnimi deli sebstva ni preprosta. Po besedah Turklove je »zelo stilizirana, ena osebnost se komunicira z drugo« (1995: 261). »Prav tako tudi je termin mnogodelna osebnost »multiple personality« zavajajoč, ker različni deli sebstva niso popolne osebnosti, ampak so le njeni razdrobljeni deli« (Turkle 1995: 261). Hkrati pa meni, da »ko dobimo občutek naše raznovrstnosti, spoznamo svoje meje.«

Kakor pravi Turklova, če gledamo na identiteto kot na enotno celoto, je zelo preprosto definirati njene odklone, ko pa govorimo o fluidnem sebstvu, pa rabimo za prepoznavanje deviantnosti več napora. Tako lažje sprejemamo vrsto nestalnih person pri sebi in drugih. Prav tako nismo prisiljeni izločati, kar ne sodi v okvir. »Virtualni prostori nam dajo varnost, da lahko razkrijemo, kaj pogrešamo, zato, da se lahko sprejmemo take, kakršni smo. Tako lahko gledamo na virtualni svet kot na prehodni prostor, zavržen po tem, ko dosežemo večjo svobodo.« Lahko ga uporabimo kot prostor za rast (Turkle 1995: 262–263).

5.7 Fizična podoba omejitev za samopredstavitev na internetu

Že samo dejstvo, da ljudje pripisujejo prednost svobodne konstrukcije svoje identitete na spletu in internetnim zmenkarjem v primerjavi z zmenki v realnem življenju, kaže na to, da je fizična podoba za zmenek v realnem življenju zelo pomembna. Čeprav mnogi trdijo, da na internetu niso pod pritiskom svojega lastnega videza, to hkrati dokazuje, da so. Pod pritiskom so v svojih glavah in tako se lepotni ideali kot pomembni fizični dejavniki ohranjajo v glavah posameznikov. Kakor povzema

Praprotnik (2003: 85) »odsotnost fizičnega videza, ki se opredeljuje kot prednost RPK, je torej pravzaprav priznanje, da smo (še vedno) zasidrani v hegemonističnih predstavah o normah telesne privlačnosti.«

Problem je torej v tem, da moč, ki jo posamezniki dobijo s samoreprezentacijo oziroma samokonstrukcijo na internetu, ni prevedena oziroma se ne transformira v spremenjene spolne vloge in pričakovanja v socialnem svetu zunaj virtualnega prostora. To pomeni, da imajo nove komunikacijske tehnologije precej omejene možnosti rušenja socialnih sistemov (Praprotnik 2003: 84).

5.8 Anonimnost

Ključ do nalomljene osebnosti je anonimnost. Po besedah Stonove je decentraliziranost kot lastnost videna v artefaktu ločitve izrazov od fizične persone. Telo sedi nekje za računalniškim terminalom, ampak družabni prostor, ki naj bi po starejši opredelitvi bil povezan s tem telesom, se odvija v popolnoma drugem prostoru, ki z njim nima nobene zveze. Anonimnost, s katero dosežemo različne sebstva v RPK, se na koncu pokaže kot ovira za kakršne koli rezultate, ki bi jih lahko šteli za resnične ali zadovoljujoče. Prav tako je anonimnost sama, po besedah Wynn in Katz, virtualna. Virtualnost naznačuje, da internet kot prostor obstaja sam za sebe, ni odvisen od institucij, komercialnih interesov in konvencij. Ker se na njem elektronske izmenjave odvijajo hitro, so podobne interakcijam iz resničnega življenja. To privede do navideznega sveta obrnjenega k sebi, popolnoma drugačnega od vsakdanjega življenja. Odkar je na internetu možno vsaj začasno ovirati identifikacijo interakcije, dovoljuje virtualnost iluzijo anonimnosti.

Po besedah Wynn in Katz je anonimnost osnova, na kateri stoji ideja mnogokratnih identitet, ki delujejo v kiberprostoru. Posamezna »tekstovna osebnost« je lahko ločena od druge in ni nujno, da se kadarkoli srečata. Če bi se srečali, bi občutili posledice navzkrižja, ki bi vodilo do resnične osebe, katera stoji za besedami in dejanji. Upravičeno je, da so te različne osebnosti proste socialnih mej in zato tudi odgovornosti do omejenosti druga druge. Tukaj so zelo pomembni dokazi. V kiberprostoru lažje zakrijejo sledi kot v resničnem svetu. Tako se neodgovornost

kaže kot dosti bolj verjetna. Anonimnost v RPK je odvisna od virtualnosti, ta pa je le še dodaten konstrukt. Internet podpira ogromno število strojev s komunikacijskimi sposobnostmi, ki so v lasti resničnih institucij in jih podpira resničen denar. Pozabljamo na dejstvo, da sta koncepta anonimnosti in virtualnosti odvisna. Anonimnost zmanjšuje vpliv socialnega pritiska, hkrati pa z osvobajanjem zvišuje stopnjo agresivnosti in neprijaznega komuniciranja. »V RPK so namreč sporočila pogosteje označena kot agresivna prav zaradi manjka konteksta in zaradi nepoznavanja ali neusklajenosti interakcijskih norm pošiljatelja in prejemnika ali pa zato, ker komunikacijske norme še niso vzpostavljene« (Praprotnik 2003: 46).

5.8.1 Internet kot panoptikon

Konstruktivističen opis interneta kot igrišča za brezmejno sebstvo ne upošteva druge strani Foucaultovega argumenta, ko se nanašajo na internet. Panoptikon ali nenehen pregled individuumov skozi parasocialne mehanizme vplivajo na obnašanje že z samo z dejstvom, da so lahko opazovani. Internetni dialog lahko prinaša določeno stopnjo zasebnosti v danem trenutku, dokončno odstrani zasebnost iz vseh komunikacijskih dejavnosti, ki se odvijajo na njem. Osebe se igrajo z množtvom identitet brez zavedanja rizika, doživljajo in preizkušajo jih z več svobode, brez socialnih spon. Istočasno opustijo zaščito, socialno in politično previdnost, ki so jo navdihnile in oblikovale generacije zgodovinskega konteksta. Danes je na internetu možno, da vsakdo objavi karkoli o kom drugem, s posebnimi iskalniki je možno poiskati vse objave, ki jih naredimo, strani, na katerih smo se vpisali, videoposnetke... Digitalna tehnologija nas dela transparentne, ker lahko kombiniramo zelo različne podatke. Naša življenja neizogibno postajajo vidna drugim. V kontekstu poltrajnega obstoja, internetnih iskalnikov in obširnega skladišča so bodoče interpretacije naših življenj na mreži prej zastrašujoče kot osvobajajoče od obvezujočih socialnih pogojev, kot so starost, spol, rasa in razred. Zraven neposrednih sledi, ki jih puščamo na internetu, obstajajo tudi posredni načini zbiranja podatkov. Večina spletnih strani lahko pobere nekaj informacij od svojih obiskovalcev. Prav tako lahko delodajalci in omrežni ponudniki dobijo informacije o posameznikih, ki se priključijo na internet ter pošiljajo ali sprejemajo sporočila. Anonimnost na internetu ni resnična. Internetni uporabniki se srečujejo z različnimi vidiki mikro opazovanja in podatki, ki se pridobijo na takšen način, nimajo

dokončnega pomena za njihov obstoj in možnost do kasnejšega pregleda ali nadzora. »Virtualna anonimnost«, po mnenju Wynn in Katz »predstavlja iluzijo zasebnosti in past skoraj neomejenih možnosti s prepričevanjem ljudi, naj prestopijo kritične javno privatne meje.«

5.8.2 SIDE model

SIDE model temelji na delu Ruslla Spears in Martina Lea (Thurlow 2004), ki sta skušala pojasniti RPK s pomočjo združevanja učinkov socialne identitete in anonimnosti. Njuno delo temelji na ideji, da identiteta osebe vključuje a) osebi lastno identiteto in b) socialno identiteto. Včasih je najpomembnejša lastna identiteta, drugič pa raje preiščujemo o sebi podobno kot o drugih ljudeh in zato damo v prvo vrsto socialno identiteto. To delamo ves čas, ne glede, ali smo na internetu ali ne. O drugih ne rabimo dosti informacij, da se čutimo z njimi povezane, da se vidimo kot člane iste socialne skupine. Naša socialna identiteta se vklopi z zaznavanjem samega članstva skupine. Ne toliko s vprašanjem, ali sem v skupini ali ne, ali se obnašam kot član skupine ali ne, pač pa s samim dejstvom, da sem v skupini. Ponavadi rabimo samo eno ali dve skupni točki, da ločimo med našo notranjo skupino in drugo zunanjo skupino. To teorijo lahko apliciramo tudi na skupinsko interakcijo v RPK.

SIDE model se nanaša na začasno izgubo identitete kot posledico članstva v skupini in anonimnosti. Ta dva faktorja motivirata ljudi, da preklopijo iz lastne identitete na socialno identiteto. SIDE model zavrača tezo, da ima anonimnost na internetu splošne negativne učinke. Ta model predvideva, da so učinki predvsem odvisni od članstva znotraj skupine na medmrežju, medsebojnega vplivanja posameznikov in socialnega konteksta interakcije. Obstajata dva tipa učinkov, ki omogočajo začasno izgubo identitete v okviru skupinskega vedenja. Prvi učinki so kognitivni ali samokategorični in dajejo poudarek skupini in definiciji identitete. Povezani so s situacijami, ko so drugi anonimni ali prepoznavni meni. Drugi učinki pa so strateški in povezani s situacijami, ko posameznika lahko drugi prepoznajo. To dejstvo potrjuje raziskava Karen M. Douglas in Craiga McGarty (2001) o identifikaciji in samopredstavitvi v okviru skupin, ki se tvorijo s pomočjo RPK. Prepoznavnost posameznika znotraj skupine omogoča in olajša upor pritiskom drugih skupin. Prav tako omogoči, da lahko odigrajo vlogo znotraj skupine z namenom, da bodo priznani in sprejeti. Jezik, ki ga uporabljajo pa te motivacije podpira. Njuna raziskava je še

pokazala, da razpoznavnost posameznika vpliva na njegovo odgovornost, nima pa vpliva na določeno stereotipiziranje (Douglas in McGarty 2001).

5.9 Kaj oblikuje našo virtualno podobo?

Ko se prosto gibljemo po internetu, večina, ki jih tam srečamo, ne more takoj reči, kdo smo. Sistemski operaterji in tehnološko bolj podkovani igralci so v stanju, da lahko odkrijejo naš e-mail naslov ali računalnikov naslov. Velika večina ljudi pa ve o nas na internetu zgolj le tisto, kar jim sami povemo. Če hočemo, lahko skrijemo identiteto, uporabimo drugo ime namesto našega. Ko lahko ločimo med svojimi dejanji na računalniku in resničnim življenjem in identiteto, ki jo tam uporabljamo, se počutimo manj ranljive in se lažje odpremo pred drugimi.

Drugi pomemben faktor, ki ima pomemben vpliv na oblikovanje naše virtualne samopodobe, je fizična nevidnost. Čeprav na forumu ali v klepetalnici drugi lahko poznajo mojo realno identiteto, me vseeno ne morejo videti. Ni mi treba skrbeti o mojem videzu ali o videzu drugih. Ne vidimo drugih gesel, ki so značilna pri medosebnem komuniciranju. Tako ne vidimo, ali drugi sodelujoči odkimava ali je zdolgočasen ali namrgoden.

Pomemben faktor je tudi asinhronost komuniciranja. Na internetu komuniciramo v različnih časovnih okvirjih. Na našo trditev ali vprašanje lahko dobimo takojšen odgovor, lahko pa na njega čakamo tudi več mesecev. Ni se nam treba ukvarjati s takojšnjimi reakcijami drugih. Povratna reakcija ima lahko velike posledice na količino informacij, ki jih razkrijemo o sebi. Asinhrona komunikacija lahko posamezniku daje občutek, da »beži v stran«, ko objavi osebno, čustveno ali sovražno sporočilo. Tako ga pusti zadaj in se ne ukvarja z njim.

