

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Luka Klepac

Virtualni peskovnik subkulturnega udejstvovanja

Diplomsko delo

Ljubljana, 2010

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Luka Klepac

Mentor: doc. dr. Franc Trček
Somentorica: izr. prof. dr. Tina Kogovšek

Virtualni peskovnik subkulturnega udejstvovanja

Diplomsko delo

Ljubljana, 2010

Virtualni peskovnik subkulturnega udejstvovanja

Diplomsko delo obravnava kako in zakaj posamezniki, pripadniki specifičnih subkultur, marginaliziranih skupin izkoriščajo možnost udejstvovanja v tridimenzionalnih grafičnih virtualnih svetovih, točneje v virtualnem svetu Second Life.

Z razvojem informacijske tehnologije, interneta, računalniško posredovane komunikacije se je v obliki virtualnih svetov odprl nov poligon, ki številnim posameznikom omogoča varno okolje za izražanje, udejstvovanje ter s tem možnost izživetja svojega resničnega jaza, eksperimentiranja z lastno identiteto ali izživljanje raznih fantazij in fetišev. Svojega življenjskega stila, katerega si v stvarnem okolju, zaradi različnih pritiskov, pričakovanj družine in okolja, marginalizacije ter etiketiranja s strani družbe, ne morejo ali pa si ne upajo izraziti. Na tak način virtualni svetovi osvobajajo posameznike »iz okov« dominantne družbene kulture in strukture. Obenem pa jim omogočajo povezovanje z ljudmi podobnih nazorov v interesne skupine katere pogosto prerastejo v virtualne skupnosti. V njih se lahko potrjujejo v svojem načinu življenjskega stila ter z ostalimi člani razvijejo pristne odnose, ki jim pogosto predstavljajo pomemben vir socialnega kapitala.

Ključne besede: identiteta, virtualne skupnosti, Second Life.

Virtual sandbox of subcultural participation

The main question of the thesis is why individual members of specific subcultures or marginalized groups take part in three-dimensional graphic worlds, more specifically in Second Life.

With the development of information technology, internet and computer provided communications, a new polygon (has) opened which offers safe environment for many to express themselves, take part and live their true selves, experiment with their identity, or to fulfill their fantasies or fetishes. Lifestyle, which they in real life cannot or dare not express due to pressures, expectations, marginalization and labeling of the surrounding society. In such a way virtual worlds liberate individuals from chains of the dominant culture and social structures. At the same time virtual worlds connect people with similar worldviews into interest groups, which often in time turn into virtual communities. In those communities individuals can accomplish themselves in their own lifestyles and form genuine relations (relationships) with other members, which often provides them an important source of social capital.

Key words: identity, virtual communities, Second life.

KAZALO

Virtualni peskovnik subkulturnega udejstvovanja.....	6
1 Uvod.....	6
2 Definicija pojmov	8
2.1 Anonimnost	8
2.2 Identiteta	10
2.3 Kibernetski prostor - “cyberspace”	12
2.4 Virtualna realnost	13
2.5 Virtualna skupnost.....	15
2.6 Subkulturne skupine	17
3 Razvoj informacijske tehnologije – internet, od Sputnika do temeljne	
človekove pravice	18
3.1 Razvoj interneta	18
3.2 Digitalni razkorak.....	20
3.3 Angleščina v manjšini	21
4 Teoretski okvir / raziskovalna izhodišča.....	22
4.1 Lekcije prvih virtualnih skupnosti	22
4.1.1 WELL	23
4.1.2 Julie	25
4.1.3 Habitat	27
4.2 Virtualni svet – identitetno igrišče ali terapevtska soba?	30
5 Second Life v primerjavi z fantazijskimi MMO(RPG)ji	37
5.1 Second Life (i)nfo	41
6 Metodološki pristop.....	42
7 Moja odisejada po Second Lifeu	42
7.1 Prvi koraki.....	43
7.2 Raziskovalni pristop	44
7.3 Skupnosti, izgled ter pravila obnašanja	46
7.4 Motivi in razlogi za udejstvovanje v SL.....	53
8 Ugotovitve in opažanja	59
9 Literatura	67

KAZALO TABEL

Tabela 3.1: Število uporabnikov interneta ter njihova rast po svetovnih regijah 21

Tabela 8.1: Razlike med uporabniki SL glede na njihov primarni motiv in dejavnost 62

Seznam pogosto uporabljenih okrajšav oz. akronimov:

MUD: *Multi User Domain* – mnogo uporabniško (tekstovno) okolje v katerem se v realnem času uporabniki povezujejo preko interneta do centralnega računalnika. V večini primerov uporabljeno za igranje domišljjskih iger vlog

MMO: *Massively Multiplayer Online* – masivno večigralsko spletno okolje/igra. Virtualno tridimenzionalno grafično okolje, kjer se dogajanje odvija v realnem času. V MMO spadajo različni tipi iger kakor tudi socialna okolja.

MMORPG: *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* – masivno večigralska spletna igra (domišljjskih) vlog, ki se odvija v tridimenzionalnem stalno obstoječem grafičnem virtualnem svetu ter poteka v realnem času.

SL: *Second Life* – virtualni svet, tridimenzionalno grafično okolje, ki ga s svojim ustvarjanjem in udejstvovanjem sooblikujejo njegovi uporabniki

LGBT: *Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender* – kratica za lezbijke, geje, biseksualne in transeksualne ljudi.

GA: *Gay Archipelago* – Gejevski Arhipelag, področje v SL namenjeno začetni pomoči gejevsko, lezbično, biseksualno in transeksualno usmerjenim uporabnikom SL ter dejavnostim gejevske skupnosti.

FB: Facebook – družabna spletna stran, namenjena mreženju ter ohranjanju stikov med prijatelji, z več kot 500 milijoni uporabnikov.

1 Uvod

Živimo v družbi, v kateri smo priča hipervzponu tehnoloških inovacij, še zlasti računalniško-informacijske tehnologije. Informacijska tehnologija je postala sestavni del sodobne družbe, z njo so prežeti praktično vsi vidiki sodobnega bivanja. Današnja družba je informacijsko tehnologijo sprejela kot orodje za lažje in učinkovitejše doseganje ciljev ter se z njo naučila sobivati, med njima pa se je razvila neke vrste simbioza – sodobna družba brez informacijske tehnologije ne more več sobivati, njen razvoj in zahteve pa so gonilna sila tehnološkega razvoja. Tehnološki napredek oblikuje družbo in je hkrati tudi oblikovan po meri družbe ter predstavlja tako vzrok kot posledico družbenega življenja (Tomc 1998).

Na medsebojni preplet kakor tudi medsebojni vpliv družbe ter informacijske tehnologije so (že) v 90ih prejšnjega stoletja opozarjali številni raziskovalci. Nekateri, kot npr. Howard Rheingold, so sodelovali v »prvih vrstah«, kot uporabniki ter hkrati tudi raziskovalci družbeno-tehnoloških sprememb, ki jih je prinesla ti. informacijska revolucija. In če so sprva mnogi najpogosteje navajali predvsem spremembe na področju dela, tele(komunikacijskega) dela ter videokonferenc, ki bodo spremenile odnos ljudi do tradicionalno prostorsko kakor tudi časovno opredeljenih oblik dela, so mnogi raziskovalci kmalu spoznali, da bo informacijska revolucija spremenila ne samo način na katerega delamo, ampak tudi način na katerega se igramo, ljubimo in celo mislimo (Turkle 1995).

Z razvojem informacijske tehnologije, interneta, računalniško posredovane komunikacije ter virtualnih okolji, kot na primer Second Life, se je odprl nov poligon za izražanje ter udejstvovanje številnih posameznikov, skupin, ki v svoje fizičnem okolju zaradi stigmatizacije, nerazumevanja ali nasprotovanja s strani dominantne družbene kulture ne želijo oz. ne morejo izraziti svojega življenjskega stila. Z razvojem internetno posredovane komunikacije, v obliki

forumov in novičarskih skupin, se je oblikovalo orodje, s pomočjo katerega se podobno misleči posamezniki in skupine lahko potrjujejo v načinu oz. vidiku svojega življenjskega stila, kar jim daje občutek povezanosti, skupnosti iz katerih lahko črpajo socialno podporo, oziroma jim predstavljajo vir socialnega kapitala. S pojavom virtualnih 3D okolji (kot npr. Second Life) pa lahko te skupnosti, posamezniki, svoj želeni življenjski stil tudi (iz)živijo v prostoru, ker jim omogoča večjo izraznost in doživetje lastnega jaza, brez pritiskov, obsodb, etiket, družbenega okolja stvarnega, snovnega sveta v katerem bivajo, ter delujejo.

V diplomski nalogi se bom posvetil temu, kako se pripadniki specifičnih subkultur, oziroma marginaliziranih skupin izražajo, izživljajo svojo pripadnost določeni subkulturi, oziroma življenjskemu stilu. Zanimalo me bo, na kakšen način doživljajo večinsko »mainstream« kulturo v Second Lifeu ter kakšen je njihov odnos do posameznikov oziroma skupin, katerih člani živijo, se istovetijo z njim ne lastnimi (sub)kulturnimi gibanji, oziroma življenjskimi stili.

V drugem poglavju bom najprej definiral pojme, pomembne za razumevanje obravnavane tematike. Nato bom v tretjem poglavju na kratko predstavil razvoj in časovno umestil razvoj nekaterih informacijskih tehnologij, ki so pomembno zaznamovale razvoj virtualnih okolji in interneta. V četrtem poglavju bom predstavil moj teoretski okvir, ki bo sestavljen iz raziskav in teoretične zaključke na področju virtualnih skupnosti ter posameznikov, subkulturnih, marginaliziranih skupin, ki se udeležujejo v virtualnih okoljih. V petem poglavju bom na kratko predstavil virtualno okolje Second Life v katerem bom opravil raziskovalni del diplomske naloge. V šestem poglavju se bom posvetil metodološkemu pristopu in tehnikam, ki jih bom uporabil raziskovalnemu delu naloge, katere bodo temeljile na kvalitativnem raziskovanju. Sedmo poglavje bo predstavilo potek raziskave ter moje izkušnje z uporabniki Second Lifea. V zaključku pa bom povzel ugotovitve ter zaključke do katerih bom prišel na podlagi teoretičnih izhodišč in raziskav, ki so bile narejene na sorodno tematiko ter lastnih spoznanj, do katerih bom prišel s

pomočjo empirične raziskave znotraj virtualnega okolja Second Life. Za konec pa bom izpostavil še nekaj izhodišč, ki bi znali biti zanimivi za nadaljnje preučevanje.

2 Definicija pojmov

Zaradi boljšega razumevanja predmeta diplomske naloge ter čim natančnejšega, nedvoumnega izražanja, hkrati pa tudi pogosto različnih predstav ter ohlapne, neenovite oziroma nejasne terminologiji je pomembno, da najprej razložim glavne pojme okoli katerih je oblikovan teoretski okvir in s katerimi bom operiral v diplomski nalogi.

2.1 Anonimnost

Anonimnost uporabnikov je pomembna lastnost, ki jo internet, računalniško posredovana komunikacija omogoča posameznikom in zaradi katere se ti pri udejstvovanju v internetno komunikacijskih medijih vedejo pogosto drugače, kot bi se če bi bila njihova identiteta znana.

Anonimnost je kvaliteta manjka identifikacijskih lastnosti oziroma karakteristik, ki so pomembne za prepoznavo posameznika. Oblakova našteva zunanje karakteristike (spol, barva kože, telesna konstitucija), specifične osebnostne (ime, starost) ter značajske lastnosti (Oblak 2000, 1062). Do podobnih zaključkov o anonimnosti je prišel tudi Gary T. Marx, ko govori o nezmožnosti prepoznavnosti posameznika po sedmih dimenzij identitete: uradnem imenu, lokalnosti (naslov, telefonska številka, elektronska pošta, davčna številka, emšo), psevdonimih (povezanih z imenom in lokacijo osebe), psevdonimih (nepovezanih z imenom, lokacijo osebe), poznavanju osebnih značilnosti posameznika, socialni kategorizaciji ter simbolih upravičenosti oz. ne upravičenosti (skrivna gesla, simboli, veščine) (Marx 1999).

Anonimnost, ki jo nudi internet je lahko za uporabnike računalniško posredovane komunikacije ter virtualnih svetov osvobajajoča lastnost, ki posameznikom omogoča varnost ter zaščito, o čemer pišeta Carvalheira in Gomes, zaradi česar lažje izraža svoje interese in želje preizkušanje različnih identitet, izživljanje fantazij, fetišev, življenjskega stila, ki si jih zaradi različnih razlogov ne zmorejo, želijo ali pa upajo izživljati v stvarnem življenju (Carvalheira in Gomes 2003, 346). Razlogi za to so lahko številni, nerazumevanje bližnjih, pritiski družbe, službe, strah pred etiketiranjem, nesprejemanjem, sankcijami, pretirana introvertiranost, spolna usmeritev, telesna ali duševna prizadetost, ipd. Anonimnost pa poleg varnosti ter svobode nudi posameznikom tudi možnost, »da najdejo podobne druge, s katerimi si delijo stigmatizirane aspekte, medtem ko je iskanje podobnih drugih v neanonimnem realnem življenju praktično nemogoče« (Mckenna in drugi 2001, 304).

Vendar pa po drugi strani (pretirana) anonimnost uporabnikov lahko povzroča dvome pri ostalih uporabnikih interneta, virtualnih svetov, med katerimi potekajo interakcije, s kom sploh komunicirajo. Saj če se izkaže, da se isti uporabnik »skriva« pod različnimi imeni, psevdonimi, oziroma za drugimi avatarji v interakcijami z istimi uporabniki, lahko takšno obnašanje dojamejo kot namerno prevaro in posledično z »razkrinkanim prevarantom« nočejo imeti več nobenih stikov, kot v primeru »Julie« navaja Allucquère R. Stone (Stone 1991).

Poleg tveganja osamitve in ignoriranja ostalih uporabnikov, pa posamezniku, ki uporablja več identitet v isti skupnosti manjka stanovitnosti, ki je potrebna za kvaliteten odziv, sodelovanje v skupnosti, ki jo uporabnik virtualnega sveta ali določene internetne skupnosti išče. Saj kakor ugotavljata Walther in Bunz je že vizualna anonimnost lahko vzrok, ki vodi do neiskrenosti, manipulacij ter zmanjšanje kohezije med posamezniki znotraj skupnosti, kar lahko vodi v zelo šibke medosebne stike (Walther in Bunz 2005).

2.2 Identiteta

Preprosto bi lahko izpeljali, da če smo anonimnost opredelili z mankom identifikacijskih lastnosti oziroma karakteristik, ki so pomembne za prepoznavo posameznika, pa za identiteta nasprotno velja, da je kvaliteta, ki posameznika opredeljuje glede na njegove lastnosti oziroma karakteristike. Vendar pa bi bila takšna obravnava preveč preprosta, saj je pojem identiteta pomensko ni enovit. Hkrati pa, kadar govorimo o identiteti pri internetni komunikaciji, kjer si jo lahko vsak posamezniki (v velik meri) kroji po svoji meri, lahko ta močno vpliva na posameznikova dejanja, kakor tudi na odzive nanje s strani drugih. To posamezniku omogoča refleksijo svojega udejstvovanja ter obenem tudi možnost ubiranja novih strategij pri svojem (bodočem) udejanjanju.

Stane Južnič pojem identiteta razvršča na osebno identiteto, ki se nanaša na posameznika in je sestavljena iz avtoidentifikacije (identitete, ki jo posameznik sam sebi pripiše, o kateri sodi, da mu pripada in je le njemu lastna) ter identifikacije, ki je posamezniku prisojena ali določena s strani družbe. Poleg osebne identitete pa Južnič govori tudi o skupinski identiteti. Saj v razviti družbi obstaja večje število vidikov pripadnosti in s tem posledično tudi več identitet. Te se lahko med seboj prekrivajo vendar pa se s časoma vežejo na osebno identiteto. Vendar pa je skupinska identiteta, neglede na velikost skupin, bolj ali manj ločena od osebne identitete, kar pa lahko pripelje do tega, da se v njej posameznikova osebna identiteta lahko izgubi (Južnič 1993, 11-12).

Posameznikovo osebno identiteto uokvirjata dva procesa. Po eni strani jo uokvirja kontinuiteta, po drugi pa diferenciacija. S prvo je mišljena posameznikova istost, z drugo pa spremembe tekom časa posameznikovega življenja. Slednje pa niso vezane zgolj na telesne spremembe, temveč tudi spremembe družbenih vstavljenosti in usklajenosti oziroma neusklajenosti (Južnič 1993, 108).

V posamezniku namreč neprestano poteka medsebojno prepleteno identificiranje s samim seboj ter hkrati v odnosu do drugih in skozi te druge. Nad identiteto

posameznika pa obenem neprestano deluje družba, jo vrednoti, potrjuje ali zanika, posledično pa pogosto spreminja (Južnič 1993, 106).

Podobno kot Južnič tudi Tafel in Turner (1979) razlikujeta med osebno (ki jo sestavljajo posamezne osebnostne lastnosti in medosebni odnosi) ter socialno identiteto (ki je sestavljena iz elementov, ki izhajajo iz pripadnosti določeni skupini), skupaj pa tvorita posameznikovo identiteto. Po Taflu naj bi imel vsak posameznik repertoar identitet, tako osebnih kot socialnih, vsaka identiteta pa posameznika obvešča o tem, kdo je in kaj to vključuje. Katera od teh številnih identitet je najpomembnejše za posameznika v določenem trenutku pa je odvisno od družbenega konteksta.

Individualno identiteto torej sestavljata socialna in interna identiteta posameznika. Socialno identiteto sestoji iz javne predstavitve posameznika, oziroma vloge, ki jo posameznik »uporablja«, kadar deluje v stiku z različnimi skupinami. Interna identiteta posameznika pa predstavlja osebni vidik samega sebe. Fuchs ugotavlja, da mora posameznik v sodobni družbi za uspešno delovanje, razviti več plastno identiteto. To pomeni, da razvije koherentno interno identiteto in hkrati fragmentirano socialno identiteto. Vendar pa ta multi-identitetnost, ki je potrebna za uspešno funkcioniranje v sodobni družbi pogosto (lahko) vodi do konfliktnosti v interni identiteti, oziroma do prekinitve pripovedne identitete kot razlaga Fuchs:

Koncept pripovedne identitete implicira kontinuiteto osebne preteklosti, sedanosti in prihodnosti, ki omogoča posamezniku, da poveže nasprotujoče vidike in težnje v skladen, smiseln vidik samega sebe. V primeru fragmentirane identitete pa govorimo, ko posameznik ne zmore (več) osnovati razumljive, skladne samopodobe. Namesto tega razvijejo prilagoditev, ki bi jo lahko imenovali »post-modernističen način življenja«. Način preklapljanja samopodobe iz enega dogodka, sedanosti do naslednjega in biti pri tem povsem poistoveten s trenutnimi okolnostmi. Obrambni mehanizem take osebe ne zatre, potlači želja, dražljajev,

temveč začasno razcepi posameznikovo sebstvo, s čimer izključi preteklost in prihodnost, kot dimenziji objekta stanovitnosti, vezanosti, obveze, dolžnosti in krivde. Posledično taka oseba trpi za kroničnim občutkom notranje praznine, ki jo povzroča nezmožnost integracije preteklosti in prihodnosti v sedanost in s tem osnovati jasen, skladen čut identitete (Fuchs 2007, 379).

