

MITSKE PODOBE O "ŽIVLJENJU NA MREŽI": od poljubnih identitet do izgubljenih skupnosti v kibernetnem prostoru

Povzetek: Članek ponuja vpogled v problemsko področje, ki ga v ospredje postavlja sodobni znanstveni diskurz o komunikacijskih tehnologijah. Gre za vprašanja, ki se lotevajo spreminjajočih se odnosov med različnimi pojmovanji virtualne resničnosti, kibernetnega prostora in računalniško posredovanega komuniciranja, v katere se vse bolj intenzivno vmeščajo številni pogledi na družbene pojave kot sta na primer virtualna skupnost in virtualna identiteta. Avtorica skuša omenjene odnose pojasnjevati kot odsev nastajajočih komunikacijskih praks, ki jih podpirajo računalniške tehnologije. V članku se sprašuje o tem, kakšna so razmerja med prostorom in komuniciranjem, telesom in identiteto, posameznikovim delovanjem in skupnostjo. S kritično pozicijo do pretirano optimističnih predpostavk o vplivu računalniške tehnologije na naše vsakdanje življenje je avtoričin namen prevetriti nekatere, že skoraj deset let prisotne, mitske podobe in obenem opozoriti na realna družbena razmerja, ki igrajo pri tem pomembno vlogo.

Ključni pojmi: računalniško posredovano komuniciranje, virtualna resničnost, kibernetni prostor, virtualna skupnost, identiteta

Uvod

Naglemu razvoju informacijske in komunikacijske tehnologije, ki se v zadnjih dvajsetih letih odvija pred našimi očmi, so mitski pečat vtisnile tehnologije virtualne resničnosti in različna računalniško povezana omrežja. Pospremile so jih namreč skoraj v en glas podobne si napovedi o tem, kakšne posledice za življenje posameznika bodo nove tehnologije prinesle. Odmevale so mnoge "virtualno-kibernet-ske" obljube o izoblikovanju nove bivanjske sfere, ki jo bodo naseljevala popolna virtualna telesa in neskončno ustvarjalne zavesti (Dery); o neomejenem in predvsem učinkovitem povezovanju ljudi v skupnosti na mreži, ki se zaradi prejšnjih

¹ Mag. Tanja Oblak je asistentka na Fakulteti za družbene vede.

Priljučno besedilo je nastalo na podlagi magistrskega dela z naslovom "Družbeni kontekst komunikacijskih tehnologij: podobe 'kibernetne družbe' v znanstvenem in popularnem diskurzu" (FDV, 1999).

časovno-prostorskih omejitev sicer ne bi nikoli srečali (Rheingold); o prihajajoči elektronski demokraciji, ki ne bo nikogar izključevala, temveč vsakomur omogočila neposredno in takojšnjo vključitev v pomembne politične in ekonomske tokove (Grossman); ter o brezmejni svobodi izbiranja pri tem, kdo smo, kako se predstavljamo drugim in s kom se želimo družiti (Turkle). Bivanje v okoljih, podprtih z računalniško tehnologijo, naj bi bilo zato bolj udobno, bolj prijazno in predvsem bolj enostavno. Pridih "revolucionarnosti", s katerim so se spogledovale napovedi o tehnoloških pridobitvah, je na konceptualni ravni izviral iz treh splošnejših predpostavk v zvezi z računalniškimi tehnologijami: da s svojo interaktivno naravo korenito spreminjajo naše obstoječe načine komuniciranja; da brišejo časovno-prostorske ovire in ustvarjajo nove družbene prostore, ter da nas siliijo v nujen premislek o dosedanjih interpretacijah resničnosti in narave (Kitchin, 1998:12).

Zato ne preseneča, da so v začetku devetdesetih knjigo "Virtual Reality", avtorja Howarda Rheingolda, številni popularni pisatelji, raziskovalci in tudi strokovnjaki sprejeli na izjemno pozitiven način: "Če se sistemi virtualne resničnosti dejansko povzpnejo na površje, vgradijo v domove ljudi in bodo s svojo iluzijo resničnosti učinkoviti, potem bo to največji dogodek v človeški evoluciji" (J. G. Ballard). V zadnjem poglavju svoje uspešnice je Rheingold poudaril:

"virtualna resničnost jasno prikazuje, da nas je družbena pogodba z našimi orodji pripeljala do tiste točke, kjer se moramo kmalu in brezpogojno odločiti, kaj želimo kot ljudje postati, kajti nahajamo se na robu, ko imamo moč, da lahko ustvarimo sleherno izkušnjo, ki si jo želimo (...) Moč, da ustvarimo izkušnjo, je tudi moč redefiniranja tako temeljnih pojmov kot so identiteta, skupnost in resničnost" (Rheingold, 1991: 386-387).

Mitsko obeležje teh že skoraj deset let starih napovedi se vsaj delno kaže v pogostem vračanju k Rheingoldovemu delu, kar z nezmanjšano intenzivnostjo srečujemo tudi v novejših besedilih (Holmes, 1997; Jordan, 1999; Porter, 1996; Turkle, 1995). Ob nereflektiranem privzemanju nekaterih pojmov pa je za to produkcijo značilna predvsem očitna obremenjenost s termini. Rheingold je namreč simptom nekega splošnega terminološkega naslanjanja na konstitutivne pojme, ki se s tem izmaknejo problematizaciji. Virtualna resničnost in fenomen kibernetškega prostora sta v tem okviru predstavljena kot brezmejna laboratorija za osmišljanje družbenih in kulturnih sprememb; številni avtorji se skozi sprašujejo o neustreznosti dosedanjih pojmovanj telesnosti, identitete, skupnosti. Tako na primer trdijo, da se v kibernetškem prostoru izoblikuje multipla, nestalna, fluidna identiteta (kot nasprotje racionalni, stabilni in avtonomni identiteti posameznika), ki je posledica posebnega - breztelesnega - načina komuniciranja in relativne anonimnosti posameznika (Turkle, 1995; Poster, 1995); trdijo, da na mreži vseh mrež nastajajo takšne virtualne skupnosti, ki bolj kot na vnaprej pripisanih vezeh in predvsem skupni prostorski določenosti temeljijo na osebni zaupnosti in moralni zavezanosti. Bralca takšnih razmišljanj zato zlahka prevzame občutek, da s temi tehnologijami v človekov svet nezadržno in neobvladljivo vdirajo nove oblike družbenosti in nova izražanja individualnosti; vendar je to hkrati tudi občutek, da razmišljanje o teh spremembah ne reflektira procesov spreminjanja in razvoja, pač

pa odkrite kazalnike sprememb zgolj preslikava na ugibanja o podobi prihodnjega sveta. Zdi se torej, da za diskurze o virtualni resničnosti in računalniško podprtem komuniciranju še vedno velja, kar je že pred časom zapisal Manuel Castells: da je zgodovinska usoda sodobnih računalniških tehnologij obkroženost s številnimi prerokbami, ne pa z resnimi družbenimi analizami (Castells, 1988).

Kritične odzive na vizionarske poglede o sodobni "virtualno-tehnološki revoluciji" (Gibson, 1984; Rheingold, 1991; Sherman in Judkins, 1992) je vendarle mogoče najti, in sicer v vsebinskem premiku znotraj sodobnega znanstvenega diskurza, ki pomene komunikacijske in informacijske tehnologije razsvetljuje v drugačni luči. Gre za kritiko pretirano utopističnih in obenem tudi nepreverljivih predpostavk o razvoju boljše, bolj demokratične, bolj strpne in bolj povezane družbe, ki naj bi bila samoumeven rezultat vzpona novih tehnologij. Rdeča nit te kritike je podarek na pomenu družbenih kontekstov (Bender in Druckery, 1995; Loader, 1997; Robins, 1996; Shields, 1996), znotraj katerih se oblikujejo novi prostori ("kibernetski prostor"), nove identitete ("virtualna identiteta") in nove pojavne oblike kolektivitet ("virtualna skupnost"). Združuje pa jih tudi poseben premik k posamezniku, saj se obravnava tehnologij v teh tematizacijah tesno prepleta s pojasnjevanji številnih praks vsakdanjega življenja.