Odsotnost gesel iz medosebnega komuniciranja in tekstovna komunikacija lahko povzročita, da občutimo natipkane besede drugega igralca kot glas v svoji glavi, ki smo mu ga pripisali. Lahko celo zavedno ali nezavedno pripišemo temu našemu prijatelju določen izgled. Postane karakter znotraj naše psihe. Ko postane karakter vedno bolj izdelan, lahko začnemo dojemati pogovor z njim ne več kot pogovor med dvema osebama, ampak kot pogovor v naši domišljiji (Suller 2004).

Na spletu ljudje ne vedno, kakšen je moj socialni status v resničnem življenju. V večini primerov imamo zato vsi enake možnosti, da povemo, kar hočemo. Na

internetu ti daje vpliv na druge tehnično znanje, spretnost komuniciranja, vztrajnost in kvaliteta idej.

5.10 Sistemi MUD in MOO ali interaktivne igre

MUD (multi-user dungeons) so interaktivne igre za več igralcev, ki jih igrajo preko interneta ali povezave do enega izmed sodelujočih računalnikov in spadajo v sinhroni model RPK. Razvila se je iz igre Dungeons and Dragons. Igralci igrice MUD morajo za dosego svojega cilja običajno reševati uganke, se izogibati pastem, se boriti z drugimi udeleženci in opraviti razne naloge. Vsi MUD sistemi so organizirani okrog metafor resničnega sveta. Baza podatkov tako zajema virtualne sobe in objekte, s katerimi lahko uporabniki manipulirajo in razširjajo po svojih potrebah. Ti sistemi omogočajo uporabnikom, da se prosto gibljejo po virtualnem okolju in se pogovarjajo z drugimi igralci. Novejše verzije zajemajo tudi možnost, da uporabniki po želji konstruirajo svoje identitete, gradijo in opremljajo virtualni prostor ter vabijo druge igralce v svoje prostore. Zabavne oblike teh iger, kot na primer LambdaMOO, so enakovredne mestom z več tisoč igralci v populaciji in svojo lastno elektronsko pošto. Te igre poudarjajo obsežno skupinsko igro vlog. Posamezniki prevzemajo fiktivne osebe in se družijo v virtualnih sobah ali zunanjih prostorih. Igralec je lahko zmaj, vila ali celo večkarakterni lik. Karakter lahko menjajo kadarkoli, naenkrat lahko igrajo več karakterjev simultano v različnih MOD-ih (Jacobson v Danet 2001: 16). Rheingold navaja:

Kratka MUD stoji za Multi-User Dungeons, namišljene svetove v računalniški bazi podatkov, kjer ljudje uporabljajo besede in programerski jezik za improvizacijo melodram, grajenje svetov in objektov v njih, reševanje ugank, izumljanje zabave in orodij, tekmovanje za prestiž in moč, doseganje modrosti, iskanje maščevanja, vdajanje pohlepu, pohoti ter nasilnim nagonom. V nekaterih lahko najdemo tudi raztelešen seks, v ta pravih pa tudi ubijanje in smrt

Poznamo dva tipa teh sistemov. Prvi je pustolovski tip, ki spominja na igro Dungeons and Dragons, kjer udeleženci ubijajo pošasti za to, da si pridobijo točke izkušenosti,

ki povečujejo moč. Drugi je tip socialnih MUD-ov, kjer lahko igraš, karkoli ti pade na pamet. Njihova poanta je druženje in interakcija z drugimi igralci, ustvarjanje infrastrukture igrice. V praksi imata ta dva tipa precej skupnega, ker tisto, kar resnično drži igralce zainteresirane v obeh, je upravljanje s svojimi liki oz. karakterji in srečevanje drugih. Tudi v pustolovskih tipih teh sistemov je igralec poljuben niz karakterjev. Naenkrat je lahko bojevnik, vila, prostitutka, zdravilec... Te karakterje, ki jih igralec ustvarja, lahko imenujemo tudi persone, kar izhaja iz latinske besede *personae* in pomeni »s pomočjo česar prihaja glas« ali drugače, igralčeva maska.

Sistemi MUD so tipi virtualne igre, ki nastajajo preko sodelovanja številnih sodelujočih. Po mnenju Turklove se lahko igralci poljubno poigravajo z lastno identiteto in preizkušajo privzemanje drugih, neznanih osebnostnih karakteristik (v Oblak 2000: 1062). Težava, ki se pri teh igrah pojavi, je, da so precej nepopularne in jih intenzivno uporabljajo le specifični uporabniki, medtem ko jih drugi v večini sploh ne. Njihova značilnost je, da zaradi pomanjkanja neverbalnih elementov komuniciranja igralci bolj uporabljajo besedne ponazoritve posameznikovih občutij, gest ali trenutnega razpoloženja njihovega lika. Igralci v teh sistemih uporabljajo za poglobljanje sebe v živ svet besede namesto računalniške opreme. Tako lahko govorimo o MUD sistemih kot sistemih na osnovi teksta, s pomočjo katerega konstruiramo socialno virtualne realnosti. Druga njihova značilnost po besedah uporabnikov je, »da ne moreš biti resnično deležen akcije, če nisi tam vsak dan« (Turkle 1995: 184). Zadeve se odvijajo hitro, zato moraš, da doživiš vznemirjenje igre, biti del tistega, kar zgodbo pojasni in jo razvija dalje. Sistemi MUD nudijo anonimno socialno interakcijo, kjer lahko igraš vlogo, podobno ali popolnoma različno tisti iz resničnega življenja. Tako za mnoge sodelujoče postane življenje in igranje izbranih karakterjev pomemben del njihovega življenja. Večina razburjenja je odvisna od osebnih odnosov in tega, da si sodelujoč pri razvijanju politike in projektov skupnosti, zato je težko sodelovati le malo. Prav zato je odvisnost kar pogosto predmet diskusije med igralci. Tudi Rheingold ugotavlja, da nekateri ljudje preživijo več kot 18 ur na teden za računalnikom in se pretvarjajo, da so nekdo drug, živijo življenje, ki ne obstaja zunaj računalnika. Sistemi MUD lahko privedejo posameznika do patološko obsesivne uporabe in občutka pritiska do računalnika. Na nekaterih univerzah so tako že pregnali te igrice iz sistema.

5.10.1 Samopredstavitev v interaktivnih igrah

Po besedah Turklove so deli fleksibilnega sebstva nenehno v medsebojni interakciji in v interakciji z zunanjim svetom ter se zato ves čas preoblikujejo. Prav tako poudarja pomen igre in anonimnosti pri tvorbi takega sebstva. V sistemih MUD se sebstvo razsredišči in brezmejno pomnoži, prav tako jim pripisuje enkratno možnost poigravanja s sebstvom in preizkušanja novih identitet. Tukaj lahko ljudje izražajo svoje še nepoznane in/ali nesprejemljive vidike (Kuhar 2005: 106).

»MUD sistemi ponujajo karakter ali karakterje, ki lahko postanejo paralelne identitete« po besedah Turklove (1995: 186) »za razliko od medosebnega komuniciranja, kjer vstopamo in izstopamo iz karakterja.«

Oblakova trdi, »da imamo v kibernetskem prostoru neomejeno svobodo izbiranja, kdo smo in kako se predstavimo drugim, le odsev enostranskega prikazovanja dejanskih razmerij« (2000: 1062). Kar se nanaša na trditve nekaterih avtorjev, ki trdijo, »da se bodo nekateri od nas skušali skriti v virtualno resničnost, ker se lahko izkaže, da je virtualna resničnost veliko bolj udobna kot naša nepopolna resničnost« (Sherman in dr. v Oblak 2000: 1063). Prav tako pa nas ta ista avtorica opozarja, da specifičnih ugotovitev za interaktivne sisteme MUD ne smemo posploševati na ostalo množico komunikacijskih praks, ki nam jih ponuja internet, ker se lahko to izkaže tudi za zavajajoče.

Nekateri ljudje uporabljajo te neosebne modele komuniciranja za zelo osebno komunikacijo. Za te ljudi predstavlja RPK način povezovanja z drugo osebo. Avtentičnost medosebnih odnosov v kiberprostoru je, kakor ugotavlja Hovard Rheingold v svoji knjigi *The Virtual Community*, »vedno pod vprašajem zaradi zamaskiranja in oddaljevanja od medija na način, ki ni omenjen v resničnem življenju.« Maske in samorazkritje so del virtualne slovnice. »Slovnica medija RPK vsebuje tudi dele, ki se nanašajo na identitetno igro: nove identitete, lažne identitete, množične identitete, raziskovalne identitete, ki so na voljo v različnih oblikah na mediju. Identiteta je prva stvar, ki si jo mora posameznik ustvariti v MUD sistemih. Najprej rabi ime za svojo alternativno identiteto, ki se v jeziku igralcev imenuje karakter. Opisati mora, kdo ta karakter je, kar je potem v korist drugim igralcem oziroma stanovalcem iste igre. S tem, ko posameznik ustvari identiteto karakterja, pomaga hkrati ustvariti svet, v katerem se nahajajo. Kakor pravi Rheingold, so vloge teh karakterjev in vloge drugih igralcev del strukture verovanja, ki podpira v igri MUD

iluzijo, da je nekdo lahko čarovnik v gradu ali navigator vesoljske ladje. Vloge dajejo ljudem nove odre, na katerih lahko vadijo njihove nove identitete, in te nove identitete potrjujejo resničnost scenarija.

V MUD igricah komunicirajo igralci z drugimi igralci, ki so na internetu nekje drugje s pomočjo svojih karakterjev. Prav tako pa se učijo, kako obstati v svetu, kjer znanje, kako ta svet deluje, pomeni moč nad drugimi igralci. Tako so »wizzes«, ki je spolno nevtralen termin od »wizards«, tisti igralci, ki so si pridobili dovolj znanja in moči skozi igro, da lahko sami gradijo dodatke temu fantazijskemu svetu in tako delajo igro zanimivo za druge. Imajo tudi posebne moči, lahko se na primer naredijo nevidne in vohunijo za drugimi igralci.

5.10.2 Avatarji

»Avatarji« predstavljajo slike, risbe ali ikone, ki jih izberejo igralci, da jih reprezentirajo v igri. Pojem »prop« v jeziku MUD igralcev stoji za predmete, ki jih lahko dodajajo svojim avatarjem, kot na primer klobuk, cigareta. Prav tako pa označuje še predmete, ki jih postavljajo v virtualni prostor ali dajo drugi osebi kot recimo šopek rož ali kozarec piva. V klepetalnicah ima posameznik samo ime, v interaktivnih igrah pa ima še kostum, s katerim propagira svojo virtualno identiteto. Ta kostum simbolično poudarja vidike igralčevega sebstva. Poudari njegove interese, dele osebnosti, življenjskega stila ali želje (Suler 2004). Avatarje lahko po Sulerju razdelimo glede na njihovo obliko v več skupin:

- **Živalski avatarji** so eni izmed najpogostejših, ker žival, izbrana za avatarja, najverjetneje prenaša za to osebo določen psihološki pomen. Lahko predstavlja neizražen vidik osebnosti ali pa občudovano in željeno značilnost. Živalski avatar lahko pojmuje kot posameznikov totem.
- **Avatarji po likih iz risank**
Ljudje izbirajo karakterje, s katerimi se identificirajo ali jih občudujejo. Nekateri avatarji po risanih likih nosijo s sabo specifičen kulturni pomen in lahko predstavljajo arhetipe osebnostnih tipov. Tako na primer Bugs Bunny stoji za zaupnega goljufa in Aladinov duh kot močan, dobrohoten prijatelj. Vendar starejši igralci ne uporabljajo vedno risanih likov iz svojega otroštva, ampak se poslužujejo boj dovršenih risanih likov, kot so »anime«, ki nosijo zapeljivejšo, čudaško in skrivnostnejšo konotacijo.

