

Primerjava socialnih interakcij in komunikacijskih praks mladostnikov v virtualnem in realnem okolju

A comparison of adolescents' social interactions and communication practices in the virtual and the real world

Maja Cerar

Povzetek

Maja Cerar, univ. dipl. soc. ped., maja242@gmail.com. *Članek prinaša vpogled v razlike in podobnosti narave in količine medosebnih interakcij in komunikacijskih praks mladostnikov, ki se oblikujejo v virtualnem in realnem okolju. Anonimnost in dinamika, pa tudi značaj spleta kot nekakšnega novodobnega "peskovnika" naj bi imeli po mnenju zagovornikov virtualnega sveta (Tapscot, 1998; Turkle, 1997) precejšen in nezadržen vpliv na obnašanje mladostnikov, kar naj bi jim omogočalo, da se na virtualnem "igrišču" vedejo in*

delujejo na načine, ki se zelo razlikujejo od njihovega vsakdanjega predstavljanja v realnem življenju. Pa se res? Rezultati naše raziskave so pokazali, da se količina socialnih interakcij v off-line in on-line okolju v splošnem precej razlikuje, sami komunikacijski vzorci oziroma komunikacijske prakse pa se med socialnima okoljema ne razlikujejo bistveno, saj se iz off-line okolja ti v veliki meri prenašajo in v večini primerov podobno odražajo tudi v on-line okolju.

Ključne besede: *splet, spletni forumi, spletne klepetalnice, medosebni odnosi, komunikacija, mladi.*

Abstract

The paper provides an insight into the differences and similarities in the nature and quantity of interpersonal interactions and communication practices of adolescents in the virtual and the real environment. Anonymity and dynamics of the internet operating as a kind of 'sandpit' should in accordance with the views of virtual world fans have a considerable and unstoppable effect on adolescents' behaviour; allowing them to behave and act in the virtual playground in ways very different from those in their day-to-day presentation in the real world. But is this really so? The results of our research study show that the amount of social interactions in the off-line and on-line environment is quite different, however, the communication patterns and communication practices are essentially not all that different as they are largely transferred from the off-line environment and similarly reflected in the on-line world.

Key words: *internet, internet forums, internet chatrooms, interpersonal relations, communication, youth.*

1 Uvod

Nagel razvoj informacijsko-komunikacijske tehnologije, ki se v zadnjih letih odvija pred našimi očmi, so pospremile burne razprave in napovedi o tem, kakšne posledice za življenje posameznika bo prinesla nova tehnologija. Kot odgovor so se v družbi hitro razširile najrazličnejše razprave in špekulacije o prihodnji »digitalni oziroma net generaciji«, otrocih »informacijske dobe«, računalniških »frikih«, spletnih odvisnežih in digitalnem razkoraku¹ (Livingstone, 2002).

Večina študij je bila v začetku usmerjena predvsem v raziskavo razlogov in načinov rabe spleta med odraslimi uporabniki, mnogo manj so se študije usmerjale na specifično skupino otrok in mladostnikov. Povečana potreba po pojasnjevanju vloge in vpliva spleta ter predružačenih komunikacijskih praks v življenju mladostnikov pa se v zadnjem času poraja predvsem kot posledica ugotovitev, da mladostniki vedno več časa namenjajo spletu in da so pravzaprav oni tisti, ki definirajo današnjo rabo nove informacijsko-komunikacijske tehnologije. Čeprav prihajajo tovrstne študije vedno bolj v ospredje (Holloway in Valentine, 2003; Livingstone, 2002; Jeriček, 2001; Buckingham, 2003; Sefton - Green, 1998, itd.), pa je predvsem v slovenskem prostoru danes še zelo malo znanega glede tega, kako mladi komunicirajo, se igrajo in iščejo informacije na spletu.

Tuje raziskave kažejo, da se pri otrocih in mladostnikih kot eden pglavitnih motivov za uporabo spleta pojavlja težnja po oblikovanju novih ali ohranitvi obstoječih socialnih vezi. Spletne klepetalnice, forumi in pogovorni kanali postajajo eno najbolj raznolikih in skrivnostnih okolij na spletu, kjer se lahko povsem nemoteno pogovarjajo mladi s celega sveta o čemerkoli. Številne mladostnike, ki se vanje redno vključujejo, nekateri avtorji imenujejo kar »chat room generacija« (Oblak, 2004), generacija, ki sebe in druge spoznava na nov, pred tem skoraj nepoznan način, njihova

¹ Termin "digitalni razkorak" se nanaša na razlike med posamezniki, gospodinjstvi, podjetji in geografskimi območji glede možnosti dostopa do informacijskih in komunikacijskih tehnologij (IKT) ter njihove uporabe. Preprosteje povedano, digitalni razkorak opredeljuje razkorak med informacijsko bogatimi in revnimi (Vehovar in Vukčević, 2001).

priljubljena shajališča pa se z uličnih vogalov in igrišč selijo med zidove otroških sob v virtualne svetove, ki so z lahkoto dostopni prek omreženega računalnika ter oddaljeni le za klik miške. V tovrstnih virtualnih shajališčih se poraja raznovrstna in dinamična pogovorna kultura, ki predstavlja nov kontekst druženja in s seboj prinaša povsem realne učinke. Vzpostavljajo se novi družbeni odnosi, ki jih spremljajo številna vedenja: prijateljstvo, intimne romance, profesionalni interesi, družbene akcije, pa tudi nadlegovanja, besedne grožnje in nasilje. S tem se odpira nova dimenzija spleta, ki se prek različnih interaktivnih prostorov, namenjenih druženju, vse bolj udejanja kot pomemben medij družbene socializacije (prav tam).