Namen pričujočega besedila je razgrniti tista problemska področja, ki jim študije računalniško posredovanega komuniciranja in virtualne resničnosti v zadnjih petih letih posvečajo vse večjo pozornost. Obenem želimo opozoriti na pereča vprašanja, ki se odpirajo ob vključevanju posameznikov v kompleksna, računalniško posredovana okolja. Opozorili bomo na nekatere zakoreninjene mite o potencialih nove komunikacijske tehnologije, za katere lahko rečemo, da so nastali na podlagi opazovanja družbenih sprememb skozi "rožnate zaslone" (Kitchin, 1999: 19). Pregledali bomo nekatere teze in izhodišča avtorjev, ki so nadaljevali Rheingoldovo zapuščino terminološke obremenjenosti in premalo prispevali k njihovi problematizaciji, zato pa dodobra utrdili privlačne mitske podoobe ter na ta način poskusili prevetrili pojmovno zmedo v naglo razvijajočem se raziskovalnem področju.

Kiber-to in virtualno-ono: razjasnitev pojmovnih nejasnosti

Obilica novih pojavov, ki jih je mogoče brez zadržkov pripisati delovanju ali posledicam novih komunikacijskih tehnologij, je privedla do jasne potrebe po njihovem poimenovanju, hkrati pa je hitrost, s katero so ti pojavi vstopili v naš svet, povzročila neusklajenost poimenovalnih rab. Med tistimi, ki so v poznih osemdesetih oziroma v zgodnjih devetdesetih letih v veliki meri pripomogli k ustvarjanju pomena in uvajanju imen za nove pojave, povezane z razvojem tehnologij virtualne resničnosti in obenem tudi interneta, je vsekakor treba omeniti Howarda Rheingolda. Toda v tem je treba videti tudi zamerke težav, kajti številne pojme iz njegovih del so pogosto nekritično privzemali drugi avtorji in zabrisovali razmerja med posameznimi pojmi. Primerov ni težko najti. Jonscher (1999:175) denimo zapiše: "Tako ti kot jaz bova lahko sodelovala v predstavi virtualne resničnosti (virtual rea-

lity) od koderkoli na svetu. Nadeni si čelado, zavrti številko in se pridruži - dobrodošel v kibernetnem prostoru (cyberspace)."

Pojmovna razhajanja pa niso le izraz terminoloških nejasnosti, temveč odražajo globlje razlike v razumevanjih izvornih pomenov posameznega pojma, njihovih interpretacij in tudi povezovanj z drugimi pojmi. Nejasnosti te vrste v povsem enaki meri ali še celo bolj zadevajo tudi rabo v slovenskem jeziku. Podobni problemi se denimo pokažejo pri pojmih kot je večpomenska "virtualna realnost" ali pri preprostih skovankah kot sta na primer tudi v slovenščini pogosto uporabljeni izpeljanki "kiber-prostor" in "kiber-kultura", za kateri težko najdemo referenčni okvir. Ob tem se je smiselno za trenutek ustaviti.

Osrednji pojem, s katerim se je pred desetletjem vzpostavilo to raziskovalno področje, je bil predvsem pojem virtualnosti. Tudi v slovenskem prostoru je že od sredine devetdesetih precej popularna raba besedne zveze "virtualna realnost", prve primere uporabe pa najdemo v delih Strehovca (1994), v zborniku tekstov v Časopisu za kritiko znanosti (1994) in pri Gržiničevi (1996)². Za pionirja Howarda Rheingolda izraža beseda virtualnost ("virtuality", "virtual") nasprotje realnega. Virtualnost je zanj predvsem struktura navideznega - pojmovni občutek o tistem, kar je ustvarjeno (Nelson v Rheingold, 1991: 177). Toda z isto besedo je mogoče izpostaviti tudi nekaj povsem drugega. Po mnenju Schrimacherja (1995) pojem virtualno bolj kot na nekaj izmišljenega kaže na nekaj skorajšnjega: "virtualna resničnost simulira resničnost z ustvarjanjem 'dvojnega sveta', v katerem se širijo nove možnosti" (Schrimacher, 1995:67). Strehovec (1994) na primer poudarja, da je virtualna resničnost na eni strani oznaka za "alternativne, vendar ne navidezne svete, ki sodijo v koncept razširjenega pojma resničnosti", na drugi pa tudi "oznaka za tehnologijo računalniško simuliranih okolij, namenjenih interaktivni aktivnosti uporabnikov" (Strehovec, 1994:32).

Zaradi te pojmovne ambivalence je izredno pomembno jasno ločiti med dvema dimenzijama, ki sta vsebovani v pojmu virtualna resničnost. Kadar je vstop v virtualno resničnost prehod v nek simulacijski, grafično bolj ali manj dovršen, v materialnem smislu dokaj poljuben svet, posameznikovo dožemanje tako oblikovanega sveta pa predpostavlja aktivno vpletenost različnih čutil od vida, sluha, čuta in tudi vonja, govorimo o virtualni resničnosti kot tehnologiji. V tem primeru gre za izjemno intenzivno interakcijsko razmerje med človekom in strojem. Še več. Vključevanje v simulacijske igre in doživljanje namišljenih dogodivščin, kjer je mogoče privzeti številne navidezne like ali podobe in oblikovati različne predmete, stanja ali okolja, pri posamezniku, četudi za hip, vzbuja številna vprašanja v zvezi s tem, do kod segajo meje med dejanskimi telesnimi doživljaji in njegovimi stiki z navidezno generiranimi objekti. Tu je prisoten pomemben element - točka prekinitve. Ko se namreč izključimo iz področja namišljenega, konstruiranega virtualne-

² Marina Gržinič (1996) uporablja namesto angleškega izvirnika "virtual reality" pojem "virtualna realnost", ki ga definira kot "računalniško generirano stvarnost, v kateri se uporabnik interaktivno povezuje z drugimi uporabniki in je v interaktivnem funkcionalnem odnosu s simuliranimi objekti in okolji" (1996:85). Ob tem poudarja, da je virtualna realnost "kljub svoji virtualnosti in simulacijam izjemno natančno materialno strukturiran režim stvarnosti, povsem vpet v mreže odnosov, ki nikakor niso samo tehnično diskurzivni" (Gržinič, 1996:85).

ga sveta in dogodkov v njem, postane meja med resničnim in virtualnim subjektom zopet dokaj jasna. V tem smislu je možnost spreminjanja obstoječih zunanjih lastnosti, značajnih potez ali kompleksnejših identitetnih karakteristik izrazito tehnološko pogojena nujnost.

Gre torej za "soobstoj danega sveta in alternativnih umetelnih svetov", kot se je izrazil Strehovec (1994:32), in za razliko od oblikovanja medčloveške interaktivnosti, je tu v ospredju tehnološka, predvsem računalniška podpora režimom doživljanja, s čimer so mišljene različne tehnološke aplikacije, ki predpostavljajo posebne vmesnike za vstopanje v te nove, alternativne prostore, ki pa naj ne bi bili navidezni. "Virtualna realnost je v tesnem razmerju z računalniškimi sistemi, ki vzpostavljajo in gradijo iluzijo 3D okolja. Na podlagi uporabnikovega inputa, ki se prenaša s pomočjo gibljivih senzorjev v obleki in rokavicah, oblikuje računalnik virtualno okolje; ne gre za substitut, nadomestek fizične realnosti, marveč (za) njen dodatek" (Gržinič, 1996:79-80).

