

## Virtualni potrošniki v preobleki

*“The future of cyberspace will be determined not only through the invention of new hardware and software but also through the names we employ to describe it. What cyberspace becomes will, to a great extent, depend upon what we call it.”*

*(Gunkel in Gunkel 1997)*

### **(Ne)ulovljive identitete virtualnih prostorov**

Joseph Walther, strokovnjak na področju raziskovanja računalniško posredovane komunikacije, je v enem od svojih novejših prispevkov (Walther 1996) objavil karikaturu, s katero lahko nazorno ponazorimo tudi eno od razsežnosti problema tega članka. Na omenjeni sliki vidimo dva psa, ki se nahajata v pisarni ob računalniški mizi. Eden od psov sedi na vrtljivem stolu in pravi drugemu: *“On the Internet, nobody knows you’re a dog”*. Sporočilo karikature, da se v okolje internet omrežja lahko poda kdor koli, je tesen približek k popularni ideji “virtualne osvoboditve”. Ko se z ustrezno tehnično podporo vklopimo v mrežne tokove, poteka nadaljnja komunikacija brez fizične predstavitve komunikatorjev. Udeleženci se med seboj namreč ne vidijo in ne slišijo. Če se vrnemo na sporočilo slike, svet virtualne realnosti uporabnikom ne ponuja le osvoboditve od telesa, pač pa tudi od spolne in rasne pripadnosti, kar potenciale novih tehnologij zagotovo uvršča med sodobne problematizacije določljivosti posameznikove identitete.

Ob tem se zagotovo porodi vprašanje identitete v elektronskem svetu, kjer moderne tehnologije kontinuirano (pre)oblikujejo naše položaje, kdo smo in kako stopamo v interakcije z drugimi prebivalci elektronskih okolij. Neovirana udeležba v komunikacijskih prostorih po drugi strani namreč pomeni, da je hkrati z večjo dostopnostjo do drugih omogočena tudi večja dostopnost drugih do nas samih. V pričujočem besedilu se tako sprašujemo, *kakšno vlogo ima moderna računalniška tehnologija pri procesu ohranjanja in*

*spreminjanja identitete*. Temeljna značilnost prostorov, v katere vstopamo s pomočjo računalniške tehnologije, niso faktične in fizične entitete, temveč možnosti in potenciali. V širšem družbenem kontekstu pa lahko pojav interneta obravnavamo kot primer socialne mreže, ki kaže na višjo segmentacijo in kompleksnost. Zato naj bi bila naklonjena "multipli identiteti", odprti za spremembe. Na tem koraku obravnavamo predvsem *načine in mehanizme, prek katerih se vzpostavlja posameznikova identiteta*, ko vstopa v virtualno. Ker konstitucija identitete ni vezana na neko statično točko, pač pa je proces, ki poteka v okviru komunikacij in interakcij z drugimi uporabniki mrežnih povezav, se usmerjamo tudi na *komunikacijske vzorce, ki jih akterji vzdržujejo v medsebojnem stiku* preko tega navideznega prostora.

Ob preverjanju ideje "virtualne osvoboditve" posebno pozornost namenjamo vprašanju spola. Če bi vklapljanje v prostore namišljenih svetov dosledno pomenilo izgubo pomena spolne identitete, potem v teh prostorih ne bi našli pretirano spolno pogojenih diferenciacij. Nasprotno, obremenjenosti s spolom naj bi se sprehajalci po virtualnih informacijskih mrežah osvobodili do te mere, da bi se raziskovalci v bodoče morali še spraševati o novi kategoriji "tehnospola" ali "hiperspola". To bi hkrati pomenilo, da je želja po izražanju lastne spolne identitete zmanjšana na minimum, sposobnost ulovljivosti posameznikovega spola pa skorajda nemogoča. Ker pa je "matrika" mrežnih situacij v določeni meri nadaljevanje njene predhodnice, torej matrike predvirtualnih sistemov, mnoge sodobne avtorice (Dietrich 1997; Morse 1997; Tamblyn 1997; Wakeford 1997) opozarjajo na nekatere dejavnike, ki določajo spolne razlike tudi znotraj kiberprostora ("cyberspace"). Ženske se v virtualne skupnosti vključujejo kot v socialni svet, ki ga definirajo pretežno na podlagi lastnih izkušenj v širši kulturi. Rezultat tega prenosa preteklih izkušenj v prostore in med odnose virtualnih sfer je spolno diferenciran diskurz. Vzorci ženskega sodelovanja se zato v maločem razlikujejo od situacij, ki so značilne za svet realnih družbenih odnosov.

### **Tehnologije transformacij: prostor živih realitet v prostoru fiktivnih potencialov**

Propagandisti virtualnotehnološke revolucije (Rheingold 1994; Sherman in Judkins 1992) se pri pojasnjevanju virtualne realnosti, virtualne kulture ali/in kiberdružbe ("cybersociety") poslužujejo številnih predpostavk, s pomočjo katerih prikazujejo in razlagajo omenjene pojave dokaj pristransko. Pri tem izhajajo iz primerjav med nepopolno družbeno realnostjo in popolnim svetom, ki ga ustvarjajo moderne tehnologije. Virtualna realnost je zanje končno tista družbeno dovršena možnost, ki ponuja bolj lagodno in nadvse čudežno življenje. Virtualno realnost prikazujejo kot novo realnost, kot alternativo, v katero lahko z

mislijo na "slabši realni svet" poljubno migriramo. Kritik preveč optimističnih in simplističnih razlag o tem, kaj naj bi se dogajalo ob virtualni sferi in znotraj nje, Kevin Robins (1996), zagovornikom ideje "boljše družbe" očita utopičnost, saj virtualna realnost ni nikakršna alternativna realnost, ki bi bila od dejanske bistveno boljša in lepša. Nasprotno Robins trdi, da "ni niti alternativne niti bolj popolne prihodnosti kiberprostora in virtualne realnosti" (Robins 1996: 86). To pa pomeni, da obstoj "novih svetov" ni radikalno neodvisen od obstoja drugih realnih družbenih sfer: institucij, skupin in nenazadnje tudi posameznikov. Iz tega sledi, da moramo učinke moderne tehnologije na konstrukcijo virtualnih prostorov pojasnjevati skladno "z družbenimi in političnimi realitetami in jim znotraj tega konteksta pripisati družbene pomene" (Robins 1996: 87). Tehnološke novosti je torej nujno umestiti v kontekst družbenih in političnih sprememb. Niso le "tehnologije transformacij" tiste, ki se spreminjajo, opozarja Robins.