Splet torej danes ni več pojmovan le kot mreža mrež in orodje za hiter prenos informacij, temveč tudi kot mesto raznolikih družbenih delovanj, komunikacijskih praks in družbenih odnosov, ki prinaša nove in spreminja že znane oblike komuniciranja in oblikovanja medosebnih interakcij. Ob hitrem razvoju in širjenju spleta se danes kot eno najpomembnejših poraja vprašanje, kako njegovo uporabo umestiti v življenjski prostor posameznikov, še posebno mladostnikov, ki so med njegovimi najštevilčnejšimi uporabniki. Z vidika komunikacijskih potencialov spleta pa je v ospredju predvsem vprašanje, kako se pri mladostniku povezujeta realni in virtualni svet ter kako se oblikuje njegova socialna interakcija v odvisnosti od vplivov različnih socialnih okolij in njihovih lastnosti oziroma zakonitosti.

Delni odgovor na omenjena vprašanja je ponudila raziskava (Cerar, 2006) o količini in naravi medosebnih interakcij in komunikacijskih praks mladostnikov, ki se oblikujejo v novem socialnem okolju spleta v primerjavi z realnim, vsakdanjim okoljem. Rezultati te raziskave bodo predstavljeni v nadaljevanju. V ta namen smo pripravili primerjalno študijo določenih komunikacijskih praks in interakcij, ki jih posamezniki vzpostavljajo prek spleta, s tistimi praksami, ki jih oblikujejo v realnem življenju, ter ugotavljali, kakšne razlike in podobnosti obstajajo med njimi.

Preden predstavimo povzetke rezultatov raziskave, bomo na kratko povzeli glavne ugotovitve in dognanja nekaterih tujih in domačih avtorjev o novih kulturah druženja mladih v virtualnih shajališčih svetovnega spleta.

2 Na klepet v virtualno mesto

Mladostniki niso homogena skupina, v kateri imajo vsi enake potrebe in motive, prav tako pa tudi splet kot medij omogoča, da posameznikove značilnosti vplivajo na to, kako ga bo uporabljal. Sodobna komunikacijska orodja tako nekateri uporabljajo predvsem za vzdrževanje že obstoječih stikov, drugi v virtualnih prostranstvih iščejo nove prijatelje in podobno misleče sogovornike, tretji ostajajo nevidni in le opazujejo interakcijo drugih.

Nekaterim mladostnikom, ki redno sodelujejo v spletnih klepetalnica in uporabljajo *messenger*, splet predstavlja predvsem nadomestek dolgih telefonskih pogovorov s prijatelji iz vsakdanjega življenja. Splet uporabljajo za nadaljevanje pogovora, začetega v šoli, za načrtovanje skupnih dejavnosti ob koncu tedna ali za reševanje konflikta, ki se je pojavil v komunikaciji »iz oči v oči«. Albero-Andresova (2004) meni, da je splet tem mladostnikom prinesel predvsem spremembo v obliki predružačenih oziroma novih sredstev komuniciranja, vendar pa ni predružačil tudi njihove želje po komunikaciji in najpogostejših tem pogovorov, ki so značilne za mladostniško obdobje. Prav tako ni prišlo do spremembe v preferenci njihovih vsakdanjih dejavnosti. Če imajo možnost, se še vedno raje srečujejo s svojimi vrstniki v realnem svetu.

Spet drugi mladostniki se z navdušenjem priključujejo različnim virtualnim skupnostim, saj v njih dobijo občutek pripadnosti, sprejetosti in vključenosti, ki je izjemno pomemben v razvoju njihove identitete. V virtualnih skupnostih se zabavajo z neznanimi vrstniki, z njimi igrajo računalniške igrice, se pritožujejo nad svojimi straši in učitelji, govorijo o svojem življenju, pomagajo in dajejo nasvete drug drugemu – torej podobne stvari, ki jih oziroma bi jih lahko počeli tudi v vsakdanjem življenju.

Po ugotovitvah Albero-Andresove (prav tam) z neznanci prek spleta komunicirajo predvsem mladostniki v starosti od 12 do 14 let, z leti pa pogostost tovrstne komunikacije upada. Tudi Tapscot (1998) poroča o podobnem načinu uporabe spleta, povezanem s starostjo. Poroča tudi, da se mladi vključujejo v spletne klepetalnice in klepetajo z neznanci predvsem, kadar so v družbi svojih prijateljev, in torej v klepetalnice vstopijo kot skupina. Tak klepet večinoma doživljajo kot igro, med katero se zabavajo z ustvarjanjem različnih

novih identitet in s prevzemanjem drugačnih vlog, kot jih imajo v realnem življenju. Laganje o starosti, spolu in fizičnem videzu je del igre, pri čemer pa se popolnoma zavedajo, da enako igro igrajo tudi preostali udeleženci spletne klepetalnice. Iz tega razloga prijateljstvo, ki izhaja iz tovrstnih virtualnih interakcij, običajno ne traja dolgo. Udeleženci spletnih klepetalnic po prepričanju Albero-Andresove (2004) ponavadi nimajo želje po medsebojnih srečanjih v realnem svetu, niti kadar živijo v istem kraju.

Mnogi mladostniki torej uspešno uporabljajo nova komunikacijska orodja za vzdrževanje ali oblikovanje novih medosebnih odnosov z vrstniki, saj imajo na prvi pogled na spletu s tehničnega vidika tudi vsi skoraj enake možnosti, da kadarkoli najdejo prijatelja oziroma sogovornika za klepet. Kljub tej predpostavki pa ugotavljamo, da se nekaterim skupinam uporabnikov spleta prijateljstvo v virtualnih okoljih vztrajno izmika, razlog pa izvira iz njihovega posebnega načina delovanja. V skupini so ti mladostniki namreč le pasivni gledalci, t. i. lurkerji (opazovalci), ki lahko sporočila povsem redno prebirajo, svojih misli in vprašanj pa nikoli ne delijo z drugimi člani. A rastoča kultura virtualnega druženja ima svoje zahteve. Ni dovolj, da v prostoru obstajaš, »biti moraš viden, če se želiš družiti z drugimi, kar v internetu pomeni, da moraš spregovoriti« (Oblak, 2004: 83). Kljub vsemu večina tistih, ki v razpravljalnih forumih le redko sodelujejo, poroča, da se v ta okolja vrača zaradi prijateljskega, toplega vzdušja (Oblak, 2004). Seveda nam ostaja vprašanje, na podlagi česa si tako prijateljsko podobo sploh oblikujejo.