2.3 Kibernetški prostor - "cyberspace"

Kibernetški prostor oziroma "cyberspace", beseda, ki jo je leta skoval William Gibson, pisec znanstvene fantastike, ter jo 1982 uporabil v svoji zgodbi Burning Chrome. Širše pa je postala poznana z romanom Neuromancer (1984), v katerem Gibson opisuje vizijo temačne (bližnje) prihodnosti, vizijo v kateri prevladujejo korporativna hegemonija in urbani razkroj, nevronske vsadke. Svet, ki je neizpodbitno povezan, prežet z tehnološkim razvojem.

Sedaj se ta pojem ubikventno povezuje z skoraj vsem, kar opisuje oziroma je povezano z (osebnimi) računalniki, informacijsko tehnologijo ter internetom. Zanimivo pri tem je, da je Gibson to besedo skoval in uporabil, ker se mu je zdela popularna, zanimiva, vendar brez pravega pomena, kot je dejal leta 2000 v televizijskem dokumentarcu z naslovom »No Maps for These Territories«.

Tudi danes pojem kibernetški prostor različni avtorji definirajo različno. Trček navaja nekaj definicij drugih avtorjev preden (tudi na podlagi slednjih) poda svojo definicijo. Za Strehovca kibernetški prostor pomeni »ageografski in fizično nedoločljiv prostor«; Dutton meni, da ta »termin označuje ali elektronsko simulira prostor ali z omrežnim pretokom informacij kreirani virtualni prostor«; Heim je mnenja, da je to »prostor, ki je realen po svojih učinkih in ne kot fizično-geografska entiteta«; Po Quartermanu pa je »celota vseh povezanih akterjev, ki si medsebojno pošiljajo informacije, ki tvorijo matriko« (Trček 2001, 12).

Za Trčka pa kibernetski prostor predstavlja: »virtualno, omrežno, elektronsko posredovani interesni prostor, prizorišče za zagotavljanje različnih formalnih in neformalnih interesnih nagnjen, potreb akterjev, ki poteka z interakcijo in transakcijo med akterji« (Trček 2001, 13).

Holmes (v Oblak 1999, 26) kibernetski prostor poimenuje kot elektronski prostor srečevanja, kjer poteka od telesa ločena komunikacija. Ta razmeroma preprosta definicija po njenem mnenju opozarja na pomembno značilnost kibernetskega prostora, da kljub izpadu fizičnega prostora se v njem ustvarja socialni prostor.

Podobno tudi Chip Morningstar in Randall Farmer (2003) opozarjata, da pojem kibernetski prostor določa predvsem socialne interakcije, ki potekajo v njem in ne njihove tehnične izvedbe. Pojem, katerega glavna lastnost je, da vsebuje številne posameznike z možnostjo medsebojnega vplivanja.

2.4 Virtualna realnost

Ko govorimo o kibernetskem prostoru ne moremo mimo termina virtualna realnost. V vsakodnevem govoru se termin »virtualno« najpogosteje nanaša na nekaj, kar zglada, deluje (s)tvorno, avtentično, celo resnično, vendar pa »v resnici« - plastično ne obstaja. Kljub temu pa ima (lahko) na okolico enak oziroma podoben vpliv, posledice, kot bi jo imel (s)tvaren objekt oziroma njegovo dejanje, katerega »simulira« (Wilbur 2000).

Sprva so se raziskovalci in teoretiki virtualne realnosti ukvarjali predvsem z idejo, o delovanju posameznikov v virtualnih okoljih preko pripomočkov, kot so posebne čelade, rakovice in obleke, ki bi digitalizirale posameznika v virtualno okolje in hkrati delovale kot podaljšek njegovih okončin in čutov v virtualni realnosti, tako imenovanih »popolno-potopitvenih« (full-immersive) sistemih. V praksi, se takšen način zaenkrat ni izkazal uspešnega. Pri tem ne mislim na uspešnega v tehničnem smislu, saj so podobni sistemi tehnološko izjemno izpopolnjeni. Prav v tem pa se skriva tudi največja težava. Zaradi same tehnološke dovršenosti, kompleksnosti, ter navsezadnje tudi velikosti teh

sistemov je praktično nemogoče, da bi se omenjena tehnologija dostopna za množično uporabo. Cena takega sistema je za posameznika nedosegljiva, poleg tega so omenjeni sistemi v veliki večini zelo namensko konstruirani, tako tak virtualni sistem, ki ga uporabljajo npr. pri seznanjanju astronautov z njihovimi bodočimi nalogami ni primeren za uporabo v medicini, ali v avtomobilski oziroma v vojaški industriji. Takšni sistemi so torej bolj domena raznih znanstvenih inštitutov in industrijskih razvojnih oddelkov. Pogosto so komplementerani z 3D projekcijsko tehnologijo, ki z sočasno uporabo posebnih očal omogoča hkratno tridimenzionalno prezentacijo virtualnega okolja in objektov v njem. Posledično so omenjeni sistemi predragi, prekompleksni ter navsezadnje večinoma tudi nekompatibilni s najbolj razširjeno platformo, osebnim računalnikom (PC) ter protokoli, preko katerih se velika večina uporabnikov povezuje v splet, da bi bili množično razširjeni in dostopni posameznikom.

Kitchin virtualno realnost opredel malo širše. Sam namreč ne izpostavlja »potopitvene« lastnosti kot nujne za virtualno realnost. Po njegovo je uporabnik virtualne realnosti aktivni udeleženec v umetnem računalniškem, interaktivnem, vizualnem okolju, ki se odziva. Virtualni realnosti pa mora vsebovati tri bistvene komponente: vključuje uporabnika, interaktivnost ter interakcijo v realnem času (Kitchin 1998, 8).

Pri virtualnih svetovih kot na primer Second Life govorimo o drugačni obliki virtualne realnosti. Tako imenovano »nepotopitveno« virtualno realnostjo (non-immersive VR). V ta okolja uporabnik vstopa preko vizualnega »okna«, monitorja, tipkovnic ter miške, slušalk ali zvočnikov ter vedno pogosteje mikrofona. Pomembno je pri tem omeniti veliko večjo možnost dostop do takšnih okolji za povprečnega posameznika (razvitega sveta), kot pa so posameznikom dostopni popolno »potopitveni« sistemi. Zadostuje že povprečno zmogljiv osebni računalnik, v nekaterih primerih pa celo že sodobni mobilni telefon. Poleg osebnega računalnika rabimo še (hitrejši) internetni dostop.

Kot ugotavlja Shawn P. Wilbur, uporabniki ta okolja, v katerih se opredeljujejo s pomočjo avatarjev, vseeno doživljajo, kot da bi dejansko bili v njih. Tu lahko, po

besedah Wilburga, govorimo o transcendentnem doživljanju virtualnega okolja, saj se v okolju udejavljamo preko avatarja medtem ko našega stvarnega telesa v ta svet ne vzamemo sabo. Njegova funkcija se zreducira zgolj na fiziološko zagotavljanje obstoja uma, na funkcijo stroja za ohranjanje življenja. To pa omogoča uporabnikom teh svetov, da vidijo sebe, svojo identiteto iz druge perspektive, oziroma jo preko avatarja preoblikujejo in se tako udejavljajo po svojih (neokrnjenih) željah, brez omejitev, ki bi jih predstavljalo okolje, družba. V določenih primerih pa lahko pa z drugimi uporabniki znotraj (istih) virtualnih okolji gradijo virtualne skupnosti.

2.5 Virtualna skupnost

Skupnosti so bile dolgo vezane na skupen geografski prostor, ki je (bil) po mnenju mnogih akademikov tudi nujen pogoj, za razvoj skupnosti. Tako še leta 1997 Weinreich zavrača idejo virtualnih skupnosti, saj je po njegovo skupnost kolektiv sorodstvenih omrežji, ki delijo skupen geografski prostor, skupno zgodovino ter skupen vrednostni sistem, ponavadi pa tudi isto versko prepričanje (Weinreich v Jones 1997, 7). Takšen pogled se danes zdi preveč arhaično uokvirjen, saj ga pod vprašaj postavi že »prijod« avtomobila ter ostalih sredstev množičnega transporta. Veliko širše, kot 25 let kasneje Weinreich, je o skupnostih razmišljal Bernard. Bernard je prišel do zaključka, da so ljudje v socialnih sistemih razpršeni tako prostorsko kot mentalno. Skupine ljudi so lahko v istem prostorskem področju, vendar pa niso v njihovih družbeno-socialnih svetovih. V tem kontekstu je koncept lokalnosti izgubil na svojem pomenu, saj implicira, da je na podlagi novih odnosov skupnost neodvisna od lokalnosti (Bernard v Jones 1997, 8).

Do podobnega spoznanja je prišel tudi Wellman (2001), ko je definiral skupnost kot omrežje medosebnih vezi, ki omogočajo družabnost, podporo, informiranje, občutek pripadnosti in socialno identiteto. Pri tem pa poudari, da skupnost nikakor ni vezana na okolje, temveč na ljudi, ki jo tvorijo.

Rheingold, ki je bil splah eden izmed prvih, ki so pisali o skupnostih na internetu, ter tudi prvi, ki je skoval termin »virtualna skupnost«, pravi da so le te socialne tvorbe, ki nastanejo na internetu, ko dovolj ljudi ustvarja, sodeluje v določeni javni debati dovolj dolgo, z zadostnim človeškim čutom, da se začnejo tvoriti mreže (med)osebnih odnosov v kibernetnem svetu (Rheingold 1993, 5).

Podobno so ugotavljali številni avtorji. Kitchin pravi, da so virtualne skupnosti v kibernetnem prostoru oblikovane neodvisno od prostora in temeljijo na novih oblikah interakcij in družbenih odnosov (Kitchin 1998, 86).

Poster (v Lewis 2008, 401) je mnenja, da se v virtualnih skupnostih povezujejo posamezniki na podlagi osebnih interesov, vrednot ter kulturnih izhodišč. Skupnost tvorijo ljudje, ki delijo določene vidike in interes ter se posvetijo gojenju medsebojnih odnosov. Pri tem se sklicuje tudi na Rheingoldov vidik interneta, kot idealen medij za vzpostavljanje medsebojnih odnosov in socialnih skupnosti na nov, revolucionaren način, kjer posamezniki niso geografsko omejeni s področjem svojega bivanja.

Holtzman (1997) vidi v internetu možnost oblikovanja novih oblik skupnosti, neodvisnih od časa in prostora ter zaradi anonimnosti identitete, ki jo posamezniku nudi internet, tudi tradicionalnih družbenih ovir.

Večina avtorjev razvoj virtualnih skupnosti povezuje z razvojem interneta, kibernetnih svetov ter računalniško posredovane komunikacije med ljudmi, Jones pri tem opozarja, da je potrebno ločiti med RPK, kibernetnim prostorom v katerem delujejo virtualne skupnosti, ki ga poimenuje virtualno naselje, ter virtualnimi skupnostmi samimi. Kibernetni prostor mora po Jonesu izpolnjevati štiri minimalne pogoje, da ga lahko označimo za virtualno naselje: (1) minimalen nivo interaktivnosti, (2) množičnost razpravljavcev (najmanj trije), (3) virtualen, skupen, javen prostor, kjer se odvija pomemben delež interaktivne skupinske RPK, ter (4) minimalen nivo stalnega članstva. Obstoje virtualnega naselja pa dokazuje tudi obstoj virtualnih skupnosti (Jones 1997).

2.6 Subkulturene skupine

»Subkulture so tiste družbene skupine, ki se oblikujejo ob določenih skupinah/skupinskih aktivnostih in imajo osrednja zanimanja, predvsem pa morajo razviti razpoznavno identiteto, obliko in strukturo, če naj jih prepoznamo kot različne tako od matične kulture kot od prevladujočih trendov družbenega konformizma« (Ogrinc v Brake 1984, 213).

Podobno mnenje oblikujejo tudi Clarke (Clarke in ostali 2005). Po njihovo morajo subkulture izražati dovolj razločno obliko in strukturo, da se lahko identitetno razlikujejo od svoje »starševske« kulture. Morajo biti osredotočene okoli določenih aktivnosti, vrednot, določenih uporab materialnih artefaktov, krajevnih prostorov ipd., ki se značilno razlikujejo od oblik širše kulture. Vendar pa morajo, kot poddomene oziroma podvrsti širše kulture vsebovati tudi značilne lastnosti, ki jih povezujejo s »starševsko« kulturo.

Subkulture so lahko močno povezane z jasno, koherentno oblikovno identiteto in strukturo, ali pa so zgolj šibko povezane, z ohlapno definiranimi izhodišči oz. identitetnim okoljem, brez značilno svojega »sveta« znotraj starševske kulture.

Pripadniki pa svojo pripadnost subkulturi ponavadi izkazujejo skozi razpoznavno in simbolično uporabo slogov, ki vključujejo modo, značilen izgled, zunanjo podobo, uporabo žargona oz. argo (Lewis 2008).

Hodkinson (2002) ugotavlja, da če želimo govoriti o »pravih« subkulturah, morajo njihovi pripadniki izpolnjevati naslednje pogoje: (1) Obvez – pripadnik mora biti subkulturi obvezan do te mere, da le ta vpliva na vzorec njegovega vsakodnevnega življenja, všteti njegov prosti čas, vzorce prijateljstva, nakupovalne navade, zabave, zbira materialnih dobrin in celo uporabe interneta; (2) Identiteta – pripadniki morajo med seboj deliti čut pripadnosti ter dajati občutek drugačnosti nečlanom, s tem ustvarjajo drugačno perspektivo kot jo imajo ljudje, ki ne pripadajo njihovi subkulturi; (3) Različnost - Niz skupnih okusov, idealov in vrednote, ki se očitno ločijo od drugih skupin in so hkrati skladni znotraj skupine; (4) Avtonomija – Neodvisnost in samoupravljanje.

Pripadniki se ne (smejo) zanašati na širšo kulturo za zadovoljevanje potreb, ki so nuje za delovanje in uspevanje (subkulturne) skupine.

Če navajamo Hodkinsonva (stroga) merila za subkulture, moramo omeniti tudi subkulturne scene, ki jih avtorji ne omejujejo s tako »ostrimi« okvirji.

Pripadniki subkulturnih scen svojo pripadnost izražajo enako, z značilnimi subkulturnim stilom obnašanja, slogom oblačenja in izgleda, vendar pa ne izoblikujejo močne, skupinske identitete, ekskluzivne pripadnosti eni sami subkulturi. Zanje je značilno je hitro prehajanje med različnimi scenami, skupinska identiteta članov pa je kratka in zamenljiv. Velikonja (1999: 19) subkulturne scene razlaga kot sredstvo sproščanja, vikendaštvo, kontroliran eskapizem, saj svojim pripadnikom omogočajo nebolečo vrnitev v »normalni« delovni ritem. Posamezniki v subkulturnih scenah (lahko) razvijejo intenzivne ter intimne medsebojne stike, vendar so ti ponavadi kratkotrajne narave (Ule 2000, 59).

3 Razvoj informacijske tehnologije – internet, od Sputnika do temeljne človekove pravice

3.1 Razvoj interneta

Zaradi boljše časovne umestitve se bom na kratko ustavil pri nekaj letnicah, ki se navezujejo na mejnike v razvoju informacijsko-računalniške tehnologije, ki so pomembno zaznamovali razvoj računalniško posredovane komunikacije ter oblikovanje virtualnih skupnosti in jih nenazadnje tudi nekajkrat omenjam v nadaljevanju.

Zametki razvoja informacijske tehnologije in oblikovanja idej, ki so s časoma pripeljale do interneta kot ga poznamo danes lahko sledimo v 50 leta prejšnjega stoletja, v obdobje razplamtevanja vesoljske tekme med Sovjetsko zvezo ter

ZDA, ki je v začetku 70ih let pripeljala do vzpostavitve prvih vozlišč ARPANETA¹ na 15ih ameriških univerzah. Leta 1973 je tako ARPANET uporabljalo približno 2000 uporabnikov kateri so daleč najbolj izkoriščali možnost komunikacije preko elektronske pošte, ki je le po že po prvem letu uporabe predstavljala tri četrtine vsega prometa na ARPANETu.

Leto 1984 ni pomembno toliko v tehnološkem smislu, kolikor je zaznamovalo širšo predstavo pri ljudeh z temačno vizijo prihodnosti »Cyberspaca« Williama Gibsona, ki jo je predstavil v svojem delu Neuromancer.

1985 začne delovati Whole Earth 'Lectronic Link znan kot WELL, po mnenju mnogih najpomembnejši BBS², na katerem so pridobivali svoje izkušnje ter spoznanja o virtualnih skupnostih številni, kasneje vplivni avtorji s področja virtualnih skupnosti.

Leta 1986 začne poskusno delovati (dvodimenzionalno) grafično virtualno okolje HABITAT, prototip sodobnih virtualnih okolji, kot je npr. Second Life.

Štiri leta kasneje, leta 1990 je narejen eden izmed pomembnejših korakov k temu, kar danes povprečen Zemljan razume pod besedo internet, ko Tim Berners-Lee v svojem prostem času v CERNU³ razvije in implantira internetni protokol World Wide Web ali WWW (Robert H. Zakon).

Leta 1994 s »prihodom« grafičnih spletnih brskalnikov Netscapa ter kasneje Microsoftovega Internet Explorerja internet dobi podobo ter mehaniko upravljanja, ki jo ima še danes. Prav tako se pojavijo prva velika internetna imena, kot so Yahoo ter America Online (AOL) (Margolis in Resnick 2000).

Lepo pa je tudi vidna eksplozija internetnih uporabnikov po letu 1994. Po podatkih IWS (Internet World Stats) je bilo konec leta 1995 približno 16 milijonov internetnih uporabnikov, kar je predstavljalo 4 tisočinke svetovnega prebivalstva. Ta številka je sredi leta 2010 dosegla slabi 2 milijardi ljudi, kar ob znatnem povečanju prebivalstva predstavlja 29 odstotkov vseh prebivalcev na Zemlji.

¹ ARPANET: Omrežje agencije za napredne raziskovalne projekte.

² BBS: Bulletin board system – elektronska oglasna deska: računalnik z nameščeno programsko opremo, ki omogoča uporabnikom, da (na njem) preko drugega računalnika oz. terminala pustijo sporočila ter dostopajo do informacij splošnega interesa.