V enem od uveljavljenih pristopov k analizi odnosov med tehnologijo in kontekstom (Jackson 1996) nastopa *kontekst kot filter*. Za tovrstno pojasnjevanje odnosov med kontekstom in tehnologijo velja, da spreminjanje konteksta povzroča tehnološke spremembe. Konstitucija tehnologije zato ni mogoča ločeno od konteksta. Ena od predpostavk te vrste pristopov je družbena konstrukcija pomenov. Raziskovanje učinkov tehnologije v določenem kontekstu pomeni najprej ugotavljanje, kako definirajo tehnologijo uporabniki sami.<sup>1</sup> Posameznikova percepcija tehnoloških objektov je tako rezultat subjektivnih in družbenih konstruktov in ni pogojena izključno s tehničnimi faktorji (Jackson 1996: 247).

Razumevanje odnosa med tehnologijo in kontekstom ima pomembne implikacije tudi za pojasnjevanje razlik med spoloma pri vzpostavljanju odnosov do tehnologije. Ker okolja, v katerih se tehnologija pojavlja, niso izvorno moška ali izvorno ženska in ker tudi tehnologija sama nima vnaprej zapisanega spola, je na tem mestu smiselno upoštevati "diskurze, ki določajo vsak tip tehnologije ali nov medij" (van Zoonen 1990: 45). Spolno pogojenost lahko pričakujemo kvečjemu v naravi *družbenih in kulturnih odnosov med tehnologijo in kontekstom*. Poleg tega ne smemo pozabiti na vlogo uporabnika, ki postaja vse bolj aktiven in pomemben dejavnik konstitucije tehnologije. In ker interaktivna tehnologija omogoča oblikovanje novih prostorov, tudi razmerja znotraj njih niso dana vnaprej. Zato jih je potrebno raziskovati skozi *vzajemen odnos konkretne komunikacijske tehnologije in vsakokratnega okolja njene uporabe* (Oblak 1998). Moderna tehnologija je prisotna namreč v navidezno diskretnih področjih našega življenja.<sup>2</sup> Posebnost tehnoloških objektov, s katerimi je obdano naše vsakdanje življenje, je, da hierarhično organizirano binarno pozicijo med moškostjo in ženskostjo ne le *reflektirajo*, pač pa jo morebiti celo *strukturirajo in proizvajajo* (Terry in Calvert 1997: 7).

Vloga konteksta se še posebej izostri pri analizi situacij znotraj prostorov, konstruiranih v okviru računalniških medmrežnih pove-

<sup>1</sup> Iz takšnih predpostavk izhaja recimo "model družbenega vpliva" (Fulk 1993), ki predstavlja kritiko racionalističnih in determinističnih pristopov pri raziskovanju uporabe medijev. Za razliko od slednjih model družbenih učinkov predpostavlja, da ključni akter sprememb ni tehnologija, pač pa "družbeni svet". Fulkova (1993) je pri analizi uporabe elektronske pošte med znanstveniki in inženirji s pomočjo tega modela ugotovila, da lahko razlike v razmerjih do tehnologije pri posameznikih pojasnimo z indikatorji družbenega vpliva.

<sup>2</sup> Po mnenju številnih avtoric (Frissen 1992; Livingstone 1992; Rakow 1988) je tem okoljem skupni imenovalec neenakomeren dostop do tehnologije, ki je večini žensk še vedno omejen. Tovrstna ovira naj bi ženskam najprej onemogočala rabo tehnoloških objektov, hkrati pa tudi pripomogla h konstituciji tehnologije kot neženskega objekta. Skupaj s procesom socializacije in z izključitvijo žensk iz sfer tehničnih praks se takšno pojmovanje in razumevanje tehnologije ženski kaže kot moški izum in kot moška potreba.

zav. Gre za prostor, ki ga optično spremljamo prek računalniškega zaslona. Ekran tako nastopa kot "interface", kot podaljšek med uporabnikom in tehnologijo. Ali kot ugotavlja Marina Gržinić, "zaslon tukaj ni več razumljen kot površina, ampak postaja dejavnik iluzije: dejavnik vdiranja ali vstopanja v tridimenzionalnost virtualnega prostora" (Gržinić 1996: 69). Razumevanje konteksta "na zaslonu" je torej povezano vsaj z dvema ključnima dejavnikoma: s konstrukcijo samega prostora ter s komunikacijskimi procesi, ki te prostore napolnjujejo, bogatijo in preoblikujejo.

Pričujoči tekst zato problematizira predvsem vprašanje identitete v elektronskem svetu, kjer moderne tehnologije kontinuirano preoblikujejo naše položaje, kdo smo in kako stopamo v interakcije z drugimi (so)delujočimi. Številnim prispevki, ki obravnavajo odnose med tehnologijo, komunikacijo in kulturo, poudarjajo predvsem "prikazovanje učinkov informacijske tehnologije na komunikacijo" (Mitra 1997: 160). Empirične študije tako raziskujejo načine, kako računalniško posredovana komunikacija ogroža in spreminja procese medosebne, skupinske in množične komunikacije. Tovrstni pristopi ponujajo zanimiva izhodišča za obravnavo oblikovanja kolektivitet in diskurzov znotraj t. i. "virtualnih skupnosti". Vendar le, če ne zaidejo v nepotrebno idealizacijo skupnosti, ki (pre)pogosto implicira zavrnitev kakršnih koli razlik med subjekti.

Ker pa mrežna interakcija ne oblikuje le novih tipov komunikacij, temveč vzpostavlja tudi nove, virtualne oblike prostorskeosti, v katerih se komunikacije odvijajo, se analiza v nadaljevanju usmerja predvsem na odnos med konstitucijo prostora in prepoznavanjem identitet, ki se v teh prostorih nahajajo. Temeljna značilnost teh prostorov niso faktične in fizične entitete, temveč možnosti in potenciali. V tem primeru ne govorimo o realnem svetu, temveč o *virtualnih svetovih*. Steven Jones (1995) definira virtualni prostor kot družbeno konstruiran in rekonstruiran prostor, v katerem pa

"računalniško posredovana komunikacija (CMC) ne strukturira zgolj družbenih odnosov, pač pa predstavlja svet, v katerem se ti odnosi odvijajo, in sredstvo, ki ga uporabniki uporabljajo za vstop v ta prostor. *Je nekaj več kot kontekst, znotraj katerega se vzpostavljajo družbeni odnosi*, saj je pojasnljiva in namišljena konstruirana s simboličnimi procesi, ki jih izzovejo in ohranjajo posamezniki in skupine" (Fernback 1997: 37).