Virtualna resničnost nam nadalje odpira vprašanja, ki v prvi vrsti ne zadevajo odnosa med uporabnikom in tehnologijo, temveč razmerij med uporabniki tehnologij. Tu gre za virtualno resničnost kot prostorom. Okvire te dimenzije v splošnem določajo kompleksnosti družbenih odnosov, ki se oblikujejo s pomočjo in preko računalniško posredovanega komuniciranja. Komunikacijske mreže namreč "konstituirajo nova področja morebitne akcije, v katerih se porajata drugačna logika in dinamika" (Chesher, 1997:79). Porajajoče se družbene prakse, kot so na primer pisanje, branje, interpretiranje, katalogiziranje ali druženje, komuniciranje in celo nadziranje, so v marsičem kvalitativno drugačne od podobnih predhodnih praks (Chesher, 1997; Cooper, 1997; Hillis, 1997). S priključitvijo v virtualno resničnost se tako posameznik sooči z množico raznovrstnih načinov, prek katerih lahko ohranja ali bogati obstoječe odnose z drugimi ljudmi in celo izoblikuje povsem nove oblike družbenosti in specifične vidike individualnosti. Širino spektra novih možnosti sicer v prvi vrsti resda zagotavlja raznovrstna ponudba računalniških programskih različic, vendar posameznikove aktivnosti in stiki, ki jih v tako strukturiranih prostorih vzdržuje z drugimi, potencialno tudi preoblikujejo njegove siceršnje vzorce in percepcije družbenih razmerij.

Ta druga razsežnost računalniško simuliranih svetov se tesno navezuje na sintagmo "cyberspace", ki pa prav tako ni enoznačna, saj se zlasti v ameriškem prostoru še vedno širi obseg njenih izpeljav oziroma povezav (na primer "cyberculture", "cybersociety", "cyberdemocracy", "cyborg", "cybersex" itd). Težava pri opredeljevanju virtualne resničnosti kot prostora se tako odraža tudi v pojmovanjih, ki izhajajo iz tega pojmovnega korena. Pojmovni zaplet postanejo še večji, če upoštevamo, da se o prostorih elektronske družbenosti govori tudi v tesni zvezi z izrazom "virtual", kar se recimo kaže pri raziskovanju t.i. virtualnih identitet (virtual identity) in virtualnih skupnosti (virtual community). Pojma identiteta in skupnost se denimo skoraj praviloma ne povezujeta s predpono "cyber".

Za ustrezno opredelitev virtualne resničnosti kot prostora je treba najprej razmejiti različna izkustvena polja, ki jih lahko ločimo glede na stopnjo posameznikove vključenosti v računalniško podprta okolja. V splošnem gre za družbene prostore, v katerih smo osvobojeni običajnih omejitev, ki nam jih narekuje naša fi-

zična podoba, ali kot bi rekel Kitchin - "sprejeti smo na osnovi tega, kar napišemo, in ne po tem, kako izgledamo ali koliko se nas sliši" (Kitchin, 1998:17). Tehnično gledano pa so to elektronsko vzpostavljena okolja, ki jih sestavljajo v številne mreže povezane računalniške tehnologije s svojimi programskimi vmesniki. S tega vidika je torej kibernetički prostor (cyberspace) lahko del širšega okolja virtualne resničnosti, ki pa ni izključno pogojen s tehnologijo virtualne resničnosti. Za vstop v tako razumljen kibernetički prostor ne potrebujemo posebnih podatkovnih rokavic in simulacijskih čelad. Proučevanje kibernetičkega prostora se ne osredotoča na njegovo tehnično strukturo, temveč na aktivnosti posameznih uporabnikov, ki vanj vstopajo. Dogajanja v tem prostoru niso navidezna, pač pa povsem realna. Lahko so fantazijska, nikakor pa niso neodvisna od akterjev, ki se v ta prostor iz takšnih ali drugačnih razlogov podajo.

Pri sodobnih avtorjih kibernetički prostor nastopa kot območje, kjer pridobiva jo pomembno mesto predvsem interaktivne aktivnosti posameznikov in ne več toliko podatki. Vseeno pa ne smemo pozabiti, da pojem "kiber-netsko" (cybernetics) izhaja iz znanega dela Norberta Wienerja o kibernetiki, "The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society (1954). Vendarle pa sodobni primeri razumevanj kibernetičkega ne povezujejo s tehnološko dimenzijo strojev, ki vzpostavitev računalniških mrež in elektronskih okolij sploh omogočajo, pač pa izključno z interaktivnimi dogajanjmi, povezanimi s problemi časa, prostora in medsebojne povezanosti prebivalcev teh prostorov, mest ali forumov.

Pojmovne korenine kibernetičkega prostora sicer segajo v zapuščino znanstvene fantastike, najbolj uveljavljena referenčna točka pa je zagotovo Gibsonov roman "Neuromancer" (1984). Kot omenja Tim Jordan, je bil v bistvu William Gibson tisti, ki je "skoval frazo 'kibernetički prostor'. V njegovem fikcijskem pojmovanju je kibernetički prostor pomenil mesto, ki je vključevalo vse informacije sveta in v kateri se je lahko vstopilo prek od telesa ločene zavesti" (Jordan, 1999:20). Pogoje, da se je pojem sčasoma utrdil in kot kaže, tudi obdržal, je treba iskati v težnji po medsebojnem prepoznavanju številnih strokovnjakov in raziskovalcev, ki so razgrinjali in opredeljevali družbene in kulturne domete moderne tehnologije (Stone, 1992; Hillis, 1996). Vendar je znanstvena podoba kibernetičkega prostora v primerjavi s podobo, ki jo ponuja fikcijski žanr, predrugačena in v marsičem odstopa od prvotne zamisli o tem, kaj naj bi ta prostor dejansko vseboval. Simon Cooper recimo ugotavlja, da si je mogoče ljudi, ki nastopajo v Gibsonovem delu, predstavljati le kot "protetične subjekte - subjekte protez, pasivne prejemnike vtisov, ki bežijo mimo njih". V obliki Baudrillardove metafore je zaključil, da takšni posamezniki niso nič drugega kot "gol zaslon za presnavljanje podatkov" (Cooper, 1997:100).

Razlika, ki jo glede na literarno rabo teh pojmov prinašajo znanstvene raziskave, pa je v tem, da proučujejo predvsem razmerja med "resničnimi subjekti". Približna avtorica Sherry Turkle tako pojmuje kibernetički prostor kot del vsakdanjih rutiniziranih praks, ki jih posamezniki doživljajo z branjem elektronske pošte, pošiljanjem sporočil ali rezerviranjem letalske karte prek računalniške mreže. V kibernetičkem prostoru se posamezniki lahko pogovarjajo, izmenjujejo ideje, pripišejo ali predrugačijo osebnost in gradijo nove vrste skupnosti (Turkle, 1995:9).

Prav zaradi nastajajočih problemskih področij, ki se odpirajo hkrati s procesom (pre)oblikovanja tega kibernetkega prostora, pa je že zgolj občasna zamenjava pojma virtualna resničnost z besedno zvezo kibernetki prostor ne le odraz nedoslednosti, ampak tudi in predvsem kazalec splošnega nerazumevanja, kaj posamezna pojma označujeta. Če sodimo na osnovi kritičnih prispevkov v sodobnem znanstvenem diskurzu, so pri proučevanju družbenih (Jones, 1998), kulturnih (Kitchin, 1999) in tudi političnih (Hague in Loader, 1999) razsežnosti komunikacijskih tehnologij v ospredju tista pereča vprašanja in dogajanja, ki zadevajo virtualno resničnost kot dimenzijo prostora in ne virtualne resničnosti kot tehnologije. Znotraj tega bogatega opusa raznovrstnih idej, teoretskih izhodišč in metodoloških nastavkov pa se prav kibernetki prostor vse bolj vzpostavlja kot tisto porajajoče se problemsko okolje, ki zahteva nove odgovore na že dalj časa prisotna vprašanja.