³ CERN: Evropska organizacija za jedrske raziskave.

Sprva je imela do spleta dostop zelo ozka skupina ljudi, ki so bili povečini visoko izobraženi Američani, ki so delovali na univerzah ter raziskovalnih središčih. Z večanjem možnosti dostopa se je večala tudi baza, ki je dostopala do spleta. Vendar pa je še vedno obstajala ostra ločnica, tudi znotraj ZDA, med skupinami ljudmi ter skupinami, ki so (lahko) dostopali do interneta in tistimi, ki niso, ali pa te možnosti sploh niso imeli. Zato bom na tem mestu na kratko spregovoril par besed o digitalnem razkoraku.

3.2 Digitalni razkorak

Ko je na začetku 80ih let prejšnjega stoletja internet načeloma postal javno dostopen širši javnosti je do njega dostopala zgolj majhni skupini ljudi, elita ki je imela na voljo sredstva in tehnične zmogljivosti. To ni presenetljivo, saj je bila v 80ih letih možnost dostopa do interneta omejena tako s tehnično–infrastrukturnega vidika, kakor je predstavljala tudi visok finančni zalogaj, hkrati pa je nenazadnje bilo za uspešno uporabo interneta potrebno osvojiti tudi relativno visoko stopnjo tehničnega znanja. Do interneta so zaradi tega sprva povečini lahko dostopali le akademiki, kateri so bili zaposleni na izobraževalnih institucijah, ki so imele urejeno primerno računalniško infrastrukturo, zaposleni v podjetjih ali vladnih ustanovah, ki so se ukvarjale z razvojem IT, oziroma interneta ter intuzijasti, ki so sami financirali v potrebno računalniško opremo ter začeli uporabljati nove komunikacijske kanale ter ne poredko začeli razvijati nove aplikacije zanje. Tem »pogojem« pa so v veliki meri zadostili le posamezniki, ki so bili bolj izobraženi, so imeli (posledično) višje dohodke in so v veliki večini živeli v ZDA ter zahodni Evropi, deloma pa tudi v Južni Koreji in Japonskem ter v Avstraliji.

V novem mediju so izmed širše javnosti svoj prostor med prvimi našle razne marginalizirane skupine. Njihovi člani so preko novih komunikacijskih kanalov, ki jih je prinesel internet (e-poštnih seznamov, USENET, BBS) komunicirali preko računalnikov, neodvisno od geografske ali psihološke izoliranosti. Preko medmrežje so marginalizirani posamezniki prišli do potrebnega vira informacij,

novih prijateljstev, kakor tudi socialne podpore. Pogosto so takšni stiki prerasli v virtualne skupnosti, ki niso svojim članom nudile samo (potrebne) opore, ampak so jim nudili tudi javno, vendar hkrati tudi varno opozarjanje ter govorjenje o težave, šikaniranjih, diskriminaciji ter ostalih problemih, ki jih doživljajo v vsakdanjem življenju (Woodland 2000).

V zadnjih 20ih letih razvoja informacijske tehnologije, ko je imela dostop do interneta le majhna elita, pa smo prišli do stopnje, ko je bil po sklepu francoskega vrhovnega sodišča, junija 2009, dostop do interneta spoznan za osnovno človekovo pravico (Marshall Kirkpatrick; Ian Sparks, 2009). Kasneje istega leta pa je tudi finsko ministrstvo za promet in komunikacije določilo, da je dostop do interneta zakonska pravica, ki pripada vsakemu prebivalcu Finske (Reisinger 2009).

3.3 Angleščina v manjšini

Z hitrim večjo dostopnostjo ter večanja populacije, ki internet uporablja pa prihaja novih sprememb, ki znajo že močno vplivati na nadaljen razvoj spleta, socialnih omrežji in virtualnih svetov.

Tabela 3.1: Število uporabnikov interneta ter njihova rast po svetovnih regijah

Svetovna uporaba interneta ter rast števila uporabnikov						
Svetovne regija	Populacija (ocena 2010)	Internetni uporabniki Dec. 31, 2000	Internetni uporabniki Dec. 31, 2009	Penetracija (% Populacije) 2010	Rast 2000-2010	% vseh uporabnikov
Afrika	1,013,779,050	4,514,400	110,931,700	10.9 %	2,357.3 %	5.6 %
Azija	3,834,792,852	114,304,000	825,094,396	21.5 %	621.8 %	42.0 %
Evropa	813,319,511	105,096,093	475,069,448	58.4 %	352.0 %	24.2 %
Bližnji Vzhod	212,336,924	3,284,800	63,240,946	29.8 %	1,825.3 %	3.2 %
Severna Amerika	344,124,450	108,096,800	266,224,500	77.4 %	146.3 %	13.5 %
Latinska Amerika	592,556,972	18,068,919	204,689,836	34.5 %	1,032.8 %	10.4 %
Avstralija in Oceanija	34,700,201	7,620,480	21,263,990	61.3 %	179.0 %	1.1 %
SVET Skupaj	6,845,609,960	360,985,492	1,966,514,816	28.7 %	444.8 %	100.0 %

Vir: History and Growth of the Internet

Že sedaj največji del uporabnikov interneta, skoraj polovica, prihaja iz Azije. Poleg tega pa je v razvitem zahodnem svetu internet dosegel že tolikšno penetracijo, da se je njegova nadaljnja rast upočasnila in se ne more niti primerjati z državami Latinske Amerike ter Azije. Z nadaljnjim večanjem števila uporabnikov iz teh svetovnih regij pa se bo neizbežno večal tudi njihov vpliv, kakor tudi potrebe, kar se bo v prihodnosti začelo vedno bolj odražati tudi v delovanju interneta. Ena izmed takšnih (tehničnih) sprememb je, da so lahko sedaj vrhnje domene registrirane v nelatinični pisavi, zaradi česar so bili mnogi zaskrbljeni, saj so menili, da bo to vodilo v deljenje oz. drobljenje interneta, do česar pa (vsaj za zdaj) ni prišlo. Pri vse večjem številu Azijskih in Latinsko Ameriških uporabnikov interneta lahko pričakujemo, da jih bo vedno več začelo uporabljati že ustaljene internetne servise, socialna omrežja kakor tudi virtualne svetove. In ob predpostavki, da »novi prišleki« izhajajo iz tradicionalnejših kulturnih okolji, bi prav slednji (virtualni svetovi), s svojimi inherentnimi lastnostmi, pri omenjenih uporabnikih lahko »odigrali« pomembno vlogo, podobno kot (so) jo za gejevsko populacijo ter ostale marginalizirane skupine v razvitih zahodni državah.

4 Teoretski okvir / raziskovalna izhodišča

4.1 Lekcije prvih virtualnih skupnosti

Ker se moje diplomsko delo pomembno navezuje na razumevanje odnosov med ljudmi, ki se vzpostavljajo v virtualnih skupnostih ter na delovanje virtualnih skupnosti samih, se mi zdi pomembno, da se na kratko posvetim prvim, morda s strani spoznavanja in razumevanja celo najpomembnejšim virtualnim skupnostim. Saj so številni avtorji svoje razumevanje in ugotovitve o fenomenu virtualnih skupnosti gradili prav s preučevanjem in sodelovanjem v virtualnih skupnostih, kot npr. WELL.

4.1.1 WELL

Howard Rheingold, avtor dela »The Virtual Community: Homesteading on the Electric Frontier«, ter hkrati tudi pomenske zveze »virtual community«, je bil eden izmed pionirjev, ki je s svojim preučevanjem virtualnih skupnosti, sploh opozoril širšo, kakor tudi strokovno javnost na pojav novega fenomena in s tem tudi pomembno vplival na nadaljnje razumevanje in preučevanje virtualnih skupnosti. Svoje razumevanje virtualnih skupnosti je gradil na spoznanjih, ki jih je doživel v okviru virtualne skupnosti, ki se je oblikovala ob nastanku ter delovanju BBSa »Whole Earth 'Lectronic Link« bolj znanega s kratico WELL.

Rheingold v oblikovanju virtualnih skupnosti vidi odgovor na potrebo javnosti po vzpostavitvi, za družbo pomembnih »tretjih prostorov«⁴, namenjenih družabnemu srečevanju, druženju, v katerih se spletajo in ohranjajo socialne vezi, ki pa jih je izkoreninil moderen način življenja. Reinghold je mnenja, da lahko z uporabo računalniško posredovane komunikacije, nadomestimo ali vsaj ublažimo rastočo potrebo po skupnosti, ki nastaja s tem, ko zaradi sodobne kapitalistično-potrošniške družbe, izginja vedno več družbeno pomembnih, neformalnih, javnih prostorov namenjenih socialnemu življenju. Virtualni svetovi, kot eden izmed neformalnih javnih prostorov, omogočajo ljudem, da ponovno zgradijo podobe skupnosti in jim vrnejo občutek družbene povezanosti, ki je bile izgubljene, ko so »pivnice postale supermarketi« (Reinghold 2000).

V svoji knjigi Rheingold opisuje številne primere, ki jih je doživel v virtualni skupnosti WELL ter kakšen vpliv so imeli nanj ter na ostale člane skupnosti. Tako

⁴ »tretji prostor« - Rheingold pri tem misli na koncept, ki ga je razvil Oldenburg (1998) v svojem delu *The Great Good Place*. Nanaša pa se na moderni, suburbani način življenja, ki je uničil tradicionalne kraje, kjer so ljudje sklepali in ohranjali socialne vezi. Oldenburg je te neformalne kraje, videl v lokalnih pivnicah, pubih, kjer se je tradicionalno odvijalo družbeno življenje, ki pa si jih v moderem načinu življenja ljudi zamenjali supermarketi, namenjeni zgolj potrošnji.

Tak tretji kraj je bil tudi osnova za uspešno televizijski nadaljevanki iz 80ih let »Cheers« v kateri je že naslovna pesem "Where Everybody Knows Your Name" nakazovala družabno naravo okolja nadaljevanke.

navaja primer Jaya Allisona, ki je v skupnosti WELL našel močno socialno oporo ter terapevtičen izhod iz stiske, ki jo je doživljal v »stvarnem« življenju, ko se je njegova 14 mesečna hčerka več tednov borila za življenje. Rheingold piše kako, kljub temu, da Jaya ni nikoli spoznal izven WELLa, nikoli videl njegovega obraza v »stvarnem« življenju, kljub vsemu občutil do njega in njegove družine močna čustva in emocionalno povezanost. Podobno je tudi Jay opisal, koliko mu je pomenila podpora skupnosti katero je spoznal na WELLu. Še posebej kadar se po celodnevni skrbi za hčerko, ni mogel obrniti na nobenega »pravega« prijatelja, saj so v zgodnjih jutranjih urah vsi spali. WELL-ova skupnost je bila vedno budna in v njej je našel tovariško družbo in tolažbo.

Rheingold navaja številne primere sorodnik dogodkov, ko so se po pomoč na spletno skupnost WELL obrnili številni posamezniki, oziroma ko so se člani spletne skupnosti WELL aktivirali za pomoč posamezniku, tudi ko ta zanjo sploh ni zaprosil ali pa je se je od skupnosti na WELLu celo že poslovil (npr. ko so v skupnosti v parih dneh poskrbeli za sredstva in potrebno opremo za zdravljenje bivše članice, ki je hudo zbolela na večmesečnem popotovanju po Indiji ter bi brez njihove pomoči najverjetneje tudi umrla). Po Rheingoldu številni primeri, ki jih navaja, kažejo na stopnji povezanosti med člani skupnosti ter stopnjo podpore, ki so jo nudili eden drugemu. Da ta povezanost in stopnja socialne podpore ni vezana samo na virtualno okolje, temveč da (lahko) prehaja med virtualnim in »stvarnim« okoljem pa Rheingold ponazarja s primer, ko je eden izmed produktivnejših članov skupnosti WELL nekega dne nepričakovano storil samomor. Rheingold, ki se je še z nekateri ostali člani so se udeležili pogreba pravi, da so bila čustva, ki jih je doživljal na pogrebu enako močna ter pristna, kot ko jih je doživljal na spletu, ko se je novica o samomoru razvedela po spletni skupnosti.

Rheingold sam ni nikdar postavljaj ostre ločnice med virtualnimi in »stvarnimi« skupnostmi. Bil je celo mnenja, da so najbolj povezane skupnosti tiste, med člani katerih komunikacija prestopi RPK⁵ v komunikacijo iz »oči v oči«, katerih člani se

⁵ RPK – računalniško posredovana komunikacija

poznajo in dobivajo tudi stvarnem svetu. V virtualnih skupnostih je videl podaljšek, oziroma komplement skupnostim, ki se tvorijo v stvarnem prostoru.

4.1.2 Julie

Podobno kot Rheingold, je v eseju »Will the real body please stand up?« A. R. Stone opozorila na določene lastnosti računalniško posredovane komunikacije virtualnih skupnosti, ki lahko pomembno vplivajo na razvoj in oblikovanje odnosov med posamezniki. V pretresljivem opisu dogodkov, ki so se odvijali na računalniški konferenci v New Yorku leta 1985 Stonova prikaže, kako računalniško posredovana komunikacija omogoča aktivno sodelovanje in druženje hendikepiranim članom družbe. Nekaj česar v »stvarnem« svetu niso zmožni, hkrati pa pogosto možnosti za druženje ali kakršno koli sodelovanje, udejstvovanje v svojem »stvarnem« okolju tudi nimajo. Opozori na emocionalni kapital, ki ga posamezniki vlagajo v medsebojne odnose, ki lahko postanejo izjemno zaupni in intimni pri tem pa niso nujno vezani zgolj na virtualno skupnost ampak lahko prehajajo tudi v »stvarno« okolje. Opozori pa tudi na možne manipulacije in zavajanja, ki izhaja iz fluidnosti identitete katere so lahko posamezniki virtualnih skupnosti, zaradi njihove inherentne anonimnosti, poslužijo ter številnih negativnih posledic do katerih pri tem lahko pride. Hkrati pa pokaže tudi na možnost preizkušanja, spoznavanja različnih identitet ter odzivov nanje, lastnosti ki se jo posameznik v lokalnem okolju »stvarnega« svetu zelo redko, če sploh, lahko privoščiči.

Zgodba se vrti okoli osebe, ki jo Stonova v eseju poimenuje »Juile«. Julie je visoko invalidna oseba, tetraplegik, ki je odvisna od invalidskega vozička in njena edina vez s svetom je bila komunikacija preko terminala. Tipkovnica, na katero tipka s pomočjo paličice pritrjene na glavo, ji predstavlja njeno edino okno v svet. Kljub svoji telesni omejenosti, pa je njena osebnost, ki jo projicira v komunikaciji preko elektronskega omrežja prekipevajoča. Njena invalidnost, ne samo da ni vidna, temveč je tudi popolnoma nepomembna. Njena topla osebnost se je

odražala na spletnih prijateljstvih, ki jih je Julie sklepala preko elektronskih konferenc z ljudmi, s katerimi se fizično ni nikoli srečala. Julie je imela mnogo prijateljic s katerimi je razvila globok, intimen odnos. Njene prijateljice so z njo delile svoje najgloblje skrivnosti ter težave in Julie jim je nudila oporo, kakor jim je tudi svetovala z nasveti, ki so marsikateri ženski pomagali, spremenili življenje na bolje. Čeprav ujeta v invalidnem telesu, je bila Julie dojemljiva in pozorna, obzirna ter sočutna. Nekaj let kasneje je pa je prišlo do odkritja, ki je konferenco pretresel do temeljev. Ena izmed Juliiinih zaupnih in predanih občudovalk si je zadala, da bo Julie našla in jo srečala tudi v stvarnem okolju. In kot se je izkazalo je bila »Julie« v resnici moški, psihiater srednjih let, katerega je, ko se je prvič logiral v konferenco, neka ženska nehote, pomotoma zamenjala za žensko. Ta naključen pogovor z žensko, ki je menila, da je njen sogovornik prav tako ženska, je pustil naj močan vtis. Kasneje je pojasnjeval: »Bil sem osupel, nisem si predstavljal, da se ženske med seboj pogovarjajo na tak način. V pogovoru je bilo toliko (več) globine, odprtosti in kompleksnosti. Moški pogovori preko spleta so veliko bolj rezervirani in površinski, tudi med zaupnimi prijatelji. Bil sem fasciniran in želel sem več.« Zato je več tednov oblikoval primerno osebnost. Samska, invalidna starejša ženska je bila popolna. Domneval je, da bodo sogovorniki avtomatsko domnevali, da tako oseba nima socialnega življenja in posledično se bo njen obstoj in interakcija zgolj preko spleta zdel naraven in logičen, kar se je za več let tudi izkazovalo za resnično, vse do šokantnega razkritja. Novica o »Julie« je odzvanjala po spletu, odzivi nanjo pa so se razlikovali, od humornega ravnodušja do divje jeze, besa. Najbolj prizadete so bile ženske, ki so z Julie spletle in delile najgloblja čustva. Svoja prizadetost, občutja ob razkritju »Juliine resnice« so opisovale z naslednjimi izjavami: »Počutim se, kot da bi bila posiljena« in pa »izdane, oskrunjene so bile moje najintimnejše skrivnosti« (Stone 1991). Številne »Julieine« prijateljice in zaupnice so se počutile izdane ter prevarane do take mere, da so z »Julie« popolnoma prekinile vse stike in to kljub temu, da so pred tem imele z »njo« lahko več let izjemno globok, prijateljski, zaupen odnos ter hkrati v Julie tudi močno oporo, zaupnico in terapevta.

V eseju »Will the real body please stand up?« Stonova izpostavi številne lastnosti virtualnih skupnosti, ki izhajajo iz narave delovanja RPK in omogočajo posameznikov številne prakse, ki si jih v komunikaciji iz »oči v oči« v stvarnem svetu nebi mogli posluževati. Eden izmed pomembnih dejavnikov, ki posledično s seboj nosi tako pozitivne kot negativne posledice je (relativna) anonimnost, ki so jo deležni uporabniki RPK. Ta predstavlja uporabnikom varnost, zaradi katere se lažje in hitreje odprejo drugemu, pri tem pa se ne izpostavijo v taki meri, kot bi se v stvarnem svetu. Obenem omogoča igranje z lastno identiteto, vživljanje v druge vloge ter s tem doživljanje, pridobivanje izkušenj ali pa izživljanje (potlačenih) fantazij, želja.

4.1.3 Habitat

Ko govorimo o prvih virtualnih skupnostih ter izkušnjah prvih virtualnih svetov nikakor ne moremo mimo »Habitata«. Virtualnega sveta, ki sta ga v svojih delih med drugimi omenjala tako Rheingold kakor tudi Stone.

Za Habitat lahko rečemo, da je predhodnik virtualnih okolji, MMOjev, kot jih poznamo danes in ki so dostopna širšim množicam. Glede način delovanja pa lahko ugotovimo, da gre pravzaprav za prototip okolja kot je Second Life.