Pri vstopanju v virtualni prostor lahko uporabljamo različne tehnološke dodatke, ki v bistvu omogočijo, da ustvarjamo pomene s pomočjo programiranih impulzov. Vmesniki te vrste so lahko rokavice, obleke, čelade itd. Glede na to, da se osredotočamo predvsem na razlike med spoloma, je treba opozoriti, da je v procesih medosebnega komuniciranja "znotraj" svetovne računalniške mreže koncept spolne identitete posameznika še v izhodišču vprašljiv. Zato se moramo najprej vprašati,

kako in preko katerih mehanizmov se vzpostavlja posameznikova identiteta, ko vstopa v virtualni prostor. Ker naj bi komunikacija prek zaslonov olajšala sprostitvev skritih pulzij in potlačenih želja, se "vloge, spolne identitete in spola (*gender*) vrnejo na prvotno raven, ko je mogoče izbirati in eksperimentirati z različnimi možnostmi" (Velena 1994: 125–126). Poleg tega se osredotočamo na komunikacijske vzorce in identitete, ki jih akterji vzdržujejo v medsebojnem stiku preko tega navideznega prostora. Zanima nas torej, kakšno vlogo ima moderna tehnologija pri procesu ohranjanja in spreminjanja naše (spolne) identitete.

Prostor virtualne kulture ponuja po mnenju mnogih avtoric (Terry in Calvert 1997, Dietrich 1997, Turkle 1995) nove možnosti za razumevanje spola kot družbene kategorije. Razmišljanje o spolu na področju virtualnega naj bi celo preseglo binarne delitve med moškimi in ženskami (Terry in Calvert 1997: 8). Virtualni prostor je v tem smislu hipotetični konstrukt in družbena arena, ki nastopa kot eden od tehnoloških pripomočkov za "gendering and ungendering" (Tamblyn 1997: 42). Redefiniranje družbenih kategorij znotraj namišljenih prostorov pa istočasno pomeni tudi preseganje klasičnih načinov konstituiranja posameznikove identitete.

V računalniško posredovani komunikaciji je pojem identitete nejasen. Nejasnost povzroča preprosto dejstvo, da v te prostore najprej "vstopamo kot /neznani/ akterji, ki se kot element komunikacije šele vzpostavljamo. Drugi pomemben razlog za nejasnost koncepta identitete je ta, da v mreži *komuniciramo kot nevidni, neotipljivi akterji*. Ob vstopu v virtualno prostorskost kot fizični osebkki še nismo konstruirani" (Oblak 1998). Ko se podamo v tridimenzionalen, slikovni svet, se nahajamo znotraj vizualizacije simbolnega polja, kjer si lahko poljubno izberemo kateri koli spol.

Čeprav se kontekstualni prostor neskončnih možnosti kaže kot svet nepredvidljivih položajev, je nemogoče trditi, da se "virtualno življenje" znotraj njega odvija neodvisno od "življenja pred njim". Množico številnih, celo konfliktnih diskurzov o kiberprostoru in identiteti je nujno umestiti v kontekst širših razprav o identiteti in krizi identitet v sodobnem svetu. Idealizacijo virtualnih svetov in idejo izenačevanja "elektronske identitete" s popolno svobodo in izbiro je namreč potrebno preseči. Pod drobnogledom moramo imeti realne družbene situacije. Ob pojasnjevanju sodobnega paradoksa, ki ga subjekt podoživlja pod pritiski vse večje individualizacije, Mirjana Ule (1993) opozarja, da "sodobni subjekt doživlja mešanico izgub in novih pobud: izgub kontekstov, ki so poznali stabilne koordinate za usmerjanje življenja in za vsakdanje ravnanje, pobud za novo individualizacijo življenja in bolj osebno kreacijo svojega vsakdanjega življenja" (Ule 1993: 232–233). Podobno ugotavlja Breda Luthar, ko pravi, da

*"ni več nobenega osrednjega položaja, ki je dodeljen posamezniku in ki bi določal njegov vsakdanjik, temveč obstaja cela vrsta posameznih, delnih položajnih segmentov, ki se med seboj*

*ne ujemajo nujno*. Vse to ne vpliva le na odnos med subjektiviteto in strukturo, temveč tudi na intrapsihično strukturo – subjektiviteta namreč ne ostaja identična skozi različne položaje. Od stalnega preverjanja okolja je odvisno tudi identitetno ravnotežje. Okolje (ki je v velikem delu medijsko posredovano) se namreč *reprezentira kot ponudnik delnih identitet*” (Luthar 1997: 118).

Lutharjeva nadalje opozarja na zmanjševanje moči “*objektivnih določitev subjektivne strani posameznikove eksistence*”. Posameznik se tako sooča z izgubo “nujnih pripisanih identifikacij, ki od zunaj vodijo subjektiviteto” ter z nujnostjo “*konstituiranja lastne identitete*”. To sta tudi “temeljna vzroka za egocentrizem in individualizem” (Luthar 1997: 114). In kako se lahko egocentrizem in individualizem kažeta v virtualnem svetu?

Tu se še enkrat navežimo na Kevina Robinsa (1996: 94), ki na nekem mestu ugotavlja, da tehnologije virtualne realnosti ustvarjajo iluzijo o enakovrednosti internih in eksternih realitet in tako zamegljujejo meje med internimi in eksternimi svetovi. Umetna realnost je modelirana in urejena glede na taktirko želje in zadovoljstva. Pod takšnimi pogoji se zdi, kot da na poti imaginacije ni nikakršnih ovir. Še več, ne obstajajo pomembni drugi (druga telesa), ki bi narekovali omejitve in prepovedi o tem, kaj si v virtualnosti lahko predstavljamo in kaj lahko počnemo. Ker tovrstne situacije po mnenju Robinsa spodbujajo občutek samozadostnosti in samoobvladovanja, s tem tudi zavračajo potrebo po zunanjih objektih.

Četudi so sposobnosti imaginacije s pomočjo novih tehnologij pripepljane v skrajne razsežnosti, je ponujene možnosti vendarle bolje gledati *v mejah potencialnih realizacij*. S te perspektive je izkušnje znotraj virtualne realnosti smiselno razločevati “v luči koncepta “potencialnega sveta”: kot na tretje področje človeškega življenja, ki ni niti znotraj posameznika niti zunaj sveta realnosti; kot prostor kreativnega igranja in kulturnega izkustva” (Winnicott 1971; Robins 1996: 95).

