

TADEJ PRAPROTNIK<sup>1</sup>

## Kdo smo online? Nekateri kontekstualni dejavniki računalniško posredovane komunikacije

**Izvleček:** Članek se ukvarja z vprašanjem identitete na internetu, v tako imenovani virtualni realnosti. Internet naj bi posameznikom in posameznicam omogočal spoznavanje novih vidikov naših lastnih osebnosti. Potencial virtualne realnosti dejansko leži v samem procesu redefiniranja identitet, ki je tako tipičen za to realnost. Osredotočamo se na interaktivni vidik računalniško posredovane komunikacije, kjer smo se osredotočili na podobnosti in razlike med sinhronimi in asinhronimi tipi on-line komunikacije. Njune posebnosti in razlike igrajo (vsaj posredno) vlogo pri oblikovanju rabe jezika v RPK.

**Ključne besede:** identiteta, računalniško posredovana komunikacija, anonimnost, (a)sinhronost, jezikovne rabe

UDK 316.77:80

### Who Are We Online? Some Contextual Factors in Computer-Mediated Communication

**Abstract:** The paper deals with the issue of identity in the so-called virtual reality. The Internet should enable the individual to discover new aspects of his/her own personality; indeed, the very potential of virtual reality lies in its characteristic process of redefining identities. The focus is on the interactive aspect of computer-mediated communication, particularly the similarities and differences between its synchronous and asynchronous types. The peculiarities of each type, as well as the discrepancies between them, help to shape (indirectly at least) the use of language in on-line communication.

**Key words:** identity, computer-mediated communication, anonymity, (a)synchrony, language use

<sup>1</sup>Dr. Tadej Praprotnik je docent in raziskovalec na Institutum Studiorum Humanitatis, Fakulteti za podiplomski humanistični študij v Ljubljani. E-naslov: praprotnik@ish.si.

## VZTRAJATI PRI IDENTITETI ZA VSAKO CENO?

*Estragon: "Ga slišiš?"*

*Vladimir: "Nisva več sama, ko čakava noči, ko čakava na Godota, ko čakava ... na čakanje."*

Beckett, *V pričakovanju Godota*

Prispevek smo uvedli s klasičnim modernističnim delom, ki po našem mnenju slikovito in simptomatično ponazarja problematiko identitet. V omenjenem delu je vse dogajanje v tem, da se nič ne zgodi, oziroma je "strukturirano kot pričakovanje prihoda Godota, ko bi se končno Nekaj zgodilo, pri čemer že vnaprej vemo, da je Godot zgolj metafora Niča, da nikoli ne more priti".<sup>2</sup> Na prvi pogled se verjetno marsikomu dozdeva, da Godot nima nobene posebne dejstvene in nemara še manj teoretske teže v eksplikaciji problematike identitet. Vsakdanjemu prebivalcu je identiteta vsekakor bolj domača kot Godot, ki je, kot bi kdo rekel, konec koncev samo izmišljena zgodba. Toda ta samo nas mora po našem mnenju zelo zanimati. Zanimati nas mora zaradi svoje "samoumevnosti", torej zaradi samoumevnosti njegovega izrekanja. Neznosna lahkost njegovega izrekanja ni samo posledica Godotove fikcijskosti, ampak je po našem mnenju posledica vključitve para Godot – identiteta, kjer se "tehtnost" Godota meri na daljici "utemeljenosti" identitete. Kaj želimo pravzaprav povedati? Bolj ko je Godot samo izmišljen lik, močnejša je zavest o realnosti obstoja identitete.

Vendar so samo realnost identitete postavili pod vprašaj tudi sodobni teoretiki, ki svetujejo, da naj bi se namesto samih identitet kot stabilnih in fiksnih entitet raje govorilo o samem procesu identifikacije in temu posvečala pozornost.<sup>3</sup> V tej ideji je do neke mere tudi namen zgodbe o Godotu, ki naj pokaže, da gre v polju identitet predvsem za "pot" in ne toliko za "cilj", saj samega cilja (identitete) pravzaprav ne moremo doseči, ker ga niti ne poznamo. Na relativnost same avtonomije identitet opozarja tudi Ernesto Laclau, ki ugotavlja, da območje družbenih identitet ni območje polnih identitet, temveč območje njihove nezmožnosti, da bi se konstituirale.<sup>4</sup>

Nestabilen položaj identitete nam mora biti hkrati vodilo k temu, da zavrne-  
mo vsakršno apriorno in "prenapeto" poudarjanje o obstoju identitete, ki seveda

---

<sup>2</sup> Riha, Žižek, 1985, 132.

<sup>3</sup> Seymour-Smith, 1986, 145.

<sup>4</sup> Laclau, 1990, 129.

pelje zgolj v določen tip esencializma. To seveda ne pomeni, da zavračamo celoten koncept identitete; želimo zgolj poudariti, da lahko pretirano poudarjanje značilnosti in lastnosti neke identitete posamezniku, ki naj bi to identiteto imel, bolj škodi, kot koristi.<sup>5</sup>

Situacija s pretiranim poudarjanjem identitete je lahko naslednji primer. Ena od strategij v feminističnem gibanju je bila zavračanje normativnih podob ženskosti, na primer z gesli *Fat is a feminist issue, No more Miss America*, ali pa po drugi strani iskanje nenormativnih podob ženskosti na podlagi neposrednega obračanja stereotipov, s podobami mišičastih, tako imenovanih mačističnih žensk ali pa lezbijk poudarjeno ženskega videza. Po mnenju Eve D. Bahovec tiči problem v tem, da se v navajanih geslih in vedenjskih vzorcih uvelja novo predpisovanje, pravzaprav popoloma enak normativizem, nova verzija enoumja v smislu “za vse enako”.<sup>6</sup>

Podoben problem pa lahko ugledamo tudi na nekoliko drugačen način. Situacija lahko postane namreč kočljiva, ko se s poudarjanjem drugačne, samosvoje identitete, ki se želi rešiti zunanjega oziroma oblastnega definiranja, pripeti podoben deterministični značaj. Kot zgled lahko navedemo varstvo kulturnih značilnosti pripadnikov skupin, ki nujno priznava posebne značilnosti pripadnikov manjšine, in na neki točki se malone nujno izrazi kot kolektivna pravica skupine. Kaj sproži taka logika, ki ima seveda lahko zgolj “dobronameren” cilj, denimo osvobajanje posameznika iz primeža večine? V imenu priznavanja skupinskih značilnosti in v imenu njihovega varstva predpisuje, kaj naj bi bilo “dobro” za pripadnike take skupine, kar pa je seveda v temeljnem protislovju z osnovno zahtevo sodobnega razumevanja medčloveških razmerij, ki pravi, da nikomur ni mogoče predpisovati, kaj naj bi bilo zanj “dobro”, saj se varstvo skupinske kulture v tem primeru spremeni v čisto navaden teror nad posameznikovo odločitvijo. Institucionalizirana strpnost do skupine potemtakem lahko postane institucionalizirana nestrpnost do članov te skupine. Kot zgled Močnik<sup>7</sup> navaja tako imenovani jezikovni zakon v Quebecu, ki je rojenim govorcem angleščine dopuščal, da obiskujejo angleške šole, frankofonskim pa predpisoval, da morajo obiskovati francoske šole.

Identiteta je tudi na drugačne načine zelo popularna beseda, ki je prav zaradi prepogoste rabe izgubila nekaj svoje vsebine, oziroma postala koncept, s katerim z neverjetno lahkoto operirajo skoraj vsi. V polju problematike ideološke konsti-

<sup>5</sup> Praprotnik, 1999, 149.

<sup>6</sup> Bahovec, 1996, 233.

<sup>7</sup> Močnik, 1994, 160–161.

tucije identitet lahko nekako intuitivno zaznavamo, da v jedru spontanega razumevanja identitet pravzaprav obstaja podobna logika kot v primeru splošno priznanih "univerzalnih vrednot", kot so resnično, dobro, lepo, pravično. Ali te vrednote sploh obstajajo? Ali pa so – prav nasprotno – bolj ali manj prazni označevalci, ki se lahko ob vsaki situaciji in za vsako situacijo nemudoma zapolnijo s trenutno aktualno vsebino. Žižek<sup>8</sup> v tem smislu duhovito opozarja na sam funkcionalni položaj besede vrednota in pravi naslednje: "Ta skrita instrumentalizacija, lastna pojmu vrednote, je razvidna že iz govoričenja o tem, "katere vrednote so primerne za naš čas" – skratka, katero klobaso je danes treba pomoliti psu pred gobec, da bo hitreje tekel." Chaim Perelman pa o prej naštetih vrednotah (resnično, dobro, lepo, pravično) meni, da so te dejansko predmet univerzalnega soglasja, a le dotlej, dokler so nedoločne. In nadaljuje: "Kakor hitro pa jih skušamo natančneje opredeliti in uporabiti v konkretnih okoliščinah ali za konkretno dejanje, takoj izbruhnejo nesoglasja in pride do medsebojnih nasprotovanj različnih skupin."<sup>9</sup> Podoben primer lahko vidimo tudi v pojmu pogum, ki ima skoraj vpisano "argumentativno usmeritev". Ducrot ugotavlja, da "razpravljanje o smislu besede pogum izhaja iz predpostavke, da je pogum nekaj dobrega."<sup>10</sup> Nihče sicer ne ve, kaj je pogum, a vsi vemo, da moramo biti pogumni. Sam proces poteka na naslednji način: "Beseda pogum, še preden označi neki koncept, napotuje na tisto, čemur pravimo topos – dejansko na množico topoi, tako da je edina natančna deskripcija tega, kar beseda pomeni v neki določeni družbi in v nekem določenem času, zgolj naštevanje topoi, ki so v tej družbi in v tem času v rabi."<sup>11</sup>

Tudi identitete so po našem mnenju precej spremenljive entitete, saj niso nikoli opredeljene v sebi, ampak vedno z vpotegnitvijo nekih splošnih konceptov v identitete. Na ta način je sama vsebina identitet nekakšen zanazajski učinek predhodno konstruiranih toposov, ki se naknadno naselijo v identitete, s čimer te dobijo tudi svojo vsebino.