3 Si za kiberflirt?

Mnogi avtorji (po Oblak, 2004) ugotavljajo, da je med mladimi v prostorih za klepet najbolj zaželeno interakcija v obliki heteroseksualnega para. Digitalna komunikacija namreč pogosto razbremenjuje najstnike pri omejitvi zaradi spola, ki ima v osebni stiku pomembno vlogo. Najstniška želja po gradnji intimnejših razmerij v virtualnih prostorih izvira iz naraščajoče potrebe, da se izognejo emocionalnemu tveganju, ki ga prinašajo globlje, odgovorne zveze. V primerjavi z lastnostmi, ki jih imajo trdna razmerja, temelječa na medsebojnem zaupanju, odkritosti in popolni avtentičnosti, je v odnosih v virtualnem svetu v ospredju zabava:

»Lahko si, kdor koli želiš, in fantje so lahko, kakršni koli si pač želijo biti. Zato ni nujno, da gre za iskreno razmerje, važno je, da se zabavamo. Odnos ne more biti resen, saj se s fantom po internetu ne moreš tako preprosto zaplesti kot z nekom, ki ga dejansko vidiš in z njim govoriš. Tu gre predvsem za zabavo.« (Clark, 1998: 179.)

Primeri prijateljskih vezi na spletu med mladimi kažejo, da predvsem dekleta večkrat uporabljajo »maškaradne igre vlog«, ko se drugim predstavljajo drugačne, kot so v resnici. Dekleta tako navidezno utrjujejo občutek večje socialne moči in se v ta namen v klepetalnica opisujejo kot vitkejša, večja, starejša in bolj izobrazena, kot so v resnici, z daljšimi, najpogosteje svetlimi lasmi. »Toda ta občutek »večje moči« je varljiv in hipen. Ko se računalniški zaslon zatemni, z njim izgine tudi preobrazena idealna samopodoba,« meni Oblakova (2004: 79).

Po drugi strani pa Clarkova študija priča o tem, da je pri sklepanju prijateljskih vezi v virtualnih prostorih fizični videz lahko precej manj odločilen kot v realnem svetu. Zaradi tovrstne prednosti se mladi znebijo pritiska vrstniških skupin, ki imajo oblikovana svoja merila sprejemljivega in privlačnega, saj »namesto pritiska vrstnikov, ali se družijo s 'pravimi' dekleti, ki so po videzu primerjava z idealom, omogoča internet veliko enakopravnejšo izmenjavo, osvobojeno večine omejitev, ki jih nalaga soglasje vrstnikov. Prav zato, ker fizični stiki po internetu niso mogoči, se mladim zdijo ta okolja svobodnejša, saj lahko med seboj komunicirajo na način, ki presega socialne omejitve in se ograjuje od pritiska vrstnikov« (Clark, 1998).

Gradnja romantičnih odnosov, ki poteka z uporabo spleta, nikakor ni enoličen in monoton pojav. Kot smo že omenili, splet pogosto nastopa kot medij, ki omogoča nadaljevanje že vzpostavljenega stika in v tem primeru deluje predvsem kot mehanizem za ohranjanje obstoječih vezi. Lahko pa služi tudi kot medij za dvorjenje ali snubljenje, ko se iz naključnih srečanj prek klepetalnic, e-pošte in telefona stik nadaljuje tudi v fizičnem okolju. Nasprotno pa je za t. i. pojav kiberflirtanja značilno, da gre izključno za igro, katere namen ni gradnja resnih, obvezujočih zvez.

4 V stiski spoznaš pravega (virtualnega) prijatelja ...

Mnogi primeri (Stamejčič, 2004; Wolak in drugi, 2003; Suler, 1999) potrjujejo, da so lahko virtualna okolja vir vzajemne pomoči in izhoda iz težav, ki jih povzročajo povsem realne mladostniške stiske. Veliko mladih uporabnikov namreč sprašuje za nasvete in išče pomoč pri reševanju svojih socialnih, fizičnih, zdravstvenih ali psihičnih težav. Pri tem pa niso deležni zgolj neke splošne podpore, temveč dobijo tudi številne koristne informacije in konkretne napotke.

Splet torej tistim, ki se ne poznajo med seboj, a imajo skupno vsaj eno stvar, nudi prostor za druženje, izmenjavo informacij in podporo. Ob pregledovanju forumov, kjer si uporabniki nudijo izmenjavo informacij in podporo, lahko opazimo, da si delijo tudi čustva in da so pogovori polni empatije. Winzelbergova (po Joinson, 2003) je raziskovala tipično objavo uporabnika v forumu in ugotovila, da je elektronsko sporočilo sestavljeno predvsem iz samorazkrivanja (31,0 %), nujenja informacij (23,0 %), nujenja emocionalne podpore (16,0 %) ter iskanja podpore (7,5 %) in informacij (4,0 %). Winzelbergova (prav tam) tudi ugotavlja, da je kar 88 % informacij, objavljenih na forumu, točnih.

Virtualni prostor mladim ne ponuja le možnosti za posvetovanje, zelo koristen zanje je tudi vpogled v izkušnje vrstnikov. Ali kot je zgovorno zapisala mlada uporabnica: *»Na forumu sprašujem, berem, svetujem in se zabavam.«* Mladi se postavijo tudi v vlogo vrstniških svetovalcev. Na spletu imajo možnost, da so brani, vidni s svojimi pogledi na probleme, slišani s svojimi stališči in osebni s svojimi virtualnimi podobami. Tovrstne spletne svetovalnice jim predstavljajo varno virtualno točko, na kateri lahko mladostniki anonimno in brez zadržkov izpovejo tudi najtežje probleme ter prikažejo svoje življenjske situacije, dileme in vprašanja. Osebne teme, ob katerih čutijo mnogi mladostniki zadrego in negotovost, je – vsaj na začetku – zagotovo lažje obravnavati v varnosti, ki jo daje anonimnost virtualnega okolja. Spoznanje, da so prav te teme problem tudi za številne vrstnike, pa zmanjšuje zadrego in manjša bojazen, ker *»se to dogaja samo meni«* (Stamejčič, 2004).