### **Oblikovanje fiktivne identitete in fiktivnega prostora**

Prostor virtualnih izkušenj je vsekakor nov kontekst interakcije, znotraj katerega “posameznik prilagodi ‘prezentacijo jaza’ zahtevam posebnega položaja” (Luthar 1997: 118). Eden izmed načinov mrežne predstavitve posameznikove ali skupinske identitete je tehnično vezan na oblikovanje t. i. “home-pages” ali predstavitvenih strani. Oblikovanje take strani pomeni izbor tistih virtualnih objektov, ki pri samopredstavitvi ustrezajo posameznikovemu interesu, motivom in željam. Konstrukcija predstavitvene strani je določena kompozicija podob, zvokov, barv in besedil, kateri potencialno sledijo povezave z drugimi internetnimi stranmi na mreži. Dekoracija posameznikove predstavitvene strani je bolj ali manj uspešen poskus

prikaza samega sebe s pomočjo tistih mehanizmov, ki jih mrežno predstavljanje pač omogoča. Gre za metafore, ki nadomeščajo in celo presegajo klasične osebne dokumente. Predstavitvena stran tako ni strogo določen kot tudi ne enoličen prikaz subjektivitete.

Konstrukcija uporabnikove identitete na področju virtualnega pa je vendarle proces, ki poteka v okviru komunikacij in interakcij z drugimi uporabniki mrežnih povezav in nikakor ni izključno vezan zgolj na točko modeliranja posameznih predstavitvenih strani. Baymova (1995) je v svoji analizi identificirala številne pojave, ki reflektirajo načine uporabe tehnologije pri vzpostavljanju medsebojnih odnosov. Med izraznimi sredstvi, ki jih je izpostavila, so za našo problematiko zanimive predvsem nove oblike *ekspresivne komunikacije* ("emoticons", grafični akcenti in raba ostalih ASCII formatov, s katerimi je mogoče doseči izrazne efekte) ter nove elektronske variacije *nadzora osebne identitete* (McLaughlin, Osborne, Ellison 1997: 147). Ko vzpostavljamo interakcije v virtualnih prostorih, imamo na voljo resda nekaj prijemov, s katerimi lahko simuliramo situacije, ki so nam v medosebnem komuniciranju samoumevni. Izrazoslovje gest in mimikrijo obraza ponavadi predstavimo s kombinacijo znakovnega sistema: smeh na primer kot :) in žalost kot :(, ne moremo pa ju popolnoma nadomestiti.

Raziskovanje posameznikovega izražanja v virtualnem svetu je pogosto podkrepljeno z eksperimentalnimi situacijami, kjer skupine strokovnjakov na osnovi določene problematike sestavijo debatno skupino, ki jo nato spremljajo skozi čas. Podoben eksperiment je izvedla skupina treh analitikov (McLaughlin, Osborne, Ellison 1997: 152 – 153), ki je s postavitvijo t. i. "Tele-Garden"<sup>3</sup> podjetja ugotavljala izrazne stile udeležencev. Stilistične in vsebinske posebnosti so ocenjevali na podlagi obiskov in odzivov posameznikov na simulacijo virtualne skupnosti. Posredovana sporočila med udeleženci so razdelili v tri skupine: konvencionalni stil sporočanja, medosebno sporočanje in skupno poročanje ("communal"). V skupino "konvencionalnih sporočil" so uvrstili tiste stile, ki so sicer oznanjali pripravljenost do komuniciranja, vendar so hkrati predpostavljali tako nizko stopnjo védenja o drugih posameznikih kot tudi nizko stopnjo razkrivanja lastne osebnosti. V kategorijo "medosebnih sporočil" so tista, ki so služila kot dokazovanje posameznikove identitete ali kot poznavanje identitete drugih, ki so težila k vzpostavitvi osebnih odnosov z drugim članom ali celo dokazovala obstoječ odnos z njim. "Skupno kategorijo" pa so zasedala sporočila, izrazito usmerjena k uvajanju norm in standardov sodelovanja v eksperimentalni situaciji. Postavitev norm in pravil se je nanašala predvsem na shemo alokacije virov in sredstev virtualne ekonomije podjetja "Tele-Garden". Na ta način je tretja skupina izražala potrebo po uveljavitvi skupinske identitete, saj je delovala dejavneje predvsem v imenu skupnih ciljev. Na podlagi predlagane in konstruirane razvrstitve sporočil so člani omenjene raziskovalne skupine nato analizirali, kateri uporabniki oz. obiskovalci se verjetneje vključujejo v diskusije t. i.

<sup>3</sup> Študijo lahko najdete na naslovu <http://www.usc.edu/dept/annenbergmuseum/members/study.html>.

<sup>4</sup> Po podatkih raziskave "RIS-raba interneta v Sloveniji", ki jo redno izvaja Center za metodologijo in informatiko Fakultete za družbene vede, je med slovenskimi uporabniki interneta najpogosteje in najbolj redno rabljena storitev WWW (67 %), kateri sledi elektronska pošta (60 %). Med storitve, ki so uporabnikom najmanj znane, pa spadajo ravno sistemi MUD in MOO (72 %). Tem elektronskim sistemom v slovenskem prostoru torej ne moremo pripisati ravno popularnosti. Glavni namen oz. motiv, ki uporabnike spodbuja k uporabi internet storitev, je dopisovanje z znanci in prijatelji, torej korespondenca s primarnimi referenčnimi skupinami. Sledijo sistem MUD raziskovalno delo in izobraževanje, poslovne potrebe in zabava.

virtualne skupnosti. Rezultati so pokazali, da so to registrirani člani, ki se na sistem priključujejo zelo pogosto in ki tudi redno vodijo lastno mrežno korespondenco. Da je njihova vključenost v mrežo precejšnja, kaže tudi visok delež predstavitenih strani.