Habitat sta za LucasFilm osnovala in razvila Chip Morningstar in Randall Farmer. Habitat je bil eden prvih poizkusov oblikovanja obsežnega večuporabniškega grafičnega virtualnega okolja, ki je v svoji testni obliki delovalo med letoma 1986 in 1988. Sistem je bil zasnovan tako, da bi bil kar najpreprostejši in da bi bilo njegovo delovanje kar se da ugodno in množično dostopno. V praksi je to pomenilo, da je Habitat tekel na takrat najbolj razširjeni ter cenovno dostopni platformi, računalniku Commodore 64. Uporabniki pa so se nanj povezovali preko modema in običajne telefonske linije. Uporabniki so se v Habitatu udeleževali preko dvodimenzionalnega grafičnega vmesnika, v katerem so bili prezentirani z avatarjem, ki so ga lahko oblikovali v okviru danih možnosti Habitata. Uporabnik je svojega avatarja lahko v realnem času premikal po prostoru, pobiral, premikal in manipuliral s predmeti ter s pomočjo tipkovnice

(omejeno) gestikuliral ter se pogovarjal z drugimi avatarji, ki so se nahajali v istem prostoru kot se je nahajal sam. Svet Habitata je obsegal okoli 20000 ločenih lokacij imenovanih »regij«. Vsaka regija je bila povezana lahko še z štirimi drugimi regijami, uporabnik pa je med njimi prehajal preprosto tako, da se je z avatarjem premaknil čez rob trenutnega ekrana, oziroma z prehodom skozi vrata in podobne prehode. Razvijalci Habitata so uporabnikom namenoma pustili svobodno voljo pri udeležanju v virtualnem svetu. Namen je namreč bil, da uporabnikov ne zamejijo z vnaprej določenimi cilji, ampak da jim omogočijo čim širšo paleto možnih aktivnosti, v katerih bi se uporabniki udeleževali po svoji volji, glede na lastna pričakovanja in želje. Namen snovalcev Habitata je bil omogočiti uporabnikom čim večji spekter možnih izkušenj, ki so varirala od dogodkov z vnaprej določenimi pravili in cilji (npr. iskanje zaklada), dejavnosti, ki so nastale kot plod motivacije uporabnikov Habitata (ustanovitev podjetja, izdajanje časopisa, ipd.) pa vse do popolnoma priložnostnih aktivnostim (druženje ter pogovor s prijatelji).

Pričakovanja snovalcev Habitata so bila hitro izpolnjena, saj se je izkazalo, da ima virtualno okolje prepričljivo socialen značaj. Kmalu so se spontano začele pojavljati poroke in ločitve med avatarji, razne socialne skupnosti in združbe, ki so zapolnjevale določeno vlogo, ali pa so nastale kot odziv na dogodke, ki so se dogajali v virtualnem svetu. Tako je bilo med številnimi predmeti, ki so jih lahko uporabljali avatarji v Habitatu bilo tudi strelno orožje. Ideja, ki je bila v ozadju je bila, da s tem omogočijo uporabnikom možnost, da tudi na druge načine, »fizično« in ne le preko pogovora, vplivajo na ostale uporabnike, na načine pri katerih je bil uporabnik lahko postavljen pred moralno dilemo, ko se je moral odločiti kako bo (od)reagirjal na dano situacijo. Posledično so bile omogočene kraje kakor tudi uboji/umori avatarjev. V primeru uboja avatarja v Habitatu to seveda ni bilo tako kritično kot v stvarnem svetu. Ubit avatar se je znašel v svojem stanovanju, s praznimi žepi, brez vsega imetja, ki ga je posedoval ob času »smrti«. Avatar torej ni bil izničen iz virtualnega sveta, temveč je šlo bolj za nazadovanje, ki ga je izkusil uporabnik. Neglede na to pa je metafora smrti imela globok efekt na uporabnike Habitata. Omogočanje umorov, napadov in drugih

manjših kriminalnih dejanj (npr. tatvin) je bila najmanj sporna in je vzpodbudila številne razgrete debate med uporabniki Habitata, zaradi katerih so razvijalci izvedli vseobsežno raziskavo med uporabniki, katere rezultati so pokazali, da je bila polovica uporabnikov mnenja, da je avatar podaljšek človeškega bitja in da je kot tak tudi upravičen, da se ga obravnava kot resnično osebo, ter da je umor avatarja zločin in se ga nebi smelo dopuščati, oziroma da sploh nebi smel biti mogoč v Habitatu (oz. da bi bilo treba prepovedati vse orožje v Habitatu). Druga polovica pa je bila mnenja, da je Habitat le virtualna igra, kjer uboj avatarja ni nič bolj resna zadeva, kot je »smrt« pac-mana⁶, ki nima nobenih posledic. Ustvarjalci so zato sprejeli kompromis in onemogočili streljanje in tatvine znotraj mestnih območji. Vendar to ni pomerilo uporabnikov in debat. Kot odziv na nasilje pa so se začele pojavljati skupnosti, ki so zagovarjale nenasilje. Tako je v Habitatu nastala prva cerkev, red sv. Oreha, ki ga je ustanovil in vodil avatar, čigar uporabnik je bil v stvarnem življenju duhovnik grške ortodoksne cerkve. Red sv. Oreha je hitro pridobil na popularnosti, njegov vodja (avatar) pa je postal zelo spoštovan član v Habitatovi skupnosti. Red sv. Oreha je prepovedoval svojim članom nošnjo orožja, krajo in sodelovanje v kakršnikoli nasilju. Vsi uporabniki niso delili nazorov reda sv. Oreha, zato so nekateri ustanovili ceh, združenje tatov. Tako sta red sv. Oreha in ceh tatov predstavljala nekakšna diametralna pola in kljub omejitvi razvijalcev Habitata, ki je omejevala nasilniška dejanja izven mestnih območji so bili mnogi uporabniki še vedno mnenja, da bi bilo ta dejanja potrebno preprečevati oziroma kaznovati povzročitelje na nek način. Zato so na podlagi razprave v mestni hiši izvedli volitve, na katerih so izmed treh avatarjev, ki so kandidirali, izvolili šerifa. Izvoljen šerif se po svojih zmožnosti ni po ničemer razlikoval od drugih avatarjev, vendar pa je predstavljal moralno avtoriteto ter je bil deležen spoštovanja s strani drugih avatarjev/uporabnikov Habitata. Obenem sta v Habitatu začela delovati tudi dva odvetnika, ki sta se ukvarjala z

⁶ Pac-Man: izjemno priljubljenih arkadnih iger iz začetka 80ih let, v kateri vodimo Pac-Mana po 2D labirintu, pri tem pa požiramo pac-pike in se izogibamo štirim nasprotnikom, ki želijo ujeti Pac-Mana, kateri v stiku z njimi izgubi življenje, »umre«. Vendar pa ima igralec na voljo več življenj, tako da v primeru »smrti« nadaljuje z igro na nivoju v katerem je »umrl«. Igre se ne konča, dokler igralec ne zapravi vseh »življenj« ali opravi vseh nivojev.

razreševanjem sporov »prebivalcev«, kakor tudi druge dejavnosti, ki so dopolnjevale skupnost, npr. izhajanje časopisa.

Ustvarjalci Habitata so kaj kmalu spoznali, da nad dogajanjem v virtualnem okolju nimajo nadzora. Več ljudi, uporabnikov so pritegnili k kakšni dejavnosti, manj kontrole so imeli nad njo. V najboljšem primeru so zgolj lahko delno vplivali, oziroma ustvarjali zanimive priložnosti za razvoj raznih dogodkov, vendar pa so ugotovili, da se predvidevanja glede obnašanja uporabnikov Habitata najpogosteje dajejo popolnoma nepričakovane rezultate. Ob tem je pomembno dejstvo, da je bil Habitat zgolj testno okolje z zgolj 150 uporabniki, družbeno-tehničen eksperiment, ki je služil za razvoj naslednikov, ki naj nebi imeli prostora le za 150 uporabnikov/avaterjev, temveč za udejstvovanje več tisočev.

4.2 Virtualni svet – identitetno igrišče ali terapevtska soba?

Razlogi za priljubljenost virtualnih svetov ne izhajajo, kakor je razvidno iz dosedanje »debate«, zgolj iz tehnološkega napredka in navdušenja nad aplikacijami, ki nam jih je »prinesla« moderna tehnologija. Del »krivde« lahko po mnenju mnogih avtorjev lahko pripišemo tudi odzivu na razvoju moderne, zahodne družbe.

Mongardini (Mongardini v Robins 2000, 83) ugotavlja, da družbene spremembe in zahteve okolja silijo posameznika, da se odrečejo enotnosti in sovisnosti svoje identitete tako na psihološkem kot socialnem nivoju. To vodi v izgubljanje etične dimenzije življenja, kot posledice pomanjkanja stalnosti in stabilnosti individualne identitete ter socialne realnosti. Posledično smo priča vedno manjšega občutka pripadnosti skupnosti, pač pa je prisotno vedno več solipsistizma in egoističnosti. Fuchs podobno ugotavlja, da zahteve sodobnega načina življenja v moderni (zahodni) družbi posameznika silijo, da za uspešno funkcioniranje pri svojem delovanju prevzema vse več vlog. Konstantne menjave, vživljanja v konstruirane identitete pa lahko vodijo v fragmentacijo posameznikove interne individualne identitete.

Virtualni svetovi pa so, s svojo kulturno heterogenostjo, prostor kjer se lahko posameznik otrese problemov, pritiskov, ki jih doživlja v okolju modernega (»stvarnega«) sveta. Posamezniku nudijo možnost, da razreši probleme krize identitete preko izživite svojih predstav in fantazij. Saj zaradi svoje inherentne narave omogočajo, da lahko v njih vsak uporabnik najde svoj prostor »pod virtualnim soncem«. Tu ga ne omejujejo okvirji, ki determinirajo njegovo življenje v stvarnem okolju, lahko pa v virtualnih okoljih najde druge, podobno misleče uporabnike. V virtualnih okoljih lahko posameznik zopet vzpostavi identitetno koherentnost, ali pa lahko mučne, negativne učinke fragmentacije izniči z doživljanjem »perverzних« užitkov in iger (Robins 2000).

Seveda lahko posameznik lastnosti teh internetnih komunikacijskih kanalov zlorabi na različne načine. Anonimnost in neproblematično menjavanje identitete mu omogoča, številne oblike agresije, od nadlegovanje, žaljenje, nestrpnost, ipd. Tudi take oblike delovanja lahko na kratek rok delujejo na posameznika terapevtsko, saj mu predstavljajo »ventil za sproščanje frustracij«, vendar pa delujejo zelo razdiralno na vzpostavljanje ter ohranjanje kvalitetnih odnosov znotraj virtualnih skupnosti.

In pri takšnem izživljanju identitete, brez omejitev, ki bi jih predstavljalo okolje, družba, po mnenju Wilburja (2000), lahko govorimo o nekakšnem poizkusu samo-terapije pred računalniškim zaslonom. Saj je osebnost ki se »pojavi« v virtualnem okolju veliko bolj fluidna, kot pa tiste, ki jih prevzemamo v drugih aspektih našega (stvarnega) življenja.

Da možnost konstrukta identitete, kakor tudi konstrukt telesa v virtualnem svetu omogoča premagovanje ovir, ki jih doživljamo v stvarnem svetu menit tudi Krueger (v Robins 1996, 79). Saj so v virtualnih svetovih kiberprostora meje sebstva definirane manj po spolu, barvi kože ali nacionalnosti, temveč po povratnih informacijah, ki jih posameznik dobiva oziroma oddaja, glede na preplet konstrukta telesa in identitete, kakor tudi s strani ostalih uporabnikov

virtualnega sveta, skupnosti. V tej prilagodljivi realnosti našo entiteto predstavlja lahko rekonstruktivno, fluidno sebstvo. Identitete pa si posameznik lahko izbira ali pa jih zavrže glede na potrebe in situacijo v kateri se znajde.

Heim pri tem opozarja na razlike med virtualnim in »stvarnim« svetom, kjer se lahko posameznik spušča v številne interakcije, kot odgovor in prilagoditev na vedno težje okoliščine, ki jih občuti v sodobnem svetu. Virtualni svet mu omogoča, da goji številne fluidne, neobvezne simpatije, naklonjenosti, odnose, ki jih vsakodnevno, sodobno, urbano življenju sicer omogoča, vendar pa jih v njem vedno redkeje in težje vzdržuje (Heim v Robins 2000, 87).

Podobno Rheingold (2000) v virtualnih skupnostih vidi možen odgovor, oziroma rešitev za razkroj modernega družbenega življenja. Virtualne skupnosti v katerih se posamezniki povezujejo na podlagi skupnih interesov ter afinitet, ne pa po naključnih lokacijah svojih prebivališč, lahko nadomestijo ali vsaj ublažijo rastočo potrebo po skupnosti, ki nastaja s tem, ko zaradi sodobne kapitalistično-potrošniške družbe, iz naših življenj, izginja vedno več neformalnih javnih prostorov pomembnih za vzpostavljanje in vzdrževanje družbenih odnosov.

Oziroma kakor pravi R. Stone: »virtualne skupnosti v kiberprostoru živijo na mejni črti med fizično (stvarno) in virtualno kulturo.« (Stone 1991).

Mark Poster (v Lewis 2008, 401), pri tem opozarja še na omogočanje medsebojnega povezovanja marginaliziranih posameznikov in skupin, kot so pripadniki manjšin, etnij, istospolno usmerjeni, skratka vseh, ki jih zaradi takih ali drugačnih razlogov večinska kultura oz. družba ne sprejema kot sebi enake, jih odriva v margino, etiketera ipd., v virtualnih skupnostih kibernetkega sveta pa so deležni »svojega miru« in socialne emocionalne opore. Po drugi strani pa internet posameznikom omogoča osvoboditev od pripisanih lastnosti, norem in ideologije, ki mu jih v stvarnem svetu pripisuje večinska kultura. Za internetnega uporabnika tako omejitve, ki jih postavlja spol, spolna usmerjenost, etnična

pripadnost, starost, izgled ali razne hibe postanejo irelevantne (Haraway v Lewis 2008, 403).

Da imajo virtualni svetovi na uporabnike lahko tudi terapevtične učinke, ki lahko delujejo kot pripomoček, orodje za rekonstrukcijo identitet v medsebojnih zvezah, pa je v svojem preučevanju prišla tudi Sherry Turkle (Turkle 1994).

Pri svojem delu je Turkle (1995) spremljala vpliv, ki ga ima uporaba MUD na psihiatrične bolnike. Ugotovila je, da so spletno igro uporabljali na dva načina. Eni so priložnost izrabili za (ponovno) izgradnjo svoje identitete, drugi pa so jo uporabljali z namenom izogibanja težav v stvarnem življenju. Pri tem je pokazala, da je igranje vlog (role playing) lahko za nekatere pozitivna izkušnja, pri kateri so posamezniki uspešno gradili svojo identiteto, ali pa se lažje spopadali z osebnimi problemi, za nekatere pa je bilo virtualno okolje le način nesmiselnega pobega pred realnostjo, ki je vodilo v stagniranje in depresijo.

Dobri dve desetletji po pojavu prvih spletnih skupnosti je rapiden razvoj informacijsko-komunikacijske tehnologije, ki se je hkrati »zalezla« v vse pore vsakdanjega, modernega življenja, do te mere, da je njena vseprisotnost samoumevna in je dostop do interneta postal ena izmed osnovnih človekovih pravic, je pripeljal tudi do razcveta številnih, različno naravnanih, virtualnih okolji, katere vsakodnevno obiskujejo milijoni uporabnikov. Ti pa veliko bolj reprezentativno odslikavajo trenutno populacijo (razvitega sveta), kot pa je bilo to v času prvih virtualnih skupnosti, ko je bil dostop do medmrežja »privilegij« katerega so bili deležni le redki »specialisti«.

Taylor (2006) je zaradi tega domneval, da se kljub naraščajoči popularnosti (domišljjskih) iger vlog, kjer morajo uporabniki prevzeti eno izmed določenih vlog, ponavadi v obliki določenega karakterja, ki jih igra »ponuja« uporabniku, v zdajšnjih virtualnih svetovih uporabniki poslužujejo osebne igre vlog v veliko manjši meri. To domnevo sta potrdila raziskavi dveh virtualnih svetov. Park in

Henley sta ugotovila, da igralci EverQuesta II (EQ2)⁷, kljub temu, da imajo na voljo za igro široko izbiro karakternih tipov ter vlog, večinoma težijo proti vlogam, ki se najbolj prilegajo njihovim osebnostnim tipom. Do podobnih ugotovitev pa sta prišla tudi Martey in Stromer-Galley pri preučevanju igralcev igre The Sims Online, kateri niso bili nagnjeni k znatnemu igranju vlog (Williams, Kennedy in Moore 2010).

Williams, Kennedy in Moore to pripisujejo dvema ne popolnoma izključujočima razlagama. Ena je, da posamezniki igrajo igre vlog z namenom izpolnitve določene potrebe, ki jo čutijo preden se lotijo igranja, npr. po kreativnem ustvarjanju, preganjanje dolgočasje oziroma vsakodnevne rutine ali po zabavi. Druga možna razlaga za igranje iger vlog pa je, da so nekateri ljudje v »stvarnem« »prisiljeni« igrati vloge in jim virtualne igre vlog omogočajo, da so lahko takšni kot v resnici (čutijo da) so. Teoretično izhodišča za takšno razlago Williams, Kennedy in Moore »najdejo« v Huizengovem »magičnem krogu«. Huizengov »magični krog« predstavlja družbeno pregrado, ki obstaja okoli iger. Znotraj kroga obstaja pravila in norme, katere ločujejo območje igre od vsakodnevnega življenja. Te pa pogosto vključujejo drugačne pravila in sankcije za oblike obnašanja ter odstranjujejo družbene hierarhije. Na primer, če ena oseba udari drugo znotraj boksarskega ringa je to dejanje povsem pričakovano in nagrajeno, v primeru da do tega pride zunaj ringa pa je lahko razlog za aretacijo. Magični krog omogoča zaposlenemu in njegovemu šefu, da pozabita na svoj status med igro, moč magičnega kroga pa lahko predstavlja zanesljiv indikator ločitve med prostorom igre in običajnim prostorom. V primeru, da je meja šibka, zaposleni in njegov šef ne morata tekmovati kot enakopravna tekmeča.