## IDENTITETA – IDENTIFIKACIJA

Stuart Hall je neki članek naslovil v obliki vprašanja: *Who Needs Identity?* Stare, fiksne identitete so namreč preteklost in nastopil je čas za razrast novih identi-

---

<sup>8</sup> Žižek, 1998, 36.

<sup>9</sup> Perelman, 1993, 37.

<sup>10</sup> Ducrot, 1988, 245.

<sup>11</sup> Ducrot, 1988, 245.

tet. To hkrati pomeni fragmentacijo posameznika kot enotnega subjekta. Nekoč fiksne in trdne identitete pripadnosti razredu, spolu, etničnosti, rasi in podobnemu, ki naj bi posamezniku zagotavljale zanesljivo mesto v družbi, naj bi zajela transformacija, ki hkrati spreminja tudi sam subjekt. Ta izguba stabilnega zavedanja sebe se včasih opredeljuje kot razsrediščenje subjekta samega.<sup>12</sup>

Po drugi strani naj bi že samo pogosto in nadvse moderno govorjenje in razpravljanje o identitetah, ki smo mu priča v sedanjem trenutku, kazalo na "povečano ranljivost" v zvezi z identiteto. Identiteta je potemtakem lahko postala zanimiv oziroma problematičen raziskovalni predmet šele takrat, ko je zašla v krizo, torej v razmerah, ko je njen nekdanji fiksni in večni značaj zamenjala negotovost. To seveda ne pomeni, da so bile nekoč identitete trdnejše in večne, ampak zgolj to, kot ugotavlja na primer Charles Taylor, da v bližnji in bolj oddaljeni preteklosti identiteta ni bila vedno tako problematična in nezanesljiva kot danes, prav tako pa tudi samo prepoznavanje identitete ni bilo negotovo, saj je temeljilo na socialnih kategorijah, ki so jih vsi sprejemali za samoumevne. Občutek, da je posameznikov položaj nespremenljiv, je bil dejansko del njegovega doživljanja identitete.<sup>13</sup> V tradicionalnih družbenih sistemih je imelo vprašanje "Kdo sem?" zaradi ustaljenega družbenega reda zelo majhen pomen, saj je bila posameznikova identiteta nedvoumni in dokončni družbeni proizvod. Prav ta moč institucionalnega in ustaljenega reda, ki je nekoč pritiskala na posameznika, pa se je v modernih družbah zmanjšala, kar je sprožilo ozaveščanje glede nepopolnega značaja identitete. V modernih časih so se razmahnilo tudi ideološki mehanizmi, ki skušajo posameznikom "podtakniti" identiteto, saj samo prepoznavanje ni več *a priori* uspešno.

Kljub vsem ideološkim diskurzom in mistifikacijam, je namreč identiteta ljudi negotova in nepojasnjena. To lahko prikažemo s potepuhoma, ki čakata na Godota, ki ga ni od nikoder. Podobno je z identitetami, saj je bistvena prav ugotovitev, da v vsakdanjem življenju ne živimo nekakšnih fiksnih identitet, ampak doživljamo, kar je tudi v skladu z logiko dinamičnega, kontinuiranega življenja, identifikacijo. A že sam pojem identifikacije sugerira, da v tem polju ne prevladuje esencialna, vnaprej dana vsebina, ki bi jo s svojim rojstvom zgolj zbudili "iz spanja", ampak da gre za neprestano redefiniranje samega subjekta, za njegovo neprestano umeščanje v neki identitetni kontekst, v neko zgodbo o njegovi identiteti.

<sup>12</sup> Hall, 1992, 274–275.

<sup>13</sup> Taylor, 1994, 34–35.

Da je identifikacija neprestano negotova, težavna in vselej že neuspešna, a hkrati edina pot v oblikovanju identitete, kaže tudi sama ideološka mašinerija, ki v posameznikih vzpostavlja zavest o njihovi lastni identiteti in jih z vseh strani opozarja nanjo. Zakaj je treba v oblikovanje identitete vložiti toliko energije? Sklep bi lahko bil: ravno zato, ker identiteta ni vrojena, samonikla oziroma nikakor ni esencialna entiteta, je brez "dela" ni mogoče vzpostaviti.

Na ideološki značaj identitete kažejo tudi glagoli, ki se običajno povezujejo s tem pojmom, na primer oblikovanje, konstrukcija identitete. Tudi to nam plastično sugerira indic, da identiteta posameznika, pa naj to on ve ali ne, ni uspešna, ampak prej neuspešna in dolgotrajna pot, če ne kar vseživljensko čakanje na *Nekaj*.

Identiteta posameznika je torej nestabilna, pravzaprav je sploh ni. Zato je bistvo identitete nenehna pot k nečemu, pri čemer cilja pravzaprav niti ne poznamo in morda niti ne obstaja. V tem smislu je, podobno kot naše vsakdanje želje identiteta neprestano (re)producirana kot skrita želja. To skrito željo nam reproducirajo različni ideološki programi. Vprašanje je seveda, kako se lahko taka umetna entiteta ohranja skozi tako dolga časovna obdobja. In kako je možno, da skrita želja res postane želja?

Eden od osnovnih motivov za sprejemanje ideološko konstruiranih identitet je prav gotovo strah posameznika pred praznim poljem nepripadanja. V zvezi s tem prihaja do izraza tako imenovana "lepota skupnosti", ki posamezniku omogoča osmišljenje njegovega obstoja. Tovrstne mehanizme bi lahko označili tudi kot mite, ki vztrajno ponavljajo zahtevo, da se morajo vsi ljudje prepoznati v svoji večni sliki. Pomemben je seveda tudi učinek samega prepoznavanja, saj posamezniki s svojim prepoznanjem postanejo to, za kar so se prepoznali, in s tem za nazaj potrdijo utemeljenost tovrstnih ideoloških mistifikacij, s čimer želimo opozoriti na performativno razsežnost, ki se skriva v ideoloških ritualih oziroma diskurzih. V tem primeru ideološko producirano "realnost" spremlja učinek vselej že, s čimer je tisto, kar je posledica navade, predstavljeno kot nedvoumno znamenje narave, kar je hkrati moment samouresničujoče se prerokbe (angl. *self-fulfilling prophecy*), pri kateri je zgolj predpostavljeno ideološko verjetje, spremenjeno v vednost.<sup>14</sup>

Tudi proces identifikacije, v katerem projiciramo sebe v polje določenih identitet, je postal bolj odprt in spremenljiv in s tem nujno problematičen. To je pri-

---

<sup>14</sup>Več o ideoloških mehanizmih identifikacije Praprotnik, 1999, 33–57.

vedlo do nastanka tako imenovanega postmodernega subjekta, ki je konceptualiziran kot subjekt brez fiksne, esencialne ali permanentne identitete. Subjekt ima skozi čas različne identitete in znotraj njega se zoperstavljajo različne identitete, ki ga "vlečejo" na različne strani, tako da se posameznikova identifikacija neprestano "preklaplja". Če se posamezniku zdi, da ima poenoteno identiteto od rojstva do smrti, je tako zato, ker je konstruiral zajetno "zalogo" naracije o sebi, saj je popolna, varna in koherentna identiteta fantazija.<sup>15</sup> To seveda ne pomeni, da obstajajo bolj ali manj popolne identitete, saj je, kot smo poudarili, vsaka identiteta posamezniku že v temelju tuja. Identiteta posameznika pravzaprav ne obstaja, ampak gre zgolj za proces identifikacije. Pojem identifikacija pa sugerira, da identiteta subjektu ni lastna, da ni njegov sestavni del. Toda ta neustreznost je prav konstituent subjekta, kajti subjekt sam na sebi ne obstaja. Subjekt namreč ni nekakšna naravna substancialnost, ni "polnost smisla", ampak je brez lastnega določila in prav zato zmožen, da postane vse, razen drugega. Tisto "vse" je vselej neustrezno, toda ta ista neustreznost subjekta za sleherno označevalno reprezentacijo je po drugi strani paradokсно zelo produktivna in pozitivna za konstitucijo subjekta. V procesu rojevanja subjekta in znotraj tega v procesu identifikacije, interpelacije, prepoznavanja sebe kot subjekta je identiteta subjekta torej vedno spodletela in okrnjena. "Z drugimi besedami, sam proces premikanja med mnogoterimi identifikacijami predpostavlja neke vrste prazno vez, ki omogoča preskok iz ene v drugo identiteto; in ta prazna vez je subjekt sam."<sup>16</sup>

