

## Kiberpsihologija – psihologija kiberprostora: Intrapersonalni in interpersonalni pojavi (2. del)

BOJAN MUSIL

Univerza v Mariboru, Pedagoška fakulteta,  
Oddelek za pedagogiko, psihologijo in didaktiko,  
Koroška 160, SI-2000 Maribor

### IZVLEČEK

Članek predstavlja sklopa zanimanja kiberpsihologije - intrapersonalne in interpersonalne pojave uporabe informacijske tehnologije in interneta. Intrapersonalni pojavi se navezujejo na osnovno komunikacijsko diado človek - računalnik in so opisani skozi procese učenja in adaptacije na internet ter značilnosti računalniško posredovane komunikacije. V ta sklop je prav tako uvrščena problematika prekomerne uporabe - zasvojenosti od interneta. Interpersonalni pojavi so osredotočeni na značilnosti virtualnih skupin in skupnosti in razvoj virtualne družbe oziroma kiberkulture.

*Ključne besede:* kiberpsihologija, psihologija interneta, računalniško posredovana komunikacija, virtualne skupnosti, kiberkultura, zasvojenost od interneta

### ABSTRACT

#### CYBERPSYCHOLOGY - PSYCHOLOGY OF CYBERSPACE: INTRAPERSONAL AND INTERPERSONAL PHENOMENA

The article presents subfields of cyberpsychology interest - intrapersonal and interpersonal phenomena of information technology and Internet uses. Intrapersonal phenomena are attached to communication diade human - computer and are described through processes of learning and adaptation to Internet and characteristics of computer mediated communication. In this subfield is also problem of overuse or Internet addiction placed. Interpersonal phenomena are centred on characteristics of virtual groups and communities and development of virtual society or cyberculture.

*Key words:* Cyberpsychology, Psychology of Internet, Computer Mediated Communication, Virtual Communities, Cyberculture, Internet Addiction

## Učenje in adaptacija na medmrežno okolje (internet)

Internet je svojstveno okolje, zasnovano predvsem na pisani besedi. Vsak začetnik se že na samem začetku uporabe sooči s svojstveno logiko kiberprostora in hipertekstnih vezi kot tudi računalniško posredovano komunikacijo ter se z izkušnjami izuri v kompetentnega uporabnika.

Najbolj izčrpno in poglobljeno se z učenjem in adaptacijo na internet ukvarja James. V okviru predmeta 'Socialna psihologija učenja interneta' (The Social Psychology of Learning Internet) od leta 1995 razvija in razširja hiperdokument (poimenovan Generational Curriculum), ki vključuje gradivo več generacij študentov. V osnovi njihovih dokumentov so samoopazovanja in razmišljanja ob učenju in adaptaciji na računalniški način dela, hkrati pa ta dejavnost ustvarja generacijsko učno skupnost.

Osnovni pristop, ki ga uporablja James v analizi medmrežnih fenomenov, je klasičen socialnopsihološki trodimenzionalni model. Bistvene značilnosti vedenja v kiberpsihologiji vsebujejo namreč tri področja: afektivno, kognitivno in senzomotorično.

Afektivno področje vsebuje motivacijo in emocionalne odgovore. Zakaj 'surfam po mreži', zakaj iščem posameznike, ki imajo podobne interese, osebne poteze ipd., so samo nekatera od vprašanj, ki jih ta komponenta postavlja.

Kognitivne elemente lahko interpretiramo kot posameznikovo pridobivanje znanja skozi učne izkušnje na medmrežju. Računalnik nam je v pomoč pri naših kognitivnih procesih z vnašanjem organiziranosti informacij in novih strategij v pridobivanju znanja in vedenja. Kot primer lahko omenimo multiplnost in fluidnost mišljenja in vedenja, pridobljenega preko medmrežja.

Senzomotorične lastnosti so aktualni biološki odgovori na računalniško, omrežno okolje. Tako strogo hardverska (npr. računalniški zaslon, miška, tipkovnica) kot tudi softverska oprema (npr. operacijski sistem Windows) oblikuje oziroma vpliva na našo vizualno ali avditorno percepcijo, s hardversko opremo pa smo hkrati neprestano v taktilni interakciji.

Na podlagi introspektivnih poročil študentov, njihove analize s pomočjo analize vsebine in trodimenzionalnega pristopa, je James prišel do zanimivih zaključkov.<sup>1</sup> Ugotovil je tri stopnje v procesu adaptacije na Internet: *fokusiranje*, *vpletenost* in *sprejetost* (James, 1995). Stopnje so podobne fazam učenja medmrežnih spretnosti, ki so: *informacijska pismenost*, *avtonomno učenje* in *demokratično vodenje* (James, 1997).<sup>2</sup> Pri učenju in adaptaciji na internet gre za internalizacijski proces. Prva faza je orientirana na dražljaj in je konkretna, posameznik se sooča z učenjem in pomnjenjem medmrežnih lokacij, postopkov, novega besednjaka. Posameznik se osredotoča na sam internet, naloga te stopnje je doseganje informacijske pismenosti. V drugi stopnji je potrebna reformacija posameznikovega načina mišljenja in reorganizacija vrednot, tako da te karakteristike postajajo podobne tistim, ki jih ima sistemski in informacijski

<sup>1</sup> Več o samem postopku in rezultatih lahko najdete na: <http://www.soc.hawaii.edu/~leonj/leonj/leopsy/instructor/computedtext.html>

<sup>2</sup> Oba procesa imata podobne stopnje kot predhodne taksonomske raziskave na temo spretnosti in napak v uporabi knjižnice (James in Nahl-Jamesova, 1987; v James, 1995). Te so: *orientacija*, *interakcija* in *internalizacija*. V prvi stopnji posameznik razvija pripravljenost slediti navodilom in se uči, memorira knjižnične izraze. V stopnji *interakcije* razvija podobna stališča in procese kognicije, kot jih imajo bibliotekarji pri klasifikaciji in operacijah priklica informacij. V zadnji fazi pa posameznik razvije pozitiven odnos do institucije knjižnice in njene misije v družbi ter dojema, kako so znanje in informacija povezani s posameznimi disciplinami.

specialist. Posameznik postaja osebno vpleten v svoje učenje, išče nove informacije, hkrati pa mu raste samozavest v navigaciji interneta. Tretja stopnja je najbolj internalna, saj postaja odnos do interneta kontekstualen in osebni, posameznik ga (pozitivno) sprejema in je motiviran za izvršitev nalog. V tej stopnji je poudarek na kompetentnosti, ki omogoča inventivnost. Posameznik promovira cilje in funkcije sistema in sprejema svojo vlogo pri ohranjanju idej ter po drugi strani razvijanju kreativnosti.

Model učenja in adaptacije na internet iz pričujočih raziskav ima nekatere pomembne posledice v pedagoški praksi. Linova (1996; v James, 1997) opisuje pasivne učence, ki lahko absorbirajo informacije, vendar ne zmorejo identificirati povezav med idejami in pogosto pozabljajo to, kar so se naučili. Za razliko od njih avtonomni učenci uporabljajo najrazličnejše medije, od knjig, elektronskih medijev, omrežnih komunikacij, da dosežejo integrirano in kohezivno razumevanje neke učne teme.

## Računalniško posredovana komunikacija

Kiberprostor in hipertekst sta zanimiva fenomena v razvijanju modela interakcije človek - računalnik, vendar pa je bistvena pridobitev interneta v odprti komunikaciji med uporabniki, ki šele ustvarja pravi socialni potencial medmrežja.

V svetu informacijske tehnologije se uporablja za opis komunikacije preko računalnika besedna zveza *računalniško posredovana komunikacija* (RPK),<sup>3</sup> pod katero lahko razumemo komuniciranje med ljudmi, ki je posredovano preko računalnikov in ne komuniciranje med človekom in računalnikom ali med računalniki samimi (Škerlep, 1994; v ČKZ, 1994). Vsebuje pisno, avdio ali video izmenjavo, ki jo ljudje lahko kontrolirajo z uporabo računalnikov (Gartonova, Haythornthwaitejeva in Wellman, 1998; v Gackenbach, 1998). Namen RPK pripomočkov je povečati skupinsko komunikacijsko okolje z zmanjševanjem geografskih in trenutnih razdalj (Kiesler, Siegel in McGuire, 1984; Kiesler in Sproull, 1992; v Gackenbach, 1998).