Pomembnost igre za učenje in socializacijo je pri strokovnjakih že dolgo znano dejstvo, še bolj pomembno pa je doživljanje igre za preizkušanje novih vedenjskih vzorcev in idej. Ena izmed ključnih socialnih funkcij igre je omogočanje varnega okolja za preizkušanje novih idej in vlog. Takšno eksperimentiranje pa ni omejeno zgolj na preizkušanje idej, strategij ali določenih

⁷ EQ2: Fantazijska MMORPG

potez, za mnoge vključuje tudi (iz)oblikovanje lastne identitete, kot je pri terapevtskem zdravljenju bolnikov s pomočjo MUD okolji prikazala Turkle. Vendar pa ne smemo pozabiti, da je njeno delo prikazalo, da je možna tudi druga možnost, nesmiseln beg iz realnosti, ki lahko vodi v stagnacijo in depresivne motnje. Kar pa nam preprečuje, kot opozarjajo Williams, Kennedy in Moore, da bi lahko sprejeli dokončnejšo sodbo glede ugotovitev Turklejeve, je to, da so njene ugotovitve nastale na podlagi (pre)majhnega števila bolnikov, ki so bili na psihoterapevtskem zdravljenju. Morda še pomembnejše pa je, da ne moremo biti prepričani, da ugotovitve raziskav v tekstovnih virtualnih okoljih (MUD) držijo tudi za sodobna 3D grafična virtualna okolja, ki večinoma temeljijo na interakciji med avatarji.

Teoretsko podlago za nadaljnje zaključke zato (Williams in drugi 2010) črpajo iz Goffmanove teorije samo-prezentacije. Goffman (1959) trdi, da vsi ohranjamo distanco med svojim privatnim sebstvom ter delom sebstva, ki ga kažemo navzven. To idejo pa je Meyrowitz priredil za domeno elektronskih medijev, z namenom načina razlage, kako moderna množična komunikacija zamegljuje meje med oblikami »naoderskega« (front stage) in »zaoderskega« (back stage) vedenja (Meyrowitz 1985).

Za namene moje naloge so še posebej zanimive ugotovitve do katerih so prišli Williams, Kennedy in Moorey glede namena in razlogov uporabnikov virtualnih, grafičnih svetov MMO. Ali uporabniki v MMO okolji eksperimentirajo s svojimi identitetami, ali pa jim ta okolja preprosto omogočajo, da se izrazijo, so, takšni kot v resnici tudi so, vendar pa v »stvarnem« svetu, zaradi različnih razlogov, ne morejo biti.

Do podobnih oziroma skladnih ugotovitev kot Williams, Kennedy in Moorey je prišel Nick Yee (2006), ki ugotavlja, da so razlogi uporabnikov, oziroma tipi igralcev (če želimo glede na njihove razloge opredeliti uporabnike same), niso monolitni in se pogosto prekrivajo. Izmed uporabnikov MMO se z igranje vlog »ukvarja« le manjšina igralcev. Etnografski intervjuji z njimi pa so razkrili, da je

njihov največji motiv za igranje vlog v MMO potopitvena (immersion) lastnost virtualnih svetov, tej pa je sledila socialna komponenta. Nadaljnji intervjuji so razkrili dva poglobljena elementa potopitvene motivacije za igranje uporabnikov MMO. Prvi je bil možnost uporabnikov, da se lahko skozi okolje MMO izrazijo na načine, na katere se zaradi družbenih omejitev ne morejo v »stvarnem, off-line« svetu. Drugi element je bil možnost pobega, z namenom sprostitve ter kratkočasnega pobega pred vsakdanjimi tegobami »stvarnega« sveta. Nihče izmed slednjih ni smatral pobeg od težav »stvarnega« sveta preko MMO kot trajno ter učinkovito rešitev, temveč le kot kratkočasno sprostitev.

Za večino sodelujočih v raziskavi se je pokazalo, da jim igra vlog predstavlja pomembno dejavnost tako v virtualnih kakor tudi v »stvarnem« svetu, neglede na to, kakšno vlogo igranje vlog v njihovem življenju predstavlja, naj bo to možnost kreativnega ustvarjanja, pobeg pred problemi in travmami »stvarnega« sveta, možnost zdravega sproščanja ali pa načina pridobitve organizacijskih sposobnosti in izboljšanja pisalnih oziroma tipkarskih sposobnosti.

Rezultati raziskave, ki je bila izvedena v virtualnem okolju EQ2 nakazujejo, da igralci vlog predstavljajo relativno majhen del uporabnikov virtualnega okolja. Poleg tega pa je verjetneje, da igralec vlog izhaja iz marginaliziranih skupin kot so rasne manjšine, ne heteroseksualno usmerjeni, pripadniki ne večinske religiozne skupnosti »stvarnega« sveta, ter da verjetneje trpi za psihosocialnimi ali/in zdravstvenimi težavami. Videti je tudi, da igralci vlog virtualno okolje izkoriščajo predvsem za izražanje svojega resničnega, pogosto potlačenega sebstva, identitete in ne za ustvarjanje in preizkušanje novih fantazijskih identitet. Virtualno okolje pa jim omogoča terapevtsko sprostitev od stresa vsakodnevnega življenja in orodje za grajenje pristnih skupnosti.

Williams, Kennedy in Moorey kakor tudi Yee so v svojem raziskovalnem delu v tridimenzionalnih grafičnih virtualnih svetovih prišli do ugotovitev, ki so skladne s tistimi do katerih so prišli mnogi raziskovalci zgodnejših virtualnih skupnosti, ki so po večini temeljile na tekstovni komunikaciji, oziroma lahko ugotovimo, da jih v

veliki meri potrjujejo. Hkrati pa vidimo, da grafična dimenzija sodobnih virtualnih okolji, glede na prejšnja tekstovna okolja, dodaja novo izrazno funkcijo, ki lahko odnose in komunikacijo v virtualnem okolju bogati, hkrati pa uporabnikom omogoča tudi nove dejavnosti ter načine udejstvovanja v virtualnih okoljih. Za primer naj navedem primer uporabnice Clover Window, ki je bila sploh prva oseba s katero sem opravil daljši razgovor.

5 Second Life v primerjavi z fantazijskimi MMO(RPG)ji

Če se na hitro pogledamo razvoj virtualnih okolji, ugotovimo da so sprva tekstualni virtualni svetovi (MUDi) delovali po modelu »od spodaj navzgor«. Tak model je omogočal uporabnikom samovoljno oblikovanje identitet, karakterjev, kakor tudi okolja samega. Posledično pa je bilo od uporabnika odvisno tudi izvajanje različnih dejanj, ki so bila vezana na oblikovanje okolja in predmetov v njem (na primer opremljenost stanovanj, sob z pohištvom ter posledična uporaba določenih kosov pohištva ipd.). Ta okolja pa so zaradi modela delovanja imela tudi nekaj negativnih lastnosti. Taka okolja so privilegirala izobražen sloj, ki je dobro obvladal jezik ter se je lažje in bolje shematično vživel v okolje. Poleg tega pa so taka uporabniško osnovana okolja morala ostati na (relativno) nizkem nivoju razsežnosti in kompleksnosti, saj so zaradi tehnoloških omejitev, temeljila na okornem tekstovnem opisovanju, počasnimi povezavami, ki so temeljile na telefonski liniji ter posledično visokimi stroški telefonskih računov (Geser 2007).

Poleg »od spodaj navzgor« modela se je v devetdesetih, z razvojem MMORPGjev, ki so temeljili na grafičnem vmesniku, uveljavil radikalno drugačen pristop »od zgoraj navzdol«. Ta povečini domišljajska okolja oz. igre z razvojem internetne infrastrukture ter računalniške tehnologije postale izjemno priljubljene. Za primer pogledajmo enega izmed vodilnih predstavnikov tega »žanra« World of

Warcraft (WoW), kateri ima registriranih več kot 11,5 milijonov⁸ uporabnikov, vendar ker imajo določeni igralci registriranih po več računov je ocenjeno, da je dejansko število igralcev WoW bližje 9 milijonom uporabnikov.

Če primerjamo model delovanja MUD okolji z MMORPG, vidimo da je avtonomija igralcev v fantazijskih MMORPG okoljih minimalna, saj imajo slednja že začrtano zgodbo in igralcem zadenejo način ter cilj igre. Igralci si morajo v naprej izbrati karakter, s katerim se udeležujejo v igri in kateri v naprej določa (najuspešnejši) način igranja, prav tako pa so v naprej določeni izzivi in problemi s katerimi se mora soočiti igralec ter tudi orodja, ki jih ima pri tem na voljo. V naprej je oblikovano tudi okolje in nanj igralec ne more vpliva.

Nekaj vmesnega je bilo poskusno okolje Habitat (več o Habitatu v poglavju 4.1.3). Habitat je imel plosk, dvodimenzionalni grafični vmesnik, ki je delovalo po modelu »od spodaj navzgor«, z določenimi omejitvami. V času Habitata je informacijska tehnologija, na kateri danes temeljijo sodobni MMOji, blago rečeno, še v povojih. To se je poznalo tako na številu uporabnikov, ki so lahko dostopali do Habitata (150), kakor tudi na za današnje čase (zelo) primitivni grafiki, ki pa je bila za tiste čase izjemno napredna. Habitat je omogoča razvoj socialnih skupnosti, podobno kot MUDi in kasneje MMORPGji, vendar pa so za razliko s slednjimi Habitatovi kreatorji pustiti uporabnikom »proste roke« glede dejavnosti oz. udeleževanja v okolju, saj jih je zanimalo kakšen bo odziv na novo (grafično) okolje. Zase so sicer zadržali možnosti sprememb, vendar jih niso želeli vsiljevati, če zato niso imeli večinske podpore uporabnikov, hkrati pa so tudi ugotovili, da na okolje in uporabnike ne morejo vplivati z le rahlimi posegi v Habitat, saj kot so zapisali, se je v njem razvila živa socialna skupnost, ki je oblikovala svoje zakonitosti ter način delovanja.

Virtualno okolje Second Life (SL) pa je sodoben hibrid, saj uporablja najsodobnejših tehnologije s katerimi združuje lastnosti decentralizirane vsebine,

⁸ Blizzard Entertainment

ki jo ustvarjajo njegovi uporabniki (oz. prebivalci) z tridimenzionalnim grafičnim vmesnikom, ki omogoča realističen prikaz okolja, ki je prav tako oblikovano s strani prebivalcev SL. Linden Labs, kot izvirni ustvarjalec platforme SL, pa skrbi za tehnične in administrativne potrebe SL.

Second Lifeu se pogosto pripisuje oznaka MMORPG ali MMOG, vendar pa je taka oznaka neprimerna, saj »G« v akronimu stoji za »game« oz. igra, in se nanaša na sistem tekmovalnih, k cilju določenih dejavnosti, v okviru vnaprej določenih pravil, kar pa za okolje SL ne moremo trditi. Prav nasprotno, SL je bil namensko zasnovan brez pravil ali ciljev, ki bi jih bilo potrebno doseči, zato da bi si njegovi uporabniki lahko prosto odločali, kaj želijo početi in kako se želijo socialno udejestvovati. Mnogi SL označujejo kot »svet priložnosti« saj omogoča široko paleto vedenjskih možnosti, ki skupaj s inventarjem orodji, ki jih nudi, lahko uporabnikom predstavlja koristen okolje za kakršno koli samo-opredeljeno, posledično nepredvidljivo ter spremenljivo, dejavnost oz. cilj (Geser 2007).

Čeprav na prvi pogled grafični podobi znotraj virtualnih okolji SL in (na primer) WoW, v kvalitativnem smislu, izgledata podobno, vendar pa je pri sami uporabi hitro opazna razlika. Do te pride, ker je okolje v MMORPGjih večinoma stabilno in se ne spreminja, zaradi česar so številne grafične komponente lahko shranjene decentralizirano, na lokalni računalnik uporabnika in posledično je breme na serverje na katerih teče virtualno okolje relativno nizek. Enako velja za avatarje s katerimi se v takšnih igrah udejestvujejo igralci, saj so možni izgledi vnaprej določeni. V nasprotju pa se v SL zaradi decentraliziranosti vsebine, ki je lastna vsakemu uporabniku (avatarju) in kraju v virtualnem okolju, morajo le te hraniti centralno, prav tako pa se morajo na enak način, v realnem času, tudi prenašati do vsakega uporabnika virtualnega okolja. Zaradi tega je breme na strojno opremo kakor tudi na internetno povezavo relativno visoko. To se še posebej pozna, ko se na istem kraju znotraj SL naenkrat nahaja veliko število uporabnikov. Na primer, če se v nočnem lokalu nahaja veliko število

uporabnikov, se posamezniku, ki se bo teleportiral⁹ vanj, okolje no bo izrisalo (na zaslon) hipno, ampak se bodo objekti, avatarji prisotni v okolju ter ostali detajli izrisovali postopoma. Poleg tega pa se zakasnitve oz. lag odražajo tudi na samem manipuliranju z avatarjem, saj se ne odziva tekoče in ga je težje upravljati v okolju. Na zakasnitve oz. »lag« ni odporna praktično nobena MMO igra oz. virtualno okolje, vendar pa je tudi zaradi tehnične narave SL, ta še posebej občutljiv na ta pojav. Zaradi tega pa tudi uporabniška izkušnja uporabnikov, sploh tistih, ki prvič vstopajo v SL, neredko neprivlačna (Carr v Geser 2007, 4).

Geser (2007) je mnenja, da SL podobno kakor PC¹⁰ v osemdesetih in internet v devetdesetih vzbuja navdušenje, ki ne temelji na specifičnih namenih oz. ciljih, ampak na osupljivo širokem spektru možnih uporab, ki jih SL obljublja v prihodnosti. Tako večina uporabnikov SL nima jasnega mnenja o tem, kaj hočejo v SL početi oziroma doseči. Večinoma želijo uporabniki SL sodelovati v svobodomiselnem okolju ter se vključiti v številne nepredvidljive dogodke, (fantazijsko pre)oblikovati svoje avatarje ter njihovo okolje in se spuščati v medosebne odnose iz instrumentalnih ali socialno-emocionalnih razlogov.

⁹ Teleportiranje v SL: ena izmed oblik premikanja po virtualnem svetu, kjer se hipoma preselimo na drugo lokacijo, ponavadi preveč oddaljeno za druge načine premikanja.

¹⁰ PC: osebni računalnik

5.1 Second Life (i)nfo

Second Life (SL) je virtualno okolje, ki ga je razvilo in junija 2003 izdalo podjetje Linden Lab. V SL se uporabniki, poimenovani tudi prebivalci vključujejo preko osebnega računalnika ter internetne povezave. V virtualnem svetu SL pa se udeležujejo oz. se prezentirajo preko avatarjev, ki jih lahko oblikujejo po svoji volji.

Svet SL ni enovita celota, temveč je sestavljen iz mnogih različno velikih parcel, ki glede na povezanost med seboj tvorijo različno velike otoke. Velikost okolja ni stalna, saj Linden Lab po potrebi oz. povpraševanju ustvari nove parcele, ki jih nato proda prebivalcem. Trenutna velikost oz. (uporabna) površina SL tako sedaj (avgust 2010) meri dobrih 2060 kvadratnih kilometrov¹¹, kar pomeni, da je SL za približno četrtno večji od Londona z okolico. V SL pa je od 27. julija 2010 uradno registriranih več kot 20 milijonov prebivalcev (Voyager 2010), ki prihajajo iz več kot 100 držav (Borst 2009). To seveda še z daleč ne pomeni, da je kdaj v SL tudi prisotnih toliko prebivalcev. Število uporabnikov, ki so kadarkoli »priklopljeni« v SL variira med 35 in 70 tisoč¹², kar je v veliki meri odvisno od ure, saj večina prebivalcev SL prihaja iz Evrope ter ZDA, posledično pa se ta dnevni ritem pozna tudi v SL. Tudi na številko 20 milijonov registriranih uporabnikov je potrebno gledati z rezervo, saj veliko uporabnikov, ki se registrira v SL hitro zgubi zanimanje za virtualno okolje ter niso aktivni, po drugi strani pa številni uporabniki uporabljajo tudi po več avatarjev oz. »alt-ov«, kot jih v tem primeru poimenujejo.

Večina raziskav, kakor tudi podatki, ki jih objavlja Linden Lab prikazujejo, da populacijo prebivalcev SL sestoji v razmerju približno 60:40 v prid moškega spola, vendar velja omeniti, da odstotek žensk (40%) dosega SL v primerjavi z popularnimi MMORPGji, ki so usmerjeni v bolj militanten način igranja ter doseganja zastavljenih ciljev, daleč večje vrednosti, npr. v WOW ta znaša le okoli 15% (Yee 2009). Da se posameznik lahko registrira kot prebivalec SL mora biti

¹¹ Second Life Grid Survey

¹² Metaverse Business

star najmanj 18 let, vendar pa so v povprečju uporabniki SL precej starejši, saj povprečna starost znaša 33 let¹³. Zanimivo je, da so ženske v SL v povprečju starejše kot moški. Večina jih je starih med 35 in 55 let in v SL preživijo več časa (Tateru 2008).

6 Metodološki pristop

Ker me zanimajo predvsem kakšni so vidiki ter doživljanja uporabnikov virtualnega okolja Second Life, če jim le to predstavlja platformo katera jim omogoča večjo svobodo ter varnost pri izraznost, zaradi katere da se lahko udeležujejo po svoji volji, ter da lahko izživijo svoj pravi jaz, brez omejitev in sodb, ki bi jim jih zastavljalo (njihovo) okolje »stvarnega« sveta sem se v empiričnem delu diplomske naloge, odločil za kvalitativni pristop.

Kvalitativne raziskave sicer ne omogočajo nivoja statistične obdelave podatkov, ki jih lahko izvajamo na podlagi kvantitativnega raziskovalnega dela, vendar pa nam omogočajo bolj poglobljeno ter kompleksnejšo razumevanje pojava, ki ga želimo preučiti (Mesec 1998).

V mojem primeru sem naslonil predvsem na kvalitativne pristope opazovanja (opazovanje z delno ter popolno udeležbo) in spraševanja (nestandardiziran ali delno strukturiran individualni intervju ter skupinska razprava).

7 Moja odisejada po Second Lifeu

Moja popotovanja po virtualnem svetu SL so se odvijala dva meseca med junijem in septembrom. V SL se nisem prijavil vsak dan, sem pa ob vsaki prijavi v virtualno okolje preživel več ur. V tem obdobju ocenjujem, da sem v SL preživel

¹³ Second Life FAQ

med 80 in 100 ur. V naslednjem poglavju bom povzel, kako je potekal moj vstop v virtualni svet SL, moje učenje ter spoznanja, ki sem jih pridobil tekom dveh mesecev, ki sem jih prebil v SL.