Posamezniki smo soočeni z vedno širšo množico možnih oziroma potencialnih identitet, s katerimi se lahko – vsaj začasno – identificiramo, kar kaže na identifikacijo kot na neprestan proces. Identiteta se torej ne rojeva iz "polnosti" identitete, ki je že v nas, ampak iz manka, ki je nato dopolnjen od zunaj, tako da si predstavljamo, kako nas bodo videli drugi. Neprestana identifikacija, iskanje identitete in konstrukcija lastne biografije so posledica želje po združitvi različnih "subjektnih pozicij" oziroma so posledica želje po obnovitvi te popolnosti.<sup>17</sup>

## IDENTITETA V VIRTUALNI REALNOSTI

Identiteta je zelo "obremenjena" beseda, kar sugerira že dejstvo, da se tako množično ukvarjamo z njo. Lahko se strinjamo, da tovrstni problemi v zvezi z identi-

<sup>15</sup> Hall, 1992, 277.

<sup>16</sup> Žižek, 1996, 120.

<sup>17</sup> Praprotnik, 2003, 52–56.

teto nastajajo oziroma se izpostavljajo kot vredni skrbi in razprave samo v družbah, ki so negotove glede identitete.

To je hkrati dokaz, da identiteta v sodobnih družbah ne izginja; največ, kar lahko rečemo, je to, da je (morda) rekonstruirana in na novo opredeljena. In čeprav moderni posamezniki sprejemajo večplastne identitete, je nujnost izbire in nestabilnost konstruirane identitete pogosto vzrok občutka ranljivosti. Po postmodernistično inspiriranih teorijah je identiteta danes postala svobodno izbrana igra, neke vrste teatralna prezentacija sebe, v kateri se je posameznik sposoben predstaviti v različnih vlogah, podobah in aktivnostih. Postmoderna kultura, njene podobe, predstave, scene, zgodbe in podobno ponujajo bogastvo identitetnih sidrišč. Prav zato identiteta ne izginja, ampak postaja predmet, ki je podvržen novim determinacijam in novim možnostim, ki jih ponuja popularna kultura. Z razrastom identitet so se pravzaprav razbohotila teoretična razmišljanja o identitetah. Ta spremenjena situacija je močno negotova in lahko vključuje tako progresivne kot regresivne elemente. Po eni strani lahko povečuje posameznikovo svobodo pri igranju z identiteto in spreminja posameznikovo življenje, pri čemer se zastavlja vprašanje, kaj dejansko novega prinaša tovrstna identiteta. Navajeni smo namreč, da identiteta vseeno vključuje določeno stopnjo koherentnosti in stabilnosti. Po drugi strani pa lahko te postmoderne identitete sprožajo popolno fragmentacijo, ukinitvev odgovornosti in kar je takih in podobnih identitetnih "stalnic" pri posamezniku.<sup>18</sup>

Fundamentalna alienacija oziroma "odcepitev" od prejšnjega sveta, ki je vključeval fizične in socialne determinacije, vabi v novo obdobje, v katerem je posameznik avtonomnejši. Virtualna realnost interneta naj bi bila za posameznika privlačna zaradi obljube ponovnega rojstva. Subjekt naj bi torej iznašel samega sebe in s tem tudi svet, oboje pa naj bi bilo – v skladu z naravo medija, ki je rešen materialnosti – neskončno glede svojih možnosti.<sup>19</sup>

Če posamezniki v spletni klepetalnici (na primer v popularnem *internet relay chatu*), poljubno menjavajo svojo identiteto, s tem da se gredo različne diskurzivne identitetne igre, lahko kmalu ugotovijo, da je identiteta pravzaprav konstrukcija, ki so jim jo v realnem svetu "podtaknili" drugi. V tem novem svetu, svetu virtualne realnosti, pa si jo oblikujejo sami.

---

<sup>18</sup> Kellner, 1995, 337–338; Kellner, 1992.

<sup>19</sup> Praprotnik, 2003, 63–64.



Svobodna konstrukcija je sicer možna (s tem mislimo na svobodo v okviru danih in vnaprej določenih tehnoloških možnosti, kar pomeni, da pravzaprav ni povsem svobodna), problem je zgolj v tem, da konstrukcija vključuje kreativnost. Kaj bodo torej posamezniki naredili s to svojo svobodo? Nekako jo morajo "izkoristiti", kar pa od njih zahteva, kot rečeno, nekoliko kreativnosti in odprtiga uma.<sup>20</sup>

### KAKO NAPRAVIMO KAJ Z BESEDAMI<sup>21</sup>

V vsakdanjem svetu smo posamezniki navajeni na to, da iščemo identiteto v okviru svojega okolja oziroma verjamemo, da je resnično harmoničen odnos možen, če posameznik identiteto oblikuje iz svoje "podlage". Virtualni prostor pa je sprožil nova razmišljanja, saj so tu posamezniki začeli iskati svojo identiteto na drugačne načine. Vse bolj so tudi nagnjeni k manipuliranju z virtualnim okoljem, ki ga uporabljajo kot orodje za kreacijo lastne identitete. Internet je zares orodje take vrste, saj ne predpostavlja naravnega okolja, ki bi ga posnemal. Okolje pravzaprav omogočimo posamezniki sami, in sicer s tem, da si ga izmislimo.<sup>22</sup> Internet je torej postal oznaka za elektronski prostor, kjer lahko veliko ljudi predstavlja svoje ideje in vzpostavlja novo realnost, ki jo konstituira različna mnenja, ideje, prakse in ideologije. Vse to je prezentirano s tekstom. S terminoma "tekst" in "tekstualno" je mišljeno besedilo, ki ga uporabniki in uporabnice natipkajo s pomočjo računalniške tipkovnice. Izraz tekst vključuje tudi vse grafične simbole, ki jih uporabljajo uporabniki. Internetske informacije so torej v veliki meri tekstualne, čeprav obstaja vedno močnejša težnja po uporabi slikovnega gradiva in zvoka, kar bi dopolnjevalo informacijo, ki jo podaja besedilo. Uporabnik je posledično "potopljen" v diskurzivni prostor in zasut z veliko količino tekstov, ki jih neprestano producirajo številni uporabniki. Ker uporabnika neprestano spodbujajo, naj igra aktivno vlogo v produkciji diskurzivne skupnosti, sta tako identiteta kot skupnost oblikovani na podlagi diskurzov, ki so skupni pripadnikom tega vir-

<sup>20</sup> Praprotnik, 2003, 65–66.

<sup>21</sup> Poglavje smo naslovlili z naslovom znane knjige Johna L. Austina, v kateri se ukvarja s tako imenovanimi performativi, se pravi z govornimi dejanji, ki jih opravljamo s samim izrekanjem besed. V virtualnem prostoru interneta so prav jezikovne prakse izrazito zanimiv raziskovalni predmet. Koliko besede »tehtajo« v tem prostoru, ali pomenijo več ali manj in kako se uporabniki odzivajo na delno spremenjen komunikacijski kontekst, so vprašanja, ki precej zaposlujejo raziskovalce.

<sup>22</sup> Jones, 1997, 32.

tualnega prostora. Tekst, ki si ga izmenjujejo na internetu, je artefakt, ki drži virtualne skupnosti skupaj, prav tako pa tudi nekakšen indikator smeri, v katero je "vodena" skupnost.<sup>23</sup> Tekst, ki se stalno pomika po zaslonu, bi lahko označili tudi kot nekakšno ničto točko identifikacije vseh udeležencev neke virtualne skupnosti. Udeleženci imajo namreč lahko zelo različne motive in interese, ki bi jih kot taki lahko "razgnali narazen" kot atomizirane posameznike. Ker pa imajo skupni tekst, ta (lahko) deluje kot nekakšno vezivo, cement, kot nekakšen realni socialni *link*, s katerim ohranjajo videz skupnosti. Tekst lahko pravzaprav pozitivira praznino neodnosa med udeleženci računalniško posredovane komunikacije. Čeprav imajo lahko uporabniki povsem parcialne osebne interese in jih skupnost kot taka včasih sploh ne zanima, jim "živi tekst" ohranja nekakšno iluzijo, da sodelujejo v "živi družbi", da torej niso sami. Če se čutijo osamljene, morajo le pogledati na zaslon, in že so spet v družbi sebi podobnih. Tekst je torej dodatni suplement, na podlagi katerega si lahko zamišljajo skupnost in jo ohranjajo pri življenju.