Korenine RPK lahko iščemo v samem projektu ARPANET, vendar pa je računalnik postal komunikacijski medij za najširšo publiko šele v drugi polovici osemdesetih let. V tem času so se začele pojavljati prve virtualne skupnosti kot posledica daljšega komuniciranja ljudi med seboj preko RPK, pri čemer so se začeli razvijati pravi medosebni odnosi in občutek pripadnosti oziroma skupnosti.<sup>4</sup>

RPK je različna od omrežno-osnovane komunikacije, ki temelji na hipertekstualnem in hipermedijskem WWW. Ta način računalniške komunikacije uvede glede na tradicionalne medije dvajsetega stoletja (radio, televizija) nov način shranjevanja, dostopa in povratnega prenosa, ne razlikuje pa se v enosmernem toku od sporočevalca k množici sprejemnikov (Škerlep, 1994; v ČKZ, 1994). Razlika med omrežno-osnovano komunikacijo in ostalimi oblikami RPK je razlika med predvajajočimi (enosmernimi) in interaktivnimi (dvosmernimi) mediji. Pri WWW ni hitrih povratnih informacij, kontrole, interakcije. Predstavlja tok informacij, ki jih uporabniki ne morejo spreminjati (brisanje, popravljanje, dodajanje, postavljanje vprašanj) (Gartonova, Haythornthwaitejeva in

<sup>3</sup> Besedno zvezo računalniško posredovana komunikacija (RPK) sem povzel po Škerlepu (1994; v ČKZ, 1994) kot prevod v tuji (angleški) literaturi široko uporabljane *Computer Mediated Communication* (CMC). Nekateri avtorji imenujejo preko računalniških omrežij posredovano komunikacijo tudi *telelog komunikacija* (Ball-Rokeach in Reardon, 1988; v Voiskounsky, 1997). V tej besedni zvezi lahko telelog razumemo kot povezavo preko velikih razdalj.

<sup>4</sup> Kot ena prvih virtualnih skupnosti slovi WELL (Whole Earth 'Lectronic Link), katere korenine segajo v leto 1985.

Wellman, 1998; v Gackenbach, 1998). 'Deskanje' ali 'surfanje' po internetu je domena takšne vrste komunikacije, kjer je v osnovi iskanje informacij in še vedno predstavlja ogromen delež uporabe Interneta.<sup>5</sup>

Prelomno novost v RPK uvede *elektronska pošta* ali *e-mail*, najpomembnejša metoda komuniciranja in razvijanja odnosov po iznajdbi telefona (Suler, 1999). S svojo dvosmernostjo komunikacije omogoča kroženje in razvijanje informacij. Po naravi je podobna navadni pošti (polžji, kot jo nekateri šaljivo imenujejo), vendar je glavna razlika v izjemni hitrosti in enostavnosti izmenjave sporočil. V osnovi je komunikacija eden – enemu.<sup>6</sup>

Nadgradnja elektronske pošte je *poštna lista* (mailing list), ki omogoča komunikacijo enega z mnogimi. Osnovni princip je v tem, da tisti, ki so naročeni na listo, pošljejo svoja sporočila na oddaljen računalnik, kjer je lista locirana, le-ta pa potem pošlje naprej sporočilo na naslove vseh, ki so člani liste. Omogočena je torej komunikacija v večjih skupinah, kar je že prvi korak k nastanku virtualnih skupnosti. Slabost teh list je možnost zasičenosti uporabnikov s sporočili, saj lahko dobijo na ducate sporočil na svoj naslov. To rešuje *konferenčni* skupinski sistem komuniciranja na *USENET-u*, kjer računalnik sporočil ne pošilja na elektronske naslove, temveč jih shranjuje na določeni podatkovni bazi na oddaljenem računalniku, uporabniki pa jih berejo tako, da se priključijo na bazo in izberejo konferenco (ali bolj popularno novičarsko skupino), ki jih zanima.

Elektronska pošta, poštna lista in USENET konference omogočajo komunikacijo, ki ima časovni zamik in ni direktna. Spadajo v tako imenovane *asinhronne načine komuniciranja*. Vendar so se že zelo zgodaj začeli pojavljati v komunikacijski tehnologiji tudi direktni ali *sinhroni načini komuniciranja*, kjer en uporabnik komunicira z drugim tako, da se obema v posebnih pogovornih oknih sočasno izpisuje tipkano sporočilo. Gre torej za način komunikacije v realnem času. Zelo popularna različica takšnega načina je *IRC (Internet Relay Chat)*, ki omogoča, da se skupina uporabnikov z različnih koncev sveta pogovarja v živo preko pisane besede, ki predstavlja mediator komunikacije (Rheingold, 1993).

Naprednejšo obliko sinhronne RPK predstavljajo sistemi *MUD (Multiple Users Dimensions)* ali *Dialog*.<sup>7</sup> Številni raziskovalci jih opredeljujejo kot tekstualno ali socialno osnovano virtualno resničnost. V tekstualno strukturirana virtualna okolja (sobe) se preko medmrežja priključi več udeležencev, ki so v interakciji preko teksta na svojem ekranu. MUD sistemi so neke vrste virtualna realnost, elektronsko predstavljen prostor, ki ga uporabniki lahko obišejo (Curtis, Nichols, 1993; ČKZ, 1994). Bolj sofisticirana oblika so *MOO (MUD Object Oriented)*, tj. objektno orientirani MUD.

<sup>5</sup> Po nekaterih ocenah predstavlja iskanje informacij preko iskalnikov kar 85% uporabe medmrežja (Lawrence in Giles, 1999).

<sup>6</sup> Suler (1999) uporabnike elektronske pošte razdeli v štiri skupine: *zagreteži*, ki preverjajo e-mail najmanj enkrat na dan, pogosto pa tudi večkrat; *redni uporabniki*, ki preverjajo e-mail nekajkrat na teden in pogosto po določenem urniku; *občasni uporabniki*, ki uporabljajo e-mail različno, ponavadi pa ga preverjajo enkrat na teden ali manj; in *novinci*, ki so komajda vstopili v kiberprostor in se šele seznanjajo z uporabo e-maila.

<sup>7</sup> Prvotno je MUD pomenil Multiple Users Dungeon, saj so se ti sistemi razvili iz avanturistične igre '*Dungeons and Dragons*', v kateri več istočasno priključenih udeležencev igra vloge in se zapleta v interakcije, cilj pa je uboj zmaja in odkritje zaklada (Reidova, 1994; v Sempsey, 1997). Številni MUD, ki so na medmrežju, imajo še vedno naravo avanturistične igre, hkrati pa jih je vedno več, ki služijo drugim namenom – druženju, profesionalnemu sodelovanju in poučevanju.

V novejšem času se začenjajo uveljavljati multimedijški načini komuniciranja. Znale so *audio-video konference*, ki za razliko od tekstovne narave prejšnjih sistemov RPK omogočajo komunikacijo na podlagi več perceptivnih modalitet (slušne in vizualne). Uporaba teh sistemov pa je še vedno odvisna od razvoja računalniške tehnologije, saj hitrost in zmogljivost računalnika trenutno še ne omogočata masovne razširjenosti takšne komunikacije.

Posamezni pripomočki dvosmerne RPK so naštet v tabeli 3 in so razdeljeni na asinhrono in sinhrono.

*Tabela 1: Pripomočki za dvosmerno računalniško posredovano komunikacijo na medmrežju*

| Aplikacije dvosmerne RPK |                        |
|--------------------------|------------------------|
| <i>asinhrono</i>         | <i>sinhrono</i>        |
| elektronska pošta        | IRC                    |
| poštna lista             | MUD / MOO              |
| USENET konference        | audio-video konference |

### **Značilnosti RPK in nekatere psihološke posledice**

Virtualni svet oziroma kiberprostor je drugačen od fizičnega sveta, saj je digitaliziranje ljudi, njihovih odnosov in skupin razširilo meje, kako in kdaj so lahko ljudje v interakciji. Hkrati pa je ostal prostor socialnih interakcij in odnosov, saj ljudje na njem dobivajo nove prijatelje, znance, ljubimce in sovražnike (Suler, 1999). Socialna potreba po druženju je ob iskanju informacij eden glavnih motivov uporabe medmrežja, tako da je internet socialni medij (Parks in Roberts, 1997).

Z razvojem tega novega sveta se seveda postavlja vprašanje, ali se kiberprostorska interakcija oziroma odnosi lahko primerjajo s temi iz realnega, fizičnega življenja?<sup>8</sup> Mnogi pripisujejo odnosom, ki so nastali in se vzdržujejo preko RPK, da so trenutni, neresnični in premalo (če sploh) čustveno globoki. Vendar, ali je res tako? Za resnično evaluacijo te hipoteze je potrebno ugotoviti nekatere bistvene značilnosti RPK.

Nekateri edinstveni pojavi, ki so v osnovi oblikovali uporabnikove psihološke izkušnje tega novega socialnega kraljestva, so: *omejene senzorne izkušnje, preseganje časovnih in prostorskih dimenzij ter možnost stalnega dokumentiranja in arhiviranja*.

#### ***Omejene senzorne izkušnje***

Senzorne izkušnje vida, sluha, tipa in njihovih kombinacij so v kiberprostoru omejene. Razvoj hipermedijskih tehnologij sicer omogoča audio-video način komunikacije, ki poskuša zajeti tudi zvočne in slikovne perceptivne kanale v komunikaciji ter jo prikazati bolj praktično in realistično, vendar pa prava fizična interakcija med ljudmi, kot je stisk roke, objem ali poljub, ni možna. Poglavitni sklep je, da vse kar deluje preko RPK, deluje tudi v realnem svetu, vsega iz realnega sveta pa ne moremo prenašati v RPK okolje. Prav ta omejenost senzornih izkušenj v kiberprostoru pa ima tako pomanjkljivosti kot prednosti v primerjavi s fizičnim, realnim prostorom.