7.1 Prvi koraki

Sprva sem menil, da bo moj vstop in adaptacija v virtualno okolje Second Life precej enostaven. Kot dolgoletni uporabnik interneta, osebnih računalnikov, različnega programja, komunikacijskih aplikacij in kanalov, ki mu računalniško komunikacijske novosti v preteklosti niso predstavljale težav, sem sklepal, da bo tako tudi z virtualnim okoljem SL. Poleg vsega naštetega tudi nisem bil popoln novinec pri spoznavanju virtualnih okolji. Saj sem nenazadnje pred okoli šestimi leti sodeloval v testnem, sicer zgolj štirinajst dnevnom, obdobju pred izidom množične več igralske na-linijske igre vlog (MMORPG) World of Warcraft namenjene evropski populaciji. Ne samo to, celo v Second Lifeu sem imel že skoraj dve leti registriran (že drugi) uporabniški račun. Pri tem sem seveda zanemaril, da mi je Linden Lab prvi račun izbrisal zaradi neaktivnosti, dejanje za katerega se v Linden Lab ne odločijo pogosto, še bolj pomembno pa sem zanemaril, da je kljub že drugem uporabniškem računu do sedaj (vse skupaj) v SL nisem preživel več kot 10 ur, ter da tudi v virtualnem svetu igre World of Warcraft 6 let poprej nisem preživel več kot 20 ur. Sem pa pred ponovno avanturo, v okviru diplomskega dela, predelal kar nekaj medijskih kakor tudi bolj ali manj znanstvenih zapisov o Second Lifeu ter o se poučil o raznih dogodkih, ki se znotraj virtualnega okolja odvijajo, kakor tudi o izpovedih številnih prebivalcev SL ter možnostih, ki (jim) jih SL omogoča. Tako sem se samozavestno, s prepričanjem, da poznam mehaniko delovanja virtualnega sveta lotil raziskovanja ter iskanje primernih prebivalcev za mojo raziskavo.

Ker sem že imel aktiviran uporabniški račun sem se odločil, da bom uporabil že obstoječi avatar. To je sicer pomenilo, da me je ob vstopu v SL »vrglo« na neznano lokacijo v SL, saj otok na katerem je imel moj avatar označeno domačo lokacijo žal ni več obstajal, ali pa, kot sem kasneje zasledil, zame ravno iz istega

»starostnega« razloga ni bil več dosegljiv. Namreč vsak nov prebivalec SL izbere začetni otok na katerem bo začel svoje »življenje«. Začetni otoki se med seboj sicer razlikujejo po tematiki, vendar imajo isti namen. Ta pa je, da nov uporabnik SL oblikuje svojega avatarja ter se nauči upravljati z njim, se seznaniti z okoljem in ukazi, ki so potrebni za izdelovanje ter modeliranje izdelkov v SL. Poleg tega ima na teh lokacijah dobi številne zastonjske dodatke, ki so namenjeni predvsem modificiranje izgleda avatarja, kot so razne obleke, kože, obutev ipd.. Na začetnih lokacijah so prisotni tudi starejši uporabniki, ki so tam z namenom, da nudijo pomoč začetnikom v novem okolju. Ker so mi bile osnove znane že od prej, tako ali tako pa se nisem imel namena ukvarjati z grajenjem ter oblikovanjem objektov, me to ni preveč motilo. Še najbolj mi je bilo žal za možnost, da bi novince lahko vprašal, zakaj so se odločili za to da so prišli v SL, oziroma kaj pričakujejo od virtualnega okolja. Za lažje »življenje« sem zamenjal še nekaj evrov v protivrednosti 2000 lindenskih dolarjev, ki so uradno plačilo v SL. Tako opremljen sem se podal na »lov« za posamezniki oz. skupnostmi, ki v virtualnih okoljih iščejo svobodo, katera ne morejo uživati v stvarnem življenju.

7.2 Raziskovalni pristop

Svoje popotovanje po svetu SL sem začel na slepo, pomikal sem se iz otoka na otok ter raziskoval okolico in dogajanje v njej. Kmalu sem ugotovil, da se prebivalci zbirajo v skupine povečini le v klubih, ki so ponavadi vključeni v nakupovalne komplekse, kjer prebivalci poslušajo glasbo ter plešejo, ali pa nakupujejo za svoje avatarje. Presenetila me je skromna količina komunikacije, saj kljub temu da je bilo v klubih lahko tudi po več deset avatarjev, je le malo kdo komuniciral v javnem kanalu, kjer je komunikacija med avatarji dostopna vsem, ki so v bližini avatatrjev, ki komunicirajo. Poleg pomanjkanja komunikacije me je presenetilo tudi da nikjer nisem zasledil »zloglasnih« sex klubov, ki naj bi jih bilo v SL polno. Pogovor z »mimoidočimi« mi je hitro razkril skrivnost na obe vprašanji. Linden Lab je namreč maja letos uvedel strog režim preverjanja starosti uporabnikov, svet SL pa je rangiral glede na vsebino in dejavnosti, ki se

odvijajo v njem na tri ravni, ki opredeljujejo za koga je vsebina okolja primerna. Če želi imeti prebivalec popolni dostop do celotnega SL lahko to stori na dva načina. Prvi je dokaj zapleten, saj od uporabnika zahteva, da v nastavitvah profila vnese svoje ime, letnico rojstva ter naslov, nato pa jih potrditi z osebnim dokumentom, se pravi številko osebne izkaznice ali potnega lista. V primeru da je uporabnik državljan ZDA pa lahko svojo identiteto ter starost potrdi tudi z vozniškim dovoljenjem ali zadnjimi štirimi števkami socialnega zavarovanja. Drugi, morda preprostejši in hitrejši način pa zahteva aktiviranje plačilnega računa, ki je vezan na kreditno kartico ali plačilni servis paypal (ki je vezan na kreditno kartico) uporabnika. Glede komunikacije pa se je izkazalo, da prebivalci SL v veliki meri uporablja tako imenovano takojšno sporočanje (TS)¹⁴, saj na tak način ne pride do tega, da bi vsi govorili eden čez drugega. TS lahko uporabniki uporabljajo tudi če niso na istem kraju kot njihovi sogovorniki, ampak so zgolj prijavljeni v SL. TS pa se lahko izkorišča tudi za asinhrono komunikacijo, saj če je prejemnik sporočila ni prijavljen v SL ga prejme v trenutku ko se ponovno prijavi virtualno okolje. Kot sem spoznal kasneje se javna komunikacija uporablja večinoma uporablja z namenom hkratnega obveščanja skupine prebivalcev na nekem prostoru, npr. v klubu. Tako je v navadi, da ko pride nov prebivalec v klub, kjer se odvija določen dogodek, ga gostitelj »javno« pozdravi in s tem opozori oz. obvesti tudi vse ostale v klubu, kdo se jim je pridružil. Javna komunikacija pa se uporablja tudi v primeru, ko se prebivalci, ponavadi pripadniki določene skupine, zberejo na določenem mestu, z namenom debatiranja in je tema pogovora v naprej določena. V SL je omogočena tudi glasovna komunikacija, če ima uporabnik priklopljen mikrofona (ter slušalke ali zvočnike). Podobno kot pri tekstovni komunikaciji je tudi pri zvočni komunikaciji možno uporabljati javen kanal, kar pomeni, da je govor slišen vsem prisotnim v določeni oddaljenosti od govorca, lahko pa uporabnik direktno »pokliče« drugega uporabnika in glasovna komunikacija poteka le med njima. Vendar pa je moja izkušnja pokazala, da prebivalci SL med seboj v večini komunicirajo v tekstovni obliki.

¹⁴ Takojšnje sporočanje oz. "instant massaging" v angleškem prevodu pogosto označeno z ang. kratico IM

Kmalu sem ugotovil, da slepo skakanje po otokih, na katerih je veliko uporabnikov ni učinkovito, saj sem le redko prišel do konkretnega pogovora in informacij, ki sem jih iskal. V lahkotnem pogovoru namreč nisem dobil mnogo informacij, kadar pa sem v takšnih okoliščinah povedal, da delam raziskavo, so sogovorniki hitro izgubili interes za odgovarjanje na večje število vprašanj. Nekaj uspehov sem s »slepim« skakanjem po otokih imel, ko sem se usmeril na področja na katerih je bilo malo ali pa le en sam avatar. Na tak način sem pogosteje naletel na avatarje, ki so podobno kot jaz (zgolj) raziskovali okolje, ali pa se ukvarjali z izdelovanjem ter oblikovanjem raznih virtualnih izdelkov, pri tem pa so bili pripravljeni tudi na daljši razgovor ter moja vprašanja o njihovih vzrokih in motivaciji za udejstvovanje v SL.

Vendar pa moj sistem še vedno ni bil dovolj učinkovit, hkrati pa mi tudi ni omogočal nobenega vpliva ne to koga bom srečal. Zato sem sprva preko uradne spletne strani SL, nato pa tudi preko drugih, na virtualna okolja ter Second Life specializiranih spletnih strani in blogov začel raziskovati ter slediti različnim skupnostim in njihovim dejavnostim znotraj SL. Na podlagi informacij, ki sem jih pridobil na tak način se v nadaljevanju raziskave lažje orientiral na področja določenih skupnosti oz. interesnih skupin, katerih člani so se mi zdeli zanimivi za mojo raziskavo.

7.3 Skupnosti, izgled ter pravila obnašanja

Sedaj, ko sem vedel, kje moram iskati se je pojavilo vprašanje, kako me bojo člani določene skupnosti sprejeli ter če bodo sploh želeli komunicirati z menoj, zunanjim opazovalcem, ki ne deli nujno njihovih idealov ter pogledov. Poleg tega sem bil s opozorjen tudi na možne težave v zvezi z mojim izgledom pri določenih skupnostih v SL. Sam sem se gibal po SL z človeškim avatarjem moškega spola, ki sem ga oblikoval tako, da je odslikaval moje osnovne telesne karakteristike. In čeprav je svet SL načeloma zelo odprto ter strpno okolje obstajajo določena pravila, ki se jih vsi prebivalci zavedajo ter praviloma držijo.

Osnovna pravila so določena s strani Linden Lab, kot sem že omenil, so področja v SL označena glede na vsebino ter dejavnosti, ki se v njih odvijajo z oznakami »PG«, »Mature« in »Adult«. »PG« označuje območja, ki so primerna, oziroma ne vsebujejo elementov, ki bi bili lahko moteči za prebivalce SL. Tako je na takem območju nesprejemljivo kakršno koli eksplicitno razkazovanje ter dejavnosti, ki tako ali drugače povezane z goloto ali spolnostjo. Kontrolo pa poleg Linden Lab izvajajo tudi prebivalci sami. Poleg pravil Linden Lab pa lahko lastniki na svojih parcelah uveljavljajo svoja pravila, dokler so v skladu z pravili Linden Lab. Tako obstajajo na primer klubi, ki so namenjeni zgolj določeni skupnosti, ali pa je v njih obvezna večerna toaleta. Večinoma smo vedno, ko pridemo na območje, ki je namenjeno druženju ter raznim skupinskim dejavnostim opozorjeni kakšna pravila na tem kraju veljajo ter kakšno vedenje se od obiskovalcev pričakujejo. V primeru, da gost pravil ne upošteva ga lahko lastnik ali upravljavec odstrani iz območja ter mu v skrajnem primeru tudi prepove nadaljnje obiske. To pa v resnici pomeni, da ima avatar blokiran dostop na to parcelo. Vendar pa so takšni ukrepi redki, saj v večini primerov zadostuje že opozorilo ali začasna odstranitev s parcele.

Sam kakšnih večjih težav v tem smislu nisem doživel. Zgolj enkrat se mi je pripetilo, da sem se znašel v domišljiskem svetu otoka, na katerem so se prebivalci igrali fantazijsko igro vlog. V njihovem domišljiskem, srednjeveškem okolju so obstajala pravila, za katera nisem vedel. Med mojim raziskovanjem detajlno dodelanega sveta sem opazil, da med ostalimi prebivalci povzročam določeno stopnjo nelagodja. Kmalu je do mene pristopil eden izmed igralcev ter me vprašal kaj počnem tu. Ko sem mu razložil, da zgolj raziskujem okolico in kaj je moj namen mi je razložil, da morajo vsi na otoku biti oblečeni v skladu z tematiko okolja, ter da je to tudi razglašeno na mestni hiši na sredini vasi. Ko sem mu razložil, da nimam primerne oprave mi je dal poseben TAG¹⁵, ki je ostale igralce obveščal, da sem zgolj začasni obiskovalec. Ves čas najinega pogovora,

¹⁵ TAG: Oznaka, ki označuje avatarja in je vidna vsem. Vsebuje najmanj ime avatarja, lahko pa tudi pripadnost raznim skupinam, skupnostim ipd.

pa je bil moj sogovornik, Stryker Ixtar, ki je po opravi spominjal na Robina Hooda, zelo prijazen ter razumevajoč, niti mu ni bilo odveč odgovarjati na moja vprašanja o njegovem odnosu do SL.

Je pa možno, da sem bil z človeškim avatarjem, kot pripadnik najbolj razširjene skupine prebivalcev, manj izpostavljen krajem ter situacijam, kjer »pripadniki« drugih skupnosti niso zaželeni. Pri tem bi rad poudaril, da sam nisem naletel na nobeno takšno področje. Da pa obstajajo tudi prostori kjer pripadniki »nečloveških« skupnosti niso zaželeni, so me obvestili nekateri sogovorniki, ki so to že doživeli. Vendar gre za redke izjeme, v veliki večini so restrikcije, če že obstajajo, omejene na kodeks obnašanja in/ali oblačenja.

Kot sem že omenil se prebivalci SL udeležujejo, ter vstopajo v medsebojne interakcije preko avatarja, ki jih opredeljuje v virtualnem svetu. Pri oblikovanju avatarja vsak izhaja iz osnovne predloge, ki mu jo »ponudi« SL, ko se prvič priklopi v virtualno okolje, od uporabnika pa je odvisno za kakšen izgled se bo odločil. Tako ima vsak prebivalec SL možnost, da oblikuje individualen izgled, ki ga najbolj opredeljuje, oziroma s katerim se lahko najbolje izrazi v okolju SL.

Pri mojem raziskovanju, ter pogovorih z uporabniki SL sem opazil, da se jih večina odloči za idealiziran človeški izgled, kateri v večini primerov izraža določene fizične karakteristike uporabnika, obenem pa z obleko, nakitom ter modnim stilom izražajo svoj stil življenja oziroma pripadnost določeni skupnosti, (sub)kulturi. Ugotovil sem tudi, da podobno kot je ugotavljal že Yee (2006) v svoji raziskavi Daedalus Project, tudi pri prebivalcih SL ne moremo govoriti o strogi monolitni pripadnosti določeni skupnosti ali dejavnosti. Saj medtem ko uporabniki večji del časa, ki ga preživijo v virtualnem svetu, posvetijo določeni dejavnosti, ki jim predstavlja primarni razlog ter motiv za udeleževanje v SL, se vdajajo tudi v številne sekundarne obstranske dejavnosti, ki jim jih virtualno okolje omogoča. Veliko prebivalcev za svoje občasne »eskapade« uporablja drugačne preobleke ali celo druge avatarje (imenovane alts – kot alternativne oziroma alter), ki jim omogočajo, da se bolje vživijo v vloge v katere se vživljajo, istočasno se lahko bolje vklopijo v tematiko okolja ter (posledično) hkrati doprinesejo tudi do

kompleksnejšega doživljanja okolja ter tematike dejavnosti drugih uporabnikov SL, ki se udeležujejo v isti dejavnosti.

Za primer naj navedem primer uporabnice Clover Windlow (človeško) prebivalko SL od novembra 2008 ter (v stvarnem svetu) mater dveh otrok, na katero sem naletel v njeni trgovini in je bila sploh prva oseba s katero sem opravil daljši razgovor, v stikih pa sva ostala tudi kasneje. Glavni motiv za njeno udeleževanje ji predstavlja možnost kreativnega ustvarjanja, oziroma če jo citiram: »*I live to make stuff*«, (živim zato da, izdelujem stvari). V SL tako vodi tri »podjetja«. Primarno se ukvarja z »izdelavo« ter prodajo hrane, pijače ter hišne opreme. V času najinega pogovora je ravno izdelovala kredenco za pecivo, ter pecivo ki ga je kasneje v njej razstavila. Poleg svoje trgovine pa njen alt vodi še Irski Pub ter prodajalno knjig. Možnost ustvarjanja in udeleževanja njenih idej jo izpolnjuje ter osrečuje, to da ostali prebivalci kupujejo njene stvaritve pa predstavlja le še dodatno »piko na i«, saj jo še dodatno motivira, ker ve da njeni izdelki ugajajo tudi drugim, poleg tega s svojimi izdelki celo nekaj zasluži (v stvarnem svetu), kar v SL prej izjema kot pravilo, vendar pa to ni njen poglobljen namen. Ko sem jo vprašal, če ji ostane kaj časa še za kakšne drugačne dejavnosti, sem zvedel, da se res včasih kratkočasno z igranjem RP¹⁶ v enem izmed številnih domišljjskih okoljih v SL, v katerem se prelevi v elf-injo¹⁷. Zaupala mi je tudi, da je bila, kot elfinja, nekaj časa celo v romantičnem razmerju, vendar pa da preprosto ni imela časa vzdrževati razmerja, saj se raje posveča njeni primarni dejavnosti, ki ji pomeni veliko več.

Ob prevladujočem številu »človeških«, pa se mnogi uporabniki SL odločijo tudi za drugačno upodobitev svojega (primarnega) avatarja. Kljub praktično neomejenim možnostim pa prevladujejo določene skupnosti, omenil bom le nekaj najbolj pogostih s katerimi pripadniki sem se bil tudi v stiku.

¹⁶ RP: role play – igranje igre vlog, najpogosteje v domišljjskih svetovih

¹⁷ Elf: Pol božansko bitje, ki izvira iz Nordijske mitologije ter ena izmed »standardnih« ras v številnih literarnih delih, filmih in računalniških igrah. Prisotni so na primer v knjižni predlogi in filmski trilogiji Lord of the Rings ter MMORPGju World od Worldcraft, če omenim le bolj znane primere.

Neko. Neko je japonski izraz za domačo mačko (ter slengovski izraz za podrejeno lezbijko). V SL pa pripadniki te skupnosti uporabljajo pretežno človeške avatarje, z dodanimi mačjimi deli. Skoraj obvezno to pomeni mačja ušesa in rep, lahko pa tudi smrček, mačje šape ipd. Neko kultura se napaja predvsem iz japonskih animiranih serij (anime) in stripov (manga). Neko-ji naj bi izražali svoje notranjo »mačjo« naturo, načeloma so bolj samosvoji in niso znani po medsebojnem druženju. Svoje razloge za neko izgled je October Hush, ki je biseksualka in prebivalka SL od novembra 2006 opisala takole: »Od nekdanj sem čutila nekakšno povezanost, privlačnost do mačk in že po naravi sem bolj muhaste, zelo igrive, ujčkajoče, zabavne, prikupne in rahlo neodkrite osebnosti. In ta del moje osebnosti se mi je zdelo najbolj naravno izraziti v mojem avatarju.« Vendar pa so po mojih izkušnjah številni uporabniki, vsaj na začetku svoje neko »kariere«, odločajo za nošenje značilnih neko, mačjih delov predvsem zato, ker (jim) izgledajo prikupno in se razlikujejo od »običajnih človeških« avatarjev.