5 Pasti in razočaranja virtualnih igrišč

V virtualnem okolju najstniki seveda niso samo mali »angeli«. Virtualno igrišče je včasih tudi nepopustljivo in kruto – prav tako kot v realnem svetu. Življenje v nekaterih virtualnih svetovih je lahko za »novince« precej težko. Najstnike, ki se ne vedejo primerno in v skladu s pravili določene virtualne skupnosti, kaj hitro »kaznujejo« drugi člani, ki jih zasujejo z nesramnimi in žaljivimi sporočili (angl. flame war). Tudi hudomušne šale in potegavščine so del virtualnega vsakdana (Tapscot, 1998).

Splet nekaterim mladostnikom predstavlja razmeroma preprost in »varen« način za sproščanje negativnih čustev in stresa, nakopičenega v njihovem vsakdanjem življenju. Seveda je le malo mladostnikov nagnjenih k ekstremno žaljivemu in verbalno agresivnemu vedenju v virtualnem prostoru. Vendar pa velja: čim intenzivnejše so reakcije mladostnikov v njihovih interakcijah na spletu, tem večja je verjetnost, da imajo težave tudi v realnem življenju in da uporabljajo splet predvsem za sprostitev in pobeg od napetosti ter obremenitev vsakdana (Suler, 1999).

Mnogo pogostejša in morda nevarnejša past virtualnega prijateljevanja je poleg žaljive komunikacije vzpostavljanje odnosov, ki so včasih precej »umetni«, površni in zelo prehodni. Virtualni prostor nekateri najstniki doživljajo kot nekakšen nadnaraven, fantazijski svet, zato ga ne jemljejo resno, čeprav se v njem razvijajo globoka čustva in iskreno zaupanje. Zanje je virtualni svet kot interaktivni TV-program, ki v posamezniku vzbudi globoka čustva, vendar je še vedno le TV-program, in ne realnost. Za najstnika, ki si močno prizadeva pridobiti dobre prijatelje, je lahko zelo boleča izkušnja, ko virtualni znanci nepričakovano in nerazložljivo spremenijo svoj način vedenja, se oddaljijo od njega ali popolnoma izginejo. Le s klikom miške namreč lahko izginejo za vedno in brez sledi (prav tam).

Tovrstna ohlapnost in prehodnost sicer ni značilna za vse virtualne odnose. Ljudje v virtualnem svetu pogosto najdejo in tudi obdržijo globoko in iskreno prijateljstvo. Kljub temu pa primeri, ko tako prijateljstvo razpade na videz brez razloga in brez slovesa, v ljudeh puščajo grenka razočaranja, še posebej pri najstnikih, ki so še toliko bolj kot drugi občutljivi glede razočaranj in prevar v intimnih odnosih, zaupanju in poštenosti (prav tam).

Če zaključimo z mislijo Oblakove (2004), lahko zapišemo, da so prijateljski in intimni odnosi v virtualnem svetu pravzaprav predmet nenehnih pogajanj, saj se ves čas gibljejo na tanki črti med iskrenostjo in neiskrenostjo, med odkritostjo in igro, med resničnostjo in domišljijo. Vprašanje, ki smo si ga zastavili v naši raziskavi, pa skuša ugotoviti, ali imajo odnosi, ki jih mladi vzpostavljajo v virtualnem okolju, v primerjavi z odnosi v realnem svetu resnično popolnoma drugačne lastnosti tako v fizičnem kot tudi emocionalnem smislu ali pa so morda ti virtualni odnosi kljub brezmejnimi možnostim spleta še vedno predvsem odsev mladostnikovega vsakdana in njegovih komunikacijskih praks iz realnega okolja.

6 Raziskava med mladimi uporabniki spletnih forumov in klepetalnic

6.1 Metodološke značilnosti raziskave

Raziskava, ki smo jo opravili med mladimi uporabniki spletnih forumov in klepetalnic v letu 2006, je bila širšega značaja, vendar se bomo v članku omejili le na rezultate primerjalne študije določenih vidikov komunikacijskih praks in interakcij, ki jih posamezniki vzpostavljajo prek spleta, s tistimi, ki jih oblikujejo v realnem življenju. Glavni namen študije je bil ugotoviti, kako se pri mladostniku povezuje realni in virtualni svet ter kako se oblikujejo mladostnikove socialne interakcije v odvisnosti od vplivov različnih (on-line/off-line²) socialnih okolij in njihovih lastnosti oziroma zakonitosti.

Raziskavo smo izvedli s pomočjo spleta in posebej za ta namen sestavljenega spletnega vprašalnika. Raziskovanje s pomočjo spleta je namreč po našem mnenju najbolj »naravna« metoda zbiranja podatkov o samih uporabnikih spleta (Sande, 2000). Ker je raziskava usmerjena v preučevanje medosebnih interakcij in komunikacijskih praks v on-line okolju, smo v ta namen izbrali spletno anketiranje uporabnikov spletnih forumov in klepetalnic.

² Termin "on-line okolje" se nanaša na spletno, virtualno okolje, ki ga tvorijo forumi, klepetalnice, IRC, MUD ipd., termin "off-line okolje" pa se nanaša na posameznikovo fizično, realno okolje.

Da bi pridobili čim širši krog mladih uporabnikov spleta, smo raziskavo »oglaševali« na 7 forumih različnih spletnih strani, katerih ciljna populacija so predvsem oziroma tudi srednješolci. Raziskavo smo tako izvajali na spletnih straneh Vijavaje (<http://www.vijavaja.com>), Klepetulje (<http://www.klepetulja.com>), DrogArta (<http://www.drogart.org>), MISSS (<http://www.misss.org>), Med.Over.Neta (<http://med.over.net>), Mobisuxa (<http://www.mobisux.com>) in Sloreactorja (<http://www.sloreactor.com>).