Seveda v tovrstnih skupnostih pomembno vlogo igra tudi sama identiteta. V komunikaciji, ki je primarna aktivnost uporabnikov interneta, je poznavanje identitete sogovorcev, na primer njihova starost, bistveno za razumevanje in ovrednotenje interakcije.<sup>24</sup> Res pa je, da je zlasti vrednotenje tvegano početje, saj je tudi sama identiteta vprašljiva in zlasti nenadzorovana kreacija uporabnika.

Hkrati naše konvencionalne prezentacije samih sebe predpostavljajo, da ne moremo spreminjati osnovnih fizičnih elementov svoje zunanje podobe. Fizične značilnosti, čeprav odprte za kozmetično popravljanje in nekatere modne muhe, so pretežno nespremenljive. Precej drugačna pa je situacija na internetu, na primer v klepetalnicah ali forumih, kjer je podoba uporabnika (oziroma to, kako ga drugi vidijo) povsem odvisna od informacij, ki jih ta poda sogovornecem. Tako je možno, da se predstavi prav tak, kot želi biti.<sup>25</sup> In ker je komunikacija zgolj pisna, se spreminja tudi sama percepcija njega samega "v očeh" sogovorcev. V klepetalnicah se spreminjajo okoliščine določanja identitete sogovornecem, saj je tudi sam tip komunikacije spremenjen. Opornih točk je zelo malo, če sploh obstajajo. Da natančneje razložimo položaj, lahko to situacijo primerjamo s kako vsakdanjo govorno (komunikacijsko) situacijo. Dubravko Škiljan navaja Crystalov pristop, ki

---

<sup>23</sup> Mitra, 1997, 58–59.

<sup>24</sup> Donath, 1999, 1.

<sup>25</sup> Reid, 1991, 7.

ponuja seznam sedmih funkcij, v katerih jezik izraža individualnost subjekta in seveda njegovo socialno identiteto. V ta seznam so vključeni fizični, psihološki, geografski, etnični ali nacionalni, socialni, kontekstualni in stilistični vidiki identitete. To pomeni, da prejemnik sporočila lahko na primer prepozna v skladu s specifičnimi "sledmi", ki jih pušča izjava, starost in spol pošiljatelja, njegovo psihološko podobo, narečje, pripadnost neki etnični ali nacionalni skupnosti, socialni status, vloga v komunikacijskem dejanju in individualne lingvistične posebnosti. Na tem seznamu, kot vidimo, lahko najdemo skoraj vse ključne identitetne determinante, ki jih sodobne teorije opredeljujejo kot bistvene pri vzpostavljanju identitete. Številnost različnih vidikov kaže na to, da identiteta govorca ni stabilna, ampak se pojavlja v obliki dinamičnega mozaika, kjer so kombinacije in hierarhije različnih vidikov spremenljive in niso v skladu z logiko kartezijskega večnega subjekta. Hkrati je identiteta odvisna spremenljivka, tudi če jo gledamo s stališča prejemnika. Identiteta je namreč konstituirana kot funkcija poslušalca ali prejemnika sporočila, torej kot funkcija drugih ljudi. Zato so nekateri lingvisti, zlasti tisti, ki ne pripadajo ortodoksnemu lingvističnemu strukturalizmu, poudarili pomembnost samega akta komunikacije, ki ga opredeljujejo kot mesto, kjer je identiteta govorečega subjekta konstituirana.<sup>26</sup>

Katerega od navedenih vidikov lahko prepoznajo udeleženci *on-line* komunikacije? Ker gre za pisni tekst, je seznam možnih identitetnih označevalcev pravzaprav zelo omejen, glavni razlog pa je v tem, da je komuniciranje v klepetalnicah in forumih vzpostavilo nekakšen skupni žargon, ki je visoko kodiran in specializiran (ta žargon vključuje kratice, pa tudi tako imenovane smeške; angl. *emo-ticons*, *smileys*) in ki se ga je mogoče dokaj preprosto naučiti, hkrati pa je sam tekstni značaj komunikacije zelo fiksiran (primerjaj s trditvijo Sherry Turkle:<sup>27</sup> "All they see are your words"), tako da so markerji identitete težje določljivi.

Seveda pa moramo na tem mestu pripomniti, da sogovorcev ne moremo poljubno "vleči za nos". Tudi samo besedilo, ki ga uporabniki pošiljajo drugim sogovornikom, izraža nekatere jasne indikatorje, ki lahko prejemnike opozarjajo na nekatere zunajtekstualne značilnosti pošiljatelja. Besedilo, ki ga pošiljatelj prenaša drugim, namreč vsebuje informacije o njegovi identiteti. Med te "pomožne detektorje" lahko uvrstimo zlasti raven pismenosti, leksični izbor oziroma besedni

<sup>26</sup> Škiljan, 1998, 71–72.

<sup>27</sup> Turkle, 1995, 184.

zaklad, sintakso in stilistiko. Prav gotovo si bo prejemnik ustvaril dodatno informacijo o nekom, ki na primer uporablja izraze, znane zlasti v akademski javnosti. Z uporabo teh izrazov se bo pošiljatelj "v očeh" prejemnika uvrstil na listo neke skupnosti z značilnimi lastnostmi. Z namernim izborom besed lahko pošiljatelj celo zavaja prejemnika, saj si ta lahko zamišlja radikalno drugačno podobo zgolj na podlagi nekaj besed, ki jih je pošiljatelj "naključno" uporabil.

"Govorjenje" in konstrukcija identitete sta v virtualnem prostoru dokaj poljubna. Udeleženci računalniško posredovane komunikacije (okr. RPK) so lahko v interakciji z drugimi udeleženci, kadarkoli želijo. Lahko se pogovarjajo in hkrati počnejo še nekaj drugega, tako da so sami kontekstualni parametri bistveno spremenjeni. Nihče jih ne sprašuje, ali so kompetentni sogovorniki, saj tega nihče ne more preveriti "na prvi pogled". Med pogovorom pa lahko sogovornik ugotovi, da govori z zelo mlado osebo, ki ni kos ravni komunikacije. Nihče ne more preveriti, ali obstajajo ustrezne in nujne "primerne okoliščine" za pogovor. Ko se uporabnik vključi v neko klepetalnico, mora vzeti v zakup, da so tam vse osebe enako kompetentne in da jim mora – ker ni drugih identitetnih indicev – verjeti na besedo. Ker ni natančnejših indikatorjev, na podlagi katerih bi opredeljevali identiteto sogovornikov (ali ima na primer sogovornik ustrezno avtoriteto, da lahko nekaj izjavi), to hkrati tudi pomeni, da so, austinovsko rečeno, tudi okoliščine izjavljanja pravzaprav vedno ustrezne.<sup>28</sup>

Udeleženci komunikacije torej težko dvomijo o sogovorniku, pravzaprav ne morejo razpravljati o tem, ali je nekdo dovolj kompetenten, da nekaj napiše, ali je izpolnil vse pogoje, da lahko nekaj izjavi. Udeleženec virtualnih klepetalnic je vselej kompetenten in tudi okoliščine, v katerih nekaj natipka, so vedno ustrezne. Kakšne pa so posledice odsotnosti klasičnih identitetnih determinant?

Eden izmed temeljnih postulatov v virtualnem svetu, ki tudi opredeljuje identitetne strategije posameznikov, je že omenjeni "aksiom" "*All they see are your words*". To pomeni, da je vsako tipkanje besedila na internetu posrečeno, seveda ob predpostavki, da je natipkano besedilo vsebinsko koherentno in da upošteva temeljna slovnična pravila. Za konstrukcijo virtualne identitete lahko zapišemo naslednjo enačbo: natipkati nekaj o sebi = prezentirati svojo identiteto.

Če smo natančni, ne gre zgolj za prezentacijo, saj to vključuje interakcijo drugih, njihovo percepcijo in podobno. Identiteta, ki je, če smo zelo natančni, natipkana na

---

<sup>28</sup> Praprotnik, 2003, 66–72.

zaslonu računalnika sogovornikov, je dokončna. Seveda ne dokončna v kartezijanskem smislu stabilnega subjekta z večno identiteto. S tem mislimo nekaj drugega. Zaradi odsotnosti drugih kontekstualnih parametrov (na primer tistih, ki jih navaja David Crystal) sogovorniki ne morejo vzpostavljati različnih interpretacij, ampak lahko identiteto "merijo" samo na daljici večjega ali manjšega zaupanja v sogovornike. Da torej bolj ali manj verjamejo zapisanim besedam. Toda to v ničemer ne zmanjšuje posrečenosti performativne konstrukcije posameznikove identitete.