<sup>8</sup> Suler (1999) loči med *in-person* in *cyberspace relationship*. Prvi odnos je osebni, iz realnega okolja in zajame občutek fizične prisotnosti, ki pa ni nujno fizična (z nekom si lahko v istem prostoru, vendar ne nujno tudi v fizičnem kontaktu). Kiberprostorski odnos se navezuje na odnos, kjer je posrednik RPK in ni prostorsko omejen.

Človekov glas ter obraz in telo sta v naravnih okoljih bogata s pomeni in emotivnimi znaki. Mehrabian (1981; v Chenault, 1998) loči med neverbalnim in implicitnim verbalnim vedenjem v komunikaciji. Pod prvo skupino bi lahko našteali obrazno mimiko, poze, gibe, geste. Avtor poudarja, da kadar so naše besede v kontradikciji s sporočilom neverbalnih komponent, se naši sogovorniki zanašajo skoraj popolnoma na to, kar delamo in ne na to, kar govorimo.

Prvotne raziskave so poudarjale, da v okoljih RPK ni redundantnih verbalnih znakov (ton glasu in glasnost), neverbalnih znakov (govorica telesa) in kontekstualnih (npr. prostor srečanja, sedežni razpored). RPK aplikacije naj bi dale manj informacij o socialnih karakteristikah (spol, starost, narodnost), osebnih karakteristikah (videz, obleka), socialni poziciji (mesto v hierarhiji moči), saj komunikacija bazira zgolj na pisani besedi (Gartonova, Harthornthwaitejeva in Wellman, 1998; v Gackenbach, 1998). Prav zaradi pomanjkanja drugih znakov je nemogoče razviti pravi odnos ali pa je ta zelo otežen (Berger in Calabrese, 1975; v Chenault, 1998).

Drugačni pogledi pa poudarjajo, da zaradi odsotnosti fizičnih in neverbalnih znakov ne smemo smatrati računalnika kot neosebne ali odtujenega socialnim znakom, ali da znakom, ki jih prenaša, manjka subtilnosti tistih, ki so posredovani v osebni komunikaciji (Lea in Spears, 1995; v Chenault, 1998). Mnogi avtorji namreč ugotavljajo visoko stopnjo socioemocionalnih vsebin na RPK, tudi na organizacijskih in na nalogo orientiranih področjih (Rheingold, 1994; Ord, 1989; McCormick in McCormick, 1992; v Chenault, 1998).

Ta nasprotujoča si pogleda sta si enotna v oceni, da je v RPK manj socialnih znakov in da je najmočnejši interaktivni medij v kiberprostoru *pisana beseda*.

Beseda je seveda element jezika, tega najpomembnejšega znakovnega (simbolnega) sistema, ki oblikuje človekov mentalni proces. Jezik lahko ločimo na oralno in pisno obliko. Oralni vsebuje neformalne oblike, nepravilno sintakso, tudi rimo in ritem, pisni pa sofisticirane fraze, uporabo pasivnega načina in vzročno-posledičnih jezikovnih struktur ter jasnih besednih izbir (Griffin in drugi, 1989; v Voiskounsky, 1997). Pisna oblika ni povezana z ekstralingvističnimi znaki (kot so geste, mimika, obrazno izražanje, intonacija,...), oralna pa ima bogato zaledje prav v teh znakih (Voiskounsky, 1997).

V RPK se pojavljajo značilnosti obeh oblik jezika. Pisna oblika omogoča, da pošiljatelj lahko kontrolira kompozicijo sporočila, ki ga pošilja, in ga lahko popravlja ter znova pošilja. Prav tako imajo sporočila pogosto zapleteno sintaktično strukturo (odvisni stavki, podstavki) in se skozi njih kristalizira razlog same komunikacije.

Pri oralni plati pa pridejo do izraza tudi osebne lastnosti posameznika. RPK lahko vsebuje različne kognitivne stile kot osebna komunikacija, posamezniki imajo različne sposobnosti in spretnosti pisnega izražanja, tako da so nekateri ljudje lahko bolj ekspresivni, subtilni, organizirani ali kreativni v pisni obliki komunikacije. Herringova (1994) loči med spoloma različna stila izražanja na medmrežju, ženske v sporočilih izražajo podporo in so prijaznejše ter razumevajoče, moški pa imajo bolj grob stil. Prav tako igra pomembno vlogo pri pisnem izražanju tudi ustvarjalnost, saj posamezniki, ki komunicirajo preko RPK, sčasoma začnejo razvijati in uporabljati različne znake in paralingvistične kode, pogosto uporabljajo neuradni stil izražanja, kot so uporaba imen, vzdevkov, žargonskih ali slangovskih izrazov ter humora.<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Znana je uporaba takoimenovanih *emotikon*, s katerimi sporočamo svoje čustveno razpoloženje (npr. smileji:) ali: (Obstajajo konsenzualne okrajšave kot: *imho* - in my humble opinion, *irl* - in real life, *brb* - be right back, ipd. Tekst v velikih črkah je enak kričanju v osebnem odnosu. RPK omogoča tudi citiranje prejšnjih izjav.

V RPK je pomembna tudi razmejitev jezika na obliko monologa in obliko dialoga.<sup>10</sup> Narava človeške komunikacije je dialoška izmenjava pogledov in sporočil, monologi pa so naučeni in bolj umetni (nenaravni) načini komuniciranja (Bakhtin, 1984; Wertsch, 1991; v Voiskounsky, 1997). Pogosto se dialog povezuje z demokratičnim stilom, monolog pa z avtoritativnim stilom upravljanja in vodenja.

Zelo značilno za dialoški način je spraševanje in prav neformalni indikator interakcije v RPK je hitrost odgovora - krajši kot je čas v procesu vprašanja in odgovora, večja je verjetnost, da gre za interaktivni razgovor. Monološki način je ponavadi prisoten pri začetnikih RPK, ki pa ponavadi z izkušnjami in kompetenco spremenijo komunikacijski stil v bolj demokratičnega (Voiskounsky, 1997). Monološki način je lahko prisoten tudi v oblikah vprašanj, npr. kadar gre za retorična vprašanja, prošnje in na splošno sporočila, ki ne sugerirajo na odgovor.

RPK pogosto neverbalne znake pretvarja v časovne značilnosti pošiljanja sporočil. Čas je intrinzičen del naše socialne interakcije in časovne informacije v komunikaciji prenesejo pomen preko mnogih stopenj (Walther in Tidwellova, 1995; v Chenault, 1998). Kako hitro nekdo odgovori na poslano sporočilo, ima vpliv na pošiljatelja. Hiter odgovor kaže na interes za komunikacijo. Prav tako naj bi bilo navadno sporočilo, poslano ponoči, percipirano bolj intimno, ponoči poslano na nalogo orientirano sporočilo pa naj bi bilo percipirano manj intimno.

Splošen sklep bi bil, da pri RPK proces oblikovanja vtisa in razvoja odnosa poteka počasneje, saj je zaradi manj znakov samorazkrivanja počasnejši razvoj zaupanja in intimne komunikacije (Lea in Spears, 1995; v Chenault, 1998). Odnosi na medmrežju pa vseeno nastajajo in živijo svoje življenje.

Omejene perceptivne izkušnje in primat besednega komuniciranja v RPK pa imajo nekatere zanimive posledice. Zanimiva je SIDE (Social Identity Deindividuation) teorija, po kateri odsotnost znakov in osebne znanja o komunikacijskem partnerju povzroči, da so nekateri znaki osebnosti v RPK višje vrednoteni, kar vodi v stereotipne predstave o partnerju, ki bazirajo na vsebini jezika RPK sporočil. Ta princip je še kako pomemben pri predstavljanju svoje identitete drugim v kiberprostoru.<sup>11</sup> Walther (1996; v Barak, 1999) govori o posebnih pravilih in normah medmrežne komunikacije, kar ji daje pridih *hiperpersonalnosti*. Posamezniki na internetu imajo tendenco samoprezentacije in vnašanja visoko selektivnih in pristranih (povratnih) informacij drugim o sebi.

Komunikacija samo preko tipkanega teksta omogoča, da lahko predstaviš sebe, dele svoje identitete, lahko prevzameš neko *izmišljeno identiteto* ali pa ostaneš popolnoma *anonimen*. V večini komunikacijskih okolij (e-mail, IRC, MUD) lahko sebe poimenuješ, kakor želiš, v multimedijjskih okoljih pa se lahko predstaviš tudi vizualno preko podob. Svoboda v ustvarjanju kiberprostorske identitete ali njenih delov omogoča raziskovanje in predstavljanje mnogoterih načinov človeške eksistence (Reidova, 1998; v Gackenbach, 1998). V kiberprostoru je mnogo primerov prikrivanja starosti, spola, rase, socialnega statusa, prikriti je možno skoraj vse aspekte identitete (McCrae, 1996; Stone, 1991; v Gackenbach, 1998). Znani so tudi primeri zamenjave spola (Rheingold, 1993; Curtis, 1992; Serpentelli, 1993; Reidova, 1994; Turklejeva, 1995; v Sempsey,

<sup>10</sup> Voiskounsky (1997) omenja tudi *samokomunikacijo* (*self-communication*), ki je proces pošiljanja sporočila na svoj naslov, vendar ne kot kopije poslane pošte. Možni motivi naj bi bili v procesu samoučenja, operacijah pomnjenja, pri vodjih lahko kot komponenta funkcioniranja vodstvene vloge.