V obdobju prvih dveh tednov v maju 2006 nam je uspelo zajeti nereprezentativni vzorec 806 (oziroma po izločitvi neustrezno izpolnjenih anket in anketirancev neustrezne starosti 694) uporabnikov spletnih forumov v starosti od 14 do 19 let. Vzorčenje je potekalo po metodi samoizbire s pomočjo spletnega vprašalnika. Vzorec je bil po spolu zelo neuravnovešen, zajemal je 80,3 % deklet in 19,7 % fantov. Večina anketirancev (modus) je bila v času anketiranja stara 15 let, povprečna starost v celotnem vzorcu pa je bila 15 let in 11 mesecev.

Z namenom preverjanja in primerjave količine interakcij in pogostosti nekaterih komunikacijskih praks v virtualnem (v nadaljevanju on-line) in realnem (v nadaljevanju off-line) okolju smo anketirancem zastavili enajstih parov vprašanj, ki se nanašajo hkrati na on-line in off-line okolje, skupaj torej dvaindvajset vprašanj. Enajst parov vprašanj dopolnjujejo tri dodatna vprašanja, ki se nanašajo le na interakcije v on-line okolju. Mladostnikom smo zastavili vprašanja o:

- številu prijateljev istega in nasprotnega spola,
- številu prijateljev s podobnimi interesi in lastnostmi,
- iskanju socialnega suporta in pomoči s strani vrstnikov,
- izražanju čustev in mnenj v medosebnih odnosih,
- zapletanju v konflikte in verbalno agresivnem vedenju,
- prikrievanju in olepševanju svojih lastnosti z namenom pritegniti pozornost drugih,
- prikrievanju in eksperimentiranju s svojo identiteto v on-line okolju,
- iskanju stikov in spoznavanju novih ljudi prek spleta,
- vzdrževanju stikov s prijatelji iz vsakdanjega življenja prek spleta.

6.2 Glavni rezultati raziskave: primerjava količine in narave socialnih interakcij ter komunikacijskih praks v on-line in off-line okolju

Ugotavljamo, da se količina socialnih interakcij v off-line in on-line okolju v splošnem precej razlikuje, sami komunikacijski vzorci oziroma prakse pa se med socialnima okoljema v splošnem ne razlikujejo bistveno, saj se iz off-line okolja ti v veliki meri prenašajo in v večini primerov podobno odražajo tudi v on-line okolju.

Največje razlike med on-line in off-line okoljem so se pokazale pri številu prijateljev istega spola, kjer rezultati kažejo, da imajo mladostniki precej več prijateljev istega spola v vsakdanjem, realnem okolju kot pa na spletu. Vendar pa se pri tistih mladostnikih, ki imajo v off-line okolju vsaj enega dobrega prijatelja istega spola, kaže naslednji trend: več kot imajo prijateljev istega spola v off-line okolju, več jih imajo tudi v on-line okolju. Enak trend velja tudi pri pridobivanju prijateljev nasprotnega spola, vendar pa primerjava med pogostostjo sklepanja prijateljstev z vrstniki istega in nasprotnega spola v on-line in off-line okolju pokaže, da v splošnem mladostniki v off-line okolju pogosteje sklepajo prijateljstva z vrstniki istega spola, v on-line okolju pa, obratno, pogosteje sklepajo prijateljstva z vrstniki nasprotnega spola.

Rezultate, ki kažejo, da v on-line okolju mladostniki iščejo predvsem prijatelje nasprotnega spola, lahko pripišemo dejstvu, da je adolescenca obdobje, ko se mladi intenzivno preizkušajo v novih intimnejših razmerjih z vrstniki nasprotnega spola, pri čemer jim virtualno okolje nudi varen prostor za vzpostavljanje tovrstnih odnosov. V primerjavi z lastnostmi, ki jih imajo trdna razmerja v »fizičnem« okolju, je namreč v odnosih v on-line okolju pogosteje v ospredju zabava, kar pa posledično pomeni, da je virtualni prostor pri večini mladostnikov še vedno sprejet predvsem kot prostor zabavnega druženja, in ne toliko kot prostor intimnih samorazkritij ter reševanja osebnih stisk in problemov.

Kljub temu zaključek, da je virtualni prostor le prostor zabave, ne velja za vse udeležence virtualnih druženj. V raziskavi namreč ugotavljamo, da je med mladostniki, ki navajajo, da v off-line okolju nimajo prijateljev istega in/ali nasprotnega spola, kar tretjina takšnih, ki so kljub temu uspeli v on-line okolju najti vsaj enega dobrega prijatelja istega spola, ter slaba polovica takšnih, ki so prek

spleta navezali prijateljske stike z vsaj enim prijateljem nasprotnega spola. Med mladostniki so torej tudi takšni, ki so medosebne odnose z vrstniki uspeli zgraditi (le) v on-line okolju in predvidevamo, da so za te mladostnike takšna »virtualna« prijateljstva gotovo prav tako resnična in pomembna kot ostalim mladostnikom njihova prijateljstva v vsakdanjem, »fizičnem« okolju.

Nekateri najstniki, ki v vsakdanjem okolju ne najdejo pravega prijateljstva in razumevanja, lahko torej splet uporabijo tako za komuniciranje s posameznimi osebami kot tudi za vključevanje v on-line skupnosti. Menimo, da mladostnikom, ki si sicer želijo prijateljskih odnosov, vendar se v vsakdanjem okolju počutijo neprijetno in zavrnjeno, prav odnosi s posamezniki in skupinami v on-line okolju omogočajo stik s podobno mislečimi, kjer lahko delijo svoje misli in doživljanja. Na ta način oblikujejo pomembne odnose, ki so lahko prav tako trdni kot odnosi v realnem okolju, saj temeljijo na skupnih motivih in interesih.