Furry. Furryji so prebivalci, ki se v SL upodabljajo preko antropomorfnih, človečnih, živalskih avatarjev – živalski avatarji človeške oblike, ki hodijo po dveh nogah. Furryji so precej razširjeni, uporabljajo jih celo nekaj zaposlenih v Linden Lab. Nekateri zagovarjajo idejo, da so (pravi) Furryji spiritualno oz. emocionalno povezani z živalskim svetom, vendar pa je velika večina uporabnikov SL furryjev zaradi njihovega izgleda. Če za večina furryjev velja, da se razen po svojem izgledu ne razlikujejo od ostalih skupnosti in prebivalcev SL pa tega ne moremo trditi za celotno skupnost, saj se jih kar precejšen delež udejanja v »strogo odraslih« dejavnostih ter vodijo tudi nekaj bolj popularnih klubov iste narave.

Vampirji. Vampirji so precej številčni ter razširjeni v virtualnem svetu SL. Njihova skupnost je orientirana predvsem okoli igranja igre vlog in se močno napaja iz, v zadnjih letih popularnih, vampirskih serij in filmov. Igranje vampirja v virtualnem svetu kot način sprostitve ter spoznavanja novih ljudi je glavni razlog za udeleževanje v SL za Sabrina Helix, 24 letno žensko iz Waylenda (Kentucky, ZDA), ki mi je zaupala, da trenutno živi s svojo materjo, ki je bolna in potrebuje

njeno pomoč, ter da se s takšnim igranjem sprosti, spoznava nove ljudi, hkrati pa še vedno skrbi za svojo mater. Moja izkušnja z vampirji je bila tudi, da so še posebej prijazni, da ostalih prebivalcev SL, saj so med mnogimi zapisani na slabem glasu, ker je včasih ena izmed večjih skupin izvajala sočasne »napade« na ostale prebivalce SL, kar se je odražalo z množičnim nezaželenimi sporočili pri »napadenih« prebivalcih, saj vampir ne more ugrizniti svoje tarče brez njenega privoljenja, vsaka prošnja pa se izpiše v uokvirjenem sporočilu na zaslonu žrtve, kar je hitro postalo (zelo) nadležno.

Poleg skupnosti, ki se opredeljujejo skozi izgled svojega avatarja, pa v SL obstajajo še številne skupnosti ter interesne skupine, ki so povezane preko dejavnosti s katero se uporabniki SL ukvarjajo.

Ena, ki je po mnenju mnogih predstavlja pomembnejšo skupino v SL so tako imenovani »graditelji«. To so uporabniki, kateri se v glavnem posvečajo izgradnji novih stvaritev v SL. To pomeni od dekorativnih detajlov to reprodukcij celotnih mest, ki jih potem uporabljajo za svoje veselje ali pa prodajajo drugim uporabnikom SL. Izdelovanje različnih izdelkov je nekaj, kar se slej ko prej loti skoraj vsak uporabnik SL, vendar pa je za večje »projekte« potrebno, poleg veliko potrpljenja, precej tehničnega znanja ter poznavanja kode. To pomeni, da se večina uporabnikov ustavi pri izdelovanju raznih izdelkov (oblek, nakita, kože, las ipd.) za svojega avatarja, nekateri gredo korak dlje in se odločijo za nakup parcele ter se lotijo izdelave in urejevanja svojega delovanja. Vendar pa ti uporabniki ustvarjajo predvsem zase, za razliko od »graditeljev«

Za potek moje raziskave pa je bilo zelo priročno, da sem prišel na debatno-filozofski otok in se pridružil eni izmed skupin, ki se redno zbirajo ter debatirajo o različnih tematikah. Primarna tematika debate je znana v naprej, vendar pa je nadaljevanje debate odvisno od tematike, ki jo izpostavijo udeleženci, ki se debate udeležijo. Ker so člani takšnih skupin pripadniki številnih različnih skupnosti sem na tak način relativno enostavno in v hitrem času prišel do

številnih osebnih razlogov ter motivov, ki uporabnikom SL predstavljajo bistvene razloge za njihovo udejstvovanje v virtualnem svetu, kakor tudi izkušnje, ki jih iz njega črpajo ter kaj jim ta doživetja in dejavnosti pomenijo.

Seveda ko govorimo o skupnostih v SL ne moremo mimo številne skupnost, ki virtualno okolje izrablja za udejstvovanje v različnih spolnih praksah, do katerih pa imajo številni uporabniki zelo različna mnenja. Nekaterim se zdijo nesmiselne ter nezadostne, drugim omogočajo avanturizem, ki si ga zaradi različnih dejavnikov, od socialnih pritiskov do zdravstvenih rizikov, ne morejo privoščiti v »stvarnem« svetu, pri tretjih pa sprožajo odpor do Furryjev, ker njihovo spolno udejstvovanje povezujejo z bestialnostjo.

Inocent LittleBoots, ki je zadnje dve leti v stalnem razmerju, je mnenja, da tak avanturizem, poleg varnosti uporabnikom omogoča izkušnjo, ki je za mnoge zelo doživeta in resnična, kakor tudi čustva ter strasti, ki jih ob tem doživljajo. Enako resnična in zadovoljujoča pa so lahko tudi razmerja med uporabniki SL. Tako se Inocente LittleBoots in njena ljubimka zadnje dve leti vsaj dvakrat na teden dobita na večurni seansi. Poleg tega, da sta ljubimki, pa sta prvo in najpomembneje zelo dobri prijateljici in koristi od njune zveze Inocente močno občuti tudi v »stvarnem« življenju, saj se čuti ljubljeno neglede na to, ali je v virtualnem ali v stvarnem svetu.

V svojem raziskovanju sem obiskal tudi Gay Archipelago (GA). GA je mednarodna regija v SL, ki sestoji iz večjega števila (142) otokov. Eden izmed pglavitnih namenov GA je nudenje pomoč ter dobrodošlica LGBT¹⁸ novincem v SL. Poleg tega pa se v GA odvijajo številne dejavnosti gejevske skupnosti, od različnih storitev za gejevsko populacijo, trgovanja, oddajanja zemlje oziroma domovanj, zabave do igranja iger vlog ipd. Pri mojem raziskovanju GA sem imel to srečo, da naletel na Doma Bamatterja. Dom Bamatter je prebivalec SL že od sredine leta 2006, lastnik precejšnjega področja v GA in eden izmed vidnejših

¹⁸ LGBT: akronim za lezbijke, geje, biseksualce ter transeksualce

članov v upravljavski strukturi GA. Kot večletnega aktivista ter enega izmed vidnih članov gejevske skupnosti v SL kakor tudi osebo, ki je pomagal mnogim, katere so različni vzroki pripeljali, da so svoje »drugo življenje« začeli prav v območju Gay Archipelago, me je zanimala predvsem njegova izkušnja z novinci ter njihovimi razlogi za udejstvovanje v SL in posledično kaj jim pomeni skupnost GA. Dom je bil mnenja, da je GA mnogim pripadnikom LGBT skupnosti predstavlja logičen vstop v SL, saj jim omogoča vstop v novo, vendar pa ne tuje okolje. Gay Archipelago je domovanje gejevske skupnosti v SL, vendar pa se njegov vpliv preko meja virtualnega sveta. Mednarodni LGBT populaciji v SL omogoča skupno druženje, socializiranje, zabavo, podporo, izmenjavo izkušenj ter varno območje, kjer se lahko svobodno izrazijo svojo seksualno identiteto, če pa o njej niso prepričani, prostor kjer lahko varno eksperimentirajo. Obenem ima vsak nov prebivalec GA možnost, da zaprosi za začasno domovanje, kar pomeni, da za dva meseca, v brezplačen najem, dobi svojo parcelo, bungalov. Ta mu lahko služi za izhodiščno točko svojih »pohodov« po virtualnem svetu, v njem v miru izdeluje ter oblikujejo različne izdelke. Lahko ga opremi in interier oblikuje po svojih željah in potrebah ter tako še dodatno izrazi svoj življenjski stil ali pa v intimnost svojega domovanja koga povabi.

Za lažje raziskovanje GA mi je Dom dal poseben HUD¹⁹, ki mi je omogočal direktno teleportacijo na pomembne ter priljubljene točke GA. Velik del GA je oblikovan po določenih znamenitostih ter za LGBT populacijo pomembnih predelih ter točkah San Francisca, ne manjkajo pa tudi znani gejevski klubi, ki spadajo med najbolj popularne ter obiskane kraje na območju Gay Archipelago.

7.4 Motivi in razlogi za udejstvovanje v SL

V času moje raziskave sem v virtualnem okolju SL stopil v stik s kar nekaj pripadniki različnih skupnosti in interesnih skupin, nekaterim sem se tudi pridružil ter sodeloval pri njihovih dejavnostih. Do sedaj sem v tem poglavju povzel, kako

¹⁹ HUD - Head-up display: Pomožni grafični zaslon, okence (znotraj virtualnega okolja) na katerem uporabnik lahko vidi razne informacije ali pa mu omogoča izvedbo določenih ukazov.

je potekala moja raziskovalna pot po SL. Kako sem spoznaval mehanizme virtualnega sveta, s katerimi težavami sem se soočil in kako sem jih reševal. Opisal sem skupnosti oziroma interesne skupine s katerimi sem prišel v stik pri razgovorih z njihovimi člani. Dejavnosti s katerimi se ukvarjajo, kaj jih pri tem žene ter izkušnje, ki so jih pri tem pridobili.

V nadaljevanju pa bom uporabnike SL, s katerimi sem bil v stiku, razvrstil v skupine, ki sem jih oblikoval na podlagi teoretskih izhodišč moje diplomske naloge ter motivov in razlogov, zaradi katerih se udeležujejo v virtualnem svetu.

Ker kakor smo že ugotovili, se uporabniki virtualnega okolja Second Life udeležujejo v številnih aktivnostih, s katerimi zadovoljujejo različne potrebe. Kakor pa so pri posameznikih različni (ali podobni) motivi in razlogi, za njihovo udeleževanje v SL, tako se razlikujejo, oziroma prekrivajo tudi njihove dejavnosti. Pri razvrščanju v skupine sem se zato osredotočil na dejavnosti ter razloge, kateri so (bili) po mnenju mojih sogovornikov poglobitni za njihovo udeleževanje v SL. Pri vsaki skupini bom za boljšo ilustracijo navedel tudi par primerov oziroma citatov uporabnikov.

Ustvarjalci. V skupino Ustvarjalci sem razvrstil uporabnike SL, ki virtualno okolje izkoriščajo predvsem za sproščanje svoje ustvarjalne energije. Opredmetenje idej, izdelovanje virtualnih predmetov in izgradnja virtualnega sveta, za svoje ali potrebe skupnost jim predstavlja glavno motivacijo za udeleževanje in hkrati poglobitno dejavnost v SL.

Furry (m) po imenu Argent Stonecutter na vprašanje glede motivacije in poglobitnih razlogov zaradi katerih se udeležuje v SL:

»Deset minut z urejevalnikom kode za spisanje, ki ustvari pol milje visok nebotačnik. Izdelava sprogramirane eksplozije, ki me je izstrelila na šestkratno razdaljo od Zemlje do Lune je bila res bomba. Zmožnost da se spremenim v emo pando, ki joče solze iz prave krvi...«

Chantal Gloom, ženska:

»Zame gradnja. Morda sem počasna, vendar pa vseskozi najdem nove idej, vse čas, še vedno, tudi po štirih letih. To je moj hobi in ljubim ga.«

Ajax Manatiso, moški:

»Ustvariti najin sanjski vrt z mojo ženo in nato slišati obiskovalce govoriti, kako lep je; nato pa v mesečini najinega vrta skupaj zaplesati.«

Druženje in zabava: V skupino Druženje in zabava sem uvrstil tiste uporabnike SL, ki virtualno okolje izkoriščajo predvsem za sproščeno spoznavanje novih ljudi, klepet in (klubsko) druženje. Iz te dejavnosti se lahko razvijejo npr. pristna prijateljstva ali kašne drugačne aktivnosti, vendar pa to ni bil primarni motiv uporabnikov.

Beebo Brink, ženska:

»Danes sem šla plesat v Madhu's Cafe in poslušat mojega prijatelja Carterja, ki je vrtel glasbo iz celega sveta, glasbo ki jo drugače nebi nikoli slišala. In obenem sem prav tako plesala z ljudmi iz celega sveta, od Velike Britanije do Avstralije in vmes. Bilo je zabaven, surrealističen, popolnoma normalna ponedeljkova noč v Cafeju.«

Lewis Luminos, moški:

»Zame je najpomembneje, da lahko naredim, da moj avatar izgleda kakor jaz izgledam v mojih sanjah. Nato pa, da se pa lahko pomešam med ljudi iz vsega sveta, plešem in poslušam živo glasbo z njimi in to vse prede zajtrkom.«

Pravi prijatelji. Mnogi uporabniki SL izkoriščajo za ohranjanje iskrenih prijateljstev z osebami, ki so jih spoznali v virtualnem ali stvarnem svetu.

Viola Bach, Ženska:

»Gradnja, ustvarjanje vsebine in nakupovanje je lahko vedno zabavno in privlačno, vendar pa so zame bili vedno najbolj pomembni ljudje in pravi prijatelji. Vedno pravi prijatelji.«

Arilynn Karu, ženska:

»SL me je privedel do ljudi, ki jih poznam sedaj in jim lahko rečem prijatelji. Prijatelji, ki so me nasmejali, razjasnili moje dneve, dodali veliko različnih besed v moj besednjak, razširili moje obzorje, poglobili moje znanje in pogosto, ne da bi vedeli, razsvetlili svetlobo v temnih časih. Jaz nisem ne graditeljica, ne programerka. Nikoli nisem resnično našla kakšne dejavnosti v SL, ki bi ohranila moje zanimanje za dalj časa. Zame, vse kar je pomembno so ljudje. In imela sem privilegij da sem spoznala nekaj res odličnih.«

stpaulsub Clio, ženska:

»Ljudje. Imela sem to srečo, da sem spoznala nekaj izmed izjemno kreativnih ljudi v SL in lahko mnoge izmed njih kličem prijatelj! V zadnjih dveh mesecih sem izgubila dva izmed njih, in spoznala sem koliko mi SL in prijatelji, ki sem jih spoznala v njem resnično pomenijo.«

RP – igranje vlog in izživljanje fantazij. Pogosta dejavnost mnogih uporabnikov SL je igranje fantazijskih vlog, ki se odvijajo v tematiki prirejenih okoljih ali pa vživijo kakšno drugo vlogo, ter na takšen način lažje uresničujejo svoje želje, fantazije ali pa vzpostavljajo kontakt z drugimi.

Kalor Rayner, moški:

»Če sem v SL prijavljen kot Kalor ponavadi samo gradim, programiram. Vendar pa se pretežno ne ukvarjam s tem. Običajno gradim, podiram in ponovno nanovo gradim mojo hišo. ...

Večino časa pa sem v SL prijavljen kot Trasee. Z njo se počutim bolj udobno kot z Kalorjem. Ona rada hodi ven plesat, nakupovat ter raziskovat. Tako je raziskovala RLV kot tudi BDSM. Ne glede na aktivnost pa je glavna stvar pri tem pa je srečevanje in spoznavanje ljudi.«

Ryanna Enfield, ženska:

»Pobeg. Zmožnost da sem in da delam stvari, ki jih v stvarnem življenju nebi nikoli storila, saj niso varne ali sploh mogoče. Da se popolnoma vživim v karakter vloge, ki jo igram in se popolnoma prepustim v to okolje, za par ur ali zgolj za nekaj minut.«

Samo-izživetje. Nekaterim uporabnikom virtualni svet predstavlja možnost in priložnost, da se izživijo v svojo resnično osebnost, ki jo zaradi različnih pritiskov ali pričakovanj ne morejo v domačem okolju stvarnega sveta.

Inocent LittleBoots, ženska:

»V prvih parih minutah, ko se vključim v SL jaz postanem moj avatar, ne samo da jo upravljam od odzunaj. Jaz resnično doživljam vse kar se mi dogodi v SL. Uživam v izdelavi avartarja, v katerega se tako vživim. Ona izgleda podobno kot jaz v RL, samo lepša, s skrbno izbrano kožo, obleko, AO, itd. Uživam tudi v izdelovanju doma in vrta – vključujoči sprogramiranega pohištva s širokim naborom animacij za izražanje različnih razpoloženj. Glavni razlog za vso to ustvarjalnostjo pa je boljše doživetje mojih ljubezenskih odnosov v SL. V mojih ljubezenskih odnosih v stvarnem življenju sem od nekdaj bila precej mazohistična in uklonjena. V stvarnem življenju, zaradi mnogih razlogov, vključujoči tveganja okužbe,

nevarnosti, da bi bila napadena ali poškodovana če bi Domme zaneslo, ali pa bi se izkazalo, da je sociopat ter tveganja za moj javen ugled, ki je pomemben, saj sem spoštovana strokovnjakinja v majhnem mestu, ne morem biti tako spolno avanturistična kot bi si želela biti.«

Roxanne Blue, ženska:

»Zame SL pomeni, da se lahko končno pravega spola. To, da sem bila sprejeta in tretirana kot Roxanne, neglede kamor koli sem šla, je imelo neverjetno osvobajajoč učinek name. Preko SL sem spoznala, da želim to doživetje izkusiti tudi v RL in pričela sem moj tranzicijo z Roxanne v stvarni svet.

V SL sem dobila neverjetno podporo in sprejemanje, pridobila nekaj resnično čudovitih prijateljev s celega sveta. Sedaj, ko sem opravila s svojim preходом v žensko v RL, sem ugotovila, da so ti prijatelji največje darilo, ki sem ga dobila v SL.«

Opora pri duševnih stiskah. Da lahko virtualni svetovi predstavljajo pomembno okuje za samo-terapijo, oporo ter pomoč posameznikom, ki so se znašli v duševni stiski so opazili že raziskovalci prvih virtualnih skupnosti. Enako tudi virtualni svet SL s številnimi možnostmi udejstvovanja ter raznolikimi skupnostmi predstavlja okolje, v katerem mnogi najdejo oporo ter pomoč pri soočanju in iskanju izhoda iz duševnih stisk v katerih se znajdejo v stvarnem življenju.

Jahar Aabye, moški:

»V vsej resnosti, ko sem se pridružil SL sem bil v precej slabega zdravja. Kar je situacijo še poslabšalo je bilo, da sem ravno v tistem moral na svoje prvo MRI slikanje možganov. Bil sem prestrašen saj se mi ni sanjalo, kako bo izgledala moja prihodnost. In kakorkoli čudno se sliši, menim da sem ostal duševno zdrav prav zaradi SL. Zmožnost raziskovanja in iskanja

novih ter zanimivih stvari je bila res čudovita. Omogočila mi je, da sem se zabaval in smejal, ko se najverjetneje drugače nebi mogel.»