Komunikacijske razsežnosti kibernetkega prostora

Pri proučevanju kibernetkega prostora pogosto naletimo na problematizacijo razmerij med elektronsko ustvarjenim prostorom in prostorom kot fizično entiteto, s posebnim poudarkom na naraščajočih možnostih interaktivnega delovanja med udeleženci teh okolij (Chesher, 1997; Healy, 1997; Nunes, 1997). Porajajo se ocene o morebitnih posledicah, ki naj bi jih vključevanje v kibernetki prostor imelo v odnosu do posameznikove identitete, rabe jezika, oblikovanja družbenih interakcij in tudi obstoja novih skupnosti (Kitchin, 1998). Skupna referenčna točka raznovrstnih ocen, predpostavk in tudi številnih izpeljav v tako široko zastavljenih okvirih pa je zagotovo vprašanje razmerja med tehnologijo, ki kibernetki prostor podpira, in komuniciranjem, ki med udeleženci tega prostora poteka. Pri tem ima sleherno komunikacijsko delovanje specifično mesto in temu primerne posebne značilnosti, kar izhaja iz dejstva, da računalniško posredovano komuniciranje ni pojmovano zgolj kot eden od številnih procesov znotraj kibernetkega prostora, temveč kot njegov konstitutivni element. Lahko bi celo rekli, da se je kibernetki prostor naravnost vzpostavil s komuniciranjem.

David Holmes je pojmovanje kibernetkega prostora označil kot "elektronski prostor srečevanj, kjer komuniciranje poteka ločeno od telesa" (Holmes, 1997a:1). Kljub splošno sprejetem dejstvu, da sodobna komunikacijska orodja ponujajo drugačne oblike komuniciranja, povezovanja in interakcij, si raziskovalci na tem področju dandanes niso edini, kako se razvijejo odnosi med uporabniki teh orodij in načini komuniciranja. Na vprašanje, kakšen način komuniciranja podpira internet kot trenutno najpopularnejša oblika računalniško posredovanega komuniciranja, pa David Holmes odgovarja: internet pridobiva status okolja ali sveta tehno-znanosti zato, ker znotraj tehnološko razvitega medija združuje številne možnosti, vključujoč shranjevanje informacij, interaktivnost in pošiljanje informacij. Internet tako kaže vsaj dvojno kvaliteto, saj je register informacij in komunikacijski medij. Povedano drugače - je hkrati "shranjevalna mreža ter interaktivno okolje" (Holmes, 1997a:36).

Natančnejšo razlago pogloblitenih značilnosti računalniško posredovanega komuniciranja je nedavno zapisal Andrej Škerlep, ki pravi, da je to "tista komunikacija med ljudmi, ki je posredovana prek računalnikov, vključenih v računalniško omrežje" (Škerlep, 1998:25). Kot opozarja Škerlep, izraz "posredovana" poudarja, da ne gre zgolj za komunikacijo med računalniki ali pa interakcijo med človekom in računalnikom, temveč predvsem za komunikacijo med ljudmi (Škerlep, 1998:25). Podobno stališče je mogoče zaslediti v eni od Rheingoldovih izjav, kjer pravi: "Na mreži ne gre za povezovanje strojev s stroji, niti za šviganje informacij po informacijski avtocesti, temveč za povezovanje ljudi z drugimi ljudmi" (Rheingold, 1994:50).

Toda svetovnega medmrežja ali interneta ne gre ocenjevati v smislu enotnega komunikacijskega medija, ki bi omogočal tvorbo natančno določenih oblik elektronsko posredovanega druženja. Prej bi lahko o njem govorili kot o "meta mediju" oziroma "integralnem komunikacijskem mediju" (Škerlep, 1998:24), ki ga sestavljajo različna komunikacijska orodja ali "medijski formati", kakor jih poimenuje Škerlep (1998:27). Funkcija medijskih formatov je strukturiranje raznovrstnih načinov komuniciranja, ki jih podpirajo specifični tehnični vmesniki. Glede na vključenost različnih komunikacijskih orodij lahko pri opredeljevanju posameznih načinov komuniciranja izpostavimo naslednje kriterije (Anderson, 1995; Finn, 1999; Smith in Kollock, 1999; Škerlep, 1998):

1. Tip komunikacijskega razmerja.

Tu razlikujemo med a) medosebnim komuniciranjem v razmerju eden z enim; b) skupinskim ali mrežnim komuniciranjem v razmerju mnogi z mnogimi in c) množičnim komuniciranjem v razmerju eden z mnogimi.

2. Smer komunikacije.

Zadeva enosmerno ali dvosmerno komunikacijo: razlikujemo ju glede na prisotnost ali odsotnost uporabnikove možnosti, da se odzove na sprejeto sporočilo.

3. Komunikacijsko odzivnost.

Tu gre za ločevanje med sinhronim ali asinhronim komuniciranjem, saj lahko poteka sočasno ali nesočasno glede na dejstvo, ali so udeleženci na mrežo priključeni hkrati ali ne.

4. Obliko posredovane vsebine.

Tu gre lahko za tekst ali druge medije: začetni medij, ki je bil običajno posredovan prek računalniškega komuniciranja, je predstavljal tekst, ki pa se danes vse bolj povezuje s sliko, zvokom in videom in pridobiva raznovrsten multimedijiški značaj.

5. Značaj komunikacijskega razmerja.

Vključuje razlikovanje med zasebnim ali javnim komuniciranjem: za zasebno komuniciranje naj bi bila značilna zaprtost, nedostopnost drugih udeležencev (primerno komunikacijsko orodje je elektronska pošta), za javno komuniciranje pa obča dostopnost in javna razkritost (številne elektronske konference).

Če zgoraj izbrane kriterije apliciramo na posamezna komunikacijska orodja in se obenem vprašamo o morebitnih namenih ali celo učinkih posamezne komunikacijske prakse, lahko na poenostavljen način sestavimo naslednjo tabelo, pri čemer ne gre za prikaz idealno-tipskih razlik med njimi:

Tabela 1: Prevladujoča razmerja med komunikacijskimi orodji in izbranimi značilnostmi računalniško posredovanega komuniciranja

	prevladujoči tip komunik. razmerja	odzivnost	značaj komunik. razmerja	prevladujoči namen uporabe storitve posamezne	možni družbeni učinki na ravni posameznika
elektronska pošta	medosebna	asinhrona	zasebna	vzpostavljanje in ohranjanje stikov s fizično oddaljenimi ljudmi	vzpostavitev družbenih odnosov, vezi
sobe za kramljanje (IRC)	medosebna ali skupinska	sinhrona	zasebna ali javna	pogovarjanje, druženje in zabava	oblikovanje "prijateljskih" skupin, "fan klubov" itd.
interaktivni sistemi (MUD, MOO)	medosebna ali skupinska	sinhrona	javna	postavitev lastnega prostora in objektov v njem, druženje z drugimi, igra vlog, zabava	razkrivanje novih, "virtualnih" identitet
diskusijske liste, novičarske skupine	skupinska	asinhrona	javna	informiranje, izražanje mnenj in razpravljanje o izbranih temah	vklučitev v "virtualne skupnosti"
elektronske konference	skupinska	asinhrona	javna	izmenjava stališč, informacij in razpravljanje o določenih temah	vklučitev v "virtualne skupnosti"

Razmerje med posameznimi komunikacijskimi orodji ter komunikacijskimi praksami v kibernetskem okolju je torej izrazito kompleksno. Težava poenostavljenih razumevanj računalniško posredovanega komuniciranja je v tem, da pogosto zane-marjajo različne vloge udeležencev kot tudi kontekste uporabe posameznih orodij. Z vključitvijo konteksta uporabe storitev se običajno misli to, da se natančno upoštevajo različna okolja uporabe (javni zavod, podjetje, šola, družina, gospodinjstvo itd.) in tudi odnosi v teh okoljih, kjer je uporaba komunikacijske tehnologije možna (razmerja med vodstvenimi in ostalimi zaposlenimi, med starši in otroci, med učiteljem in učenci itd.). Poleg tega predstavlja tudi sama interakcija, ki se med ljudmi vzpostavi prek računalniških omrežij, svojstven kontekst:

"računalniško posredovana komunikacija ne strukturira zgolj družbenih odnosov, pač pa predstavlja svet, v katerem se ti odnosi odvijajo, in tudi sredstvo, ki ga uporabniki uporabljajo za vstop v ta prostor. Je nekaj več kot kontekst, znotraj katerega se vzpostavljajo družbeni odnosi, saj je pojasnjiva in namišljena konstruirana s simboličnimi procesi, ki jih izzovejo in ohranjajo posamezniki in skupine" (Jones, 1995:16).