Glede pogostosti sklepanja prijateljstev v on-line in off-line okolju torej ugotavljamo, da še vedno obstajajo velike razlike in da mladi v povprečju mnogo raje poiščejo prijatelje (predvsem istega spola) v svojem vsakdanjem, realnem okolju kot pa na spletu.

Poleg velikih razlik med on-line in off-line okoljem v pogostosti sklepanja prijateljstev se pomembne razlike med socialnima okoljema kažejo tudi na področju iskanja nasvetov in pomoči pri reševanju osebnih stisk in problemov. Mladostniki namreč navajajo, da pomoč mnogo raje poiščejo pri prijateljih iz off-line okolja in se le redko odločijo za iskanje pomoči izključno pri neznanih sogovornikih v on-line okolju. Največ je sicer tistih, ki iščejo pomoč za rešitev svojih problemov tako v off-line kot on-line okolju ter na ta način združujejo različne načine in vire pomoči. Predvidevamo, da mnoge mladostnike pri iskanju nasveta in pomoči splet pritegne predvsem zaradi skupinskih oblik sodelovanja in pomoči, najpogosteje vrstnikov, v nasprotju z individualnimi pomočmi strokovnjakov, ki so značilne za institucionalne načine obravnave.

Nekateri mladostniki iz naše raziskave navajajo, da se po pomoč in nasvete pri reševanju svojih problemov in stisk obračajo izključno na spletne prijatelje in sogovornike. Pri tem sklepamo, da lahko podpora poleg neposrednega stika z že razvito socialno mrežo, če je ta morda informacijsko in podporno okrnjena oziroma

onemogočena, nekateri enakovredno poiščejo tudi skozi vire, kot je splet. Anonimnost virtualnega prostora jim pri tem omogoča hitrejša in lažja razkrivanje informacij o sebi ter pogostejša intimna razkritja, saj virtualno okolje zmanjšuje tveganje zavrnitve, posmeha ali celo sankcij drugih. Seveda pa je mlade v primerih, ko iščejo pomoč v kritičnih situacijah izključno prek spleta, treba spodbuditi k dopolnitvi svetovalnega procesa v njihovem vsakdanjem, realnem okolju in iskanju dodatne pomoči pri ustreznih strokovnjakih.

Vemo, da je adolescenca še posebej burno obdobje v človekovem življenju, ki je polno »viharjev in stresov«, povečane razdražljivosti, hitrih sprememb razpoloženja ter novih konfliktov in zahtev, ki jih pred mladostnika postavlja socialno okolje – družina, šola in prijatelji. Virtualni prostor je pri tem s svojo anonimnostjo in enostavnim »pobegom« iz neprijetnih situacij lahko tudi idealen prostor za sproščanje mladostniških napetosti in frustracij, saj jim ne sledijo nikakršne sankcije v njihovem realnem okolju.

Vendar pa rezultati naše raziskave kažejo nasprotno sliko kot večina tovrstnih dognanj. Čeprav bi v on-line okolju zaradi pomanjkanja nadzora, sankcij in osebnega stika pričakovali pogostejše neinhibirano vedenje in pogostejšo uporabo komunikacijskih praks, ki so v off-line okolju nezaželene oziroma jih mladostnik težje izrazi, pa ugotovitve naše raziskave kažejo nasprotno, torej da se tovrstne komunikacijske prakse v on-line okolju pojavljajo celo redkeje kot v off-line okolju. Takšen rezultat je lahko tudi posledica dejstva, da večina mladostnikov druženje in navezovanje stikov v on-line okolju doživlja predvsem kot zabavo, igro, ki jo lahko prekinejo takoj, ko ta postane neprijetna, in se tako izognejo konfliktnim situacijam. Drugi razlog pa je morda dejstvo, da je v on-line okolju mnogo težje obdržati prijateljske stike kot v vsakdanjem življenju, saj lahko namreč le s klikom miške izgineš za vedno in brez sledi. To pa je morda tudi eden izmed razlogov, zakaj se večina mladostnikov v on-line interakcijah vede celo manj konfliktno in manj neustrezno kot v off-line okolju. Z neustreznim načinom komunikacije namreč v on-line okolju še hitreje izgubijo sogovornike in hitreje doživijo številne kritike s strani drugih uporabnikov, pri čemer tvegajo tudi pogostejšo in mnogo bolj žaljivo kritiko oziroma reakcijo na svoje neustrezno vedenje. Tako kot pri vsaki tehnologiji je seveda tudi tu odvisno od odločitve vsakega posameznika, ali bo splet uporabljal za svojo osebno rast in oblikovanje novih razmerij in prijateljstev ali

pa se bo zaradi neprimerne uporabe še bolj odtujil od ostalih. Zato mladostniki, ki zaznavajo in spoštujejo formalne sankcije, ki vladajo v on-line okolju, in pravila, ki jih postavijo moderatorji, pogosto komunicirajo tako, da ne uveljavljajo svoje volje enostransko, ter sogovornike pustijo, da povedo svoje mnenje, kar velja za večino anketiranih mladostnikov iz naše raziskave. Prav tako se podobno pogosto oziroma celo nekoliko redkeje v on-line okolju mladostniki med pogovorom s sogovorniki zapletajo v konflikte, uporabljajo kletvice v pogovoru, vztrajno zagovarjajo svoje mnenje, poskušajo v svoj prav prepričevati ostale sogovornike in jasno izražati svoja čustva. Najmanjša razlika med off-line in on-line okoljem se pokaže pri neposrednem izražanju kritike in mnenja o sogovorniku.