- **Avatarji slavnih oseb** sledijo trendom v popularni kulturi in kot taki se hitro razširijo in hitro izginejo. Za uporabo avatarjev slavnih oseb lahko stoji več motivov. Ljudje jih uporabljajo za izražanje socialnih vprašanj, povezanih z imidžem znane osebnosti, kot na primer inteligentnost, senzualnost, moč, uporništvost... Z njimi se tudi identificirajo, prav tako norčujejo. Ali pa hočejo pokazati znanje o tekočih dogodkih v popularni kulturi in tako najdejo enako misleče igralce.
- **Zlobni avatarji** delujejo po načelu sublimacije, dovoljujejo varno in kreativno izživiljanje naše temne strani. Lahko se uporabijo za dalj časa, na primer za družabni večer ali pa se lahko pojavijo le trenutno kot reakcija na drugega. Nekateri ljudje uporabljajo zlobne avatarje kot način odtujitve in tudi, da preženejo druge, kar lahko kaže na strah pred intimnostjo in ranljivostjo.
- **Avatarji kot obrazi**
Večina igralcev v MUD-ih ne uporablja svoje slike kot primarni avatar, ker imajo raje anonimnost ali delno anonimnost, ko izražajo samo dele svoje osebnosti. Ko pa uporabijo sliko svojega obraza, je to kot gesta odkritosti, intimnosti, kot znak prijateljstva ali celo romance.
- **Značilni avatarji** so zelo močno povezani s svojim uporabnikom na način, kakor da je to njihova blagovna znamka. So lahko zelo nenavadni, kreativni in včasih zelo preprosti, predvsem pa je asociacija na njihovega uporabnika zelo močna in jo drugi dojemajo kot izključno njega.
- **Avatarji, ki izražajo moč**
Ta tip avatarjev je najpogostejši med moškimi najstniki. Lahko bi trdili, da imajo uporabniki, ki vztrajno uporabljajo avatarje moči, težave s prikritimi čustvi nemoči in negotovosti.
- **Zapeljivi avatarji**
Splošno mnenje je, da se moški v MUD igricah raje preoblačijo v ženske in še posebej v zapeljive ženske kot ženske v moške. Zapeljivi avatarji pritegnejo pozornost. Zapeljiv, seksi ali samo atraktiven avatar ima močan učinek na ostale.
- **Pozicijski avatarji** so ustvarjeni posebej za določeno sobo oz. kraj v interaktivni igri. Lahko so narejeni za specifična okolja, kot sta zrak in voda ali

za sobo in poseben kraj v tej sobi. So predvsem znak za visok status, saj zahtevajo visoko razvit občutek za okolje znotraj igre in tehnični know-how.

Za avatarji ljudje skrivajo osebne stvari, prav tako pa pridejo do izraza druge podobe osebnosti, ki so nezavedne in so v vsakdanjem življenju v ozadju. Narejeni so iz domišljije in v njih se skriva mnogo zavednih in nezavednih pomenov. V avatarje projicirajo svojo osebnost, kdo so, kdo ali kaj si želijo biti, česa jih je strah ali jih gane. MUD igre spodbujajo, da igralci ustvarjajo in se igrajo z novimi identitetami, kar je seveda drug način za raziskovanje identitete.

Če primerjamo zbirke avatarjev posameznikov, po mnenju Sulerja opazimo splošne vzorce. V teh zbirkah so najpogostejše persone: zapeljive, močne, formalne/rafinirane, igrive/neumne, umetniške/poetične. Te predstavljajo univerzalne ali arhetipske dele osebnosti. Večina jih tako ceni vsaj eden originalen, »starejši« avatar, ker predstavlja njihovo rojstno identiteto. Je kot nekakšen star zanesljiv prijatelj. Skoraj vsi imajo tudi enega primarnega in splošnega, ki ga uporabljajo večino časa. Predstavlja jim domače zavetje in je podoba, v kateri se najbolje počutijo in se z njo najbolj identificirajo. Aktivni igralci ustvarjajo vedno nove identitete. Tako je posameznikova zbirka polna novih in starih person, ki predstavlja ravnotežje med eksperimentiranjem z novimi in oklepanje na znane, stabilne vidike sebstva. Število različnih variacij tako najverjetneje predstavlja obseg posameznikovega eksperimentiranja. Mnogi imajo prav tako eden skriven avatar, ki ni znan njihovim prijateljem znotraj igre, in enega, ki ga imajo samo pred prijatelji.

Znanje in spretnosti pri komuniciranju z drugimi igralci in posledično doseganje uspehov, ustvarjanje prostorov in ugank, ki jih drugi lahko raziskujejo, pomeni oblast, premoč. To pa je lahko način za ljudi, ki jim manjka socialni status v resničnem svetu, da si pridobijo status skozi njihove sposobnosti v MUD sistemih, v alternativni resničnosti. Privlačnost, ki vleče ljudi, katerih življenja kontrolirajo šefi, učitelji, profesorji, starši, v alternativne svetove MUD igrice, izhaja iz premoči in občudovanja drugih sebi enakih in je dostopna vsakomur z malo domišljije in radovednosti.

5.11 Spletne klepetalnice (IRC)

Internet Relay Chat (angleško IRC) je angleški izraz za spletni klepet, ki je eden od razširjenih načinov skupinskega sporočanja in sporazumevanja na internetu. Spada v sinhroni model medosebnega RPK, ker komunikacija poteka simultano. Ta program je leta 1990 iznašel finski študent Jarkko Oikarinen, ko je proučeval razširitev komuniciranja iz dveh oseb na več. Posamezniki vstopajo v kanale z različnimi temami, ki so lahko opredeljeni z imeni geografskih področij na primer državami (#england, #israel), kulturnimi sorodnostmi, profesionalnimi interesi, razigranimi fantazijami in temami iz popularne kulture (#startrek), posebnimi potrebami in krizami (#diana). Imena so lahko opredeljena tudi kot kanali virtualnih lokalov (#nicecafe) (Danet, 2001: 15). Prav tako poznamo kanale, ki so usmerjeni proti posameznim starostnim skupinam (#30plus, #45plus...). IRC je ustvarjen kot sredstvo za igranje s komunikacijo in to ostaja tudi njegova najbolj popularna uporaba. Udeleženci v tej obliki RPK lahko ustvarjajo svoje lastne kanale ter sodelujejo v privatnih pogovorih. Lahko postanejo upravljavci določenega kanala in tako lahko spreminjajo njegove nastavitve. Upravljavci lahko spreminjajo predmet diskusije, omejijo število udeležencev, odstranijo ali povabijo nove sodelujoče. Klepetalnica je dinamičen forum komunikacije, novi komentarji se pojavljajo, stari komentarji se odvijajo na vrhu ekrana. Klepetalnice kot medij RPK omogočajo geografsko razpršeni skupini ljudi pogovor z uporabo napisane besede.

Tisti, ki so najboljši pri ustvarjanju iluzije povezanosti, in tisti, ki najbolj podpirajo elemente namišljene skupnosti so na koncu najbolj nagrajeni s priznavanjem in naklonjenostjo vrstnikov. Pozornost je na IRC-u valuta.

Ko beremo odlomek iz klepetalnic za nazaj se nam zdi dosti težje, kot pa, da smo resnično udeleženi v takšni komunikaciji. To je najverjetneje posledica tega, da ko beremo te odlomke za nazaj, jih beremo tako kot vsako običajno pisano besedilo, kar je hitro, ampak prehitro za tekstovni pogovor. V klepetalnici na internetu pogovor poteka počasneje zaradi večjega števila ljudi, ki so tudi udeleženi v komunikaciji. Tukaj lahko sproti beremo za nazaj in premišljujemo, kaj bomo napisali naslednje. To pa v medosebnem komuniciranju v resničnem življenju ni možno. Več je časa za filtriranje skozi perceptivne/kognitivne filtre. Prav tako je več časa za psihološki, emocionalni kontekst in kontekst, ki pomaga razbrati in slediti različnim niansam, ki se ustvarijo znotraj tekstovnega pogovora.

Je prostor brez ovir in ki mu manjkajo sankcije, da bi vzpodbujale posameznika k samoregulaciji, kar pa vodi v ekstremna obnašanja na IRC-u. Uporabniki izražajo sovraštvo, ljubezen, intimnost, jezo uporabljajoč svobodo medija in vstopajo v odnose, ki bi v drugačnih okoliščinah veljali za neprimerne v odnosu do neznancev. Ta svoboda po mnenju Elizabeth M. Reid seveda ne pomeni, da je to idilično okolje. Trdi, da igranje z družbenimi dogovori dejansko vodi do pozitivnih učinkov med ljudmi in do večjega osebnega zadovoljstva pri nekaterih uporabnikih. Seveda pa lahko tudi ustvari nasilen kaos, v katerem so ljudje svobodni in lahko delujejo na škodo drugega, so lahko celo sovražni, kar pa bi v drugačnih okoliščinah bilo preprečeno.

5.11.1 Samopredstavitev na IRC-u

Raziskovalci vedenja v RPK opažajo, da so uporabniki teh sistemov bolj nagnjeni k obnašanju brez zadržkov kot pa pri neposrednem komuniciranju. Tudi IRC odraža takšno stanje. Uporabniki so zaščiteni z anonimnostjo medija, ni socialnih pritiskov, ki bi kazali na sprejemljivo vedenje. Izražajo in eksperimentirajo lahko s sebstvi, ki bi jih drugače morali potlačiti. Pomanjkanje socialnih gesel lahko, po mnenju Rheingolda in drugih, privede do vzpodbude pozitivnih in negativnih zadržkov. Drugače plašni ljudje postanejo glasni in drugače vljudni in obzirni v vsakdanji komunikaciji včasih v klepetalnici postanejo svoje pravo nasprotje. Antisocialno obnašanje je na IRC-u prav pogosto, prav tako so rasistični in homofobični izbruhi.

Elizabeth M. Reid je v svoji doktorski disertaciji zagovarjala tezo, da je IRC v bistvu igrišče. Ljudje v njegovem področju eksperimentirajo z različnimi oblikami komunikacije in samopredstavitve. Po njenem mnenju sodelujoči v klepetalnicah uporabljajo pomanjkanje konteksta in geografsko ločenost in ustvarjajo alternativne skupnosti s pomočjo tekstualne verzije neverbalnih znakov neposredne komunikacije. Ugotavlja tudi, da uporabniki IRC-a pogosto navežejo trdne vezi prijateljstva med sabo. Ker jih ne ovirajo družbenih vezi, med njimi poteka sproščena komunikacija, osvobojena družbenih spon. Sogovorniki se odprejo drug drugemu bolj kot drugače. Svobodno je lahko posameznik takšen, kot v resnici ni, ali takšen, kakršen si v resnici ne dovoli pokazati, ker ni sprejemljivo. Kako posameznik zgleda, je v resničnem življenju bolj ali manj določeno, na IRC-u pa je izgled odvisen od informacij, ki jih posameznik da o sebi. Tako postane možno, da se igramo in spreminjamo svojo identiteto, kakor je ugotovila Reidova. Tudi anonimnost pripomore

k identitetnim igram. IRC ponuja možnost, da uideemo jeziku kulture in telesa ter se vrnemo k idealiziranemu izvoru duha.