Konstrukcija virtualne identitete je torej vselej uspešna, saj se lahko posamezniki brez večjih preprek predstavijo tako, kot jim ustreza. In predstavijo tiste elemente svoje novoustvarjene identitete, ki jih želijo. Za prejemnike pa je situacija bolj zapletena. Ti jim morajo pač verjeti na besedo. Če seveda hočejo. Za virtualni prostor interneta je značilno ohranjanje zunanje distance in nekakšna latentna nezaupljivost do sogovorcev, oboje pa je lahko posledica zelo razširjenega pojava internetnih prevar, pri katerih posamezniki sebe predstavijo na drugačen način, ki ne prenaša dejstev. V virtualnem svetu smo velikokrat soočeni z napačnimi samoprezentacijami sogovorcev, in če upoštevamo Griceovo kooperativno načelo (angl. *co-operative principle*), lahko takšne prevare opredelimo kot splošno kršenje kooperativnega načela; natančneje gre za kršenje maksime kvalitete: naj bo tvoj prispevek resničen; ne reci tega, za kar misliš, da ni resnično; ne reci tega, za kar nimaš zadostnih dokazov. Hong Wang in Xin-An (Lucian) Lu<sup>29</sup> na podlagi opravljenih raziskav ugotavljata, da splošno kooperativno načelo v računalniško posredovani komunikaciji še vedno deluje, dodajata pa pomembno dejstvo: načelo deluje zlasti s stališča in zaradi intenc prejemnika (ne pa s stališča pošiljateljevih intenc, kar je pravzaprav trdil Grice<sup>30</sup>). Z drugimi besedami: prejemnik predpostavlja, da je pošiljatelj ("govorec") kooperativen. Seveda pa se tovrstno predpostavlanje ne dogaja vedno, saj – kakor smo rekli – partnerji v interakciji pogosto ohranijo določeno stopnjo nezaupanja v sogovornike, kar jih obvaruje pred razočaranjem. Zlasti v anonimnih tipih RPK se torej zastavlja vprašanje, ali in v kolikšni meri kooperativno načelo v anonimni RPK sploh deluje oziroma koliko posamezniki zaradi anonimnosti to načelo sploh upoštevajo?

Čeprav je torej vsaka konstitucija identitete v virtualnem svetu uspešno izvedena, to še ne zagotavlja, da jo bodo prejemniki vzeli zares. Ker identiteta pogosto ni dovolj prepričljivo formirana na podlagi teksta, bi se lahko drastično

<sup>29</sup> Wang, Xin-An (Lucian) Lu, 2003, 1546.

<sup>30</sup> Grice, 1999.

zmanjšala učinkovitost komunikacije. V takem primeru bi virtualna skupnost in komunikacija postali nekakšna skrivalnica za brezplodno igrakanje. Mislimo pa, da uporabniki teh skupnosti komunikacijo gradijo na nekaterih strategijah, s čimer se izognejo tej anarhični situaciji. Omenili bomo dve.

Uporabniki v veliki meri verjamejo sogovornikom, toda hkrati ohranjajo držo zunanje distance in se zavedajo metasporočila "To je samo igra". Ta položaj je nekako podoben razkrivanju lastnih libidinalnih in drugih skrivnih želja. Ko se posamezniki pretvarjajo, da so veliki "mačoti", ohranjajo držo zunanje distance prav na podlagi metasporočila "Saj je vse skupaj le igra". Podobno strategijo uporabljajo, kadar naletijo na sogovornike. Verjamejo jim na besedo, saj prav ta vera v sogovornika ohranja resnost situacije in sploh omogoča komunikacijo. Toda hkrati pri sebi ohranjajo držo zunanje distance z omenjenim metasporočilom. To metasporočilo je nekakšen varovalni ventil, ki ima dve funkciji. Po eni strani ljudem omogoča, da verjamejo sogovornikom in s tem omogočijo komunikacijo (kar je smisel teh virtualnih skupnosti), po drugi strani pa si priskrbijo "čustveno zaledje" oziroma nekakšno varovalno lupino, ki jih brani pred razočaranjem.

#### INTERNETNA IDENTITETA KOT PRAVA IDENTITETA?

V vsakdanjem življenju poznamo različna pustovanja, torej priložnosti, ko si (lahko) nadenemo masko. V tem svetu maske in kostumi v času karnevalov in vsesplošnega rajanja osvobajajo sodelujoče. V nasprotju z omenjenimi vsakoletnimi maškarami pa v virtualnem svetu masko omogoča sam kratkotrajni in nematerialni medij, torej tipkani tekst in uporaba vzdevkov (angl. *nickname*).

Moški se v klepetalnica ali – nekoliko redkeje – v forumih s pomočjo signifikantnih (simbolnih) jezikovnih elementov "preoblačijo" v ženske in obratno. Motivacije, ki sprožajo takšno ravnanje, so različne. Ljudi na primer žene radovednost, kako se bodo počutili kot ženske oziroma kot moški. Ženske se pogosto želijo izogniti eksplicitnim seksističnim izjavam, namenjenim njim, spet za druge pomeni tovrstna maškarada svojevrstno eksperimentiranje s seksualnostjo. Tovrstno eksperimentiranje je po ocenah nekaterih poznavalcev zgolj ena od novih oblik virtualne kulture, ki se razvija v virtualnih svetovih. Prav tovrstno eksperimentiranje promovira vedno večjo zavest o problemih spolov in lahko prispeva k daljši destabilizaciji načinov, na podlagi katerih v vsakdanjem življenju konstruiramo oba spola.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Danet, 1998, 129–130.

V virtualnem svetu (na internetu) je vedno noč, kot pravijo nekateri. V njem prevladuje komunikacija na podlagi teksta, zato uporabniki ne morejo videti drug drugega. Tudi osnovne značilnosti, kot sta starost in spol, so nevidne. Anonimnost in dinamika, pa tudi sam značaj medija kot "igrišča" imajo močan in nezadržan vpliv na obnašanje. Ljudje se v računalniško posredovani komunikaciji obnašajo bistveno drugače kot v vsakdanjem svetu, izrazijo lahko skrite vidike svoje osebnosti, podobno kot na maškaradi. V virtualnih klepetalnicah lahko postanejo natančno to, kar želijo biti, oziroma prav to, kar želijo, da bi drugi mislili, da so.

Na internetu hkrati "smo in nismo", in prav ta dvoumnost je ena od privlačnosti tega okolja. Ta dvoumnost tudi določa naš odnos do naših virtualnih podob, torej do tega, kako samega sebe predstavimo drugim v računalniško posredovani komunikaciji. Po eni strani namreč ohranimo držo zunanje distance, torej igre z lažnimi podobami v smislu "Vem, da nisem takšen (pogumen, zapeljiv ...), vendar je prijetno vsake toliko časa pozabiti na svojo pravo podobo in si nadeti malo bolj zadovoljujočo masko; tako se sprostim, se rešim bremena, ker sem takšen, kakršen sem, ker moram s tem živeti in biti za to povsem odgovoren." Po drugi strani pa smo na internetu takšni, kakršni v realnem življenju nismo oziroma si ne upamo biti. Virtualna oseba, ki (si) jo ustvarimo na internetu, je lahko namreč "bolj jaz sam" kot pa naša oseba iz "realnega življenja" (naša uradna podoba samega sebe), če naredi vidne tiste vidike nas samih, ki si jih nikoli ne bi drznili priznati v realnem življenju. To, da dojemamo virtualno podobo samega sebe kot čisto igro, nam omogoča, da odmislimo običajne zapreke, ki nam preprečujejo realizacijo svoje temne plati v realnem življenju, in da svobodno povnanjimo vse svoje libidinalne potenciale. Lahko si na primer predstavljamo, da človek, ki je v družbenih stikih v realnem življenju tih in sramežljiv, v virtualnem svetu pa privzame jezo in agresivno identiteto, s svojo virtualno identiteto pravzaprav izraža potlačeni del samega sebe, javnosti neznani vidik svoje "prave osebnosti". A hkrati si lahko tudi mislimo, da gre za šibek subjekt, ki fantazira o agresivnejšem obnašanju, da se mu ne bi bilo treba soočiti s svojo šibkostjo in strahopetnostjo v realnem življenju. Šarm anonimnosti je tudi in zlasti v tem, da lahko v virtualnem svetu "maškarado" izvedemo, ne da bi jo res izvedli, in se tako izognemo tesnobi, ki je povezana z udejstvovanjem v realnem življenju; to lahko storimo, ker vemo, da tega ne počnemo zares. Zadržke in sram tako potisnemo na stran. Skrito resnico o svojih gonih lahko artikuliramo natančno takrat, ko se zavedamo, da zgolj igramo igro na zaslonu. V tej situaciji se srečamo z logiko sprejetja

skozi utajitev, saj sprejmemo svoje fantazije, če “vemo, da so le igra v virtualni realnosti”.<sup>32</sup>