Precejšnje razlike glede na socialno okolje pa obstajajo pri pogostosti prikrivanja informacij o sebi z namenom ugajati drugim in pritegniti njihovo pozornost, saj to mladostniki pogosteje počno v on-line okolju. Na spletu gre namreč za specifične (anonimne) okoliščine, v katerih poteka t. i. „upravljanje z vtisom“. Oblakova (2004) navaja, da predvsem dekleta večkrat uporabljajo „maškaradne igre vlog“, ko se drugim predstavljajo drugačne, kot v resnici so. V klepetalnica se zato dekleta po navedbah Oblakove (2004) opisujejo kot vitkejša, večja, starejša in bolj izobrazena, kot dejansko so. Tudi v naši raziskavi smo preverili, ali obstajajo razlike med spoloma glede pogostosti prikrivanja in prikrojevanja informacij o sebi v on-line okolju, in ugotovili, da takšne razlike obstajajo, vendar da – presenetljivo – to počnejo pogosteje fantje kot dekleta. Precej redko pa mladi iz naše raziskave popolnoma spremenijo identiteto in se v on-line okolju pretvarjajo, da so neka druga oseba.

Poleg zgoraj omenjenih primerjav on-line in off-line okolja smo preverjali tudi razlike pri odgovorih na vprašanja o pogostosti komuniciranja s prijatelji in neznanimi sogovorniki, ki se nanašajo izključno na on-line okolje. Rezultati so pri tem pokazali veliko razliko med številom tistih, ki vedno komunicirajo z neznanimi sogovorniki, in tistimi, ki vedno komunicirajo le z znanimi sogovorniki v on-line okolju. Prvih je v naši raziskavi slaba desetina, drugih pa dobrih 60 %, kar kaže na to, da je splet za večino mladostnikov predvsem komunikacijsko orodje za vzdrževanje stikov iz off-line okolja, in ne prvenstveno komunikacijski kanal za sklepanje novih prijateljstev z neznanimi sogovorniki.

6.3 Omejitve raziskave

Omejitve raziskave in dobljenih rezultatov vidimo v tem, da je bila raziskava opravljena preko spletne ankete z metodo samoizbire, zaradi česar rezultatov ni mogoče posploševati na celotno populacijo mladostnikov, starih od 14 do 19 let. Rezultatov ne moremo posploševati niti na populacijo vseh mladih uporabnikov spleta, saj je bila anketa oglaševana le na spletnih forumih in klepetalnicah, kar posledično pomeni, da so bili v vzorec zajeti le mladostniki, ki vsaj občasno ali pretežno uporabljajo tovrstna spletna orodja. Iz tega lahko zaključimo, da je mogoče rezultate raziskave posplošiti le na populacijo 14–19-letnih uporabnikov spletnih forumov in klepetalnic, ki splet uporabljajo tudi oziroma predvsem za namen druženja z vrstniki.

Poleg omejitve glede možnosti posploševanja rezultatov je pomanjkljivost anketiranja preko spleta tudi v težji omejitvi vzorca, zaradi česar je bil vzorec v raziskavi izredno neuravnotežen po spolu.

Omejitev tovrstne raziskave pa vidimo tudi v izbrani metodologiji, ki je v našem primeru izključno kvantitativne narave. Raziskovanje uporabe spleta med mladimi – njegove narave in lastnosti, socialnega konteksta, kulturnih praks in pomenov na individualni ravni – je izjemno kompleksno področje, ki zahteva tudi kvalitativni pristop in poglobljeno obravnavo. S kvalitativno metodo je namreč mogoče zajeti tudi subjektivne aspekte mladostnikove uporabe spleta, predvsem njegove motive za določene aktivnosti v on-line okolju, ki jih je precej težje raziskovati le preko metode strukturiranega intervjuja. Kvantitativno zasnovana raziskava nam lahko v tem primeru služi predvsem kot okvir oziroma vzpostavitev konteksta in osnove za nadaljnje poglobljeno kvalitativno raziskovanje vedenjskih in interakcijskih procesov med mladimi v virtualnih okoljih.

7 Zaključek

Komunikacijske tehnologije v sodobnih družbah odpirajo široko polje razprav o novih, drugačnih okoliščinah in tudi učinkih nastajajočih komunikacijskih vzorcev, ki jih ponuja pojav t. i. računalniško posredovanega komuniciranja. Kompleksen,

raznovrsten in od konteksta odvisen komunikacijski proces, ki se odvija v virtualnih okoljih spleta, lahko danes pomembno razširja posameznikovo komunikacijsko okolje, obenem pa spodbuja tudi gradnjo novih interakcij med ljudmi. Velik pomen v preoblikovanju ustaljenih komunikacijskih praks daje spletu predvsem njegova inherentna lastnost, da ne predstavlja le monotonega medija, ki bi posameznike spodbujal zgolj k eni sami obliki povezovanja, temveč prav nasprotno, pri ljudeh spodbuja raznolike načine »obstajanja« in s tem tudi mnogotere možnosti za vzpostavljanje stikov (Oblak, 2003).

Vsi se strinjamo, da pomen spleta kot komunikacijskega medija in njegova prisotnost v življenju mladih naraščata, vendar pa še vedno obstaja pomanjkanje raziskav o tem, kaj natančno mladi počnejo na spletu ter s kom in zakaj to počnejo – in nadalje, kako se ti vidiki uporabe spleta povezujejo s psihosocialnim razvojem mladostnikov. S pričujočo raziskavo smo želeli prispevati delček k mozaiku ugotovitev in spoznanj, ki skušajo pojasniti in prikazati dejansko rabo spleta, predvsem rabo njegovih komunikacijskih orodij med današnjo t. i. chat room generacijo, katere najpogostejša aktivnost v on-line okolju je komunikacija in druženje z znanimi in neznanimi vrstniki v virtualnih shajališčih.