Specifičnost medmrežnih komunikacijskih praks je v tem, da se odnosi med sodelujočimi razvijajo drugače ali vsaj počasneje, kot to običajno velja za družbene razmerja. Družbene odnose v interaktivnih kibernetskih okoljih obkrožajo ra-

znovrstna vedenja: individualna zaveznitva (na primer prijateljstvo, romanca, poklicni interes), javna naslavljanja, razpravljanje v računalniško posredovalnih forumih, pozivanja k politični akciji, nezakonita dejanja v podzemnih omrežjih itd. (Fernback, 1999:203). Na ta način spreminjajo načine, prek katerih se posamezniki povezujejo med seboj.

Kar pa ne pomeni, da sleherna interakcija prek mreže nujno vključuje procese oblikovanja virtualnih skupnosti ali spreminjanja posameznikove identitete, čeprav nas v to želijo prepričati mnogi avtorji (Turkle, 1995; Rheingold, 1993; Barlow, 1996). Kot je pokazala etnografska študija Annette Markham, obstajajo tudi med najbolj intenzivnimi uporabniki medmrežnih storitev pomembne konceptualne razlike v odnosu do tega, kako percepirajo računalniško posredovano komuniciranje (Markham, 1998:88-87). Nekateri denimo, računalniško tehnologijo opisujejo predvsem kot komunikacijsko sredstvo, prek katerega je mogoče prenašati informacije iz enega kraja na drugega. Za takšno skupino uporabnikov je internet prvenstveno neko novo orodje, ki posamezniku ponuja specifične funkcije, med katerimi zaseda najpomembnejše mesto ohranjanje stikov s prijatelji, sorodniki ali znanci. Spet drugi uporabniki o internetu govorijo predvsem kot o prostoru, kjer se lahko srečujejo in pogovarjajo z drugimi ljudmi. Kibernetski prostor ima zanje več pomenov, kar izhaja iz tega, da v njem izkušajo različne stvari; ustvarijo si lahko nove prostore, kjer si poljubno izmišljajo različne like in z drugimi stopajo v številna razmerja. Tretja skupina pa svojih osebnih izkušenj ne opisuje skozi odslikavo specifičnih rab tehnologije, temveč bolj skozi vprašanje novega mehanizma samoizražanja, ki v teh praksah prevladuje - skozi tekst. V tem okviru so njihove razlage o tem, kako percepirajo računalniško posredovano komuniciranje, povezane predvsem z vprašanjem, kako lahko s pomočjo teksta izrazijo sami sebe in kako to počnejo drugi. Medmrežje je namreč integrirano v njihovo vsakdanje življenje že do te mere, da svoje izkušnje doživljajo v tekstu ali kot tekst. Za to skupino uporabnikov je Markhamova zaključila, da sodobna tehnologija zanje že predstavlja nek način bivanja.

Ne glede na omenjene razlike, ki bi jih lahko razmejili kot različne stopnje posameznikove navezanosti na računalniški medij, zagotovo velja, da računalniško posredovano komuniciranje poteka hkrati z drugimi družbenimi odnosi, ki se ne vzpostavljajo "prek mreže", pač pa zunaj nje. Zato, dodaja Jones, "bi bilo neprijetno, če računalniško posredovanega komuniciranja ne bi poskusili razumeti kot družbene tehnologije vzdolž drugim družbenim aktivnostim, in če bi nekritično sprejeli tezo, da nas bo popeljala v veliko novo dobo, kamor nas drugi komunikacijski mediji niso" (Jones, 1998:29). Vseeno pa bi bilo prav tako neplodno, če bi povsem zanemarili možnosti, s pomočjo katerih računalniško posredovano komuniciranje obogati naše siceršnje komunikacijske prakse. Kajti kot sta zapisala Smith in Kollock: tehnologija ima največje učinke prav takrat, ko spremeni načine, prek katerih se posamezniki povezujejo in komunicirajo med seboj (Smith in Kollock, 1999:4).

Moč in nemoč identitetnih preobrazb

Večina prispevkov, ki problematizirajo identitetne spremembe v odnosu do novih komunikacijskih praks, temelji na analizi specifičnega komunikacijskega orodja - interaktivnih sistemov MUD³ (Turkle, 1995; Markham, 1998; Jordan, 1999). MUD sistemi so po mnenju Turklove nov tip virtualne igre in nova oblika skupnosti, ki nastajajo prek sodelovanja številnih sodelujočih. Igralci in akterji se znotraj teh sistemov lahko poljubno poigravajo z lastno identiteto ali preizkušajo privzemanje drugih, neznanih osebnostnih karakteristik (Turkle, 1995:11-12). Tako računalniško posredovano komuniciranje vzpostavlja prostor konstrukcije in rekonstrukcije posameznikove identitete (Turkle, 1995:14), pri čemer MUD sistemi predstavljajo najbolj dramatičen primer tovrstnih tehn-transformacij.

Prva težava pri tem je, da so te komunikacijske prakse precej nepopularne oziroma jih intenzivno uporabljajo le specifični uporabniki, medtem ko jih drugi v večini sploh ne. Tudi kot mehanizmi t.i. "tehn-transformacij" so sistemi MUD specifični, kar izvira predvsem iz posebnosti, ki se oblikujejo glede na to, kako komunikacijska interakcija med udeleženci poteka. Tu je namreč mogoče zaznati "samo hotena sporočila sporočevalca" (Škerlep, 1994:42), mnogi elementi normalne konverzacije pa so izgubljeni: recimo mimika, ton, višina glasu, telesna drža. Pomanjkanje elementov neverbalnega komuniciranja zato običajno nadomeščajo besedne ponazoritve posameznikovih občutij (smeh, jok, jeza), gest ali trenutnih položajev nekega lika (sedenje, ležanje) ter njegovih siceršnjih aktivnosti (branje, pogovarjanje, igranje).

Oblikovanje virtualne identitete je pogosto predstavljeno kot tehnološko pogojena nujnost: anonimnost, neprepoznavnost nekaterih zunanjih karakteristik posameznika (barva kože, spol, telesna konstitucija) in možnost "potvarjanja" povsem specifičnih osebnostih (ime, starost) ali karakternih lastnosti (nekomunikativnost, sramežljivost) so v teh okvirih prikazane kot pozitivne okoliščine, ki omogočajo spreminjanje obstoječe in ustvarjanje nove samo-podobe. Da je tovrstne teze težko sprejeti brez zadržkov, je opozoril na primer že Kevin Robins: "Nove identitete, mobilne identitete, preiskovalne identitete - toda zdi se, da tudi banalne identitete" (Robins, 1996:138). Teza, da imamo v kibernetnem prostoru neomejeno svobodo izbiranja, kdo smo in kako se predstavimo drugim, je le odsev enostranskega prikazovanja dejanskih razmerij. Gre za prepričanje, da bodo nove tehnologije omogočile preseganje omejitev in frustracij nepopolnega vsakdanjega sveta: "nekateri od nas se bomo skušali skriti v virtualno resničnost; konec koncev, iz našega resničnega sveta ne moremo narediti česar koli bi si zaželeli. Lahko se iz-

³ MUD (Multi User Domain) sistemi tvorijo "modele fizičnih prostorov kot tudi medosebnih interakcij" (Kollock in Smith, 1999:7). Gre za tekstualno osnovane virtualne resničnosti, ki prek povezovanja različnih "sob" vzdržujejo občutek prostorsosti. Številni novejši, "družbeni" MUDI, so postali sredstvo za ohranjanje osebnih stikov med prostorsko razpršenimi skupinami. V posebni, tako imenovani "rekreativni uporabi", pa so MUD sistemi "prostori srečevanja in neformalnega druženja z novimi, prej nepoznanimi ljudmi. Uporabniki se spuščajo v neformalne interakcije, ki so neke vrste komunikacijska igra, pri kateri gre za izmenjavo osebnih mnenj in izkušenj oz. za dramo medosebnih in skupinskih odnosov" (Škerlep, 1998:38).