Bivanje v virtualnem svetu nam s svojo neomejeno svobodo ponuja neskončno število morebitnih identitet. Popularni načini, kako to dosežemo, so na primer računalniški MUD-sistemi v svojih izvedbenih različicah MOO, MUCK, MUSH itd.<sup>4</sup> Gre za računalniške sisteme, ki podpirajo simultano oziroma hkratno komunikacijo med različnimi uporabniki, ki so na sistem priključeni mrežno. Tehnično gre za baze podatkov, do katerih imajo hkraten dostop vsi igralci, le da so podatki strukturirani kot programirani objekti. Udeleženci komunicirajo tako, da določajo programe za vedenje teh objektov:

"Vsak uporabnik, ki dobi status igralca, *opiše sam sebe*, in vsak, ki je z njim v interakciji, lahko pogleda njegov *samoopis*. Vsakdo, ki kreira svojo sobo, jo opiše, ta opis pa se avtomatsko pokaže na zaslonu vsakogar, ki vstopi v sobo. *Imena in opisi objektov dajo objektom njihovo identiteto, kar za igralce ustvari tekstualno strukturirano virtualno okolje ...* Ker je mogoče v opis objekta napisati vse, kar je jezikovno možno, imajo opisi igralcev in drugih objektov zelo pogosto povsem fiktivni oziroma surrealistični značaj" (Škerlep 1994: 40–41; poudarki dodani).

MUD-i so organizirani z metaforo fizičnega prostora. Na primer na sistemu LambdaMOO, enem od najpopularnejših MUD-ov na internetu, lahko najdete naslednji opis (povzeto po Turkle 1995: 182-183):

Dnevna soba. Prostor je precej svetel, prostoren in odprt, obdan z ogromnimi okni, ki gledajo na bazen, malce nižje na vrtu. Na severni steni stoji kamnito ognjišče, v katerem gori manjši ogenj. Vzhodna in južna stena sobe sta skorajda v celoti prekriti s težko obloženimi knjižnimi policami. Izhod na severozahodu pelje v kuhinjo, vrata malo severneje pa vodijo v preddverje. V sobi sta dve vrsti sedežne garniture. Prva je razporejena okoli ognjišča, druga pa vabi s krasnim razgledom skozi okno.

MUD-i predstavljajo tekstovno podprto družbeno virtualno realnost. Iskanje značilnosti računalniško podprte in vzdrževane kulture, ki oblikujejo, ohranjajo in celo utrjujejo spolno identiteto oz. razlike med spoloma, postane še posebej zanimivo ob dejstvu, da taista kultura ponuja razsežnosti drugačnih, multiplih interakcij in s tem oblikovanje heterogenih identitet. Internet je namreč tisti "element računalniške kulture, ki je v marsičem pripomogel k razumevanju identitete kot multiplega družbenega pojava" (Turkle 1995: 178). Če se na prvi pogled zdi nesmiselno ukvarjati s spolom na področju virtualnega, pa številni tovrstni prispevki večinoma ženskih avtoric kažejo ravno nasprotno.



Pojav interneta zato lahko obravnavamo kot primer *socialne mreže, ki vsebuje več šibkih vezi, ima majhno gostoto, visoko razpršenost in nizko homogenost*. Ker kaže na višjo segmentacijo in kompleksnost, je naklonjena identiteti, ki je odprta za spremembe, ki ima kompleksno strukturo in kaže na konfiguracijo multiple identitete (Ule 1993: 239; Keupp 1989). Koncept anonimnosti, ki jo MUD-sistemi omogočajo obdržati, je po mnenju Turklove (1995) tisti ključni element, iz katerega izhaja možnost izražanja multiplih in nepoznanih vidikov sebe. Igralci in akterji se lahko znotraj teh sistemov poljubno poigravajo z lastno identiteto ali preizkušajo privzemanje drugačnih, neznanih osebnostnih karakteristik (Turkle 1995: 12). Računalniško posredovana komunikacija vzpostavlja prostor konstrukcije in rekonstrukcije posameznikove identitete (Turkle 1995: 14), pri čemer ravno MUD-i predstavljajo dramatičen primer tovrstnih tehnotransformacij. Virtualni subjekti si tako izmenjujejo geste, izražajo čustva, zmagujejo in izgubljajo virtualno imetje, se vzpenjajo in padajo po družbeni lestvici. Dobršen delež virtualnih praks predstavlja tudi t. i. "trgovanje s spolom" ("gender-swapping"), ki je izrazito na japonskem sistemu Habitat s poldrugim milijonom uporabnikov. Med registriranimi "realnimi" uporabniki je razmerje med spoloma štirje moški proti eni ženski. Znotraj samega sistema pa je razmerje drugačno: trije moški proti enemu ženskemu. Z drugimi besedami to pomeni, da si precejšen delež uporabnikov v tem sistemu virtualno zamenja oz. predružači spol. In očitno je, kateri spol se večkrat izbira.

MUD-i so v tem smislu posebni tipi elektronskega diskurza, kjer pride vprašanje spolne identitete še posebej v ospredje. MUD-i namreč "implicirajo različnost, multiplost, heterogenost in fragmentiranost" (Turkle 1995: 185) kot novo družbeno izkustvo, nadaljuje Turklova, zamegljujejo meje med sebstvom in igro, med sebstvom in vlogo ter med sebstvom in simulacijo. Eden od moških igralcev takole opisuje svoje izkušnje z virtualnim svetom:

Virtualna realnost je lahko zanimiva le, če zmore *imitirati realnost*. Poleg tega mora *omogočati stvari, ki v realnem niso možne*. Zame so moji ženski liki zanimivi zato, ker prek njih lahko *izrečem in počnem tiste stvari, ki si jih želim, v kolikor pa bi jih kot moški dejansko izrekel ali storil, bi delovale gnusno* (Turkle 1995: 219, poudarki dodani).

Pri tovrstnih računalniško podprtih načinih komuniciranja je bolj pogost predmet analiz, *kako* se interakcije vzpostavljajo, veliko manj pa, *kaj* se znotraj interakcij dogaja. Način izražanja identitete, prostorov, motivov in stališč je namreč določen s tekstovno obliko, torej s pisanjem, ki pa je že nekakšen "križanec med klasično obliko pisane besede in govorom" (Turkle 1995: 183). Raziskovanje pomena dimenzije govora in pisanja znotraj elektronskega diskurza se

pogosto izkaže kot eden od rezultatov iskanja podobnosti in razlik med "face-to-face" komunikacijo in računalniško posredovanim komuniciranjem. Nejasnost razmerja med tema načinoma izražanja je še posebej izrazita v primeru elektronskih konferenc. Biber (1988) je tako v svoji študiji izluščil štiri koncepte, s pomočjo katerih je skušal prikazati povezanost govora s pisanjem pri analizi elektronskih diskurzov: integracija, fragmentacija, vključenost in ločenost (Davis in Brewer 1997: 4). Z integracijo, ki je za Biberja sestavni del pisanja, ne pa tudi govora, opisuje način, s katerim se ogromno količino informacij popredalčka v relativno majhno število besed. Zaradi integracije je sodelovanje na elektronskih konferencah bolj podobno pisanemu diskurzu. Fragmentacija nasprotno označuje predvsem tekst, ki je narejen na osnovi strogih časovnih omejitev, značilnih za klasične govorne položaje. Vključenost se kot tretja pomembna razsežnost "hibridnosti" elektronskega diskurza neposredno nanaša predvsem na prejemnika teksta. Gre namreč za jezikovne posebnosti interakcije, kar jo ločuje od četrte, zadnje dimenzije ločenosti. Slednja je značilna predvsem za situacije, ko dvosmerna interakcija sploh ni vzpostavljena (Davis in Brewer 1997: 5).