Oseba iz virtualne realnosti, ki jo konstruiramo, lahko tako ponuja primer imaginarne prevare, če razkazuje napačno podobo samega sebe (npr. bojazljivec, ki igra junaka in “frajerja”), in simbolne prevare, če ta kaže resnico o nas pod krinko igre (s tem ko igrivo sprejmemo vlogo agresivne osebe, razkrijemo svojo pravo agresivnost). Če želimo razložiti omenjeno dvoumnost oziroma razcep bolj konceptualno, bi torej lahko vpeljali razlikovanje med imaginarno in simbolno prevaro. “Pri imaginarni prevari preprosto predstavim napačno podobo samega sebe, medtem ko pri simbolni prevari predstavim pravo podobo in računam, da jo bodo imeli za laž.”<sup>33</sup> Potemtakem bi bilo preveč preprosto reči, da se bojazljivec zateka v sanjarjenje kibernetičnega prostora zgolj zato, da bi ubežal dolgočasnemu in nemočnemu resničnemu življenju. Glede na vsebino iger in glede na to, kako jih udeleženci igrajo, bi se lahko vprašali, ali niso morda te igre resnejše, kot se nam zdi. Prav v teh igrah namreč lahko artikuliramo agresivno ali pa perverzno jedro svoje osebnosti, ki ga zaradi etično-socialnih omejitev ne moremo (upamo) izživeti v resničnih odnosih z drugimi.<sup>34</sup>

Vprašanje je, ali ni v tem primeru tisto, kar uprizarjamo v kibernetičnoprostorskem sanjarjenju, na neki način “resničnejše od resničnosti”, torej bližje resničnemu jedru naše individualnosti, kot pa vloga, ki jo prevzemamo v stikih z resničnimi partnerji.<sup>35</sup> V virtualnih igrah in v stikih s soigralci smo lahko “pristnejši” ali bolj “avtentični” kot v realnem življenju. Prav zato, ker se zavedamo, da je kibernetični prostor “samo igra”, lahko v njem odigramo tisto, česar si ne bi drznili priznati v realnih medosebnih stikih.<sup>36</sup> Ta vidik virtualne identitete, torej možnost, da ljudje postanejo in izrazijo natanko tisto, kar so, bi lahko prišteli med novosti virtualne realnosti.

---

<sup>32</sup> Žižek, 1996, 115–116.

<sup>33</sup> Žižek, 1996, 117. Žižek, 1996, navaja tudi simpatičen primer iz vsakdanjega življenja, ko lahko uporabljamo obe prevari z namenom doseganja istega učinka. »Ker sem nekoliko predebel, imam na voljo dve strategiji, kako zakriti to dejstvo. Lahko si oblečem srajco z navpičnimi črtami, ki me naredi bolj vitkega, ali pa, nasprotno, oblečem srajco z vodoravnimi črtami, računajoč, da bodo ljudje, ki jih bom srečal, (napačno) dojeli mojo debelost kot iluzijo, ki jo je ustvarila neustrezna obleka: ‘Poglej, ta neumna srajca ga naredi debelega, čeprav v resnici ni tako debel!’«

<sup>34</sup> Žižek, 2000, 7.

<sup>35</sup> Žižek, 2000, 7.

<sup>36</sup> Žižek, 2000.



## JEZIK V (KON)TEKSTU RAČUNALNIŠKO POSREDOVANE KOMUNIKACIJE

*“[W]hat is immediately obvious when engaging in any of the Internet’s functions is its linguistic character. If the Internet is a revolution, therefore, it is likely to be a linguistic revolution.”<sup>37</sup>*

Na internet se posamezniki svobodno priklopijo, povsem prostovoljno tudi izberejo skupnost, v kateri se pogovarjajo med seboj. V skupnostih naletimo na različne posameznike, ki jih nekaj družijo. Naletimo na ljudi, ki jih sicer ne bi poznali. Spoznamo ljudi, ki so nam lahko zelo podobni, in morda se sprašujemo, kako da smo pravzaprav lahko imeli tako srečo, da smo zdaj vsi skupaj. Za internet bi lahko rekli, da ga označuje nekakšna “nefunkcionalna povezanost”. Posamezniki se znajdejo skupaj, ne da bi iskali drug drugega. Znajdejo se skupaj, kakor da bi se bili iskali prav ti posamezniki, čeprav je vsakdo “samo sledil svojim interesom”. Posamezniki seveda pridejo na internet z nekim namenom in torej tudi nekaj iščejo, toda samo dejstvo, da so spoznali “prav tega človeka”, jih lahko fascinira in navduši. Pravzaprav je vsakdo, ki se znajde na mestu “novega prijatelja”, na določen način zanimiv. Ta situacija je podobna partnerskemu položaju. Ko mož izve, da ga je žena prevarala, in ko mu ona pove, s kom, jo na primer vpraša: “Saj razumem, da si me prevarala, ampak zakaj ravno z njim?” Poanta je v tem, da bi to vprašanje izrekel v vsakem primeru, torej v zvezi z vsakim moškim, s katerim bi ga žena prevarala. Podobno se dogaja na internetu, saj so posamezniki pogosto presenečeni, da so spoznali “prav to osebo”. Tudi zato takim skupnostim hitro podelimo naziv “pristnih skupnosti”. Brezmejnost virtualnega prostora namreč povečuje fascinacijo nad dejstvom, da smo spoznali oziroma srečali “prav tega” človeka.

Na internetu si ljudi ne izberemo, ti pač tam so. A prav taka nenadna srečanja z novimi ljudmi dajejo vtis pristnosti. To nakazuje tudi na moment samoursničujoče se prerokbe. Skupnosti se namreč vzpostavijo šele na podlagi našega prepričanja, da obstajajo. Ko se jim pridružimo, zaživijo. Skupnosti tudi niso vnaprej dodeljene, ampak si jih ljudje sami izbirajo, kar vpliva na občutek neprisilne povezanosti, ki se kaže kot eden izmed “dobitkov”.

Moč in unikatnost virtualnih skupnosti po drugi strani izvirata iz dejstva, da gre za komunikacijo, kjer ni omejitev in kjer ima vsak posameznik svoj glas. Vsak-

<sup>37</sup>Crystal, 2001, VIII.

do, ki ima dostop do interneta, lahko sodeluje. To pa še ne pomeni, da bo na svoje prispevke tudi prejel odgovor, da bo torej zares slišan, da bo njegovo sporočilo prejemnik prepoznal kot relevantno.

Kaj pomeni "tišina" v računalniško posredovani komunikaciji, znotraj katere poteka živahna interakcija? Ta tišina ima seveda podobno kot v vsakdanji govorni interakciji komunikacijsko vrednost. Lahko pomeni, da nihče ne pozna odgovora na postavljeno vprašanje ali pa da se sporočilo nikomur ne zdi dovolj zanimivo ali pomembno, da bi nanj odgovoril. Tovrstno tišino si zelo težko predstavljamo v neposredni komunikaciji, pri kateri vključimo strategijo vljudnosti, s katero ohranjamo sogovornikovo in lastno integriteto (angl. *face-keeping*). Reagirane na sporočila v računalniško posredovani komunikaciji običajno ni motivirano s tem, da bomo ostali vljudni (da bomo odgovorili zgolj zaradi vljudnosti). Reakcija je odvisna od količine pozornosti, ki jo je sporočilo pritegnilo. Prav zato je pomembno, kako so sporočila v računalniško posredovani komunikaciji "pakirana", saj je besedilo edini signal, s katerim opozarjamo na svojo navzočnost. Navzočnost sporočila, s tem pa tudi nas samih, je torej izrazito intersubjektivne narave; če nas nihče ne opazi, nas ni. Pomembno je tudi, kaj vpišemo v rubriko "naslov sporočila", kjer napovemo vsebino sporočila. V tem se forumi in klepetalnice bistveno razlikujejo od elektronske pošte, pri kateri je zelo verjetno, da jo bo prejemnik prebral ali vsaj odprl preprosto zato, ker se je pač pojavila. Pošiljatelj pogosto sploh ne premišljuje o tem, kaj vpisati v rubriko "naslov sporočila". Pri elektronski pošti je identiteta pošiljatelja precej relevantnejša kot vsebina; običajno prejemnik elektronske pošte pozna pošiljatelja, tako da se slednjemu ni treba truditi, da bi pritegnil pozornost. V klepetalnicah in forumih je drugače: če se eden ali več ljudi odloči, da bodo odgovorili na neko sporočilo, s tem "potrdijo", da se jim je sporočilo zdelo dovolj pomembno.