kaže, da je virtualna resničnost veliko bolj udobna kot naša nepopolna resničnost" (Sherman in Judkins, 1992:127). Idealizacija potencialov virtualne resničnosti izhaja po mnenju Cooperja iz precej ozkih pojmovanj, kako razumemo pred-virtualne situacije. Učinek tega opisovanja je vtis, da izkušnje v virtualni resničnosti ter vrednotenja njene podobe vodijo predvsem v smer, ki "posameznika oddaljujejo od kompleksnosti družbenih praks" (Cooper, 1997:105). Tako ustvarjajo iluzijo o enakovrednosti notranjih in zunanjih realitet in zamegljujejo meje med internimi in eksternimi svetovi. Četudi so sposobnosti imaginacije s pomočjo novih tehnologij pripeljane v skrajne razsežnosti, je ponujene možnosti vendarle bolje gledati v mejah potencialnih realizacij; predvsem pa jih je treba umestiti v odnose do sveta, ki njihove parametre presega.

Podobno velja za vprašanja o identitetnih preobrazbah v kibernetnem prostoru. Pogoje za vzpostavitev "multiplih identitet" - čeprav nekatere ugotovitve o tekstualno strukturiranih sistemih MUD nedvomno držijo - je težko posploševati na množico ostalih komunikacijskih praks, ki jih kibernetni prostor še ponuja. Posploševanje specifičnih situacij in okoliščin, ki veljajo izključno za interaktivne sisteme MUD in njihove programske različice, je pomanjkljivo in celo zavajajoče. Idejo izenačevanja virtualne identitete s popolno svobodo ter izbiro je potrebno preseči. Pod drobnogledom moramo imeti realne družbene situacije, kajti "resničnosti življenja 'na zvezi' ne moremo ločiti od življenja 'zunaj nje'" (Markham, 1998:212).

Narava sobivanja v virtualnih skupnostih

Podobno kot velja za razprave o virtualni resničnosti, je tudi za študije o virtualnih skupnostih že skoraj paradigmatično pravilo, da vključujejo znamenito definicijo že večkrat omenjenega Howarda Rheingolda (1993)⁴: virtualna skupnost je zanj "družbeni agregat, ki vznikne na internetu takrat, ko zadostno število ljudi nadaljuje s svojimi javnimi razpravami dovolj dolgo in s pravišnim človeškim občutkom, z namenom, da v kibernetnem prostoru oblikujejo mreže osebnih odnosov" (Rheingold, 1993:5). Virtualna skupnost je tako resnična entiteta, ki ji pomen pripišejo v njej sodelujoči posamezniki. To pa pravzaprav ničesar ne izključuje, saj so vse razpravljalne skupine kot "majhni podeželski kraji", vsaka zbirka diskusijskih skupin pa "mesto s prometno infrastrukturo" (Rheingold, 1993:10). Odzivi na navedeno razumevanje enega od nastajajočih pojavov v kibernetnem prostoru so različni, segajo pa od izrazitega odobravanja (Turkle, 1995; Jordan, 1999) do ostrega nasprotovanja (Robins, 1996; Fernback, 1999; Jones, 1998).

⁴ Rheingoldovo popularnost je Robins pripisal različnim razlogom: njegovemu dozdevnem vizionarstvu, ki v primerjavi z mnogimi drugimi popularisti niti ni tako radikalen in nemogoč kot se zdi na prvi pogled. Njegova imaginarnost je mestoma celo konservativna in nostalgična, saj Rheingoldov koncept skupnosti ni nič drugega kot preprosta "obnova izgubljenega predmeta" (Robins, 1996:148) Ali kot bi temu rekel Jones: "Gre za sanje, ki izvirajo iz nostalgčnosti po civilizaciji in družbenosti" (Jones, 1998:3). Drugi vir je bržkone v tem, da Rheingoldovo delo odseva pragmatičen primer združevanja posameznikov v kibernetnem prostoru, saj je njegov namen predvsem povezati virtualne skupnosti s problemi resničnega sveta.

Prve napovedi o lastnostih "skupnosti na mreži" lahko najdemo že v poznih šestdesetih, ko sta jih Licklider in Taylor (1968) takole opisala: "(...) sestavljali jih bodo v prostoru razpršeni člani, ki bodo včasih združeni v majhne skupine, spet drugič pa bodo delovali povsem posamično. To ne bodo skupnosti kake skupne lokacije, pač pa skupnega interesa. (...) Ljudi, s katerimi se bo posameznik povezoval, ne bo izbiral s pomočjo naključij neposredne bližine, ampak na podlagi njihovih skupnih interesov in ciljev" (Licklider in Taylor 1968 v Jones, 1998:19). Precej podobna sporočila o virtualnih skupnosti srečamo tudi danes. Posamezne člane virtualnih skupnosti naj bi tako združeval subjektivni kriterij druženja oziroma občutek povezanosti, ki povzroča občutek pripadnosti (Foster, 1996:35). Ker pa so odločitve za vstop v določeno skupnost povsem prostovoljne narave, so tovrstna združevanja v večji meri homogena (Healy, 1996:61). Skupnosti se namreč oblikujejo predvsem na osnovi pogodbenih relacij, ki jih povezujejo skupni interesi posameznikov (Holmes, 1997a:28). Internet tako podpira izrazito uniformnost znotraj posameznih skupin ali združenj in bistveno manj spodbuja k njihovi interni različnosti.

Vsem trem navedenim primerom je skupno to, da utemeljevanje pogojev za oblikovanje virtualnih skupnosti iščejo v nekih širših družbenih kontekstih: Foster (1996) jih raziskuje skozi razlike v načinu "zamišljanja skupnosti", ki ga privzame po Andersonu (1983); Healy se o pojavu virtualnih skupnosti sprašuje skozi reševanje sodobnega problema "kulture separacije", ki ga je v svoji študiji izpostavil Bellah s svojimi sodelavci (1985); Holmes pa jih proučuje v smislu trenda po oblikovanju vse bolj abstraktnih skupnosti, ki ga spremljata procesa globalizacije in povečana časovno-prostorska mobilnost. Ne glede na njihove razlike, ki izhajajo iz privzetega idejnega ozadja za pojasnjevanje virtualnih skupnosti, avtorji med komunikacijska orodja, ki naj bi njihov nastanek podpirala, najpogosteje uvrščajo "elektronske konference"⁵, "poštne mreže in novičarske skupine" ali celo "sobe za kramljanje". Prostore in odnose znotraj njih se interpretira kot primere institucionaliziranih forumov, kjer se odvijajo javne razprave. Specifični medijski formati v medmrežju so tako novi prostori utelešenja javnih sfer, "namenjeni družbeni, politični, ekonomski in kulturni integraciji" (Fernback, 1997:37). Nastajajoče arene, ki omogočajo vključevanje v javno življenje, spominjajo celo na nekdanje angleške kavarne in pariške salone v 17. in 18. stoletju (Connery, 1996:170).