Najbolj poseben kazatelj vpliva računalniške tehnologije na pisanje in branje predstavlja *hipertekst* (Gržinić 1996: 89). Kot povzema Marina Gržinić spoznanja Petra Lunenfelda, je hipertekst multilinearne in visoko interaktivna oblika elektronskega teksta, v katerem se uporabnik interaktivno povezuje z drugimi uporabniki in je v interaktivnem funkcionalnem odnosu s simuliranimi objekti in okolji. Uporabnik hiperteksta vanj ne vstopa na začetku in ne izstopa iz njega na njegovem koncu, marveč so vstopi in izstopi nelinearni. Branje se odvija kot proces ekstrakcije in manj kot zaporeden linearen proces. Enako velja tudi za strukture hipertekstov, ki niso linearne, marveč multilinearne. S poudarjanjem dejavne ustvarjalne in svobodne vloge bralca, ki ne sledi samo tekstu, ampak si izmišlja tudi povezave med posameznimi tekstualnimi enotami, se hipertekst predstavlja kot prostor osvobajajoče moči, zaključuje Gržinićeva (Gržinić 1996: 85 – 91). Opis posebnosti hiperteksta pa nas še preusmerja k pomenu in vlogi vsebin, ki se pojavljajo na področjih navideznih svetov.

### **Vloga reprezentacij in spola: preoblikovanje in ohranjanje spolne identitete**

Eden od korakov pri analizi konstitucije spolne identitete v matriki računalniških mrežnih sistemov zagotovo sega tudi na nivo reprezentacij. Če smo bili v prvem analitičnem koraku pozorni predvsem na oblikovanje akterjeve identitete v virtualnem prostoru, se v naslednjem osredotočamo na komunikacijske vzorce in identitete, ki jih akterji vzdržujejo v medsebojnem stiku preko tega

navideznega prostora. Hipotetični potenciali tehnokulture niso nujno skladni z dejanskim izkustvenim poljem posameznega uporabnika. Virtualne uporabnice teh neskončnih možnosti namreč pogosto opozarjajo, da prihaja do prenosa miselnih in izkustvenih vzorcev, značilnih za situacije zunaj virtualne kulture, tudi v prostore, odnose in komunikacijske interakcije znotraj nje. Izkušnje žensk tako pričajo o pogostih prekinitvah vzpostavljenih interakcij z drugimi obiskovalci ponujenih storitev. Ta prekinitve stikov naj bi izhajala iz neokodiranih vrednot, ki še vladajo v zunanjem simbolnem svetu.

Ugotovitve Margaret Morse (1997) kažejo, da se akterji v virtualnih interakcijah obnašajo in odločajo skladno s strukturo vrednostnih usmeritev, ki jih vodi že pri oblikovanju in ohranjanju odnosov v realnem svetu (Morse 1997: 27). Ideja o konstrukciji virtualnih prostorov zato pogosto skonvergira v sklep o konstituciji "moškega teritorija", ki običajno izhaja iz dveh med seboj povezanih ugotovitev: glede na delež vseh uporabnikov mrežnih komunikacij ženske še vedno predstavljajo manjšino, poleg tega pa obstaja znotraj on-line prostorov – newsgroups, diskusijskih list, elektronskih konferenc – kulturna prevlada moškosti, ki se posebej izraža v jezikovnem stilu in obstoječih jezikovnih konvencijah (Wakeford 1997: 52).

Zato izhajamo iz predpostavke, da so posredovane reprezentacije in informacije ogledalo družbene oziroma virtualne realnosti same. V tem smislu se potem pridružujemo tezi, da na nivoju komunikacij ali posredovanja ne gre le za "razširjanje sporočil v prostoru, temveč za vzdrževanje družbe v času; ne kot dejanje prenašanja informacije, temveč kot reprezentacija skupnega prepričanja" (Newcomb 1994: 504; Luthar 1996). Posredovane reprezentacije ponujajo svojim "kupcem" podobe ter slike, skladne z realnimi situacijami, hkrati pa pripomorejo h konstrukciji te(h) realnosti. Ponujajo nam torej identitete, istočasno pa jih tudi oblikujejo (Luthar 1996).

Ker je matrika mrežnih situacij v določeni meri nadaljevanje njene predhodnice, torej matrike predvirtualnih sistemov, mnoge sodobne avtorice opozarjajo na vlogo drugih medijev pri determiniranju spolnih razlik znotraj modernih tehnologij. Zagovornica tega pristopa je tudi Dawn Dietrich (1997), ki se je v svoji najnovejši analizi ukvarjala s prenosom značilnosti tiskanega diskurza v elektronski diskurz. Pod drobnogled je vzela nekatere popularne računalniške revije, kot sta na primer *Wired* in *Mondo 2000*, za katerima, se pod krinko "egalitarnega" pripovedovanja vendarle skriva in obnavlja seksistični diskurz. Marginalizacija žensk se kaže predvsem v izogibanju reprezentacij t. i. "ženskih zadev". Retorika, značilna za omejene revije, tako reflektira perspektive, želje in idealizacije moških (Dietrich, 1997: 171). Ključna krinka teh publikacij pa se skriva za načelom ironičnosti, ki označuje večji del besedil in slikovnih podob. Z zanašanjem na moč ironije se enakomerno zvišuje možnost samoobrambe pred kritičnim diskurzom bralcev. Tovrsten tip

<sup>5</sup> *Predstavitvena stran te skupine se nahaja na naslovu: <http://www.cybergrrrl.com/>.*

<sup>6</sup> *Stacy Horn je postavila "on-line" storitev, namenjeno predvsem umetnikom, pisateljem in filmskim ustvarjalcem. Ravno zaradi "artističnega" in ne toliko komercialnega značaja postavljenega sistema je Hornova nanj privabila raznovrstno klientelo, med katero je bilo kar 40 odstotkov žensk (Dietrich 1997: 180).*

retoričnih prijemov se je po mnenju Dietrichove razvil tudi ob konstrukciji identitete samega kiberprostora. Čeprav zmorejo tehnološki faktorji v marsičem preseči konvencionalne strukture tiskanih medijev, se pogosto zdi, da ostajajo "elektronske verzije tiskanih tekstov *kontekstualizirane znotraj paradigem tiska*" (Dietrich 1997: 173).