Po besedah Praprotnika poznamo v spletnih klepetalnicah situacijo, ko se na začetku posameznik povsem svobodno odloča, kako bo sebe prezentiral drugim. Pozneje se možnosti neprestano ožijo, prav zato, ker je sam gospodar in ker drugi pričakujejo koherentnost njegove identitete. Čeprav ta svoboda ni čisto brezmejna, saj je odločitev o prezentaciji samega sebe omejena z izkušnjami ter pričakovanji sogovorcev v skupnosti. »Prezentacija identitete mora biti nekako sprejemljiva, na določen način realna« (Praprotnik 2003: 60). Eden izmed temeljnih izhodišč v virtualnem svetu, ki tudi opredeljuje identitetne strategije posameznikov, je aksiom »All they see are your words«. Seveda pa sogovornikov ne moremo v nedogled vleči za nos, kajti tudi samo besedilo, ki ga pošiljamo, izraža nekatere jasne indikatorje, ki lahko druge opozarjajo na nekatere zunajtekstualne značilnosti pošiljatelja. Besedilo namreč vsebuje informacije o identiteti pisca, na kar nam lahko kaže raven pismenosti, besedni zaklad, sintaksa in stilistika. Na primer, če besedilo vsebuje veliko besed, uporabnih predvsem v akademskih krogih, bo naslovljenec sporočila na podlagi tega podatka uvrstil pisca na listo določenih lastnosti. Na podlagi tega lahko pošiljatelj z izborom specifičnega besednega zaklada zavaja in gradi drugačno samopodobo zgolj z uporabo nekaj določenih besed. Udeleženci RPK so lahko v interakciji z drugimi kadarkoli želijo in nihče ne sprašuje, ali so kompetentni sogovorniki. Seveda pa se skozi pogovor da ugotoviti, da nekdo ni dorasel ravni komunikacije in gre verjetno za mlado osebo. Ko se uporabnik vključi v določeno klepetalnico, verjame, da so tam vse osebe enako kompetentne in da jim mora verjetni na besedo (Praprotnik 2003).

Konstrukcija virtualne identitete je torej vselej uspešna, saj se lahko posameznik brez večjih preprek predstavlja tako, kot jim ustreza, in predstavi tiste elemente svoje individualnosti, ki jih želi. Naslovljenci jim pač morajo verjeti na besedo, če hočejo, in tudi ni rečeno, da bodo vsako dobro skonstruirano virtualno identiteto vzeli zares. Udeleženci RPK po mnenju Praprotnika (2003: 74–75) uporabljajo dve strategiji za grajenje komunikacije:

a) verjamejo sogovornikom, toda hkrati

b) ohranjajo držo zunanje distance ter se zavedajo metasporočila »to je samo igra«.

Ostalim sodelujočim verjamejo na besedo, saj prav ta vera ohranja resnost situacije in omogoča komunikacijo. Po drugi strani pa ohranjajo distanco z metasporočilom, ki jim priskrbi čustveno zaledje, ki jih brani pred razočaranjem.

5.11.2 Pogovor v klepetalnicah

Komunikacija na IRC-u temelji na tipkani besedi, zato se uporabniki teh sistemov ne morejo zanašati na geste, ton glasu ali obleko in izgled sogovornika kot neverbalne zanke za črpanje informacij o kontekstu komunikacije. Besede v pogovoru ne morejo povedati, kaj resnično pomenijo, ko jim odvzamemo subtilne znake verbalne komunikacije. IRC spada v sinhroni način komuniciranja prav tako kot neposredno komuniciranje iz oči v oči. Ne more pa prenašati neverbalnih komunikacijskih znakov, ki so za sinhrono komuniciranje tipični in nujni. Pomeni stavkov lahko postanejo problematični. Vzorci obnašanja, ki temeljijo na teh neverbalnih znakih, niso jasno določeni. Za sogovorca niso izgubljeni samo nasmeški in mrki pogledi, ampak tudi dejstva o okolju. Reidova trdi, da pri komunikaciji v spletnih klepetalnicah ni vedno razvidno, katere družabne etikete so v določenem trenutku primerne in zahtevane. »Brez uporabe izrazov obraza, tona glasu, govornice telesa, oblačil ali uporabe kateri koli drugih kontekstualnih ključev, ki signalizirajo fizično prisotnost v socialni skupini, uporabniki klepetalnic uporabljajo samo besede za rekonstrukcijo konteksta v lastni podobi in dodajajo metajezik, ki opisuje njihova namišljena dejanja odvijajočemu pogovoru« navaja Rheingold.

Komuniciranje v klepetalnicah je vzpostavilo nekakšen svoj žargon, ki je visoko kodiran in specializiran, vključuje kratice, uporabo smeškov in se ga je mogoče dokaj hitro naučiti. Ta virtualna dejanja so drugačna kot sam pogovor. Podoben pomen imajo v MUD sistemih poze, drže ali »emoting« in dodajajo znamenje besedam in označujejo namen, razpoloženje ali druge namige.

Tukaj si uporabniki pomagajo tako, da preprosto napišejo z besedo, kar bi v neposrednem komuniciranju zajemalo gesla in subtilne znake. Napišejo *hahaha* namesto dejanskega smeha. Na ta način skušajo ustvariti fizični kontekst, v katerem jih lahko njihovi sogovorniki razberejo in interpretirajo. Ta stilizirana opisovanja dejanj niso mišljena kot dobesedna fizična dejanja govorečega, ki so seveda tipkanje in strmenje v ekran. Predstavljajo tista dejanja in izraze, ki bi jih sogovornik videl, če bi bili dejanskem svetu in ne v virtualni realnosti. Komunikacija na IRC-u ne bi bila brez

takšnega kompenziranja subtilnih znakov neverbalne komunikacije zmožna konstrukcije skupnosti med njenimi uporabniki. Smeški so najbolj opazni znak kompenzacije že od začetka RPK :-) in nato ☺ z njegovim razvojem. So način predstavitve tekstovnih karakterjev kot zamenjavo za fizične izraze.

6. SPLETNI DNEVNIKI

6.1 Predmet raziskovanja in metodologija

V empiričnem delu raziskujem, na kakšen način mladi predstavljajo sebe. Za analizo sem izbrala spletni portal vijavaja kjer najstniki pišejo svoje dnevnike. Zanimala me je prisotnost/odsotnost samopredstavitvenih elementov. Želela sem vključiti čim bolj raznolike elemente. Analizirala bom njihove zapise po ključnih dimenzijah od Jamesa, kjer bom opazovala elemente samopredstavitve, prav tako pa bom pogledala signifikantne vzdevke, ki jih uporabljajo. Spremenljivke izbrane po Jamesu (1890), ki jih bom opazovala so:

- a) telo,
- b) oblačila,
- c) pomembni drugi,
- d) lastnina,
- e) priznavanje od vrstnikov,
- f) ljubezen.

James (1890) je pojem »mene« enačil s sebstvom kot poznanim, katerega konstitutivni elementi so materialni, socialni in duhovni. »Jaz« je odgovoren za urejanje različnih vidikov »mene« kot dele nepretrganega toka zavesti. Sebstvu je pripisal vse, kar označujemo kot »to sem jaz« (James v Kuhar 2005: 48). *Materialni del sebstva* po mnenju Jamesa (1890) sestavlja najpomembnejši dejavnik vsakega posameznika, **telo**, ki je moj prvi identifikabilni element v besedilu. Nato sledijo **oblačila**, s katerimi se mladi v spletnih dnevnikih identificirajo in so moj drugi element. Naslednji element so **pomembni drugi**, družina, ki so prav tako del nas samih in naš dom. Vsi imamo podzavesten nagon, da skrbimo za svoje telo, da se oblečemo, kadar nas zebe, da cenimo starše, partnerja in otroke, in da si najdemo lasten dom, kjer živimo. Naslednji element opazovanja, ki je po Jamesu pomemben dejavnik je **lastnina**, h katere zbiranju vsi stremimo in katere zbirke postanejo različno pomembni deli naše intimnosti. *Socialni del sebstva* temelji na **priznavanju**, ki ga dobimo od vrstnikov in je moj peti element opazovanja. Po naravi stremimo k temu, da bi bili opaženi pozitivno, pri nam podobnih. James (1890) trdi, da ima

posameznik toliko socialni sebstev, kolikor pozna posameznikov, ki ga prepoznajo, in ga imajo zapisanega v spominu. Ker te osebe lahko razdelimo v različne skupine, trdim, da ima posameznik toliko različnih socialnih sebstev, kolikor je različnih skupin, katerih mnenje mu je pomembno. Vsaki skupini tako kaže različno sebstvo. Mladostniki, ki so pred starši in učitelji zadržani in previdni, so pogosto med svojimi vrstniki prav glasni in nastopaški. Vsekakor najbolj poseben del socialnega sebstva pa je **ljubezen in odnos**, ki ni veljaven, dokler ni priznan s strani drugih ter je moj šesti element, katerega prisotnost sem opazovala v adolescentih spletnih dnevnikih. Kot zadnji identifikabilni element samopredstavitve med mladimi, v zapisih v spletnih dnevnikih, sem izbrala **vzdevek**. Le ta prezentira njihovo spletno sebstvo, zato mora vsebovati vsaj kako informacijo o njih. Masko v virtualnem svetu omogočata tipkani tekst in uporaba vzdevkov. Preden posameznik vstopi v kanal, si mora izbrati svoj vzdevek ali *nickname* ali kratko *nick*. Vzdevki so tako edina stvarna podlaga za prepoznavanje med udeleženci komunikacije, prav tako pa so tudi nekakšni podaljški njihove identitete. Zato si vsak poskuša izbrati najbolj originalnega, ki hkrati izraža del posameznikovega sebstva in je dovolj privlačen za druge, da se bodo začeli pogovarjati. Uporabniki jih zato občutijo kot podaljšek jaza. Vzdevki, ki se uporabljajo lahko tudi nazorno pokažejo trende v popularni kulturi sodobne družbe, saj vsebina vzdevkov kaže, kakšnim skupnostim želijo posamezniki pripadati.

6.1.1 Vzorec

Za analizo sem si izbrala poljubnih 20 najstnikov, od tega petnajst deklet in pet fantov, ki so tudi v manjšini med samimi pisci. Podrobno sem si ogledala dvajset zadnjih zapisov vsakega posameznika, z zadnjim zapisom datiranim 12. marca 2008. V petih dnevnikih so komaj pred nedavnim začeli pisati in še niso imeli dvajset vpisov, ampak nekaj manj. Slabost vzorca pa je ta, da je majhen po številu in nereprezentativen. Posplošujem lahko samo na vsebinskih vidikih in ne statistično.