<sup>11</sup> Medmrežna interakcija deluje po principu *WYSIWIS* (*What You See Is What I Say*) ali 'kar ti vidiš je kar jaz rečem' (Chernyeva, 1998; v Gackenbach, 1998).

1997), kjer pa prevladujejo moški, ki prevzemajo žensko vlogo (Rheingold, 1993) (Serpentelli, 1993; v Sempsey, 1997).

V skladu s pomanjkanjem zanesljivih znakov sociokulturnega konteksta na medmrežju prihaja do *fragmentacije posameznika* in formiranja fleksibilnih kiberprostorskih aspektov osebnosti (Reidova, 1998; v Gackenbach, 1998). Ti niso prostorsko integrirani, kot so različne vloge v odnosih realnega sveta integrirane v eno fizično obliko, in med njimi so lahko prave disjunktne sile. Pomanjkanje integracije se kaže predvsem v manjši fleksibilnosti interakcije z drugimi kiberprostorskimi osebami. Domet ekspresivnosti kiberprostorskega individuuma je pogosto manjši kot domet posameznika v realnem svetu, saj posamezni aspekt osebnosti deluje v specifični kiberprostorski situaciji kot celovit predstavnik osebnosti in ne zgolj kot del njene raznolikosti.<sup>12</sup>

Fenomen anonimnosti oziroma psevdonimnosti pa ima še dve pomembni posledici - *izenačevanje statusa komunicirajočih in dezinhibicija*.

Na medmrežju ima vsak enako možnost do komuniciranja, ni statusnih, materialnih, rasnih, spolnih ali starostnih omejitev. Kar determinira tvoj vpliv na druge, je tvoja sposobnost komuniciranja, ki vsebuje tudi sposobnost pisanja, vztrajnost, kakovost idej in včasih tehnično poznavanje in znanje (Suler, 1999), pa tudi predhodne izkušnje iz RPK okolij (Adriansin in Hjelmquist, 1991; v Sempsey, 1997) ter stopnja ekstravertnosti (Straus, 1996; v Sempsey, 1997). RPK omogoča ženskam, manjšinam, marginalnim skupinam, da je njihov glas slišan, kar Walther (1992; v Chenault, 1998) definira kot uravnoteževanje participacije. Višjo enakopravnost udeležbe RPK okolij ugotavljajo mnoge raziskave, kar je posledica manjšega normativnega interpersonalnega ali socialnega pritiska v teh okoljih (v Sempsey in Johnston, 2000).<sup>13</sup>

*Dezinhibicija* je eden najpogostejše raziskovanih fenomenov v povezavi z RPK. Če se pojavlja inhibicija takrat, ko je vedenje omejeno s samozavedanjem, anksioznostjo o socialnih situacijah, skrbih o javni evalvaciji (Zimbardo, 1977; v Gackenbach, 1998), nastopa dezinhibicija takrat, ko teh znakov ni ali pa se pojavljajo nasprotni. Prentice-Dunn in Rogers (1982; v Gackenbach, 1998) jo smatrata kot produkt reduciranega javnega samozavedanja, kar vodi v manjšo skrb glede sodb s strani drugih (Fenigstein, Scheier in Buss, 1982; v Gackenbach, 1998). V povezavi s posameznikovim vedenjem na medmrežju lahko dezinhibicijo smatramo kot vedenje, ki je manj inhibirano v primerjavi z vedenjem v realnem življenju (Joinson, 1998; v Gackenbach, 1998). Je vedenje, ki je povezano z redukcijo skrbi ob samoreprezentaciji in sodbah drugih.

Številne raziskave potrjujejo, da so posamezniki manj inhibirani v RPK interakciji kot pa v realnem, življenjskem okolju (Sempsey in Johnston, 2000). Vendar pa je bilo ugotovljeno, da tudi pri uporabi avdiovizualnih RPK pripomočkov ostaja stopnja dezinhibicije visoka, tako da je poleg anonimnosti pomemben faktor tudi odsotnost fizičnih povračilnih ukrepov (Serpentelli, 1993; v Sempsey in Johnston, 2000) (Rheingold, 1993).

<sup>12</sup> *Fragmentacija* ali *večplastnost* kiberprostorske osebnosti lahko povežemo z individualizacijo oziroma pluralizacijo življenjskih stilov, ki se pojavlja vzporedno z informatizacijo družbe (Döring, 1999). Višji standard, višje potrebe, boljše načrtovanje družine in povečanje zaposlenosti žensk so faktorji, ki prispevajo k temu, da so nekdanji enolični življenjski stili postali mnogo ali brezmejno raznoliki. Prav postmoderne teorije izhajajo iz tega, da ne obstaja en in edini način življenja in mišljenja, ampak obstajajo različni življenjski stili, konstrukti in teorije realnosti, katerih integracija se dosega preko priznavanja raznolikosti pogledov in ne preko priseganja na eno skupno in univerzalno prepričanje, izraženo skozi stavek, besedo ali splošni konsenz.

<sup>13</sup> Compton in Flint (1992; v Sempsey in Johnston, 2000) sta v računalniškem okolju ponovila Aschev (1956) eksperiment konformnosti in ugotovila manjšo stopnjo konformnosti v RPK okoljih.

Efekt dezinhibicije je lahko dvosmeren. Včasih posamezniki v RPK brez zavor izrazijo neprijazno potrebo ali emocijo, po drugi strani pa lahko iskreno in odprto govorijo o osebni, intimni stvari, o kateri se v realnem, fizičnem okolju izogibajo pogovarjati.<sup>14</sup>

Najpogostejše poimenovane negativne plati dezinhibicije so *plameni* (iz ang. flames), ki so sovražne medmrežne izmenjave, pogosto javno usmerjene (Dery, 1994; v Chenault, 1998), nenadni, pogosto pretirani izpadi jeze, vulgarnosti in žalitev (Danet, 1997; v Chenault, 1998). Pogosto so takšni množični napadi odziv na pogled ali mnenje v sporočilu, ki ga posameznik pošlje skupini (npr. na poštinih listah, Usenet konferencah oziroma novičarskih skupinah). Sovražna komunikacija oziroma plameni se 4-krat bolj pogosto pojavljajo v RPK kot v realni interakciji (Dyer, Green, Pitts, Millward, 1995; v Chenault, 1998), vendar so nasplošno tudi v RPK redki.<sup>15</sup>

Pozitivni vidik dezinhibicije predstavlja *samorazkrivanje*. RPK zaradi pomanjkanja sociokulturnih, osebnostnih in fizičnih znakov ustvarja okolje, kjer je manjša socialna inhibicija, tako da lahko ljudje hitreje začnejo govoriti o bolj intimnih stvareh. Sklep bi bil, da kljub temu, da je RPK manj osebna, lahko zmanjša socialno distanco (Sempsey in Johnston, 2000). Za to pa je prav tako pomemben socialni motiv uporabe medmrežja ter dejstvo, da s preseganjem prostorskih in časovnih razdalj lažje najdeš nekoga, s katerim imaš skupen interes.

Dezinhibicija ima uporabne vidike pri samem iskanju informacij, v izobraževanju in raziskovanju ter elektronski trgovini (Joinson, 1998; v Gackenbach, 1998). Posameznik se lažje odloča iskati potencialno ogrožujoče informacije na medmrežju (kot so skupine za samopomoč), lažje se vključuje v razprave in izmenjave mnenj ter pogledov. Ljudje tudi raje naročajo in kupujejo stvari, ki jih verjetno v realnem, fizičnem življenju ne bi zaradi skrbi o sodbah drugih ljudi.

### *Preseganje časovnih in prostorskih ovir*

Nekateri smatrajo, da je čas na internetu kondenziran (Suler, 1999). Hitra migracija po kiberprostoru je enostavna, tako da je potovanje hitro. Ker je subjektivni občutek časa povezan s stopnjo spremembe v svetu, v katerem živimo, je v kontekstu hitro spreminjajočega se kiberprostora izkušnja časa pospešena.

Prostorska oddaljenost nima vpliva na to, kdo lahko komunicira s kom preko RPK. Med dvema uporabnikoma medmrežja, ki živita na povsem različnih koncih sveta, je največja ovira predvsem znanje istega jezika ali pisne sposobnosti in spretnosti. Pomemben fenomen premagovanja prostorske oddaljenosti je *teleprisotnost*, tj. stopnja, do katere člani neke interakcije dobijo vtis prisotnosti v istem prostoru, kljub temu da so iz oddaljenih, povsem ločenih koncev (Muhlbach, Bocker in Prussog, 1995; v Gackenbach, 1998). Minsky (1980; v Biocca, 1997) jo definira kot iluzijo prisotnosti na oddaljeni lokaciji.

Kiberprostorsko interakcijo lahko umestimo glede na koncept časa in prostora interakcije, ki je predstavljen v tabeli 4.