Nekdaj povsem enostavnim opisom razvoja in nastajanja virtualnih skupnosti se v zadnjih letih pridružujejo natančnejše empirične analize (Baym, 1998; Gurak, 1999; Smith in Kollock, 1999) in teoretsko bolj poglobljene študije (Jones, 1998; Fernback, 1999). Jan Fernback naprimer nazorno opozarja, da "niso vsa virtualna družbena združenja že skupnosti" (Fernback, 1999:216). Potreben je tudi skupni si-

⁵ *Elektronske ali računalniške konference, ki so asinhron način posredovanja tekstualnih sporočil v skupini, se po mnenju Škerlepa (1998:29) oblikujejo glede na dve načeli: pri prvem, "Listserver" strežniku, uporabnik, ki ima dostop do računalniške konference, pošlje svoje sporočilo na strežnik, ki ga avtomatsko odpošlje vsem članom skupine; pri drugem, "USENET" pa uporabnik pošlje sporočilo na avtomatizirani USENET strežnik, ki sporočilo shrani na javno dostopni bazi podatkov, tako da ga lahko bere vsakdo, ne samo tisti, ki so naročeni na računalniško konferenco. Različne študije primerov običajno omenjajo prav slednjo obliko računalniških konferenc.*

stem vrednot, norm in pravil, občutek skupne identitete, zavezanosti in pomembnosti združevanja, kot to velja za številne druge, "fizično oblikovane" skupnosti (Fernback, 1999:211)⁶. Brez osebnega vlaganja in zaupnosti, ki označujejo naše siceršnje občutke o fizični skupnosti, nekatere razpravljalne skupine in prostori za kramljanje niso nič drugega kot komunikacijska sredstva, ki jih uporabljajo posamezniki s skupnimi interesi (glej tudi Bromberg, 1996).

Vendar tu ne gre le za vprašanje (ne)ustreznosti komunikacijskega orodja. Problem je tudi v sami kakovosti razprav ali pogovorov, ki potekajo prek računalniško posredovanega komuniciranja⁷. Raziskave na primer kažejo, da imajo prednost "najglasnejši in najbolj agresivni posamezniki" (Davies, 1999:163); da se ljudje bodisi pogovarjajo drug mimo drugega bodisi se vključujejo v medsebojne verbalne boje; bolj kot reševanje problemov pa je v ospredju želja po dominaciji v razpravi (Davies, 1999:177). Za uveljavitev posameznikove moči je mogoče poseči po različnih sredstvih, ki posledično povzročajo "osebno diskvalifikacijo drugače mišlečih". Mednje spada recimo "flaming" (Pinter in Oblak, 2000).

Porajajo pa se še mnoga druga odprta vprašanja, ki so vezana z neenoznačnimi možnostmi za tvorbo skupnosti v kibernetnem prostoru. Enega zagotovo sproža domneva, da je posameznikova odgovornost do drugih članov in do virtualne skupnosti v celoti, če jo primerjamo s pričakovano stopnjo odgovornosti med člani nevirtualne oziroma "fizične skupnosti", izrazito nizka. Medtem ko za fizično skupnost velja, da tvori kontekst in generira takšne zadeve, ki zahtevajo odgovorne sodbe, je "skupnost v kibernetnem prostoru samo-selektivna, torej točno takšna, kakršna resnična skupnost ni; je slučajna. V bistvu je fizična skupnost takšna, da je v njej potrebno skrbeti za druge ljudi, saj so ti vedno tam. V kibernetnem prostoru lahko utišate ljudi s klikom na gumb in odidete drugam. Posameznik torej ne prevzema nikakršne odgovornosti" (Sardar, 1996:29).

Ker je med člani razpravljalnih skupin in novičarskih list dialog izjemno redka oblika komunikacije - Kitchin na primer omenja komaj 10 odstotni delež (Kitchin, 1998:89), raziskava Hilla in Hughesa pa navaja tretjino vseh pogovorov na izbranih razpravljalnih forumih (Hill in Hughes, 1998:57) - in ker so pogovori skoraj časovno neomejeni in tako nenadzorovani, kar naj bi tudi zmanjševalo posameznikovo uvidevnost do sogovornikov, se nekaterim avtorjem virtualne skupnosti zdijo predvsem dober primer Benigerjeve "psevdo-skupnosti" (Beniger, 1987). Psevdo skupnosti naj bi bile zato, ker članov ne povezuje pristna medosebna ali boljše, od-ustdo-ustna komunikacija, temveč nekakšen "hibrid med interpersonalnim in množičnim komuniciranjem" (Beniger v Jones, 1998: 21).

⁶ V oporo Fernbackovim tezam lahko služijo izsledki študije, ki jo je opravila Nancy Baym (1998) med člani novičarske skupine rec.artis.tv.soaps (r.a.l.s.). Na osnovi opravljenih intervjujev in analiziranih sporočil, ki so jih člani pošiljali v omenjeni razpravljalni forum, je Baymova zaključila, da so sodelujoči oblikovali dinamično in bogato skupnost, s skupnimi normami vedenja in skupnim občutkom pripadnosti, obenem pa med njimi ohranili razlike. Nastanek takšne skupine je pogojen s sodelovanjem v specifičnih komunikacijskih praksah, v tem primeru izjemno značilni interpretativni praksi. Ta vključuje identifikacijo z liki v posameznih limonadnicah, ki so bili tudi izhodiščni predmet pogovorov med člani v omenjeni razpravljalni skupini, ter prenašanje izkušenj iz interpretativnih zgodb v resnični svet.

⁷ Za podroben opis te problematike glej Pinter in Oblak (2000).

Poleg pomanjkanja pristnih medosebnih komunikacij se drugim avtorjem (Baym, 1998; Jones, 1998) kot ključna težava, ki preprečuje ali vsaj ovira tvorbo pravih skupnosti prek računalniških povezav, kaže tudi odsotnost prostora: "Skupnost je povezana v prostoru, ki vedno vključuje kompleksne družbene potrebe in potrebe okolja. Ni nekaj, kamor se lahko preprosto vključimo. Ne moremo se priključiti skupnosti na takšen način, kot se prijavimo na razpravljalni forum na mreži. Treba jo je živeti. Je prepletajoča, protislovna in vključuje vse naše čute" (Doheny-Farina, 1996:37). Virtualna skupnost torej ni le "stvar; temveč tudi proces" (Fernback, 1999:217).

Preraščanje mitskih zgodb z analizo realnih družbenih razmerij

Za raznovrstno množico zanimivih vprašanj in obenem nastajajočih problemov, ki vznikajo ob vsebolj intenzivnem prepletanju novih komunikacijskih medijev z obstoječimi oblikami izražanja družbenosti in individualnosti, bi lahko rekli, da skozi čas pridobivajo jasnejšo in s tem tudi realnejšo podobo. Po zaslugi kritičnih prispevkov, sistematičnih študij in nenazadnje tudi dejstvu, da smo vse bolj seznanjeni s prisotnostjo omenjenih tehnologij, se razvijajo obetajoči nastavki za preseganje mitskih podob: življenje v virtualni resničnosti in komuniciranje v kibernetnem prostoru nista dimenziji neomejenih možnosti (Cooper), poljubnih identitet (Robins) in v resničnosti izgubljenih skupnosti (Fernback), ki bi tegobe in težave družbenega sveta enostavno nadomestili. Družbena stvarnost kaže drugačno podobo in vselej prinese dvom v pretirana pričakovanja. Potenciali katerekoli tehnologije in problemi, ki jih s seboj prinesejo, so namreč precej bolj kompleksni, kot jih posploševanja v smislu "dobrih" nasproti "slabim" lastnostim sploh zmorejo razkriti (Gurak, 1997; Kitchin, 1998; Smith in Kollock, 1999).

Predlogi za pristop k proučevanju izpostavljenih družbenih sprememb so različni: Kitchin recimo zagovarja nov "integrirani pristop", ki bi združeval nekatere vidike postmodernističnih idej z izhodišči družbenega konstruktivizma in politične ekonomije (Kitchin, 1998:xi). Kibernetški prostor je po njegovem mnenju namreč na lokalnem nivoju družbeno konstruiran prek medsebojnega delovanja posameznikov in institucij, na globalnem nivoju pa posredovan prek struktur politične ekonomije. Podobno predlaga Loader, ki meni, da je kibernetški prostor najbolje razumeti kot manifestacijo postmodernega sveta oziroma kot "področje, kjer se postmoderne teorije kulture prekrivajo s tezo o postindustrijski informacijski družbi" (Loader, 1997:8). Gurakova se odpoveduje pogostim generalizacijam in se raje osredotoča na analizo specifičnih vidikov računalniško posredovanega komuniciranja. Pri tem se naslanja na metodo "retorične kritike", da bi ugotovila, na kakšne načine se tradicionalne retorične aktivnosti, kot so govori ali javne razprave, razlikujejo od retoričnih praks v novih mrežnih prostorih (Gurak, 1997:5). Med najbolj sveže poskuse sodobnih konceptualizacij interneta pa zagotovo spada Slevinova študija, ki internet pojasnjuje kot modaliteto kulturne transmisije, pri čemer izhaja iz pojmovanja kulture, kot ga je nastavil John Thompson (1990), hkrati pa črpa iz Habermasove teorije javne sfere (Slevin, 2000).