Tabela 6.1.1.1: Vzorec mladih piscev spletnega dnevnika

Vzdevek	Število zapisov	Spol	Starost v letih	Časovni razpon pregledanih zapisov
GD1990	11	m	17	12. 3. 2008 – 2. 3. 2008

Lilay	20	ž	12	12. 3. 2008 – 4. 10. 2007
Stasa2006	20	ž	14	12. 3. 2008 – 22. 1. 2008
Riddle13	20	m	15	12. 3. 2008 – 20. 12. 2007
Missy	20	ž	16	12. 3. 2008 – 7. 2. 2008
Hiphopbaby	20	ž	15	12. 3. 2008 – 11. 2. 2008
Yellogirl	20	ž	15	12. 3. 2008 – 8. 2. 2008
Smrkla888	20	ž	13	12. 3. 2008 – 28. 2. 2008
Littlerose	20	ž	16	12. 3. 2008 – 31. 1. 2008
Sandra307	20	ž	14	12. 3. 2008 – 16. 1. 2008
210	20	ž	18	12. 3. 2008 – 9. 2. 2008
Lily03	20	ž	16	12. 3. 2008 – 13. 2. 2008
Isa	20	ž	16	12. 3. 2008 – 6. 2. 2008
Arashid88	8	m	16	12. 3. 2008 – 3. 3. 2008
Nicole	18	ž	16	12. 3. 2008 – 24. 2. 2008
Ozone14	14	m	16	12. 3. 2008 – 26. 2. 2008
Lojska	20	ž	14	12. 3. 2008 – 9. 2. 2008
Beba	20	ž	18	12. 3. 2008 – 28. 11. 2007
Ninika11	9	ž	13	12. 3. 2008 – 26. 2. 2008
Celjan	19	m	19	10. 3. 2008 – 14. 12. 2007

6.2 Samopredstavitev adolescentov v spletnih dnevnikih

Tabela 6.2.1: Pojavnost opazovanih elementov po dnevnikih

Opazovane spremenljivke	Prisotnost v dnevniških zapisih	Primer
Telo	210, Beba, Celjan, Littlerose, Missy, Riddle13, Yellogirl, GD1990, Lilay, Lojska, Ninika11, Smrkla888	»Spet bolana. Glava me boli, slabo mi je, počutim se ful šibko.« (Lilay)
Olačila	210, Lilay, Littlerose, Lojska, Missy, Ozone14, Riddle13	»Dans smo šli v Cele, sem dobil en par fejest fajnih in OZKIH kavbojk!« (Riddle13)
Pomembni	210, GD1990, Isa, Lilay, Ninika11,	»Aja, pa car tale moj fotr...

drugi	Littlerose, Lojska, Missy, Nicole, Riddle13, Sandra307, Yellogirl	Zunej je ful neki delou, po pa pride na teraso pa tko upije naj pridm vn, seveda js pridna punčka takoj tečm na teraso 🍷« (Isa)
Lastnina	Celjan, Lily013, Sandra307	»nou FON mam... nokia6120« (Sandra307)
Priznavanje	210, Hiphopbaby, Isa, Lilay, Lily013, Lojska, Nicole, Ninika11, Yellogirl	»"Vse najstnice so bedne, neumne in poslušajo Tokio Hotel." Sorry-te nekatere najstnice pa tut znamo razmišljat s svojo glavo. 🤔« (Lilay)
Ljubezen	210, Beba, Celjan, Lily013, Stasa2006, Missy, Riddle13, Sandra307, Yellogirl	»pa žalostna tud...mlad je še ga še meče mal ...nima prihodnosti to kar čutva....usaj tko js čutm...sam upanje umre zadnje...right?? 🤔« (Beba)

Spletni portal je namenjen predvsem mladostnikom, ki se tukaj včlanijo v klub in v zameno dobijo svoj prostorček na spletu. Tukaj spoznavajo nove prijatelje, se družijo, služijo »cekine«, klepetajo, samostojno zabavajo, pišejo dnevnike o svojem življenju, rešujejo spletne teste, ocenjujejo druge in še marsikaj.

Najprej sem pogledala, koliko mladih od teh dvajset izbranih, piše o svojem telesu in kako. Ugotovila sem, da jih je od dvajsetih o svojem telesu pisalo dvanajst. Dosledno vpisujejo vsako bolezen in poškodbe. Dve puncici od petnajstih sta omenili probleme s »preveliko težo«, prav tako sta pisali tudi o drugih suhih puncicah z njihove šole. Drugi kriterij, ki sem ga izbrala za opazovanje, so oblačila. O oblačilih je pisalo samo sedem najstnikov in predvidevam, da zato, ker računalniško posredovano komuniciranje ne temelji na vizualni podobi. Mladi so opisovali nakupe modnih oblačil in superg s starši ali prijatelji ter tudi ogleda maturantskih oblek. Tretji kriterij opazovanja, pomembni drugi, je prav tako pogost kot telo, dvanajstkrat. Četrty kriterij sebstva, definiran po Jamesu, je lastnina, ki pa sem jo zasledila samo v treh zapisih. Iz tega pa lahko sklepam, da se najstniki v manjši meri predstavljajo skozi nabiranje

lastnine, k temu pa doprinese tudi dejstvo, da za to še nimajo sredstev. Nato sem si ogledala še kriterije priznavanje od vrstnikov in ljubezen ter odnose med mladimi. V devetih obravnavanih dnevnikih so prisotni zapisi o simpatijah ali partnerjih, prav tako o priznavanju. Po mojih opažanjih se mladi v spletnih dnevnikih najpogosteje samopredstavljajo skozi prvi opazovani element in najpomembnejši po Jamesu, telo, in tretji element pomembni drugi. Oba elementa spadata v materialni del sebstva, prav tako tudi element lastnina in oblačila, skoti katere se najmanj samopredstavljajo. Socialni del sebstva, ki sem ga razdelila na priznavanje in ljubezen, je v zapisih prisoten enako, devetkrat, kar je malo manj kot polovica mojega vzorca.

S pogledom na dnevniške zapise mladih lahko posplošim, da opisujejo vsi prav določene teme, ki prevladujejo med vsemi in okrog katerih se vrti življenje vsakega današnjega najstnika. Prva najbolj zastopana tematika je seveda šola, kjer večinoma vsi opisujejo stroge učitelje, brezzvezno učenje doma, težke teste, boljše in slabše ocene, dolgočasen pouk in ure ter nenapisane domače naloge. Med puncami prevladujejo večinoma zapisi o njihovih trenutnih boleznih, kot so zoboboli, glavoboli, bolečnine v trebuhu in ostale tegobe, ki jih pestijo in se nanašajo specifično na telo, ter tudi, vendar ne v velikem obsegu, njihov izgled. Pomembna tema pri vseh je seveda glasba. Katere pesmi radi poslušajo, kateri albumi so jim všeč, verzi, ki jih tudi zapisujejo v dnevnik, katerih skupin ne marajo. Naslednja izstopajoča tema pri obeh spolih so njihovi morebitni partnerji, ki jih ne pozabijo omeniti, simpatije in neuslišane ljubezni. Pri puncah so še pomembni dejavniki družina, brati, sestre in starši, ki jih opisujejo, ter hišni ljubljenci, pospravljanje sobe, vreme, od katerega je odvisen njihov potek dneva, prijatelji in druženje. Pri fantih pa je zapaziti podobne teme o pospravljanju, boleznih, prijateljih, ponočevanju in tudi o obšolskih dejavnostih, avtih, športu in delu.

Ko pogledam socialni del sebstva, ki je za najstnike še pomembnejši kot za nas odrasle, opazimo, da so prijatelji v dnevniških zapisih vseprisotni. O prijateljih in z njim govorijo ves čas, kje so skupaj bili, na katerih koncertih, trgovinah, v šoli, tudi koga ne marajo in s katerimi se ne razumejo. Prizadevajo si, da bi bili všečni. Skozi dnevniko iščejo nove prijatelje in poznanstva med samimi pisci dnevnikov in udeleženci foruma na isti strani, katerega prav tako opisujejo v dnevnikih zraven »messengerja« ter njihovih pogovorov na njem.

6.2.1 Vzdevki

Naše ime nas loči od drugih ljudi in je eden izmed najbolj significantnih načinov, s katerim se spominjamo na svojo edinstvenost, individualnost. Posameznikovo ime je neke vrste marker, ki definira zunanje in notranje bitje osebe. V posamezniku, ki ga uporablja, lahko vzbudi kompleksen imidž, prav tako je pomemben del njegove identitete, ki ga spremlja skozi celo življenje.

Na vijavaji izstopajo, po mojih opažanjih predvsem vzdevki, ki so dejanska imena (Nicole, Ninika11, Isa, Staša2006, Lilay, Sandra307), kar najverjetneje izhaja iz dejstva, da se med sabo poznajo, oziroma lahko na strani pobrskajo o resničnem imenu, ki stoji za vzdevkom. Mladostniki jim dodajajo različne oznake, da se ločijo od drugih, podobnih imen. Te dodatne oznake bi lahko pomenile starost, letnico rojstva, datum, karkoli pomembnega ali kar nekaj izmišljenega. Druga značilnost teh vzdevkov, ki se mi je zdela zanimiva, so vzdevki v angleščini (Littlerose, Yellogirl, Missy). Ta značilnost je konsistentna z vseprisotno angleščino, ki se ponovi tudi v dnevniških zapisih in izhaja iz današnje popularne kulture. Dalje lahko zasledimo tudi imena z osebnostnimi opisi (Hiphopbaby), ki se lahko nanašajo ali na posameznikovo »želeno« lastnost ali hobi ali drugo. Nekaj je sestavljenih vzdevkov, nekaj nedoločljivih (210) in povezanih z objekti neživega sveta (Ozone14). Posebej med puncami so zelo priljubljene pomanjševalnice.

Haya Bechar-Israeli, ki je raziskovala vzdevke v klepetalnicah poudarja, da je IRC kot medij predvsem igrive narave in prav tako je pogovor na večini kanalov lahek in igriv. Večina pogovorov se vrti okrog »*nickov*«, starosti, spolnosti, vremena, posla, potovalnih informacij, šal, dobrih restavracij, splošnega »*small talka*«. Z izjemo tehnoloških kanalov, kjer se pogovori vrtijo okrog tehničnih vprašanj, je pogovor na vseh kanalih precej podoben, ne glede na ime posameznega kanala. Bechar-Israeli je naredila študijo vzdevkov iz štirih kanalov in naredila raziskavo na 260 različnih »*nickih*«. Njena uvodna raziskava je pokazala, da 55% izbranih vzdevkov sestoji iz več kot ene besede ali fraze, kot na primer »biggirl« ali »itsMe«. Tako se več kot 50% sodelujočih igra z jezikom in njegovimi možnostmi. Prav tako je raziskovala, koliko ljudi uporablja svoje pravo ime za vzdevek, in to je bilo od 260 samo 18 sodelujočih. Vzdevke je nato razdelila v 14 kategorij, ki ne vključujejo vzdevkov po lastnih imenih in vzdevkov, ki jih ni možno razvrstiti (11%). Največji delež po tej raziskavi predstavljajo vzdevki, ki se nanašajo na sebstvo 35,4%, sledijo vzdevki, ki

izhajajo iz narave in živali 10,4%, vzdevki tehnične narave 8,9%, vzdevki, ki se poigravajo z jezikom 7,7% ter vzdevki, ki se nanašajo na pomanjkanje identitete 6,2%. Deleži ostalih imen so glede na prevladujoče manjši. Nekateri vzdevki lahko padejo pod več kategorij hkrati, zato je Bechar-Israeli iz teh kategorij grupirala sedem strnjenih skupin, brez vzdevkov, ki jih ni možno razvrstiti. In dobila:

1. skupina: ljudje, ki uporabljajo svoje pravo ime 7.8%,
2. skupina: imena, povezana s sebstvom 45%,
3. skupina: imena, povezana z medijem, tehnologijo in njeno naravo 16,9%,
4. skupina: imena iz živalskega in rastlinskega sveta ter predmetov 15,6%,
5. skupina: imena, ki se igrajo z besedami in zvoki 11,3%,
6. skupina: imena slavnih ljudi, iz književnosti in pravljic 6,1%,
7. skupina: provokativna imena in imena povezana s seksualnostjo 3,9%.

Največja skupina ostaja skupina imen, povezanih s sebstvom, sledita ji daleč zadaj skupina imen, povezanih z medijem in tehnologijo, ter imen iz živalskega, rastlinskega sveta ter predmetov.

Ko zbrane vzdevke iz vijavaje primerjam z raziskavo Bechar-Israeli, lahko opazim precej razlik, ki seveda izhajajo iz specifične populacije – adolescenti in tudi oblike medija, ki ni klepetalnica, ampak oblika spletnega dnevnika. Predvsem je manj določenih vzdevkov, tistih povezanih s poklicem, tehničnim svetom in živalskim svetom in prav tako malo je vzdevkov povezanih s seksualnostjo.