<sup>14</sup> Holland (v Suler, 1999) podobne pojave, ki so posledica dezinhibicije, vidi kot posledico *internetske regresije*, ki nastopi zaradi transfernih reakcij ljudi do računalnikov. V kiberprostoru uporabniki vidijo računalnik kot človeka in druge ljudi kot manj človeške, kar rezultira v seksualnih in agresivnih izpadih.

<sup>15</sup> Plameni pogosto predstavljajo manj kot 5% komunikacije v RPK (Lea in drugi, 1992; v Chenault, 1998).

Tabela 2: Koncepti časa in prostora interakcije (po Johansemu, 1988; v Gackenbach, 1998)

|                  | Isti čas              | Različen čas           |
|------------------|-----------------------|------------------------|
| Isti prostor     | sinhrono / solocirano | asinhrono / solocirano |
| Različen prostor | sinhrono / ločeno     | asinhrono / ločeno     |

*Sinhrona solocirana interakcija* je najbolj tradicionalna za skupine, kjer gre za realna srečanja (iz oči v oči). Vsak udeleženec mora biti v istem prostoru in v istem časovnem obdobju. *Asinhrona solocirana interakcija* je možna v skupinah, ki delujejo v istem prostoru, vendar je njihova osebna medsebojna komunikacija minimalna. Takšno komunikacijo lahko ilustriramo z delavci nekega podjetja, ki komunicirajo preko pannonov, oglasnih desk.

Naslednja dva tipa interakcije pa sta omogočena prav z RPK tehnologijo: *sinhrona ločena* in *asinhrona ločena interakcija*. Pri prvi obliki je zahtevan pogoj istega časovnega obdobja (IRC, MUD, avdio-video konference), pri drugem pa ni časovno-prostorskih omejitev (e-mail, poštna lista, USENET konference). Pri prvi obliki je stopnja teleprisotnosti višja.

Nepomembnost časovnih in prostorskih ovir je pomembna za ljudi, ki imajo edinstvene interese in potrebe (kot npr. skupine za samopomoč), saj lahko tako srečajo in komunicirajo s podobnimi ljudmi. Prav tako okolje kiberprostora omogoča *dostop do številnih odnosov*, saj posameznik lahko enostavno komunicira z množico še tako raznolikih ljudi.

Odnosi z drugimi preko RPK so lahko različni in njihove značilnosti lahko operativno ugotavljamo s pomočjo značilnosti RPK *zvez med člani*. Po Gartonovi, Haythornthwaitejevi in Wellmanu (1997) (1998; v Gackenbach, 1998) je njihova intenzivnost indikator bližine, intimnosti, povezanosti med parom akterjev RPK. Lahko variirajo po vsebini, smeri in moči. Po moči so lahko šibke ali močne. Prve so neredne, manj pogosto se ohranjajo in vzdržujejo ter implicirajo na neintimno povezavo. Močne pa so ponavadi kombinacija intimnosti, samoodkrivanja, vzajemnega vračanja uslug in pogostejši je kontakt med akterjema. Več kot določena zveza pokriva različnih aspektov odnosa, bolj lahko govorimo o njeni multipleksnosti. RPK naj bi uspešno podpirala tudi močne, multipleksne vezi in z njimi izmenjavo instrumentalnih, socialnih in emocionalnih komponent interakcije.

Kot edinstvena značilnost časa v kiberprostoru je tudi njegova vloga indikatorja globine interakcije na podlagi zamude odgovora na sporočilo ali dela dneva, v katerem je bilo sporočilo poslano. V tej vlogi služi kot neverbalni znak komunikacije (Walther in Tidwell, 1995; v Chénault, 1998).

### ***Možnost stalnega dokumentiranja in arhiviranja***

Že predhodno je bilo izpostavljeno, da večina kiberprostorske interakcije bazira na pisani besedi. Virtualni govor in akcija sta spontana in neposredna kot tradicionalni socialni govor, vendar tudi neizbrisljiva kot pisava (Reidova, 1998; v Gackenbach, 1998). Mnoge aktivnosti na internetu, tudi sporočila elektronske pošte ali pogovorne seanse, lahko posnamemo in arhiviramo v računalniški dokument. Za razliko od interakcij v realnem življenju lahko imamo v kiberprostoru stalen arhiv naših odnosov, kaj je bilo povedano, komu, kdaj. Ker vse interakcije bazirajo na dokumentih, lahko celo izvedemo, da so odnosi med ljudmi dokumenti, ki jih lahko za stalno ohranimo (Suler, 1999).

## Zasvojenost od interneta - kiberprostorska zasvojenost?

Veliko raziskav kaže, da nekateri uporabniki medmrežja preživijo toliko časa na kiberprostoru, da to vpliva na njihovo osebno in profesionalno življenje. Preprostost dostopa, možnost širokega spektra različnih medosebnih povezav, hiperpersonalna narava medsebojnih odnosov, neinhbirajoča narava interakcije so samo nekateri od možnih faktorjev, ki medmrežno okolje naredijo nekaterim ljudem preveč privlačno (King, 1996). Zaradi tega je mnogo raziskovalne energije usmerjene na področje raziskovanja prekomerne uporabe ali zlorabe interneta.

Prvi, ki je uporabil termin *motnje internetske zasvojenosti* (*Internet Addiction Disorder*), je bil Goldberg (1996) in je z njim opisal patološko kompulzivno uporabo Interneta. Sam Goldberg je skovanko vzel za šalo, kot potegavščino, vendar se je njena uporaba hitro razširjala in dobivala vedno več pravega znanstveno raziskovalnega naboja. Goldberg je kasneje poskušal termin vključiti v *patološko uporabo računalnika*, širšo kategorijo, kjer je problematična uporaba katerekoli aspekta računalnika in torej vključuje tudi uporabo, ki po svoji naravi ni socialno interaktivna<sup>16</sup> in povzroča motnje v posameznikovem poklicnem, akademskem, socialnem, delovnem, družinskem, finančnem, psihološkem ali fiziološkem funkcioniranju (Goldberg, 1996; King, 1996).

Motnja internetske zasvojenosti je v osnovi povezana s patološko uporabo računalnikov v socialni interakciji. Patološkost pri definiranju (katerekoli) zasvojenosti je že v osnovi problematična, saj predpostavlja dihotomne enote kot zdravo-nezdravo, normalno-nenormalno. In kaj je tisti faktor, indikator, norma ali meja, ki loči zdravo in nezdrave uporabe interneta?

Količina ur na dan ali teden, ki jih posameznik preživi na internetu, je v mnogih raziskavah eden izmed indikatorjev internetske zasvojenosti. Vendar njihova velikost variira - Brenner (1997; Gackenbach, 1998) navaja 19 ur na teden, Youngova (1996) 38 in več ur na teden. Mnoge raziskave poudarjajo pomembne značilnosti zasvojenec, kot so - populacija je predvsem moška, pojavljajo se problemi pri delu ali v šoli zaradi uporabe interneta, prav tako se pomembni drugi v posameznikovem življenju pritožujejo zaradi prekomerne uporabe interneta (Brenner, 1996; Thompson, 1996; Egger, 1996; v King, 1996). Youngova (1996) ugotavlja, da skupina zasvojenec detektira probleme na akademskem, interpersonalnem, finančnem, poklicnem področju ter manj na fizičnem. Večjo težo imajo bolj interaktivni, dvosmerni in sinhroni kanali RPK (IRC, MUD) (Young, 1996). Prav tako pa raziskave kažejo (Young, 1996; Brenner, 1997), da so zasvojenci relativni začetniki v internetu - po Youngovi (1996) jih več kot 80% uporablja Internet manj kot eno leto. To je lahko posledica tega, da stari uporabniki ne sodelujejo v takšnih ali podobnih raziskavah, saj je Internet že tako integriran v njihovo vsakdanje delo in življenje, da njegove uporabe ne percepirajo kot problematične.

<sup>16</sup> Ajayi (1995; v Gackenbach, 1998) vidi prekomerno uporabo medmrežja - zasvojenost od interneta kot odraz tega, da vedno več časa preživimo s tehnologijo in ne z ljudmi. Spada med tehnološke, tj. nekemične, vedenjske zasvojenosti, ki vključujejo interakcijo človeka in stroja ter so lahko pasivne (gledanje TV) ali aktivne (igranje računalniških iger).

Prav tako kot je lahko zasvojenost od interneta segment širših kategorij, nekateri razločujejo različne aspekte same Internetske zasvojenosti - zasvojenost od kiberseksa, kiberprostorskih odnosov, mrežne kompulzije, informacijska obremenitev in računalniška zasvojenost (COLA, 1998-1999). Pri prvih gre za zasvojenost od pogovornih kanalov v zvezi s spolnostjo in pornografijo, pri drugih od odnosov in interakcij, vzpostavljenih preko RPK kanalov, kompulzije se navezujejo na medmrežne hazardne igre in nakupovanje, informacijska obremenitev s kompulzivnim deskanjem podatkovnih baz in slednje - računalniška zasvojenost z obsesivnim igranjem interaktivnih, omrežnih računalniških iger.