Skupni imenovalec zgoraj omenjenih pristopov k raziskovanju družbenih razsežnosti računalniško posredovanega komuniciranja govori o očitni potrebi po vmeščanju posameznih družbenih pojavov, ki so povezani z razvojem komunikacijskih tehnologij in prepletenostjo virtualne resničnosti z vsakdanjimi življenjskimi praksami, v konkretne družbene situacije. Na ravni konceptualizacij pa postaja za sodoben znanstveni diskurz vse bolj značilno, da ne teži več toliko k iskanju teoretskih nastavkov, ki bi se napajali v izključnem odnosu do novih računalniških tehnologij, pač pa se poskuša vse bolj opirati na širši horizont vprašanj, ki jih obravnavajo družboslovne znanosti. Podobno sodbo postavlja tudi Slevin, ki meni, da se je potrebno fenomenu "novih medijev" približati na tak način, kot to počnemo v primeru drugih družbenih pojavov, in sicer tako, da "kritično uporabimo obstoječe teorije in znanje" (Slevin, 2000:4). Ker pojavi in procesi, ki so se tako na ravni posameznika kot tudi na ravni družbe pojavili kot posledica novih računalniških tehnologij, niso osamljeni in z družbeno stvarnostjo nepovezan del sveta, je potreba po tem, da je tudi teoretsko ozadje za njihovo sistematično proučevanje vezano na splošna vprašanja in dileme teorije družbe, razumljiva vsaj v meri, kolikor naj se takšno raziskovanje loteva njihove empirične razsežnosti in s tem preraste pavšalne napovedi o prihodnosti družbe, v katero se vse bolj korenito vraščajo nove računalniške tehnologije.

LITERATURA

- Baym, K.Nancy (1998): "The Emergence of On-Line Community" v S. Jones (ur.) *Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*, 35-68.
- Bender Gretchen in Timothy Druckery (1995): *Culture on the Brink: Ideologies of Technology*. Seattle: Bay Press.
- Castells, Manuel (1988): *The informational City: Information Technology, Economic Restructuring and the Urban-Regional Process*. Oxford: Blackwell.
- Cheser, Chris (1997): "The Ontology of Digital Domains" v D. Holmes (ur.) *Virtual Politics*, 79-92.
- Connery, A.Brian (1996): "IMHO: Authority and Egalitarian Rhetoric in the Virtual Coffeehouse" v D. Porter (ur.), *Internet Culture*: 161-180.
- Cooper, Simon. "Plenitude and Alienation: The Subject of Virtual Reality" v D. Holmes (ur.) *Virtual Politics*, 93-106.
- Davies, Richard (1999): *The Web of Politics: The Internet's Impact on the American Political System*. Oxford.
- Fernback, Jan (1997): "The Individual within the Collective: Virtual Ideology and the Realization of Collective Principles" v S.G.Jones (ur.), *Virtual Culture*:36-54.
- Fernback, Jan (1999): "Is There a There There: Notes toward a Definition of Cybercommunity" v S. Jones (ur.) *Doing Internet Research: Critical Issues and Methods for Examining the Net*, 203-220.
- Foster, Derek (1996): "Community and Identity in the Electronic Village" v D. Porter (ur.), *Internet Culture*: 23-38.
- Gibson, William (1984/1995): *Neuromancer*. London: Voyager.
- Gržinić, Marina (1996): *V vrsti za virtualni kruh*. Ljubljana: Sophia.
- Gurak, J. Laura (1997): *Perusasion and Privacy in Cyberspace: the online protests over lotus marketplace and the clipper chip*. New Haven: Yale University Press.
- Healy, Dave (1996): "Cyberspace and Place: The Internet as Middle Landscape on the Electronic Frontier" v D. Porter (ur.), *Internet Culture*, 181-200.

- Hillis, Ken (1996): "A Geography of the Eye: The Technologies of Virtual Reality" v R.Shields (ur.), *Cultures of Internet*, 55-73.
- Hill, A. Kevin in Hughes, E. John (1998): *Cyberpolitics: Citizen Activism in the Age of the Internet*. Lanham: Rowman & Littlefield.
- Holmes, David (1997): *Virtual Politics: Identity and Community in Cyberspace*. London: Sage.
- Holmes, David (1997a): "Introduction: Virtual Politics - Identity and Community in Cyberspace" v D. Holmes (ur.) *Virtual Politics*, 1-25.
- Jones, G. Steven (1997): *Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety*, London: Sage.
- Jones, G. Steven (1998): *Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*. London: Sage.
- Jones, G. Steven (1998a): "Information, Internet, and Community: Notes towards an Understanding of Community in the Information Age" v S. Jones (ur.) *Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*, 1-34.
- Jonscher, Charles (1999): *Wired Life: Who are we in the digital age?* London: Bantam Press.
- Jordan, Tim (1999): *Cyberpower: The Culture and Politics of Cyberspace and the Internet*. London: Routledge.
- Kitchin, Rob (1998): *Cyberspace: The World in the Wires*. Chichester: John Wiley & Sons.
- Loader, D. Brian (1997): *The Governance of Cyberspace: Politics, Technology and Global Restructuring*. London: Routledge.
- Markham, N. Annette (1998): *Life On-line: Researching Real Experience in Virtual Spaces*. Walnut Creek: Altamira Press.
- Pinter, Andrej in Tanja Oblak (2000): "Obeti in problemi elektronske demokracije: Komunikacijski vidiki računalniško posredovanih razpravljaljskih forumov" v Lobnizar (up.), *Zbornik DMRS*, 291-306.
- Porter, David (1996): *Internet Culture*. London: Routledge.
- Rheingold, Howard (1991): *The Virtual Reality*. London: QPD.
- Rheingold, Howard (1993): *The Virtual Community: Finding Connection in a Computerised World*. London: Secker and Warburg.
- Rheingold, Howard (1994): "Pozabite informacijsko avtocesto - mreže spletajo ljudje. Pogovarjal se je Marjan Kokot" v *Časopis za kritiko znanosti, domišljijo in novo antropologijo*, XXI/166-67, 49-54.
- Robins, Kevin (1996): *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision*. London: Routledge.
- Sardar, Ziauddin (1996): "alt.civilizations.faq" v Z.Sardar in J. Ravetz (ur.), *Cyberfutures: Culture and Politics on the Information Superhighway*, 14-41.
- Schirmacher, Wolfgang (1995): "Homo Generator: Media and Postmodern Technology" v G.Bender in T.Druckery (ur.) *Culture on the Brink*, 65-79.
- Shields, Rob (1996): *Cultures of Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*. London: Sage.
- Smith, A. Marc in Kollock, Peter (1999): *Communities in Cyberspace*. London: Routledge.
- Strehovec, Janez (1994): *Virtualni svetovi*. Ljubljana: Sophia.
- Škerlep, Andrej (1994): "Komuniciranje v virtualnih svetovih" v *Časopis za kritiko znanosti, domišljijo in novo antropologijo*, XXI/166-67, 31-48.
- Škerlep, Andrej (1998): "Model računalniško posredovane komunikacije: tehnološka matrica in praktična raba v družbenem kontekstu" v V.Vehovar (ur.) *Internet v Sloveniji*. Ljubljana: FDV.
- Turkle, Sherry (1995): *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.