»Umetna, ampak tudi stabilna identiteta pomeni, da ne moremo biti sigurni o osebi, ki stoji za določenim IRC vzdevkom, obstaja pa velika verjetnost, da oseba, s katero komuniciramo danes in uporablja določen vzdevek, je ta vzdevek uporabljala tudi včeraj,« zapisuje Rheingold v svoji virtualni knjigi *Virtual communities*. Nič ne ovira uporabnika klepetalnice, da bi zamenjal svoj vzdevek in spremenil identiteto. In doda še, ko povzema ugotovitve Reidove, da je »prav tako tabu oskrnitev nedotakljivosti vzdevka, ker je to napad na bistveno silo, ki drži IRC kulturo: minimalna prepričanost o identitetah sodelujočih v razgovoru.« Tudi Bechar-Israeli je prišla do podobnega zaključka, da ne glede na to, kako lahko je menjati vzdevek na IRC-u, se tega redko poslužujejo. Raje ostajajo pri svojih že ustaljenih in prepoznavnih imenih, in to daljše časovno obdobje. Kajti tako so poznani v elektronskem svetu in tako jih njihovi prijatelji prepoznajo. Prihaja tudi do kraje vzdevka, ki je včasih premišljena, včasih pa tudi nezavedna. Čeprav ne prihaja do pogostih sprememb vzdevka na daljši rok, pa

za trenutne potrebe igre to storijo brez oklevanja. Kakor pravi Bechar-Israeli, je to bolj podobno nošenju maske na zabavi, ki pa jo snamemo, ko pridemo v domače okolje. Razlika ostaja pa v tem, da na netu zamenjajo eno masko z drugo »normalno«, v resničnem življenju pa, ko snamemo masko, pokažemo obraz.

Posameznik si na podlagi vzdevka ustvari o sogovorniku določen vtis in podobo o njem. In ko je oseba enkrat uvrščena v določeno kategorijo, se lahko nanjo nalepijo dodatne značilnosti. Prav tako vpliva na dožemanje posameznikove prezentacije v virtualnem svetu tudi socialni kontekst, v katerem se odvija interakcija. Ta vpliva na aktiviranje kategorij, na podlagi katerih ljudje interpretirajo drug drugega. Naše predpostavke določajo, kako bomo interpretirali signale, ki nam jih pošiljajo drugi (Praprotnik 2003: 99).

Ti izmišljeni vzdevki omogočajo udeležencem v klepetalnicah, da ostajajo taki, kakršni so, omogočajo jim, po Praprotniku (2003: 101) »reprodukcijo natanko istih misli, predsodkov in mnenj, kot so že uveljavljeni v realnem svetu.« »Razlika pa je zgolj v tem, da so v realnem svetu včasih prikriti in potisnjeni v ozadje, v virtualnem pa »dobijo krila« (Praprotnik 2003: 101).

Naša sebstva so pod vplivom časa, kraja in družbe, v kateri živimo, kar je opazno tudi najbolj pri mladih. Zato moramo priznati, da smo pod močnim vplivom dominantne ideologije, ki nam daje smernice o kontroliranju in vzdrževanju naših občutenj sebstva. Dominantne ideologije vsiljujejo svojo percepcijo norm in pravil, navaja Thurlow (2004). Po njegovem mnenju je naša identiteta delno oblikovana s pomočjo ideološke klime, v katero smo rojeni, in delno zaradi odločitev, ki jih sprejemamo.

7. ZAKLJUČEK

Namen diplomskega dela je prikazati, kako se posamezniki samopredstavljajo skozi računalniško posredovano komuniciranje, kako artikulirajo sebe in druge ter se umeščajo in definirajo. Zanimalo me je, kako na samopredstavitev vpliva relativna anonimnost. Prav tako sem poskušala ugotoviti, ali nas virtualne konstrukcije sebstev zares spreminjajo in kako. Kakšen je vpliv sebstev na internetu na vsakdanjo samopodobo? Ali izbiramo svoja virtualna sebstva na podlagi realnih? Še posebej sem problem samopredstavitve razdelala na praktičnem primeru spletnih dnevnikov adolescentov.

Internet je enkraten medij v vsej zgodovini komunikacijskih tehnologij, ker daje možnost običajnim ljudem, da komunicirajo z množtvom drugih ljudi, na način, ki je bil do sedaj možen le premožnejšemu sloju (Thurlow in dr. 2004). Dejavnik, ki vpliva na samopredstavitev pri tej obliki komuniciranja, je tehnološki posrednik medij, ki ima svoje značilnosti. Le-te pa pomembno vplivajo na način medosebnega komuniciranja, samopredstavitve in percepcije sebstva. Ena izmed značilnosti je odsotnost fizičnega, manjko neverbalnih in kontekstualnih znakov, ki so značilni za tradicionalno obliko komuniciranja. Kiberprostor je za mnoge zamenjava za resničnost, kjer lahko poljubno raziskujejo lastna sebstva, brez skrbi, da bi takšno početje imelo materialne posledice. Ena izmed najpomembnejših značilnosti je tudi relativna anonimnost, s pomočjo katere doživljajo različna sebstva. Anonimnost po mnenju nekaterih teoretikov zmanjšuje vpliv socialnega pritiska, hkrati pa z osvobajanjem zvišuje stopnjo agresivnosti in neprijaznega komuniciranja. SIDE model pa trdi prav nasprotno, da anonimnost na internetu nima splošnih negativnih učinkov. Znotraj skupin, ki se tukaj tvorijo, posamezniki igrajo vlogo, da bi bili prepoznavni in sprejeti. Sodelovanje v teh skupinah vpliva na posameznika in na njegov občutek odgovornosti v pozitivnem smislu.

Eden izmed prvih teoretikov, ki se je ukvarjal s samopredstavitvijo, je bil Erving Goffman (1959). Trdil je, da na našo samopredstavitev pomembno vplivajo starost, spol, razred in rasa, ki predstavljajo mrežo, na kateri vsakemu predstavniku pripada relativna pozicija. Prikazano sebstvo se spreminjajo glede na soudeležence v komunikacijski situaciji, občinstvo, okoliščine, v katerih predstavljajo, pripovedujejo, zgodbe in igrajo določene značaje, predstavijo specifična sebstva. Z njimi ustvarjajo

in ohranjajo določene vtise o sebi, da bi bili sprejeti in potrdili trenutno obstoj. Goffman in ostali avtorji s tega področja verjamejo, da večinoma predstavimo sorazmerno ustrezne podobe samih sebe, čeprav raje izbiramo takšne, ki nas kažejo v lepši luči. Ljudje v različnih situacijah predstavljajo svojo osebnost in značaj, njihovo obstoj pa se uresničuje v procesih potrjevanja in priznavanja z strani drugih.

Raziskovalci danes zastopajo tezo o razsrediščnem subjektu, ki ne živi fiksnih identitet, ampak »doživlja identifikacijo« (Praprotnik 2003: 61). Identiteta postaja vedno bolj nestabilna, fragmentirana, razpršena in spremenljiva zaradi narave komuniciranja. Mnogoteri obstoja, izražena na zaslonu, so tisto, kar jaz hočem biti, oblike mojega idealnega jaza, ki so kot plasti pri čebuli in v sredini ni ničesar. Subjekt je prav ta »nič« sam, trdi Žižek (1996: 120). Dalje še trdi, da je razsrediščenost »nihanje med simbolno in imaginarno identifikacijo, med mojim realnim obstojem in zunanjo masko, ki je lahko pristnejša od pravega obraza pod njo« (Žižek 1996:120). Tudi Kenteh Gergen nas opozarja na problem »nasičenega jaza«, kar je posledica ponotranjenja delov množice drugih ljudi, s katerimi dnevno komuniciramo. Ljudje postanejo nasičeni z mnogimi glasovi človeštva, ki so hkrati harmonični in odtujeni. Socialna nasičenost nas napolni s številnimi nepovezanimi in neurejenimi jeziki obstoja. Internet, v primerjavi z neposrednim komuniciranjem, olajša izražanje in učinkovito predstavitev enega izmed posameznikovih »resničnih obstojev«, nepoznanim ljudem, s katerimi nato stopa v odnose. Ko so odnosi oblikovani, značilnosti računalniško podprtega komuniciranja omogočijo projekcijo idealiziranih podob o komunikacijskem partnerju in njunem odnosu. Računalniška oblika komunikacije omogoča samorazkritje zaradi svoje relativne anonimnosti in v isti sapi omogoča idealizacijo drugega zaradi odsotnosti nasprotnih informacij (Bargh in dr. 2002).

V praktičnem delu naloge sem za ponazoritev teme vzela pod drobnogled spletne dnevnike adolescentne mladine. Zanimalo me je, kako se oni predstavljajo v dnevniških zapisih, kakšne vzdevke uporabljajo in katere vsebine so za njih pomembne. Spremenljivke, ki sem jih opazovala v dnevniških zapisih in sem jih izbrala po Jamesu (1890), so: telo, oblačila, pomembni drugi, lastnina, priznavanje in ljubezen. Na vzorcu dvajsetih najstnikov sem ugotovila, da se največkrat predstavljajo skozi pomembne druge in telo, ki po Jamesu spadata v materialni del obstoja. Nato sledita priznavanje in ljubezen, ki sta temelj socialnega dela obstoja.

Najmanj se najstniki iz moje raziskave predstavljajo skozi lastnino in oblačila. Vsi mladi pišejo o peščici specifičnih tem: šola, bolezi, prijatelji, družina, glasba, ljubljenci in simpatije, skozi katere se predstavljajo svojim vrtnikom.

Vzdevek je v virtualnem svetu najpomembnejši marker, saj ustvarja o uporabniku določeno podobo, ki z njim pusti vtis. Vsak posamezni vzdevek je nosilec prav določenega sebstva, ki ga prepoznajo drugi sogovorniki. Prav tako pa se sam uporabnik z njimi identificira in ve, h kateremu njegovemu sebstvu spada. Med mladimi, ki pišejo spletni dnevnik, prevladujejo vzdevki, ki so dejanska imena, angleške besede in sestavljeni vzdevki. Med puncami je opaziti veliko pomanjševalnic in »punčkastih« imen. Med imeni je zelo zelo opazen vpliv popularne kulture, ki delno sooblikuje identiteto.

Skušala sem pokazati, kako oblikujemo samopredstavitve na spletu, kako jih dojemajo drugi, katerim vplivom smo izpostavljeni in kje v vsem tem stoji naša mladina. Vsak medij omogoča določenemu delu sebstva, ki se razlikuje bolj ali manj od drugega, da pride do izraza. V različnih medijih ljudje predstavljajo različne perspektive svoje identitete. Klepetalnice, e-maili, blogi, videokamere, telefoni, direktno medosebno komuniciranje, vsak po svoje poudarja določene vidike samopredstavitve in osebne identitete in skriva druge. Vidik sebstva, predstavljen v enem načinu komuniciranja, ni nujno globlji, realnejši ali pristnejši kot drugi vidik, predstavljen drugje.

8. LITERATURA:

Bargh, A. John, Katelyn Y. A. McKenna in Grainne M. Fitzsimons (2002): Can You See the Real Me?: Activation and Expression on the Internet. *Journal of Social Issues* 58(1), 33–48.

Bechar-Israeli, Haya: *From <Bonehead> to <cLoNehEAd>: Nicnames, play, and identity on ineternet relac chat*. Dostopno na <http://jcmc.indiana.edu/vol1/issue2/bechar.html> (29. december 2007).

Danet, Brenda (2001): *Cyberplay: communicating online*. Oxford: Berg.

Douglas, M. Karen in Craig McGarty (2001): Identifiability and Self-presentation: Computer-mediated communication and intergroup interaction. *British Journal of Social Psychology* (40), 399–416.

Goffman, Erving (1959): *The presentation of self in everyday life*. London: Penguin Group.

Hoffman, Paul (1996): *Vse o internetu in World Wide Webu*. Ljubljana: Pasadena.

James, William (1890): *The Principles of Psychology*. Dostopno na <http://psychclassics.yorku.ca/James/Principles/pin10.htm> (6. marec 2008).

Kitchin, Rob (1998): *Cyberspace: the world in the wires*. West Sussex: John Wiley & Sons Ltd.

Kuhar, Metka (2005): *Teorije medosebnega komuniciranja, komunikativna kompetentnost in analiza sebstva*. Doktorska disertacija. Ljubljana: FDV.