V pričujoči raziskavi o razlikah in podobnostih medosebnih interakcij in komunikacije v on-line in off-line okolju ugotavljamo, da on-line prostor kljub optimističnim napovedim (Tapscot, 1998) vendarle ne predstavlja popolnoma novega sveta in radikalnega preloma s preteklostjo. Virtualni prostor je namreč – to so pokazale druge raziskave (Praprotnik, 2003), pa tudi naša – pogosto označen in opredeljen z vrednotami, pomeni, predsodki, miselnimi in komunikacijskimi vzorci, ki jih mladostniki in mladostnice v ta prostor prinesejo iz vsakdanjega, realnega sveta. Vanj projicirajo zelo podobne želje, potrebe in strategije, kot jih imajo v off-line okolju. »Imaginacija bo naša edina limitacija,« je zapisal v bran spletu neki navdušenec virtualnih skupnosti (v Praprotnik, 2003: 13). In res je tako. Na spletu bi posameznikova svoboda lahko »dobila krila«, vendar se to običajno, razen redkih izjem, ne zgodi. Splet je sicer medij številnih potencialov, novih možnosti in predrugačenih pomenov, vendar pa tehnologija sama po sebi ne prinaša sprememb. Ljudje smo tisti, ki imamo moč, da uporabimo nova komunikacijska in informacijska orodja na predrugačene, inovativne načine, žal pa se zavedanje o novih možnostih in potencialih razvija počasi in

namesto želje po svobodi si v virtualnih svetovih raje postavljamo lastne omejitve in gradimo podobne svetove, kot jih poznamo iz našega vsakdana, saj se v njih počutimo precej bolj varno in domače, kot bi se sicer v virtualnih prostranstvih neomejenih možnosti, številnih izbir in popolne svobode.

Čeprav raziskava ni ponudila presenetljivih in optimističnih rezultatov glede pojava novih načinov komunikacije in socialnih interakcij v virtualnem okolju, vendarle ne smemo prezreti, da je splet v zadnjem desetletju omogočil predvsem komuniciranje, ki si ga še pred nedavnim nismo mogli predstavljati, s tem pa je razvil neslutene možnosti tudi na področjih, ki temeljijo predvsem na osebnem stiku med ljudmi.

Virtualna dimenzija je nova dimenzija, ki bi jo socialnopedagoška stroka v prihodnosti vsekakor morala upoštevati. Vpliv globalizacije odnosov in novi načini komuniciranja, ki jih ponujajo nove tehnologije s spletom na čelu, namreč močno vplivajo na ljudi in njihove odnose. Virtualni prostor je v tem kontekstu družbenih sprememb zatorej realnost, ki se je ne smemo izogibati, temveč bi se morali tudi v socialnopedagoški stroki z njo čim prej soočiti. Je prostor, kjer že nastaja oblika virtualne skupnosti, in prostor, ki ponuja vrsto prednosti ter novih oblik socialne povezanosti in socialne pomoči.

8 Literatura

Albero - Andres, M. (2004). The internet and adolescents: The present and future of the information society. V J. H. Goldstein (ur.), *Toys, games, and media*. Mahwah: L. Erlbaum.

Buckingham, D. (2003). *After the death of childhood : growing up in the age of electronic media*. Cambridge, Malden: Polity.

Cerar, M. (2006). *Internet – virtualno shajališče mladih: primerjave socialnih interakcij v realnem in virtualnem okolju. Diplomsko delo*. Ljubljana: Pedagoška fakulteta.

Clark, S. L. (1998). »Dating on the Net: Teens and the Rise of »pure« Relationships«. V S. Jones (ur.), *Cybersociety 2.0: revisiting computer-mediated communication and community*. Thousand Oaks: London.

Holloway, S., Valentine, G. (2003). *Cyberkids: children in the information age*. London, New York: RoutledgeFalmer.

Jeriček, H. (2001). *Uporaba in razširjenost interneta in znaki zasvojenosti z njim med dijaki tretjih letnikov ljubljanskih šol*. Magistrsko delo, Ljubljana: Pedagoška fakulteta.

Joinson, A. N. (2003). *Understanding the psychology of Internet behaviour: virtual worlds, real lives*. Basingstoke, New York: Palgrave Macmillan.

Livingstone, S. (2002). *Young people and new media: childhood and the changing media environment*. London: Thousand Oaks.

Oblak, T. (2003). *Izzivi e-demokracije*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.

Oblak, T. (2004). Kultura druženja chat room generacije: »Za užitek gre!«. *Javnost, 11*, Suppl., 75–88.

Praprotnik, T. (2003a). *Skupnost, identiteta in komunikacija v virtualnih skupnostih*. Ljubljana: Institutum Studiorum Humanitatis.

Sande, M. (2000). Raziskovanje s pomočjo interneta : možnosti uporabe v socialni pedagogiki. *Socialna pedagogika, 4* (4), 391–420.

Sefton - Green, J. (1998). *Digital diversions : youth culture in the age of multimedia*. London, Bristol (USA): UCL Press.

Stamejčič, D. (2004). Še strokovnjaki niso vedeli, da so stiske tako hude. *Delo, 46* (294), 16.

Suler, J. (1999). *Psychology of Cyberspace*. Pridobljeno 20. 4. 2006 iz spleta: <http://www.rider.edu/~suler/psyber/psychspace.html>.

Tapscott, D. (1998). *Growing up digital: the rise of the net generation*. New York: McGraw-Hill.

Turkle, S. (1997). *Life on the screen: identity in the age of the Internet*. New York: Touchstone.

Vehovar, V., Vukčević, K. (2001). *Digitalni razkorak – Slovenija 2001*. Univerza v Ljubljani, Fakulteta za družbene vede, Center za metodologijo in informatiko, Projekt RIS. Pridobljeno 4. 6. 2006 iz spleta: [http://mid.gov.si/mid/mid.nsf/V/KC1E5A195C4B7FF4BC1256C0C0070BB5A/\\$file/Digitalni_razkorak_oktober2001.pdf](http://mid.gov.si/mid/mid.nsf/V/KC1E5A195C4B7FF4BC1256C0C0070BB5A/$file/Digitalni_razkorak_oktober2001.pdf).

Wolak, J., Mitchell, K., Finkelhor, D. (2003) Escaping or connecting? Characteristics of youth who form close online relationships. *Journal of Adolescence*, 26, 105–119.

Izvirni znanstveni članek, prejet decembra 2006.