V RPK je komunikacijski kontekst nekoliko spremenjen, prav tako se drugače interpretira "tišina". Naj za primerjavo navedemo, kakšni so (lahko) kontekstualni pomeni, ki jih ima tišina v neposredni komunikaciji (angl. *face-to-face*) ali pa v običajni telefonski konverzaciji: *"Say, for example, I am ringing you on the telephone and there is no answer. In fact, nothing has happened at all between the successive rings of the telephone, the series of summonses which I have uttered. But this nothing is not nothing. The silence will be interpreted. I conclude that either you are out, or otherwise unavailable to interact. Sacks writes, 'If there is no answer, then inferences are warranted in the culture.' Think of how we interpret the official absence*

*of a reply to a greeting we have just issued. The kindest inference which is warranted is that our acquaintance did not see or hear our greeting. Similarly, consider the case of the officially absent answer to a question. The convention of adjacency pairs<sup>38</sup> generates these inferences.*<sup>39</sup>

S tem krajšim prikazom značilnosti komunikacijske dinamike smo skušali opozoriti na dejstvo, da v računalniško posredovani komunikaciji ni nekaterih elementov "normalne", torej neposredne komunikacije, kar seveda vpliva tudi na jezikovne prakse, ki se oblikujejo v tem prostoru. Čeprav je namreč deterministični vpliv računalniškega medija na rabo jezika v številnih nereflektiranih stališčih pretiran, pa nekatere značilnosti računalniških sistemov vseeno igrajo (vsaj posredno) vlogo pri oblikovanju rabe jezika v RPK. Eno od strukturnih tehnoloških izhodišč, ki vzpostavlja pomembno razliko med posameznimi tipi RPK je element (a)sinhronosti. Pri asinhronih oblikah je čas pošiljanja in čas prejemanja sporočila različen; sporočila so poslana v času X, prejemnik pa jih prebere v času Y. Elektronska pošta ali e-forumi so tak primer. V sinhronih oblikah (klepetalnice) pa sta pošiljatelj in prejemnik sporočila istočasno navzoča v klepetalnici in se dejansko pogovarjata "v živo" (angl. *real-time chat*). V tej obliki komunikacije se sporočilo pošilja kot celota in prejemnik ne ve, da je bilo sporočilo naslovljeno njemu, vse dokler se to sporočilo ne prikaže na računalniškem zaslonu, kar pomeni, da nekateri elementi govorne interakcije manjkajo, saj "govorcu" – na primer – ne moremo skočiti v besedo. Uporabniki so prisiljeni, da ko z ukazom pošlje (angl. *send*) pošljejo sporočilo, počakajo na povratno sporočilo. V tem primeru torej ne prihaja do časovnega prekrivanja sporočil. V nekem trenutku uporabnik zre v bel ekran, v naslednjem trenutku pa zagleda celotno sporočilo. Zato se lahko pridružimo Crystalovi<sup>40</sup> trditvi, da je ta sistem "off – on", ki zelo ustreza samemu binarnemu računalniškemu sistemu, radikalno drugačen od kompleksne realnosti vsakdanje konverzacije. Crystal tudi ugotavlja, da prihaja do večjih komunikacijskih zapletov zlasti v primeru, če eden izmed udeležencev interakcije želi poslati izrazito dolgo sporočilo. V tem primeru pride do očitne razlike med *on-line* komunikacijo in neposredno komunikacijo. Crystal ponuja zelo ilustrativen zgled: "In face-to-face conversations, a listener waits for an ending to a speaker's long statement, and stays alert for opportunities to speak, perhaps inwardly thinking,

<sup>38</sup> *Adjacency pairs* = različni pari v konverzaciji, tipični priležni par je vprašanje-odgovor.

<sup>39</sup> Downes, 1998, 282.

<sup>40</sup> Crystal, 2001, 30.

‘When will this person stop?’ *In typed conversations [...] a long statement requires a long wait on the part of the reader, during which the reader wonders, ‘When will this person start?’.*<sup>41</sup>

Sinhronne oblike RPK postavljajo uporabnikom tudi časovne omejitve, ki se kažejo v redukciji lingvistične kompleksnosti, zlasti če jih primerjamo z asinhronimi oblikami. V sinhronih klepetalnicah je namreč vzpostavljeno pravilo, da so sporočila kratka in da se – prav zaradi sinhronosti – na sporočila odgovarja takoj, ne pa čez pol ure. Uporabniki namreč komunicirajo “v živo”, zato morajo reagirati takoj; to je pogoj za komunikacijo med uporabniki, saj so istočasno navzoči v neki klepetalnici. Sinhrona komunikacija je – vsaj za nekatere komunikacijske namene – zelo privlačna, prav zato pa uporabniki to intenzivirano interaktivnost skušajo tudi izkoristiti.

Časovni pritisk v sinhronih klepetalnicah narekuje rabo krajših besed in oblikovanje manj zapletenih stavkov. Uporabniki niso prisiljeni samo v to, da svoja sporočila natipkajo, kar je počasneje in zahteva veliko pozornosti, tipkati morajo tudi hitro. Počasnejši tipkalci bodo namreč lahko poslali sporočilo šele takrat, ko bo diskusija že povsem spremenila topiko. Vendar je tovrstna zapovedana hitrost pisanja značilna zgolj za nekatere oblike RPK, kjer prihaja do izraza “rekreacijski” značaj komunikacije in kjer gre dejansko za klepet, ki je podoben klepetu družčine prijateljev na zabavi.

Drugače je v asinhronih oblikah RPK, ki uporabniku omogočajo več časa za razmislek, kako bo konstruiral svoje sporočilo. Kompleksnost sporočil je tudi odraz situacijskih dejavnikov (kontekst komunikacije), ki določajo, kakšna stopnja formalnosti (s tem pa tudi stopnja standardnosti) je ustrezna za neki kontekst.<sup>42</sup> Zasebna elektronska pošta lahko vsebuje polno skrajšanih besed, malih črk, kjer bi morale biti velike, brez uvodnega pozdrava in podobno. Pri javni akademski razpravi po elektronski pošti pa lahko isti posamezniki uporabljajo standardni jezik z vsemi slovničnimi pravili. Na rabo jezika v polju asinhronne RPK (e-forumi) torej vplivajo kontekstualni dejavniki, zlasti s kom govorijo, in sam status komunikacije ((ne)formalnost komunikacije).

Omeniti moramo še nekatere posledice (a)sinhronosti. V nasprotju z govorjeno konverzacijo oziroma njenim idealom – to je brez presledka med dvema sogovor-

---

<sup>41</sup>Crystal, 2001, 30.

<sup>42</sup>Herring, 2001, 6.

cema in brez prekinjanja sogovorca – računalniško posredovana komunikacija vključuje nepredvidljive in včasih dolge razmike med sporočili ali pa ne pride do običajne izmenjave, ker hitrejši uporabnik zastavi naslednje vprašanje, še preden naslovljenec odgovori na predhodno vprašanje. Tovrstni pretrgani priležni pari so najočitnejši v klepetalnica, kjer si sporočila sledijo glede na časovni vrstni red pošiljanja. Tako se lahko pomeša več konverzijskih niti. Druga značilnost (a)sinhronosti pa je manko simultane povratne informacije zaradi redukcije avdiovizualnih znakov. Tovrstni komunikacijski zmešnjavi in dejstvu, da je skoraj vsak priležni par “prekinjen” s sporočilom nekoga tretjega, se uporabniki izognejo tako, da pogosto prejemnika eksplicitno imenujejo. Ta praksa, imenovana naslavljanje (*adresivnost*), omogoča določevanje priležnih parov. Praksa adresivnosti tudi zmanjšuje zadrege zaradi odsotnosti gestikulacije. V klepetalnica in e-forumih, kjer je običajno navzoče večje število ljudi, ne moremo izvajati gestualne rabe deiks, ne moremo na primer poslati naslednjega sporočila: “S tabo se strinjam, ti pa se motiš”. Obstoje deiks – kot ugotavlja Stephen Levinson<sup>43</sup> – pa hkrati kaže na enostavno, a pomembno dejstvo: jeziki so primarno oblikovani – če lahko tako rečemo – za rabo v neposredni (angl. *face-to-face*) komunikaciji. Zgled: Luči se nenadoma ugasnejo, ko prične nekdo ravno diskutirati in reče: “Glej, ne oporekam tebi, ampak tebi in ne glede tega, ampak glede tega.” Podoben problem s “temo” je tudi v RPK, samo da je tovrstna tema v RPK tako rekoč “naravno stanje”.

Podobna praksa referiranja na predhodne uporabnike obstaja v asinhronih diskusijskih forumih ali poštnih listah in se imenuje *linking*. To je eksplicitno referiranje na vsebino predhodnega sporočila; zgled: Rad bi odgovoril na vprašanje, ki ga je zastavil X v zvezi s problemom XY.<sup>44</sup> Druga praksa pa je *citiranje* oziroma kopiranje delov predhodnega sporočila v novo sporočilo. Citiranje oziroma vključevanje dela predhodnega sporočila v novo sporočilo tudi kreira vtis izmenjave, saj v eno samo sporočilo vključi inicialno sporočilo (*citāt*) in odgovor nanj. Obe praksi kažeta težnjo po preseganju problemov, ki jih povzročā manko konteksta, saj učinkovito omogočāta, da se sporočilo natančno umesti v kontekst predhodne diskusije, s čimer se uporabniki tudi izognejo možnim nesporazumom. S tem komunikacija ohranja osrediščenost, v nekaterih okoljih RPK pa natančno citiranje velja tudi kot dokaz kompetentne in argumentirane diskusije.

<sup>43</sup> Levinson, 1983, 54.

<sup>44</sup> Herring, 2001, 6–7.