Oblak, Tanja (2000): Mitske podobe o »življenju na mreži«. *Teorija in praksa* 37(6), 1052–1068.

Oblak, Tanja in Gregor Petrič (2005): *Splet kot medij in medij na spletu*. Ljubljana: FDV.

Praprotnik, Tadej (2003): *Skupnost, identiteta in komunikacija v virtualnih skupnostih*. Ljubljana: ISH.

Reid, Elizabeth M.: *Electropolis: Communication and community on internet relay chat*. Dostopno na <http://www.irchelp.org/irchelp/misc/electropolis.html> (12. november 2007).

Rheingold, Howard: *The Virtual Community*. Dostopno na <http://www.rheingold.com/vc/book/biblio.html> (2. julij 2007).

Slevin, James (2000): *The internet and society*. Blackwell Publishers Ltd.

Suler, John: *The psychology of cyberspace*. Dostopno na www.rider.edu/suler/psycyber/psycyber.html (12. november 2007).

Thurlow, Crispin, Laura Lengel in Alice Tomic (2004): *Computer Mediated Communication: Social Interaction and the Internet*. London: Sage Publications.

Trenholm, Sarah in Arthur Jensen (2004): *Interpersonal communication*. New York: Oxford University press.

Turkle, Sherry (1995): *Life on the screen: Identity in the age of the internet*. New York: Simon & Schuster paperbacks.

Ule, Mirjana (2000): *Sodobne identitete: V vrtincu diskurzov*. Ljubljana: Znanstveno in publicistično središče.

Ule, Mirjana (2005): *Psihologija komuniciranja*. Ljubljana: FDV.

Wynn, Eleanor in Katz, James E.: *Hyperbole over cyberspace: Self-presentation & society boundaries in internet home pages and discourse*. Dostopno na <http://www.indiana.edu/~tisj/readers/full-text/13-4%20Wynn.html> (5. avgust 2007).

Žižek, Slavoj (1996): Kiberprostor ali neznosna zaprtost bivanja. *Problemi XXXIV* (7-8), 101–132.

<http://www.internetworldstats.com/stats.htm> (15. avgust 2007)

http://www.saferinternet.org/ww/en/pub/insafe/news/articles/1207/youth_social_networking.htm (20. februar 2007)

www.vijavaja.com (12. marec 2008)

9. PRILOGA:

PRILOGA A: Primer spletnega dnevnika

<p>MAR 12 2008</p>	<p>(prijavi neprimeren zapis)Nazadnje spremenjeno 12.3.2008 ob 15:39:23</p> <p>Majkemi da je to en lepših dni. 😊 Če prov smo šele dns zvedl da nej bi se slikal, sam smo skenslal k nuben ni biu "lep" in si bomo moral u svoji režiji zrihtat razredno sliko 🤖, pa če prov sm zgubila jebenih 10€. 🤖 Ampak hej, sej sm v pondelk en € našla, oz, je po nekm čudn naključju prstau na moji mizi. 😊 Nekam dost štirik nosm domov zadne cajte, dns še 5 pr zgodovini. 🤖 Pa dobr, pida pa dnar, če ga mam ga je preveč in ga zgubim, če ne ga je pa premau. 🍀</p> <p>Namest zadne ure še patriot, kjer sm srkala cockto, nabijala 4 u vrsto in občudvala ivija. 🤖 prov mogla sm si prvoščet tamaro in ji tkoj poslat mesič da kko se mam lepo, ona pa na enm sestanku 🤖 Sej je pol tkoj prskaklala tja. 🤖 Pile smo cockto z narobe obrnjeno slamco (ki jo je častiu žan 😊) in se smejale zaltim ribicam in božičku. 😊 "Uuuu stari, lej kok sončk šajnaaaa." Adej, fuj? Lh še bol nagravžno govoriš? 🤖</p> <p>scar tissue that I wish you saw... ❤️</p> <p><u>dns se mi dopade</u></p> <p>0 komentarjev. Napiši komentar!</p>
<p>MAR 10 2008</p>	<p>(prijavi neprimeren zapis)Napisano ob 15:15:55</p> <p>Bit dežurn je naporn. 🤖</p> <p>Od celodopoldanskega delanja nič sm crkjena ko traktor. 🤖</p> <p>Razn prve 3 ure, ko sva se z Gašprjm še neki drkala z latinščino k smo pisal, sm gledala u luft, vsake tok časa komu prdržala vrata, uradniške zadeve sm pa prepustila Gašperju... 🤖</p> <p>Pol sta še druge dve dežurne gor pršle in smo enko drkal dokler ni men dopizdlo. Gašper prav da zto, kr sm skos zgublala, ampak sploh ni res. 🤖 Psiheralo me je ogromno število kart v rokah k jih še držat nism mogla in pravila k si jih itk usak pos voje neki zmisl. 🍀</p> <p>drgač je Sadek pršou še vmes u kontrolo in je biu človek res za hece tko da je kr popestriu unih 5 minut. 🤖🤖</p> <p>js: "Profesor, veste da je men prej tlele na mizo padu 1 €! 🤖 Kr nekdo ga je zgubu in je direkt men na mizo padu. 😊"</p> <p>gašpr: "Ja u petk jns je pa voda dol zalila ko so rože zalival... 🤖"</p> <p>sadek: "No pol se u pondelk bol spleča bit dežurn ko še kej zaslužš zrav. 🤖"</p>

	<p>zdej grem pa na goro špagetov 😊</p> <p>6 komentarjev</p>
MAR 08 2008	<p>(prijavi neprimeren zapis)Nazadnje spremenjeno 8.3.2008 ob 18:57:34</p> <p>gledam en francoski film, komedijo btw, in mi je jezik za polubčkat lep 😊</p> <p>rožco sm dobila za dan žena 😊</p> <p>xx</p> <p>the beauty of retro</p> <p>0 komentarjev. Napiši komentar!</p>
MAR 07 2008	<p>(prijavi neprimeren zapis)Nazadnje spremenjeno 7.3.2008 ob 16:59:22</p> <p>Hja, takle mamó dns:</p> <p>I'm natural blond please speak slowly. 😊😊</p> <p>Ne morš tko, sam sm useen. In je blo lušno. 😊</p> <p>Js tm z unim mueslijem, tamč pa zasmrdi celo garderobo s piščančjim hamburgerjem. In piščanc je biu gensko spremenjen, zato bo Rangiju zrastle tatreta noga in bo hitrej teku. Aveš kao. 😊In pol js začnem oponašat piščanca in use mine tek. 😊😊Pok pok. Kmal bo zapasu kšn shake, tok da upam da mi bo Maja kej sšejkala. 😊😊</p> <p>lej, bmk, men je lušno 😊</p> <p>maks je poscau rože in slušalke mi ne stojijo v ušesih</p> <p>.</p> <p>Sej bi rekla da je use u pizdi, ampak ti ne dam tega vesela. 😊In vem, da je biu un pogled v atriju namenjen men. 😊</p> <p><u>Je taku.</u> 😊</p> <p>9 komentarjev</p>
MAR 06 2008	<p>(prijavi neprimeren zapis)Napisano ob 15:09:46</p> <p>Zdej sm zlobna in ne grem bratu odprt vrat k zunej stoji pa me kliče na mobo naj mu pridm odpret. 😊Okej, čaki tukej, grem sam vrata odprt. 😊</p>

	<p>Dns je šou stric v Francijo in js sm se prepozn spomlna u potovalko skrit. Damn. 🤔</p> <p>Sm ga pa učerej neki hecala če zna kej po francosko povedat, pa je reku da zna kko mu je ime.</p> <p>"Ja kua pa k boš lačn pa boš šou u trgovino?"</p> <p>"Sej znam pokazat. 😊"</p> <p>Pa mu tko teta prav: "Adej, sej se učiš francosk, de nm kej povej."</p> <p>"Me že ma d bi te. 😊🤔"</p> <p>Pasou bi mi čajček. 😊</p> <p>2 komentarja</p>
MAR 04 2008	<p><u>(prijavi neprimeren zapis)</u>Napisano ob 17:30:50</p> <p>zastoj u zasebcih</p> <p>blame school 🤖</p> <p>1 komentar</p>
MAR 01 2008	<p><u>(prijavi neprimeren zapis)</u>Napisano ob 18:51:08</p> <p>Lep datum je dns. Kr 1. marc. Že, ja. o.O</p> <p>Učasih se čudm svoji nesposobnosti. Kabl od fotoaparata sm tko na hitr potegnila vn, da se je deformiru in zdej ne gre več not. 🍷Ne mara me, vidš. >.<</p> <p>In to je biu tud kabl za pount mp3. Brez muske, nimam slik za fotošopat. Kaj mi je ostal? Dokončala sm use seminarske. 😊🤔Sam ne vem še kua točno mormo met na 10. strani pr umetnosti. 🤖</p> <p>Kako lepo je slišat Maksov zvončk in ga tko lepo pokličš: muc muc, Maksi. In pol prteče ko en tigr, se ti vrže pod noge z unim "čohej me" look. 🤔😊</p> <p>13 komentarjev</p>
FEB 29 2008	<p><u>(prijavi neprimeren zapis)</u>Napisano ob 19:34:34</p> <p>rolling stones on my doors^^</p> <p>in zobna pasta na mojih copatih 🤔</p> <p>4 komentarji</p>

<p>FEB 28 2008</p>	<p>(prijavi neprimeren zapis)Nazadnje spremenjeno 28.2.2008 ob 20:36:33</p> <p>Neža je na paradajzu, js sm pa že na jagode napredvala. 😊😊</p> <p>Aveš da če 5x prtisnš tipko shift se ti vklop zaklepanje? o.O ne poskušajte tega doma 😊</p> <p>Enkrat bom objavla knjigo z najinimi bolnimi pogovri z Ghetto po zasebcih. 😊Da dol padš. 👾</p> <p>vilinko bi ❤️</p> <p>evo, tole počnem prvič. da daš sam 2 sliki skp, je mal lame in ene res ne pašejo skp... ampak dejansko ni tko preprost use skp <u>neki je</u></p> <p>.</p> <p>O hudo stari moj. 🤔</p> <p>Z Marušo gledamo na netu ene slik od tamalih pa tko pr usaki sliki piše kua rad počne pa kua rad dela. In pridemo tko do Urške: Najraje jem pico, hrenovke in ananas. Pa pravm Maruši: Vidš, ta pa ne bo pridna tko kt smo me, kr ne je čokolinota pa čokolade. 👾</p> <p>Pa prbije Maruša: Ja ne ne bo, ne k ji grejo že zdej hrenovke po glav. 🤔</p> <p>.</p> <p>Evo, gremo dalje: maruša: Ena je napisala: Znam gledati na uro. js: Ja sj tud. Posebej med matematko. 😊😊 maruša: lei kai je ista še napisala: V šoli mi gre najbolje matematika, saj vedno pišem najbolje. o boooooog! js: Dej poglej s čim se prehranjuje. 🤔</p> <p>10 komentarjev</p>
<p>FEB 27 2008</p>	<p>Nazadnje spremenjeno 27.2.2008 ob 13:03:29</p> <p>move your feet, it's one o'clock jup, elvis jacksoni 😊</p> <p>Lar. pravi: in, kko je bit en let starejši? :D / __) ()™ { Eduardo da Silva } pravi: kolk me boli xd</p>