Čeprav je ženskih uporabnic interneta (še vedno) manj kot moških, je vseeno pomembno proučiti njihovo dejavnost. Specifični stili, ki jih vzdržujejo ženske uporabnice interneta, se vzpostavljajo kot virtualni življenjski stili, ki tako kot življenjski stili v realnem tudi omogočajo prepoznavne identitete. Njihove značilnosti pa dobijo "poln pomen šele v povezavi, ne le z družbenimi dispozicijami, temveč tudi z drugimi polji prostora danih stilističnih možnosti" (Luthar 1992: 95). Nedavno je pregled predstavitvenih strani, ki so jih na internet postavile ženske, opravila Nina Wakeford (1997). Njene ugotovitve govorijo o tem, da predstavljajo pomemben delež ženske prisotnosti na internetu mnoge posameznice in skupine, ki ne zakrivajo svoje spolne identitete, temveč jo celo pretirano poudarjajo. Kot primer navaja predstavitvene strani skupine Grrrls,<sup>5</sup> ki pri svojih predstavitvah povzemajo vzorce radikalnih feminističnih avtoric. Število podobno radikalnih predstavitvenih strani v zadnjem času močno narašča, v letih od 1992 do 1996 se je povzpelo s pet na 34 odstotkov vseh ženskih strani. Način oblikovanja teh strani pa po mnenju Wakefordove izraža tudi povezanost virtualnih mrežnih interakcij z družbenimi situacijami.

Sodobne raziskave so že pokazale, da pri medsebojni konverzaciji ženske pogosto predpostavljajo določeno stopnjo *homogenosti, ki ne reflektira dejanskosti* spolno mešanih uporabniških mrež. Tovrsten atribut so raziskovalci pripisali ravno splošnemu neupoštevanju ženskih tem in ženskih problematik. Dodatno zanimivo ugotovitev je na osnovi svoje analize izpeljala Stacy Horn.<sup>6</sup> Po podatkih njene raziskave se ženske kljub pogostemu sodelovanju v mrežnih sferah le redko vključujejo v interakcije z drugimi uporabniki. Najraje se pridružijo tisti vrsti elektronskega vedenja, ki ga je Hornova posrečeno označila kot "skrivanje" ("lurking"). Gre za situacijo, ko konverzaciji ali diskusiji zgolj prisluhnemo, ne da bi v njej dejavneje (so)delovali. Hornova je tako ugotovila, da *ženske projicirajo uteležene identitete na področje kiberprostora*. Ženske vstopajo med virtualne skupnosti kot v socialni svet, ki ga definirajo na podlagi lastnih izkušenj v širši kulturi. Rezultat tega prenosa je spolno diferenciran diskurz, zato se vzorci njihovega sodelovanja v maločem razlikujejo od položajev, značilnih za svet realnih družbenih odnosov. Ženske uporabnice so namreč manj dejavne in pogosto manj "glasne" kot moški uporabniki mrežnih storitev (Dietrich 1997: 180–181).

Po vsem tem lahko sklepamo, da je identiteta, ki jo akterji vzpostavijo v virtualnem prostoru, lahko brez večjih težav povsem drugačna, kot bi bilo pričakovati v skladu z vnaprej določenim

pomenom po spolu. Obstaja namreč mnogo raznovrstnih načinov, prek katerih lahko posameznik zamaskira svoje šibke točke, ki jih v neposredni komunikaciji z drugimi recimo ne more. In vendar bi na osnovi prikazanih analiz lahko trdili, da ženske raje ohranjajo svojo spolno identiteto kot pa da bi jo spreminjale.

\*\*\*

V besedilu smo na različnih mestih ugotavljali pomen prenosa posameznikovih izkušenj iz realnosti v razmerja namišljenih svetov, kar je vsekakor pomembno upoštevati pri analizi učinkov posameznikove nevidnosti, anonimnosti in neotipljivosti, v računalniško posredovani komunikaciji. Podobno velja tudi za spoznanja, ki smo jih izluščili s kratkim orisom jezikovne kulture, ki prevladuje v virtualnem prostoru. Potenciali, ki jih gibanja v prostorih kiberkulture sicer res omogočajo, so v navezavi na problem posameznikove identitete vendarle zoženi zgolj na nekatere položajne oblike in zgolj na določene tehnološke sisteme. Zato jih je potrebno že v izhodišču ustrezno zamejiti.

Na tej točki stopi v ospredje predvsem potreba po jasnem definiranju in natančnem razmejevanju storitev, ki jih mrežna komunikacija podpira in razvija. Vstopanje in vztrajanje na nekem IRC-kanalu, ki je sicer namenjen predvsem mlajšim uporabnikom, od posameznika ne zahteva posebne točke samopredstavitve, nika-kršnega samoopisa. Uporabnik lahko kvečjemu izbere, kolikšnemu številu sodelujočih bo svoje bivanje na kanalu pripravljen razkriti. Tovrsten način klepetanja je bistveno drugačen od načina, ki ga določa sodelovanje v okviru elektronskih konferenc. Za članstvo posameznih konferenc v prvi vrsti velja, da je zamejeno že z značajem problemov, o katerih razpravljalci izražajo svoja mnenja, razvijajo svoje problemske vidike in kritizirajo ideje drugih sodelujočih. V teh primerih je zato eden od pomembnih indikatorjev konstitucije posameznikove podobe stopnja njegove pristojnosti in prizadetosti s problemom. Posebnosti, ki jih predpostavljajo in hkrati omogočajo izrazito interaktivni, a manj popularni sistemi, kot so na primeri MUD-i, pa smo podrobneje že opisali.