Ljudje v procesu komunikacije tudi običajno težijo k maksimalni relevantnosti, k maksimalnemu razumevanju ob minimalnem naporu za procesiranje informacij. Prejemnik pogosto tudi predpostavlja, da je bil pošiljatelj kooperativen in da skuša učinkovito posredovati želeno informacijo. Pošiljatelj pa predpostavlja, da ima prejemnik ustrezen kontekstualni *background*, da bo razumel pravi pomen oziroma natančneje da bo presegel vrzel med tako imenovanim *sentence meaning* in *speaker's meaning*. V izrazito individualizirani diskusiji, ki jo srečamo v RPK, kjer je vsak "sam", je torej pravilno razumevanje sporočila oziroma uspešnost prepoznavanja komunikacijske namere pošiljatelja (kaj je pošiljatelj zares želel povedati) in s tem pravega pomena sporočila izrazito odvisna od prejemnikovega poznavanja širšega kontekstualnega ozadja in komunikacijskih norm.

Tovrstne norme lahko seveda zelo variirajo glede na kontekst. To se še najlažje vidi pri ekstremnejših jezikovnih rabah, na primer pri vprašanju žaljivk v računalniško posredovani komunikaciji (angl. *flaming*), ki se pogosto simplificirano razlagajo kot učinek (tehnoloških) značilnosti RPK, kot so manko širših kontekstualnih znakov, manko socialne prisotnosti uporabnikov, anonimnost in podobno. Vendar pa je žaljivo komuniciranje lahko v nekem kontekstu celo predpisano oziroma povedano drugače: uporabnik s takim vedenjem signalizira svojo pripadnost (identifikacijo) neki skupnosti. Ta pristop lahko tudi pomaga nekaterim drugim uveljavljenim modelom, ki pojasnjujejo vzroke žaljive komunikacije. Analize, ki sta jih opravila Martin Lea in Russel Spears, tudi kažejo na to, da računalniško posredovana komunikacija v diskusijskih skupinah ne reflektira generične norme (neosebna komunikacija, orientacija na naloge), ampak da se norme konstruirajo sproti in šele v sami interakciji. Žaljiva komunikacija ni tipična kar za vse internetne interakcije, ampak variira in je bistveno odvisna prav od skupinskih norm.<sup>45</sup>

Poenostavljena razlaga, ki vse tipe računalniško posredovane komunikacije vnaprej postavi pod skupni pokrov tehnološko posredovanih komunikacij, si torej omejuje polje kritičnega razumevanja te komunikacije, saj lahko veliko komunikacijskih praks oziroma njenih odklonov razume kot preprosto posledico "brezčutne" tehnologije, kar pa nezadržno vodi v tehnološki determinizem. Prav zato je korektnije preučevati posamezne tipe RPK, znotraj katerih lahko natančneje detektiramo partikularnosti, hkrati pa lahko vidimo, kako se znotraj posa-

---

<sup>45</sup> Spears idr., 2001, 16–17; Baym, 2002.

meznih tipov RPK vzpostavljajo različne komunikacijske prakse. Posamezni tipi RPK in njihove značilne komunikacijske prakse so seveda deloma odvisne od tehnoloških značilnosti (sinhrona – asinhrona komunikacija), drug vidik oblikovanja praks pa sega na raven razumevanja teh praks in na raven komunikacijskega delovanja posameznikov v računalniško posredovanih okoljih.<sup>46</sup> Razumevanje RPK je torej pretežno odvisno od samih uporabnikov in od njihovega razumevanja, kaj (lahko) pričakujejo od te komunikacije in kaj želijo doseči s to komunikacijo. S to ugotovitvijo se seveda spet vračamo k dilemam posameznikovega razumevanja sebe in drugih v računalniško posredovani komunikaciji, s tem pa se vračamo tudi k osnovni temi našega prispevka – identiteti.

## BIBLIOGRAFIJA

- Bahovec, E. D. (1996): "Žensko telo – moška oblast?", v: Bogovič, L., Skušek, Z., ur., *Spol:Ž*, Ljubljana: KUD France Prešeren in Institutum Studiorum Humanitatis, 217–234.
- Baym, N. K. (2002): "Flame Wars", dostopno na <http://aoir.org/pipermail/air-1/2002-January/001012.html>, 12. 4. 2003.
- Beckett, S. B. (1982): *V pričakovanju Godota*, Ljubljana: Cankarjeva založba.
- Crystal, D. (2001): *Language and the Internet*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Danet, B. (1998): "Text as Mask: Gender, Play and Performance on the Internet", v: Jones, S. G., ur., *Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks, London, New Delhi: SAGE Publications, 129–158.
- Donath, J. S. (1999): "Identity and Deception in the Virtual Community", dostopno na <http://judith.www.media.mit.edu/Judith/Identity/IdentityDeception.htm>, 5. 7. 2000.
- Downes, W. (1998): *Language and Society*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Ducrot, O. (1988): *Izrekanje in izrečeno*, Ljubljana: Studia humanitatis.
- Grice, P. H. (1999): "Logic and Conversation", v: Jaworski, A., Coupland, N., ur., *The Discourse Reader*, London in New York: Routledge, 76–88.
- Hall, S. (1992): "Cultural identity in question", v: Hall, S., Held, D., McGrew, T., ur., *Modernity and its Futures*, Cambridge: Polity Press, 273–326.

<sup>46</sup> Praprotnik, 2003, 145–146.

- Herring, S. C. (2001): "Computer-Mediated Discourse", v: Tannen, D., Schiffrin, D., Hamilton, H., ur., *The Handbook of Discourse Analysis*, Oxford: Blackwell Publishers, 612–634. Dostopno na <http://www.slis.indiana.edu/faculty/herring>, 30. 5. 2003.
- Jones, S. G. (1997): "The Internet and its Social Landscape", v: Jones, S. G., ur., *Virtual Culture; Identity & Communication in Cybersociety*, London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications, 7–35.
- Kellner, D. (1992): "Popular culture and the construction of postmodern identities", v: Lash, S., Friedman, J., ur., *Modernity and Identity*, Oxford, UK & Cambridge, USA: Blackwell, 141–177.
- Kellner, D. (1995): *Media Culture; Cultural studies, identity and politics between the modern and the postmodern*, London in New York: Routledge.
- Laclau, E. (1990): "Nova razmišljanja o revoluciji našega časa", v: *Beseda, dejanje, svoboda. Filozofija skoz psihoanalizo*, Ljubljana: Analecta.
- Levinson, S. (1983): *Pragmatics*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Mitra, A. (1997): "Virtual Commonality: Looking for India on the Internet", v: Jones, S. G., ur., *Virtual Culture; Identity & Communication in Cybersociety*, London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications, 55–79.
- Močnik, R. (1994): "Strpnost, sebičnost in solidarnost", *Časopis za kritiko znanosti*, 22 (164–165), 143–163.
- Perelman, C. (1993): *Kraljestvo retorike*, Ljubljana: Znanstveno in publicistično središče.
- Praprotnik, T. (1999): *Ideološki mehanizmi produkcije identitet: Od identitete k identifikaciji*, Ljubljana: ISH, Fakulteta za podiplomski humanistični študij in ŠOU, Študentska založba.
- Praprotnik, T. (2003): *Skupnost, identiteta in komunikacija v virtualnih skupnostih*, Ljubljana: ISH, Fakulteta za podiplomski humanistični študij.
- Reid, E. M. (1991): "Electropolis: Communication and Community On Internet Relay Chat", University of Melbourne. Dostopno na <http://people.we.media-one.net/elizrs/electropolis.html>, 5. 7. 1999.
- Riha, R., Žižek, S. (1985): *Problemi teorije fetišizma. Filozofija skoz psihoanalizo II*, Ljubljana: Analecta.
- Seymour-Smith, C. (1986): *Dictionary of Anthropology*, London in Basingstoke: The Macmillan Press.



- Spears, R., Lea, M., Postmes, T. (2001): "Social psychological theories of computer-mediated communication: Social pain or social gain?", v: Robinson, P., Giles, H., ur., *The Handbook of Language and Social Psychology*, Chichester Wiley.
- Škiljan, D. (1998/1999): "Communication et identité / Communication and identity", *Transeuropéennes*, 14/15, 69–80.
- Taylor, C. (1994): "Multiculturalism and the Politics of Recognition", v: *Multiculturalism, Examining the Politics of Recognition*, United Kingdom: Princeton University Press.
- Turkle, S. (1995): *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*, New York: Simon & Schuster.
- Wang, H., Lu, X. (L.) (2003): "Panel on: Maintaining Identity in the Virtual World: Virtual Fraud and Misinformation in the New Age: Revisiting Grice's Cooperative Principle", *Informing Science*, June 2003, 1545–1551. Dostopno na <http://66.102.11.104/search?q=cache:j6YBdHa9cwgJ:proceedings.informing-science.o,14.1.2004>.
- Žižek, S. (1996): "Kiberprostor ali neznosna zaprtost bivanja", *Problemi* 34/7–8, 101–132.
- Žižek, S. (1998): "Križa vrednot? Ne, hvala!", *Delo, Sobotna priloga*. 3. 1. 1998.
- Žižek, S. (2000): "Resničnost je za tiste, ki ne vzdržijo sanj: končna lekcija Freudove razlage sanj", *Delo, Priloga Izziv* 2000, 7–8.