	<p>Lar. pravi: hjoj, dobr da sam to, nasledn let ga boš mogu še držat da ti ne odpade</p> <p>aljaž ma spet izpade zato še mene neki meče 🍷</p> <p>sej se mu ne vid da je en let starejši, sam 3 centi je zrastu o.O aveš kao 🍷</p> <p>Lar. pravi: a ribe kej skačejo? xd</p> <p>Bizgec. pravi: ej js mislm d mam zadete ribe res al skos pred filtr hodjo al so zadete al pa potrebne</p> <p>Lar. pravi: lol če jim ti kej sumljivga ne mečš not, so potrebne bi js rekla ihih</p> <p>Bizgec. pravi: sej js nč ne smem metat notr :trma atko reku, da to sam on lohk počne. :trma :gugu</p> <p>Lar. pravi: haha, pol so te že pogruntal xd</p> <p>Bizgec. pravi: kaaaao :D</p> <p>dougcajt mi je pa pogovore z msnja sm limam, sorej nam več 🍷</p>
<p>FEB 26 2008</p>	<p>Napisano ob 17:08:54 Poskusite znova kasneje. Ne, ne bom, jebi se. 🍷</p> <p>Zastopš da mam počitnce in ne vem kua bi kle not napisala. Kr nč ne dogaja. To je žalostno. Ne, ubistvu je smešno, kr je Maruša šla na bicikl da pride do mene in kr sm Gašperju na skrivaj popila smoothieja. 🍷</p> <p>boring around 9 komentarjev</p>
<p>FEB 24 2008</p>	<p>Nazadnje spremenjeno 24.2.2008 ob 18:44:01 Ojoj, tega smajlija se pa je za ustrašt: 🍷, ampak glavno da mam 🍷. Vija je nazaj. 😊Raziskujem še tole novo stvar, ampak sej se bom kmal uvadla u to. (: [Neža, še zmeri sm ti fouž k si u Pragi. Al si že doma?] UglauNm, u petk je blo lušno. Nč preveč, lih tok da smo bli veseli. 😊Z Rangusom sva bla čefurja in naju je Roki učiu po čefursko hodt. 🍷Tuk je not padu da je pozabu pod noge</p>

	<p>gledat in se je zložu kokr je doug in širok. 🤔Pa prav: "Pisda pa ta makedam." Use okej, če res ne bi blo nubenga makedama v bližini. 🤔🤔</p> <p>Lep sonček je in dns bi mogla bit na Krvavcu pa smo smo zaspal zjutrej in se nbenmu ni dal it. 🤔🤔</p> <p>Neki sm se tud lotevala matematke pa sm ugotovila da nimam pou kurca pojma. 😊To bo še lušno...</p> <p>Maček Maks ma brata dvojčka! 🤔Res u ibr isti mačk se potepa tle okol kokr je Maks. Sam je Maks še zmer d mejn in mu fotr največ salame zmeče. Mislm, pol pa js ubogo dete ostanem na čokolinotu... 🤔</p> <p><u>muci muc</u></p> <p>.</p> <p>Napišem Maji: "Majča, supr je blo u petk, ti dovolm da maš še kdaj rojstni dan. 😊" Ne vem če je zastopila moj ultra zakompliciran "smisu za humor" (ki ga, btw, sploh nimam 🤔), ker mi še zdej ne odpiše, ampak se tolažm s tem da je zares odsotna. 🤔</p> <p>Cool pita iz meca, z jagodami, jummy. 😊</p> <p>Že tako velik hrib se mi je zdeu še večji in bol utrujajoč ko sm celo pot gor brcala kamenček in gledala u tla ker mi je sonce preveč nabijalo.</p> <p>In sej ne vem kaj naj rečem, ampak naša profesorca za bajlo si gradi bajto u okolici kjer živim js. Letos mi kšna 5 ne uide. 🤔</p> <p>Komej čakam Krvavc pa Lublano pa un dan ko mati iz trgovine prnese 400D. Ne bo moj, ampak dotaknila se ga bom useen lahko. 😊Škljoc! (:</p> <p><u>7 komentarjev</u></p>
<p>FEB 14 2008</p>	<p>Napisano ob 16:35:18</p> <p>Biologija... shoosh 🤔Tko pošle profesorca Klavdi pa Evo u biološki kabinet da so šle tm paličnjake porihnat in... pač najbolj smešno še sledi 🤔... No tko umes se neki menmo u tem da so otroci bol hiperaktivni če jejo sadje pa zelenjavo, kokr pa če jejo čokolado... In tko pol neki pišemo v zvezke, pa tko Zala spet zabušava pa nama s Klaro začne neki nabijat da profesorca se skos ziba pa neki skače, da še celo ko na tablo piše poskakuje v kolenih. 🤔Js, zlato dete, pa: "Hja, velik sadja pa zelenjave je, zato pa je hiperaktivna..." 🤔Cela ura je bla bul zabušantska, tko da nismo nč delal, in smo se mogle js, Klara pa Zala po svoje pozabavat... in najdemo od pucla zvezk pod mizo... Stari, tolk tračev in skrivnosti pomoje še Sanjin dnevnik ne bi meu. 🤔In zdej pride najbolj... Pridejo eva pa Klavdi nazaj od paličnjakov pa jih profesorca upraša kko so kej paličnjaki... pa Eva: "Ja en je čudn... Na hrbtu leži pa use noge od sebe moli *use še ponazori*" 🤔"Aje umru?" "Ne vem, bomo pol vidl." In se začne profesorca režat z na vs glas? 🤔🤔Fino fajn.</p> <p>Bet, Neš...hvala za pisma, vrnem drug let. 🤔🤔</p> <p>.</p> <p>Lah Rangus še bol knjižno piše na msnju? 😊</p> <p>Uroš pravi: ubistvu valentinovo je dan razdajanja sebe drugim pac osebam k ti velik pomenjo sam tale je pa globoka 🤔:</p> <p>Uroš pravi: lepo se mej, kej dobrga pojej, mal se nasmej, kako lepo besedo komu povej, pa komu svojga (L) dej :) pa js: jou jou, dej mi še kej spesn :D</p> <p>.</p> <p>ne vija, ne it, ne še 🤔a morš? no pol pa pejt... ajdiga 😊</p> <p>0 komentarjev. <u>Napiši komentar!</u></p>

<p>FEB 13 2008</p>	<p>Napisano ob 16:03:40 Jea, ker fajn način da ne greš na gefo in športno pa da nisi zapisan in ne greš špricat. 😊 Nemogoče? Ne ni. 🤔10 iz našga klasa nš je šlo na eno delavncu o mladih, pa čez 3 tedne mamu spet, junija pa piknik. 😊🤔Sej je blo fino fajn, bolj ko da bi se mi pr šupetu spalo al pa da bi ns spet stara za športno gonila. 🤔Pa še piknik bomo mel noo, toj taglauno. 🤔 Kaj me dns usi hočjo neki prežgačkat? Staaaaap it. 🤔 Maruša me pozna in pohvalila slikco. 🤔 <u>5 komentarjev</u></p>
<p>FEB 12 2008</p>	<p>Napisano ob 18:24:46 Kuk smo se dns pr matemaki presmejaj. 🤔Tko je moru Domen pred tablo, pa prav Eva: "Domen ni" (Eva blond ne zna slovensko 🤔🤔) Pa tko Domn: "Seveda je." Pač to je u živo za crknt smešno + njegovo računanje ničle, ku človek ni meu za burek. 🤔Mislm, sej mi tud ne, sam on je biu in the spotlight k je moru na tablo. 🤔Pr zgodovini je meu Črtek spet referat pa tko kr u enm čapcu tm razlaga, recimo da je biu Hksj3s 🤔, uglaunm res en k prvič slišš zanga, pa tko Žan: "Aaa, za tega sm pa že slišu." In ga Domen zabije: "Ja itak, 3 filme so že o njem posnel. 🤔" 🤔Žani je tud "zownu" zgodovino... my ass 🤔Tko profesorca:"pruga uprašanja ni znou, družga tud ne, tretga pa... recimo da je (ni meu za burek 🤔Kuk mu damo?" Vsi: "Dveeeee. 🤔"Supr smo. 🤔Uglaunm, ni usak dan tko lušno (mislm sej ne zato k tebe ni blo, ana 🤔🤔). Aja, pa Maks baje da je dns na naši terasi ležu pa nafutral so ga, tko da upam da bo še kej pršu. 🤔 <u>2 komentarja</u></p>
<p>FEB 10 2008</p>	<p>Napisano ob 13:47:35 Za kosil smo mel ribo k jo je zavohu še clo mačk Maks. 😊🤔Fotr se je čist navezu na tega mačka, clo reku je že da če bo ta mačk meu mlade da bojo zihr njemu podobni. 🤔Pa mat njemu: "Ja kr taki z očali." 🤔🤔 . http://elf-lock.deviantart.com/art/fragile-happiness-50780977 <u>2 komentarja</u></p>
<p>FEB 09 2008</p>	<p>Napisano ob 20:05:37 Petelinji zajtrk. Oukej, če mal odmisimo seks in Severino, mi ma film zanimivo zgodbo in mi je ušeč. 😊Sam ko bi se res usi problemi tko na hitr in zlahkoto rešil, kokr je prkazan konc tega filma... 🤔 Ne vem zakaj bom objavlja tole sliko tle, mogoč zato kr sm dns sanjala čike, ampak dejstvo je, da brez tega ne morm (fotografije, ne čikov 🤔). http://certain-romance.deviantrt.com/art/no-cigarettes-6174372 <u>2 komentarja</u></p>
<p>FEB 08 2008</p>	<p>Napisano ob 19:22:38 Tale podalšan viknd se je začeu precej delavno - u ibr počistla in pospravla kopalnco in svojo sobo. Je biu že cajt. 🤔Popoudne je Lara pršla. 😊Ona ma že ceu tedn pust, bla je že miška, čarovnica, dns je bla pika nogavička. 🤔Aja, pa car tale moj fotr... Zunej je ful neki delou, po pa pride na teraso pa tko upije naj pridm vn, seveda js pridna punčka takoj tečm na teraso 🤔in zagledam oranžnga mačka dimenzij ala Garfield 🤔in s tok dougo dlako da je biu kt ena kepa dlak. 🤔Pol se je tm fotr neki igrou z njim pa si je filmčke na mobu posneu 🤔in mačk je za jest pa za pit dubu, js sm ga že udomačila (sliš na ime Maks :)), pol še k je bla tema pa je fotr že not šou, ga je mačk pred vrati čaku, pol je že na teraso pršu pa smo ga z Laro čez okn gledale pa je začeu s tačko po šipi praskat pa ob šipo se drgnu da bi ga čohale,</p>

	<p>pol se je že po tleh metu da bi se crklou 🤪 pa rep je u mlek namoču pa po šipi mahu da je blo use belo. 🤪 Ej še fotru je biu ušeč pa sm tko mau previdno spršvala če bi ga mi tud mel, pol pa da vidš to - fotr gre pod tuš in je biu po telesu neki rdeč pa lisast in je pršou na teorijo da je alergičn na mačke. 🤪🤪 Sej ga je tko preklel da dvomm da bomo kdaj še kšno domačo živau mel. 🤪</p> <p>4 komentarji</p>
<p>FEB 07 2008</p>	<p>Napisano ob 19:26:21</p> <p>kr eni fazani so me na msnju dodal u skupn pogovor in js cepam zravn od smeha (not) 🤪ker CMOS pomen: geji majo omejeno spermo... in oni praujo da so že 16 stari? 🤪🤪</p> <p>0 komentarjev. Napiši komentar!</p>
<p>FEB 06 2008</p>	<p>Napisano ob 18:31:22</p> <p>zafukan dan, zafukan tedn 🤪</p> <p>vedno rinem tja kamor ne bi smela (majkemi da ne berem več mesičev od drugih ljudi, razen če mi to dovoljo, kr pol zvem stavari k jih ne bi smela 🤪)</p> <p>edin zgodovina je bla dns zabavna k smo se v učilnco zaklenil pa kr je profesorca spet z nami delila svoje smešne dogodivšine 🤪</p> <p>me pošle Črt mesič da jutr mormo usi berila prnest (spet sta s Saško po mobi komunicerala 🤪🤪), pa mu nism nč odpisala, pa tko čez pou ure: Si dobila sms? cjoooo 🤪</p> <p>spaaaaaat 🤪</p>

Vir: www.vijavaja.com