Ne glede na razlike med naštetimi storitvami je njihov skupni imenovalac besedilno zaznamovana komunikacija. Zato bržkone ni presenetljivo, da je najnovejše raziskovanje CMC-ja vedno bolj usmerjeno k vprašanju uporabe in pomena jezika. Odpirajo se namreč vprašanja o tem, kateri dejavniki (če sploh obstajajo) so tisti, ki določajo načine uporabe jezika v elektronskem diskurzu. Elektronsko komuniciranje – pisanje prek tipkovnice in branje z računalniškega zaslona – ima mnogo značilnosti govorjenega in pisanega jezika. Podobno kot velja za pogovore prek telefona, je elektronski diskurz posredovan s pomočjo tehnologije, ki nado-

mešča "face-to-face" komunikacijo. Medtem ko je za telefon značilna verbalna komunikacija, poteka računalniško komuniciranje prek besedil. V ospredje tako prihaja multidisciplinaren potencial diskurzivnih študij, še posebej pri obravnavi in pojasnjevanju lastnosti elektronskih diskurzov. Diskurzivna analiza ponuja namreč vrsto primernih prijemov za analizo besedil, saj predpostavlja interaktivno naravo diskurza, katerega pomen in formo umešča skladno z družbenim in kulturnim pomenom, ki prevladujejo v določenem interpretativnem okolju.

Integracija teoretičnih spoznanj in empiričnih ugotovitev o pomenu računalniško posredovane komunikacije pa bi se morala natančneje osredotočiti tudi na vlogo kontekstualnih elementov, ki določajo izbor ter seveda uporabo potencialov modernih tehnologij. Najprej gre tu za lastnosti prostorov in družbenih sfer, v katerih se interakcije z moderno tehnologijo sploh odvijajo. Poleg prostorske določenosti imajo pomembno funkcijo tudi odnosi, ki prevladujejo med različnimi uporabniki moderne tehnologije. Nadalje so odločitve o tem, ali pristopimo ali ne pristopimo k uporabi tehnologije, izraz osebnega interesa, želje in potreb. Izbor določenega medija komunikacije je tako pogojen z namenom, ki ga v procesu komuniciranja želimo doseči. Upoštevanje raznovrstnih dejavnikov, ki zaznamujejo procese interakcij in komunikacij v virtualnem svetu, je zato pri raziskovanju virtualnih potencialov ne le nujno, pač pa že neizogibno. Pred tem pa moramo virtualno kulturo predvsem "demitologizirati". Virtualna kultura je namreč del – in ne popolna alternativa – realne kulture.

#### LITERATURA:

- DAVIS, H. BOYD, BREWER, P. JEUTONNE (1997): **Electronic Discourse: Linguistic Individuals in Virtual Space**. New York: Sunny.
- DIETRICH, DAWN (1997): "(Re)-fashioning the Techno-Erotic Woman: Gender and Textualizy in the Cybercultural Matrix", v: J. G. Steven (ur.), **Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety**, 169–184.
- FERNBACK, JAN (1997): "The Individual within the Collective: Virtual Ideology and the Realization of Collective Principles", v: J. G. Steven (ur.), **Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety**, 36–54.
- GRŽINIČ, MARINA (1996): **V vrsti za virtualni kruh: čas, prostor, subjekt in novi mediji v letu 2000**. Ljubljana: Znanstveno publicistično središče.
- GUNKEL, J. DAVID, GUNKEL, H. ANN (1997): "Virtual Geographies: The New Worlds of Cyberspace" v: **Critical Studies in Mass Communication**, 14/2, 123–137.
- JACKSON, H. MICHELE (1996): "The Meaning of Communication Technology: The Technology - Context Scheme", v: B. R. Burleson (ur.) **Communication Yearbook**, 229–268. London: Sage.
- JONES, G. STEVEN (1997): **Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety**, London: Sage.

- LUTHAR, BREDA (1996): "Analiza medijskih vplivov v semiotični družbi" v: **Teorija in praksa**, 33(2), 181–193.
- LUTHAR, BREDA (1997): "Subjektiviteta skozi tekste v 'družbi tveganja'", v: **Šasopis za kritiko znanosti, domišljijo in novo antropologijo**, XXV/183, 107–130.
- MCLAUGHLIN L. MARGARET, OSBORNE K. KERRY, ELLISON B. NICOLE (1997): "Virtual Community in a Telepresence Environment" v J. G. Steven (ur.), **Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety**, 146–168.
- MITRA, ANANDA (1997): "Diasporic Web Sites: Ingroup and Outgroup Discourse", v: **Critical Studies in Mass Communication**, 14/2, 158–181.
- MORSE, MARGARET (1997): "Virtually Female: Body and Code", v: J. Terry in M. Calvert (ur.) **Processed Lives: Gender and Technology in Everyday Life**, 23–36.
- OBLAK, TANJA (v tisku): Miti v slikah in podatkih: Moderna tehnologija skozi žensko in moško optiko.
- RHEINGOLD, HOWARD (1994): **The Virtual Community: Finding Connection in a Computerised World**, London: Secker and Warburg.
- ROBINS, KEVIN (1996): **Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision**, London: Routledge.
- SHERMAN, BARRIE in JUDKINS PHIL (1992): **Glimpses of Heaven, Visions of Hell: Virtual Reality and its Implications**, London: Hodder and Stoughton.
- ŠKERLEP, ANDREJ (1994): "Komuniciranje v virtualnih svetovih", v: **Časopis za kritiko znanosti, domišljijo in novo antropologijo**, XXI/166–67, 31–48.
- TAMBLYN, CHRISTINE (1997): "Remote Control: The Electronic Transference", v: J. Terry in M. Calvert (ur.) **Processed Lives: Gender and Technology in Everyday Life**, 23–36.
- TERRY, JENNIFER in MELODIE CALVERT (1997): **Processed Lives: Gender and Technology in Everyday Life**. London: Routledge.
- TURKLE, SHERRY (1995): **Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet**. New York: Simon & Schuster.
- ULE, N. MIRJANA (1993): **Psihologija vsakdanjega življenja**. Ljubljana: Znanstveno in publicistično središče.
- VELENA, HELENA (1994): "Kiberseks – ključ vrat zaznavanja", v: **Časopis za kritiko znanosti, domišljijo in novo antropologijo**, XXI/166–67, 123–136.
- WAKEFORD, NINA (1997): "Networking Women and Grrrls with Information/Communication Technology", v: J. Terry in M. Calvert (ur.) **Processed Lives: Gender and Technology in Everyday Life**, 51–66. London: Routledge.
- WALTHER, B. JOSEPH (1996): "Computer-Mediated Communication: Impersonal, Interpersonal, and Hyperpersonal Interaction", v: **Communication Research**, Vol. 23/1: 3–43.
- VAN ZOONEN, LIESBET (1990): "Intimate Strangers? Toward a Cultural Approach of Women and New Media", v: **For Bussines Only: Gender and New Information Technologies**, 32–41.