Suler (1999) smatra razlikovanje med normalno in ekscenno uporabo interneta kot iluzorno (podobno kot vse definicije zasvojenosti). Če je namreč človek popolnoma zaposlen z neko aktivnostjo, se ji predaja in porabi ogromno časa zanjo, je to lahko umik na področje učenja, kreativnosti in samoekspresije. Resnična patologija uporabe interneta bi bila takrat, ko bi se posameznikov svet skrčil na aktivnost zasvojenosti in bil disociiran z realnim življenjem. Dokler pa je integracija z realnim življenjem, njegova uporaba ni problematična.

## Od virtualnih skupnosti do kiberkulture

Komunikacija na medmrežju ni ostala v okviru osnovne diade dveh uporabnikov, ampak se je razvoj RPK razvil od interakcije eden - enemu, eden - mnogim, do mnogi - mnogim. Rheingold (1993) vidi bistvo RPK kot medijske tehnologije ravno v njegovi možnosti komunikacije mnogih z mnogimi.

Podobno kot so predhodni mediji (telegraf, telefon, radio, televizija) razbili socialne meje, ki so odvisne od časa in prostora, so RPK mediji načeli meje dojemanja identitete posameznika ter njegove pripadnosti v skupini. Konsistentna uporaba mreže interakcij med posamezniki je začela rojevati prve fenomene kiberprostorskih skupnosti.

V socialnih znanostih ima termin *skupnost* na stotine različnih definicij, ki so mnogokrat bolj rezultat vpliva vrednotnih sodb ali političnih, ideoloških nazorov, kot pa znanstvenega zaključevanja. Nekatere kvalitativne in kvantitativne analize so izkristalizirale bistvene značilnosti definicij *skupnosti* (Hillery, 1955; Poplin, 1979; v Hamman, 1997). Sociološki termin *skupnosti* torej zajema (i) skupino ljudi (ii) v socialni interakciji, ki (iii) imajo nekatere skupne vezi med seboj in drugimi člani skupine in (iv) bivajo na istem prostoru vsaj za nekaj časa. Nekoliko razširjeno definira *skupnost* Etzioni (1993; v Raville, 1998) - skupnost zahteva bivanje na istem prostoru za nekaj časa, videvanje istih ljudi, spoznavanje lokalne realnosti, deljenje skupnih izkušenj. Skupnost zahteva tudi medsebojno deljenje kulture, kar vključuje socialne vrednote, jezik, vedenjske norme. V bolj globokem smislu vodi v poglobljanje občutka intimnosti med ljudmi.

Veliko klasičnih in tudi novejših socioloških avtorjev se strinja v oceni, da je modernizacija družbe imela za neposredno posledico izgubo skupnosti (Marx, Durkheim, Lyon; v Hamman, 1997). Oldenburg (1991; v Hamman, 1997) vidi razlog izginjanja skupnosti v izginjanju *tretjega okolja*, ki je pomembno v vsakdanjem življenju posameznika takoj za domom, kjer živimo, ter službo, kjer delamo. V njem srečujemo člane naše skupnosti na nevtralnem ozemlju, saj jih sprejemamo ne glede na njihov socialnoekonomski status. Po Oldenburgu (1991; v Hamman, 1997) je *tretje okolje* osrednji prostor neformalnega javnega življenja (kot so gostilne, bari, cerkev, ipd.) in so nujni za rojstvo skupnosti, saj so posamezniki v interakciji z drugimi, spoznavajo skupne korenine in sklepajo nove vezi.

V modernih družbah je opaženo izginjanje tradicionalnih *tretjih okolij*.<sup>17</sup> Dandanes so ljudje raje doma, kar je razvidno v masovnem porastu industrije za domačo uporabo (*home entertainment industry*). Ker izginjajo tretja okolja, ki bi bila enostavno dostopna

<sup>17</sup> V Ameriki je poraba alkoholnih pijač v gostinstvu padla z 90% v 40. letih na 30% v današnjem času. To demonstrira dejstvo, da se je zmanjšalo število barov, pubov in drugih tretjih okolij, v katerih se tradicionalno konzumira alkohol. Podoben, vendar manj drastičen upad porabe alkohola, je bil opazen tudi v Veliki Britaniji. Prav tako se je zmanjšalo število ljudi, ki obiskujejo cerkve, za kar raziskave ugotavljajo, da se dogaja takrat, ko izginjajo druga tretja okolja (Oldenburg, 1991; v Hamman, 1997).

večini populacije, mnogo ljudi, predvsem višje izobraženih in bolje finančno pre-skrbljenih, išče prostor druženja preko RPK tehnologije (Hamman, 1997). Virtualna tretja okolja so dokaj nove formacije, ki jih lahko poimenujemo *virtualne skupnosti*. Njihov pojav je deloma posledica želje po skupnosti, ki je nastala kot posledica dezintegracije tradicionalnih skupnosti po vsem svetu (Rheingold, 1993).

Skupnosti, ki se pojavljajo v kiberprostoru, nimajo nujno razpoznavne geografske lojalnosti, kar je razlika glede na tradicionalne skupnosti.<sup>18</sup> Po Holmesu (1997; v Raville, 1998) spadajo v skupino *abstraktnih skupnosti*, ki se nanašajo na tista združenja ljudi, katerih medsebojni odnosi so karakterizirani z bolj abstraktnimi oblikami integracije, kot jih najdemo v realnih skupnostih.

Značilnost *virtualnih skupnosti* je, da je interakcija med člani običajno posredovana preko teksta na računalniških zaslonih. Druga značilnost je, da lahko povečajo interakcijo med posamezniki in istočasno povečajo tudi avtonomnost vsakega člana skupnosti. Pogosto dajejo prostor novim izkušnjam in analizirajo izkušnje iz vsakdanjega življenja ter mnogim dajo občutek osvoboditve, navdušenja, anonimnosti in zabave.

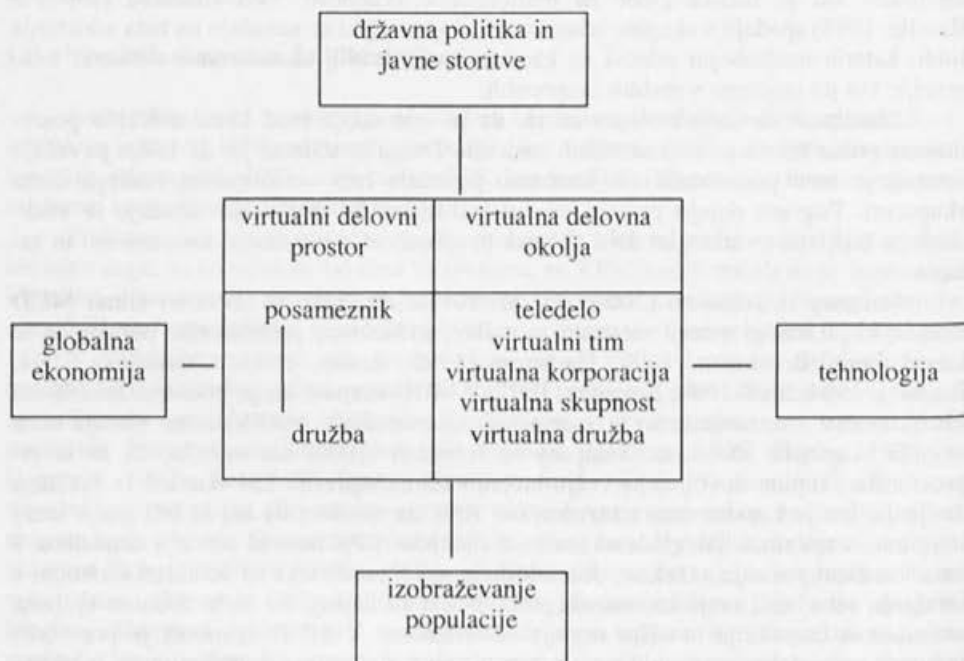
Sempsey in Johnston (2000) sta raziskovala dinamiko in socialno klimo MUD skupin, ki jih mnogi avtorji smatrajo za najbolj indikativne predstavnike porajajoče se kiberkulture (Bruckman, 1992; Carlstrom, 1992; Roush, 1993; Cherneyeva 1994; Reidova, 1994; Snell 1994; Sempsey, 1997).<sup>19</sup> MUD skupine imajo podobne značilnosti kot skupnosti - sestavljene so iz vsaj nekaj posameznikov, med katerimi obstaja neka stopnja skupinske identitete. Sempsey in Johnston (2000) sta odkrila, da te kiberprostorske skupine dovoljujejo večjo stopnjo samoekspresije kot skupine iz realnega življenja, kar je konsistentno z raziskavami RPK na splošno, da naj bi bili ljudje manj inhibirani v teh situacijah glede na realno življenjske. RPK namreč ustvarja atmosfero, v kateri se člani počutijo zaželeni, dobrodošli in nekaj posebnega ter so hkrati svobodni v izražanju sebe, tudi svoje intimnosti, preko besed ali dejanj. Na to še dodatno vplivata anonimnost interakcije in višja stopnja neodvisnosti. V MUD skupinah je prav tako prisotna večja stopnja raznolikosti in sprememb v notranjem funkcioniranju in aktivnostih, kar se odraža v inovativnosti posameznih članov. Ker so MUD okolja samo-selektivna, bazirajo na prostovoljnosti članstva in nastajajo ponavadi zaradi skupnega interesa, je potreba po formalnosti in strukturiranosti ter eksplicitnosti pravil in sankcij nižja. Člani imajo namreč jasne koncepte o funkcioniranju skupine in njihovem mestu v njej in tisti, ki z notranjo skupinsko dinamiko niso zadovoljni, lahko enostavno zapustijo to okolje. Prav tako ni tako opazna hierarhija moči v teh skupinah.

V kiberprostoru nastajajo različne skupnosti iz različnih nagibov. Prav skupni interes je ključna točka nastajanja in razvoja virtualnih skupnosti. Prvotno so bile najbolj razširjene kibergrupnosti delovnih organizacij ali profesionalnih združenj. Dandanes so prisotne medmrežne skupnosti v realnosti obstoječih geografskih skupnosti, strokovnih, poklicnih ali znanstvenih asociacij, skupnih hobijev ali življenjskih stilov, religije, filozofije ali politične orientacije, določenih socialnih, etničnih ali ekonomskih zadev, konvencionalnih formalnih delovnih organizacij (Intranet) ali združenj podjetij, ki imajo strateške medsebojne odnose (Extraneti).

<sup>18</sup> Licklider in Taylor, vodilna raziskovalca pri ARPA, sta leta 1968 predpostavila interaktivne omrežne skupnosti, ki bodo vključevale geografsko ločene člane, včasih združene v manjše skupine in včasih delujoče posamezno. Te skupnosti bodo skupnosti skupnega interesa in ne skupne lokacije. (Rheingold, 1993)

<sup>19</sup> MUD so živi laboratoriji za proučevanje fenomenov v virtualnih skupnostih (Rheingold, 1993).

*Virtualne skupnosti* lahko umestimo v okvir virtualne družbe (Igbaria, Shayo in Olfmanova, 1998; v Gackenbach, 1998). Na razvoj virtualne družbe lahko gledamo organizacijsko preko virtualnega delovnega prostora. Ta je razpet na kontinuum med posameznikom in celotno družbo. Pri vsaki vmesni fazi razvoja skupine se pojavljajo značilna delovna okolja - od *teledela* pri posamezniku, *virtualnih timov*, *korporacij* in *skupnosti* do *virtualne družbe*. Shematično je to prikazano na sliki 1.



Slika 1: Okvir virtualne družbe (po Igbaria, Shayo in Olfmanova, 1998; v Gackenbach, 1998)

*Teledelo* ali delo na daljavo, delo doma je v porastu zaradi zahtev samih zaposlenih (fleksibilni delovni čas in možnosti), organizacije (večja produktivnost in prilagajanje dela starejšim zaposlenim) in družbe (manj prometa in manj težav z onesnaževanjem). *Virtualni tim* se pojavlja predvsem v okoljih, kjer neka skupina dela na specifični, visoko zahtevni nalogi ali cilju, vendar narava dela ne zahteva od članov prisotnosti v istem prostoru ali dela v istem času. *Virtualne korporacije* zahtevajo fleksibilna, agilna okolja delovnih organizacij, ki lahko presegajo državne ali kontinentalne meje in omogočajo večji skupini ljudi učinkovito koordinirati napore, vire in naloge za doseg organizacijskih ciljev. *Virtualne skupnosti* združujejo različne aspekte, ki celoviteje posegajo v življenje njenih članov, saj se pri njih začenja razvijati občutek pripadnosti in povezanosti skupnosti. Na najvišjem nivoju razvoja skozi organizacijsko prizmo je *virtualna družba*, ki zajema najširši spekter človekovega bivanja v socialnem okolju.

*Kiberkultura* je centralni pojem virtualne družbe. Po Clarku (1997) kultura obstaja takrat, ko skupina ljudi izraža kohezivnost skozi skupne vrednote, jezik, rituale in ikone. *Kiberkultura* se v tem pogledu nanaša na skupino ali skupine ljudi, ki dosegajo to kohezivnost preko informacijske infrastrukture. Je zbirka kultur in kulturnih produktov, ki obstajajo in/ali so možni z uporabo interneta, kot tudi pripovedovanja o teh kulturah

in kulturnih produktih (Silver, 1997). Hkrati se *kiberkultura* neprestano razvija skladno s spremembami in razvojem gonilnih sil virtualnega delovnega prostora.

Na formiranje virtualne družbe in kiberkulture vplivajo naslednje gonilne sile: *globalna ekonomija, državna politika in javne storitve, tehnologija in izobraževanje populacije* (slika 1).

Svet je že pregovorno v procesu globalizacije, politične spremembe so razbile dihotomijo Vzhod - Zahod, pojavljajo se ekonomske integracije (EU, NAFTA, ASEAN), ki preraščajo tudi v politične asociacije, saj paradigma države na strogo nacionalni bazi izgublja svoj pomen. Elektronsko poslovanje, ki ne pozna meja, je v vrtočavi rasti. V svetu globalne ekonomije in politike naj bi bila vloga države in javne sfere vzpodbujati rast informacijske infrastrukture in tehnologije v družbi, saj se le tako ohranja konkurenčnost. Informacijska tehnologija postaja uporabna za najširše množice, nižajo se stroški in večja zmogljivost, multimedijske aplikacije odpirajo povsem nova vrata zaznavanja in komuniciranja.

Vendar se največje razlike pojavljajo v socialnih vidikih informacijske tehnologije. Enakost statusa participacije na medmrežju je vprašljiva v širšem sociokulturnem kontekstu. Demografsko gledano namreč velja stereotip, da so povprečni uporabniki interneta bogatejši, višje izobraženi mladi in pogostejše moški kot pa generalna populacija (Broudette, 1997; Morahan-Martinova, 1998; v Gackenbach, 1998).

Internet ni popolnoma demokratičen medij, saj je dostop omejen s finančnimi ovirami. V svetu elektronskih medijev je prisotno pisanje o problemu dveh skupin, tistih, ki imajo dostop do Interneta (*Internet have*), in tistih, ki ga nimajo (*Internet have-not*) (Morahan-Martinova, 1998; v Gackenbach, 1998). Pesimistične perspektive naglašajo lastno zakonitost tehničnega razvoja, ki ni prav nič naravnana na osvoboditev človekovih potreb in reševanje socialnih problemov, ampak se kali v prvi vrsti preko ekonomskih interesov in ideologije moči - pogosto na račun človekovih vrednot (Döring, 1999). Elite namreč poskušajo svoje potenciale moči in znanja razširiti preko nove tehnologije, večina prebivalstva pa ostaja v pomanjkanju denarnih (finančnih) virov, iz aktivnega omrežnega življenja (in s tem tudi vse bolj iz družbenega življenja) pa izginja prava tehnična kompetenca in možnost raznolike uporabe. Razvija se dihotomni svet informacijsko pismenih in informacijsko nepismenih.

Po drugi plati pa Gates (1995; v Döring, 1999) zastopa optimistično varianto, po kateri se globalno ekonomske razlike med razvitim in manj razvitim svetom v dobi informatizacije ne večajo, ampak manjšajo - manj razviti lahko namreč brez vmesne stopnje industrializacije takoj vstopijo v informacijsko dobo in ekonomsko konkurirajo razvitemu svetu. Tako se razvija svet vsesplošne blaginje, pretoka znanja in vedenja.

S starostjo je povezan stereotip, da so starejši na splošno tehnofobi. Populacija starejših naj bi predstavljala 1% vseh uporabnikov medmrežnih storitev (Philbeck, 1997). Vendar pa je pomemben podatek, da starejši v povprečju uporabljajo računalnik več ur na teden kot katerakoli druga starostna skupina<sup>20</sup>. Hkrati predstavljajo najhitreje rastočo skupino uporabnikov interneta (Sorensoj; v Philbeck, 1997), uporaba računalnika med starejšimi pa naj bi se od leta 1990 dalje v vsakem letu povečala za 15 % (Adler, 1996; v Philbeck, 1997). Uporaba interneta naj bi starejšim na splošno izboljšala življenje, saj jih ohranja pozorne, daje možnost izobraževanja, zmanjšuje osamljenost, saj lahko spoznavajo nove ljudi ter širijo svoje socialno življenje<sup>21</sup>.

<sup>20</sup> Starejši naj bi uporabljali računalnik 12, odrasli moški in študentje 9, ženske in najstniki 7 ter otroci, mlajši od 13 let 5 ur na teden (Odlin, 1996; v Philbeck, 1997).

<sup>21</sup> Uporaba interneta naj bi reducirala osamljenost in stopnjo suicidalnosti med starejšimi (Rigdon, 1994; v Philbeck, 1997).

Negroponte (1995; v Döring, 1999) vidi trenutno razliko med mladimi in starejšimi uporabniki kot pozitivno. Naraščajoče število tehnoloških analfabetov predvsem starejše generacije je predvsem pozitivna pridobitev, saj se s tem končno vzpostavlja ravnotežje - boljša tehnična kompetenca mladim omogoča, da sodelujejo pri mehanizmih družbene moči in privilegijih starejših ter pridobivajo vedno večji družbeni vpliv.

Zastopanost žensk na medmrežju je še vedno nižja kot zastopanost moških, kar je lahko posledica različne socializacije in stališč do računalniške tehnologije ter njene uporabe. Pomembno vlogo imajo stereotipi iz otroštva, katere igrače uporabljajo deklice in katere fanti. Če so bile prvotne računalniške igre v 80. letih biseksualne narave, so se konec 80. in v začetku 90. pojavile igre, ki so bile v svoji interaktivni reprezentaciji bolj agresivne in so propagirale 'macho' stereotip moškega, kar je bilo bolj atraktivno za moški spol (Shade, 1993; v Seyedi, 1999) (Morahan-Martinova, 1998; v Gackenbach, 1998). Moški imajo tudi več interakcij preko interneta glede na število in dolžino, prej začnejo komunicirati in so v večji moči kontrole nad situacijo oziroma komunikacijo (West in Garcia, 1988; v Sannicolas, 1997) (Herringova, 1993).<sup>22</sup>

Stanje glede razlik med spoloma v uporabi interneta se v zadnjih letih popravlja,<sup>23</sup> vzpodbuden je tudi podatek, da so med spoloma manjše razlike med stališči do računalnika pri mlajši generaciji glede na starejšo (Dell Computers, 1993; McKenna, 1997; v Gackenbach, 1998).

Glede na vse pomembne populacijske faktorje postaja pomembno izobraževanje, saj dobiva informacijska pismenost v svetu pomen tega, kar je nekoč imela navadna pismenost. Seznanjanje z informacijsko tehnologijo in učenje omogoča hitrejši razvoj informacijske pismenosti in spretnosti ter v končni fazi kompetentnosti, kar je pomemben dejavnik zadovoljstva v kiberprostoru in razvoja kiberkulture.

Seveda dajejo optimistični pogledi (Gates, Negroponte) kot tudi kritični - pesimistični pogosto zelo enodimenzionalne analize, ki komaj diferencirajo različne socialne kontekste uporabe medmrežja, prav tako ne upoštevajo raznolikih vzorcev njegove uporabe.<sup>24</sup> Zagotovo velja, da se bodo pogledi in interpretacije tako eni kot drugi pojavljali tudi v bodoče in enotni smo lahko v oceni, da so pri dandanšnjem stanju informacijske tehnologije in interneta nastopile globoke in globalne spremembe, ki bodo vplivale na prihodnji razvoj in ki jih že dolgo ne moremo več ustaviti.

## Literatura:

- Barak, A. (1999). Psychological Applications on the Internet: A Discipline on the Threshold of a New Millennium. *Applied and Preventive Psychology*, 8, 231-246. Dostopno (april 2000): <http://construct.haifa.ac.il/~azy/app-r.html>
- Biocca, F. (1997). The Cyborg Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments. *Journal of Computer Mediated Communication*, 3 (2). Dostopno (april 2000): <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2/biocca2.html>
- Chenault, B.G. (1998). Developing Personal and Emotional Relationships Via Computer-Mediated Communication. *CMC Magazine*. Dostopno (april 2000): <http://www.december.com/cmc/mag/1998/may/chenault.html>

<sup>22</sup> Mogoče je na tem mestu zanimiva teza, da so ženske v skupini percipirane kot dominantne, če govorijo več kot 30% časa (Spender, 1989; v Gackenbach, 1998).

<sup>23</sup> Po podatkih GVU (1998) je razlika med spoloma v 4 letih zmanjšala iz razmerja 1 ženski uporabnik na 20 moških na razmerje 1 ženska na 2 moška. Dostopno na: <http://www.gatech.edu/user-surveys>

<sup>24</sup> Oba pogleda najbolje združi realizem fraze ... obljubljanje breznejnega znanja je prav tako vprašljivo kot prognoza kolektivne utopije v podatkovni plini (Döring, 1999).

- Clarke, R. (1997). Encouraging Cyberculture. *Dostopno* (april 2000): <http://www.anu.edu.au/people/Roger.Clarke/II/EncoCyberCulture.html>
- COLA - Center for On-Line Addiction. *Dostopno* (april 2000): <http://www.netaddiction.com/whatis.html>
- ČKZ - Časopis za kritiko znanosti, domišljijo in novo antropologijo (1994). Kiberkultura. Ljubljana: ŠOU, 12 (166-167).
- Döring, N. (1999). Gesellschaftliche Bedeutung des Internet. *Sozialpsychologie des Internet*. *Dostopno* (april 2000): [http://doering.psi.uni-heidelberg.de/Hogrefe/doe\\_ho2.html](http://doering.psi.uni-heidelberg.de/Hogrefe/doe_ho2.html)
- Gackenbach, J. (Ur.) (1998). Psychology and the Internet: Intrapersonal, Interpersonal and Transpersonal Implications. CA: Academic Press.
- Garton, L., Haythornthwaite, C., Wellman, B. (1997). Studying Online Social Networks. *Journal of Computer Mediated Communication*, 3 (1). *Dostopno* (april 2000): <http://jcmc.huji.ac.il/vol3/issue1/garton.html>
- Goldberg, I. (1996). Internet Addiction Disorder. *Dostopno* (april 2000): <http://www.cog.brown.edu/brochure/people/duchon/humor/internet.addiction.html>
- Hamman, R. (1997). Introduction to Virtual Communities and Cybersociology Magazine Issue Two. *Dostopno* (april 2000): <http://members.aol.com/Cybersoc/is2intro.html>
- Herring, S.C. (1993). Gender and Democracy in Computer-Mediated Communication. *Electronic Journal of Communication*, 3 (2). *Dostopno* (april 2000): <http://dc.smu.edu/dc/classroom/Gender.txt>
- Herring, S. (1994). Gender Differences in CMC: Bringing Familiar Baggage to the New Frontier. *Dostopno* (april 2000): <http://www.cpsr.org/cpsr/gender/herring.txt>
- James, L., Nahl, D. (1995b). Achieving Focus, Engagement and Acceptance: Three Phases of Adapting to Internet Use. *Dostopno* (april 2000): <http://www.soc.hawaii.edu/~leonj/leonj/leonpsy/instructor/compedutext.html>
- James, L. (1997). Creating an Online Learning Environment that Fosters Information Literacy, Autonomous Learning and Leadership: The Hawaii Online Generational Community-Classroom. *Dostopno* (april 2000): <http://www.soc.hawaii.edu/~leonj/leonj/leonpsy/instructor/kcc/kcc97.html>
- King, S. A. (1996). Is the Internet Addictive, or Are Addicts Using the Internet?. *Dostopno* (marec 2000): <http://www.concentric.net/~Astorn/iad.html>
- Lawrence, L., Giles, L. (1999). Accessibility and Distribution of Information on the Web. *Nature*, 400, 107 – 109. *Dostopno* (april 2000): <http://www.wwwmetrics.com/>
- Parks, M.R., Roberts, L.D. (1997). "Making MOOsic": The Development of Personal Relationships On-line and a Comparison to their Off-line Counterparts. *Dostopno* (april 2000): <http://psych.curtin.edu.au/people/robertsl/moosic.htm>
- Philbeck, J. (1997). Seniors and the Internet. *Cybersociology*, 2. *Dostopno* (april 2000): <http://members.aol.com/Cybersoc/is2joyce.html>
- Raville, R. (1998) Community Space and Cyberspace. *Dostopno* (april 2000): <http://www.people.virginia.edu/~rgr8n/intropage.html>
- Rheingold, H. (1993). The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. *Dostopno* (april 2000): <http://www.rheingold.com/vc/book>
- Sannicolas, N. (1997) Ervin Goffman, Dramaturgy, and On-Line Relationships. *Cybersociology*, 1. *Dostopno* (april 2000): <http://members.aol.com/Cybersoc/is1nikki.html>
- Sempsey, J. (1997). Psyber Psychology: A Literature Review Pertaining to the Psycho/Social Aspects of Multi-User Dimensions in Cyberspace. *Journal of MUD Research*, 2 (1). *Dostopno* (april 2000): <http://journal.tinymush.org/~jomr/v2n1/sempey.html>
- Sempsey, J.J., Johnston, D.A. (2000). The Psychological Dynamics and Social Climate of Text-Based Virtual Reality. *The Journal of Virtual Environments*, 5 (1). *Dostopno* (april 2000): <http://www.netaxs.com/~jamesii/writingsamples/mudfinal1.html>
- Seyedi, S. N. (1999) Study of Men and Women's Gender Display in Text-based Communication. *Cybersociology*, 5. *Dostopno* (april 2000): <http://www.socio.demon.co.uk/magazine/5/5sena.html>
- Silver, D. (1997). Introducing Cyberculture. *Dostopno* (april 2000): <http://total.umd.edu/~rccs/intro.html>
- Suler, J. (1999). Psychology of Cyberspace. *Dostopno* (april 2000): <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/psycyber.html>

- Voiskounsky, A.E.(1997). Telelogue Conversations. *Journal of Computer Mediated Communication*, 2 (4).  
Dostopno (april 2000): <http://ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/voiskounsky1.html>
- Young, K. S. (1996) Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *CyberPsychology and Behavior*, 1 (3). Dostopno (april 2000): <http://www.netaddiction.com/articles/newdisorder.html>