Maeistrom Eyre, ženska, neko:

»Ker trpim za kombinacijo klinične depresije in socialne nemirnosti, med drugimi rečmi, mi lahko vsakodnevno stvarno življenje predstavlja velik napor. Včasih je vse kar rabim odmor od te realnosti.

Včasih sem zaradi možnosti oblikovanja lastnega lika ter okolja pogosto igrala The Sims, čeprav je bila v osnovi le »igra« z omejitvami in pravilo. Moja prva reakcija na SL je bila, da je tak kot The Sims na steroidih. In da gola telesa niso bila »zamegljena« in sex ni bil skrit pod rjuhe. Nato sem raziskovala dalje in odkrila nekaj resnično osupljivih, lepih stvari, ki so jih ustvarili prebivalci SL. Tako, vsaj ko sem prijavljena v SL lahko pobegnem od izgleda, ki ga imam v stvarnem življenju. Moj avatar lahko tudi pleše na način, kot si lahko le želim, da bi se moje telo lahko premikalo v stvarnem svetu. Lahko se pogovarjam in šalim in igram igro vlog z ostalimi, ki me poznajo samo po izgledu in delovanju mojega avatarja. Oni mi dajo možnost, da pokažem del sebe, kar je nekaj, kar je storilo zelo malo ljudi v stvarnem življenju.»

8 Ugotovitve in opažanja

V diplomski nalogi sem se sprva želel orientirati predvsem na posameznike, ki v svojem okolju, zaradi različnih pritiskov, pričakovanj družine in okolja, marginalizacije ter etiketiranja s strani družbe, ne morejo ali pa si ne upajo izraziti svojega življenjskega stila, svojega resničnega jaza ter pripadnosti (sub)kulturi s katero se istovetijo.

Za raziskavo v virtualnem okolju Second Life sem se odločil, saj se mi je idejo virtualnega sveta Second Life zdela zelo zanimiva odkar sem kakšne štiri, pet let

nazaj prvič slišal za SL, vendar pa sem bil vedno rahlo skeptičen o njeni izvedbi, saj me moje bežne izkušnje z virtualnim okoljem v tistem času niso prepričale. Vendar pa sem bil kljub temu mnenja, da bi SL lahko bilo okolje, ki posamezniku omogoča, da se izrazi brez da bi ga bilo pretirano strah za posledice, ki bi jih (lahko) bil deležen ob tem v stvarnem svetu. In da narava in mehanika okolja omogoča nastanek številnih (sub)kulturnih skupnosti katere svojim posameznikom nudijo socialno podporo.

V raziskavi sem spoznal, da virtualno okolje SL nudi platformo, ki številnim uporabnikom omogoča širok spekter zadovoljevanje njihovih, želja, fantazij in potreb, hkrati pa jim nudi občutek relativne varnost, ki izvira iz občutka anonimnosti ter zmožnosti oblikovanja svoje primarne kakor tudi številnih alternativnih vizualnih in osebnostnih prezenc v virtualnem svetu.

Kot so v preteklosti raziskovalci preučevali ter opisovali nastanek in razvoj (virtualnih) skupnosti na številnih internetno-komunikacijskih platformah se tudi virtualno okolje SL izkazuje kot zelo produktivno okolje za uspevanje številnih skupnosti ter delovanje raznih interesnih skupin. Vendar pa daje SL še poseben čar mednarodna, multikulturna sestava uporabnikov, ki še posebej zaradi visokega deleža prisotnosti posameznikov in skupin, ki se v lokalnih okoljih stvarnega sveta ne morejo ali pa si ne upajo v polnosti izraziti svojega resničnega jaza ter zelenega življenjskega sloga. To pa ima za posledico, da se je v okolju SL ustvarila izrazito heterogena, strpna ter odprta multikulturna družba. Če pa pri tem pomislimo še na izrazito hitro rast internetnih uporabnikov v državah, ki do sedaj niso imele razvite učinkovite internetne infrastrukture in/ali v katerih povečini veljajo bolj tradicionalistični, konzervativni nazori lahko pričakujemo, da se bo zaradi sorodnih razlogov in potreb kot v zadnjih dvajsetih letih, ter navsezadnje še danes, v razvitem, »zahodnem« svetu, s časoma interes ter predvsem možnost za udejstvovanje v virtualnih okoljih kot je SL še povečeval.

V diplomski nalogi sem skušal prikazati, kaj sem v kontaktu z uporabniki, prebivalci SL spoznal ter potrditi domneve, ki so izhajale iz teoretskega okvirja mojega diplomskega dela, ter prejšnjih raziskav in ugotovitev o virtualnih skupnosti na katere sem se naslanjal, ter navsezadnje iz lastnih pričakovanj in izkušenj, ki so temeljila na poznavanju in razumevanju podobnih okolji ter skupnosti.

Spoznal ter prikazal sem številne razloge ter motive, ki posameznike ženejo v udejevanje v virtualnem okolju ter kakšen pomen in posledice ima takšno udejanjanje za njih ter obenem tudi za člane njihovih skupnosti in ostale prebivalce SL.

Tako medtem, ko nekaterim virtualno svet predstavlja možnost sprostitve, prekinitve dnevne rutine ter kratkočasnega pobega od vsakdanjega stresa vsakodnevnega življenja, igranja igre vlog ali pa prostor za izživljanja raznih fetišev, vendar pa mu (virtualnemu okolju) ne pripisujejo večjega pomena, drugi v SL spletejo globoka prijateljstva, skupnosti, katere zasedajo pomembno mesto v njihovem življenju ter jim hkrati predstavljajo pomemben vir socialno-emocionalne podpore. Obenem virtualni svet SL mnogi izkoristijo za eksperimentiranje z, oziroma udejanjenju svojega življenjskega stila in nazorov, ki jih zaradi raznih pritiskov ali pričakovanj njihovega stvarnega okolja, družbe ne morejo ali pa si jih ne upajo. Na tak način pa lahko blažijo trenja in frustracije, ki izhajajo iz dualnosti njihove zunanje prezenze ter osebne identitete, ali pa kot v primeru Roxanne Blue, spoznajo da se ne želijo več pretvarjati, temveč tudi v stvarnem življenju zaživeti svoj življenjski stil, izraziti svojo resnično identiteto ter ob sprejemanju in podpori, ki jo so jo deležni v virtualnem svetu ta korak tudi storijo. Potem pa so »tukaj« še uporabniki, ki jim virtualno okolje omogoča idealno okolje za udejanjanje svojih kreativnih idej, pa naj gre tukaj za replikacijo stvarnega okolja, fantazijskih svetov ali finomehaničnih izdelkov, ki jih na tak način opredmetijo, vidijo »postavljene« v tridimenzionalnem svetu ter odzive in vtise ostalih prebivalcev nanje, kar še dopolnjuje njihovo zadovoljstvo. SL pa daje možnost enakopravnega udejevanja ter interakcije z ostalimi uporabniki tudi

posameznikom, ki so tako ali drugače fizično hendikepirani in/ali trpijo za različnimi psihičnimi motnjami, ki jim onemogočajo normalno življenje ter udejstvovanje v stvarnem svetu.

V spodnji tabeli sem oblikoval osem skupin, v katere sem razvrstil uporabnike SL, glede na razlike, ki izhajajo iz njihove primarne dejavnosti oziroma motivacijskih razlogov, zaradi katerih se posvečajo različnim aktivnostim v virtualnem svetu. Te razlike lahko opazimo tudi v različnih pristopih, pričakovanjih ter načinu sprejemljivega obnašanja pri njihovem virtualnem udejstvovanju. Pri tem moram (zopet) opozoriti, da je težko uporabnike SL razvrščati zgolj po določeni dejavnosti ali lastnosti, saj jih, podobno kakor v stvarnem življenju, vodijo številni interesi in motivi, kar se odraža tudi v njihovem delovanju in aktivnostih v virtualnem svetu. Zato tudi ne bi bilo narobe, če bi v tabeli kakšne kategorije združili skupaj.

Tabela 8.1: Razlike med uporabniki SL glede na njihov primarni motiv in dejavnost

PRIMARNA DEJAVNOST/OPREDELITEV	RASA	NAMEN oz. OPORA	PRAVILA / NORME
fantazijsko igranje igre vlog	odvisna od okolja	fantazijsko udejstvovanje	določena / stroge
seksualni avanturizem	različno	avanturistično udejanjanje	- / - *
“clubbing”	različno	zabava, druženje	sproščena / odvisne od okolja
iskreno prijateljevanje	različno	emocionalna opora	odvisna od posameznikov
samo-izživetje	različno	identitetno udejanjanje	- / odvisne od okolja
gejevska populacija**	človeška	socialna opora, zabava	- / odvisne od okolja
graditelj	različno	ustvarjalno udejanjanje	odvisna od posameznikov
duševna stiska	različno	socialna opora, samo-terapija	- / odvisne od okolja

* oznaka “-“ predstavlja osnoven, minimalen okvir pravil in norm, zapovedanih s strani Linden Lab in ne posameznikov, skupnosti ali okolji v katerih se uporabniki SL udejanjajo v svojih aktivnostih.

** tu je mišljena predvsem moška populacija iz področja Gay Archipelago.

Razlike med različnimi profili uporabnikov so prikazana glede na tip avatarja, ki ga pri svojih dejavnostih uporabljajo (stolpec »RASA«), namenom s katerim se udeležujejo v virtualnem svetu (stolpec »NAMEN oz. OPORA«) ter pravili in normami skupnosti in okolja, katerim so pri svojih aktivnostih podvrženi (stolpec »PRAVILA / NORME«).

Pri omenjeni tipizaciji so me vodile izkušnje, ki sem jih pridobil s pogovori z prebivalci SL in mojimi opažanji v času mojega raziskovanja virtualnega sveta. Pri tem se zavedam, da sem uspel preiskati le majhen delček okolja v katerem sem deloval, ter da tudi številni poglobljeni pogovori, ki sem jih imel z prebivalci SL, ne odslikavajo celotne kompleksnosti odnosov in motivov, ki vodijo posameznike pri njihovem virtualnem življenju.

Ugotovitve do katerih sem prišel me niso preveč presenetile, saj so v skladu s teoretskimi nastavki moje diplomske naloge. Nakazujejo na potencial in pomen virtualnega okolja SL za svoje uporabnike, hkrati pa tudi potrjujejo ugotovitve podobnih raziskav v sorodnih okoljih. Morda me je rahlo presenetil le delež istospolno oziroma biseksualno usmerjenih uporabnikov, vendar pa to le potrjuje ugotovitve o potencialu virtualnega okolja SL ter možnostih za eksperimentiranje oziroma izživljanje lastne (spolne) identitete.

Kot pa pravi slovenski pregovor, ni zlato vse kar se sveti. V nalogi sem že opisal nekaj težav, na katere sem naletel pri mojem potepanju v virtualnem svetu SL, vendar pa ima SL (še) več težav, zaradi katerih, kljub poročilom Linden Lab o njegovi rasti, ni tako zanimiv za potencialne uporabnike kot bi glede na ves medijski džumbus okoli SL pred leti ter navsezadnje glede na povedano v tej nalogi pričakovali.

Kot prvo ne moremo mimo relativno visokih strojnih zahtev, ki so potreben za tekoče delovanje virtualnega okolja, saj od uporabnika zahtevajo sodoben računalnik z zmogljivo grafično kartico ter seveda širokopasovni dostop do interneta. Naslednja težavo predstavlja relativno visok nivo tehničnega znanja, ki ga more posameznik osvojiti, če se uspešno delovati v SL, še posebej če se želi

ukvarjati z izdelavo aktivnih vsebin, saj te od uporabnikov zahtevajo tudi relativno dobro znanje programiranja. Težavo za mnoge uporabnike, ki se v SL vklopijo prvič predstavlja tudi cilj oziroma namen SL ali če smo natančnejši odsotnost le tega. Kajti ravno zaradi lastnost, ki omogoča »zrelim« uporabnikom izrazno svobodo ter možnosti udejstvovanja in udejanjanja na nivoju, ki ga dosega redko katero (virtualno) okolje je prvi stik z virtualnim okoljem pogosto dolgočasen in nezanimiv, zaradi česar hitro izgubijo interes za nadaljnjo raziskovanje ter spoznavanje okolja. Vendar pa s tem morebitnih problemov, ki delajo virtualno okolje SL uporabnikom neprijazno še ni konec. Tako v primeru, da se na nekem kraju zbere večje število uporabnikov, okoli 50 ali več, se zaradi zasnove in načina delovanja SL, začnejo pojavljati zakasnitve med »ukazi« od uporabnika svojemu avatarju, hkrati pa pride tudi do počasnejšega in postopnejšega izrisovanja okolja ter neskladja med gibanjem avatarja v okolju ter okolju samim. To v praksi pomeni, da je gibanje zelo neprijetno, če ne že onemogočeno, kar je še posebej neprijetno, če se do kraja, kjer se dogodek odvija, želimo šele »prebiti«.

Poleg omenjenih težav pa menim, da virtualni svet kot je SL nebo mogoče nikoli doseči števila uporabnikov, kot na primer socialno omrežje Facebook (FB), ki je v približno enakem časovnem obdobju kot SL pridobilo že več kot 500 milijonov²⁰. Seveda eno in drugo težko primerjamo, saj gre za drugačni zasnovi ter namembnosti, iz česar sledi tudi bistvena razlika pri načinu uporabe enega ali drugega. Uporaba FB je za uporabnika nezahtevna in ne zahteva posebnega priučanja. Na FB uporabniki lahko »skočijo« mimogrede in jim pri tem ni potrebno (popolnoma) prekiniti dejavnost s katero se trenutno ukvarjajo, poleg tega pa tudi ne potrebujejo veliko časa, da pregledajo spremembe in novosti ter po potrebi odgovorijo nanje. Nasprotno aktivnosti v SL zahtevajo od uporabnika veliko več časa, poleg tega pa se zelo težko hkrati posveča še kakšni drugi dejavnosti. Poleg tega pa servis kot je FB dostopen iz veliko večjega nabora naprav, saj lahko do njega uporabniki dostopajo preko vsakega računalnika z dostopom do interneta kakor tudi mobilnih telefonov. V nasprotju z FB pa za dostop do SL

²⁰ Facebook statistic

najprej potrebujemo zmogljivejši računalnik na katerega more biti hkrati instaliran računalniški program, klient, ki skrbi za komunikacijo med računalnikom in strežniki na katerih teče virtualni svet SL. Platformo SL so sicer v preteklosti že parkrat poskušali prenesti na mobilne telefone, vendar pa se noben poskus do sedaj ni izkazal za uspešnega. V prihodnosti, s prihodom vedno zmogljivejših pametnih mobilnih telefonov na trg se to utegne spremeniti, vendar pa še vedno ostaja razlika v načinu in pomenu uporabe obeh platform.

Pri svojem raziskovanju SL sem hitro ugotovil, da je za »kvalitetno« udeleževanje v virtualnem svetu v njem prebiti veliko število ur. Tekom pogovorov z njegovimi prebivalci pa sem uvidel, koliko časa za svoje dejavnosti v SL posvečajo številni posamezniki, še posebej tako imenovani »graditelji«. Posplošeno bi lahko rekel, da bolj kot so uporabniki SL vživeti v določeno aktivnost ali skupnost, več časa posvečajo svojemu vživljanju in udeleževanju v virtualnem svetu. To ima lahko negativen učinek na njihovo socialno »stvarno« življenje, kakor tudi opravljanje svojih dolžnosti v vsakodnevem življenju. Saj jim za kvalitetno vzdrževanje odnosov in opravljanje svojih dolžnosti preprosto zmanjka časa. Morda celo večjo težavo predstavlja prevelika navezanost na določeno virtualno okolje, katero pa lahko v primeru, da se ne izkazuje svoje ekonomske upravičenosti, hitro izgubi podporo lastnikov in investitorjev, ki lahko virtualni svet preprosto ugasnejo, kar se je v primeru zadnje ekonomske krize tudi dogodilo kar nekaj, prej uspešnim, klonom SL, s tem pa to najpogosteje pomeni tudi smrt večine virtualnih skupnosti, ki so se oblikovale znotraj virtualnega okolja. To lahko še posebej prizadene tiste uporabnike, ki v svojem lokalnem okolju ne morejo ali ne zmorejo vzpostavljati odnosov z lokalno skupnostjo ter so se iz tega razloga sploh odločili za udeležbo v virtualni platformi, kot je SL.

V senci nedavnih poplav se mi zdi problematično tudi prekomerno zanašanje posameznikov na črpanje raznih oblik pomoči preko virtualnih skupnosti, saj se hitro lahko zgodi, da do njih nimamo dostopa ali pa da potrebujemo fizično pomoč, ki pa (nam) jo člani naše virtualne skupnosti, tudi če želijo, ne morejo

(pravočasno) zagotoviti, saj so člani istih virtualnih skupnosti ponavadi razkropljeni po celem svetu in le redkeje v bližnji okolici.

Ko se sedaj ozrem nazaj na opravljeno raziskovanje po virtualnem svetu in načini s katerim sem se »spopadel« pri pridobivanju podatkov s strani uporabnikov SL vidim, da moj pristop velikokrat, še posebej v začetku avanture ni bil optimalen. Vendar pa je bil kljub temu koristen, kajti na tak način sem pridobil izkušnjo, s katero se mora soočiti vsakdo, ki se prvič želi podati v zanj novo virtualno okolje SL. Zaradi tega sem lažje razumel dinamiko udejstvovanja novih in manj izkušenih prebivalcev SL ter njihovih aktivnosti.

S stališča večje intenzitete vzpostavljanja kontaktov z drugimi uporabniki bi bilo morda raziskovalni pristop zanimivo ponoviti z ženskim avatarjem, saj moje izkušnje potrjujejo ugotovitve raziskovalcev in uporabnikov virtualnih svetov, ki pravijo da se tudi v virtualnih svetovih odražajo številne norme in navade, ki vodijo uporabnike v stvarnem svetu. Tako je precej verjetneje, da ob naključnih srečanjih »moški« avatar ogovori »ženskega«, ta verjetnost pa se viša tudi glede na to kako izzivalno oziroma »sexy« je »ženski« avatar opravljen. To »pravilo« sicer ni absolutno in je odvisno tudi od tematike kraja oziroma skupnosti po katerem domovanju se potikaš.

Sedaj, ko sem prišel v kontakt z nekaterimi skupnostmi bi se bilo v nadaljevanju morda zanimivo fokusirati na določeno specifično skupnost, subkulturo ter se podrobneje spoznati z njenim ustrojem, člani, njihovimi medsebojnimi odnosi in dejavnostmi ter pomenom, ki ga ima za njene člane. V primeru daljšega časovnega raziskovanja in/ali sodelovanja več raziskovalcev, pa omenjene kvalitativne metode dodatno kombinirali s kvantitativnimi ter tako sestaviti kompleksnejšo in hkrati sistematičnejšo sliko virtualnih skupnosti ter motivov, vzrokov in razlogov, ki ženejo njihove člane k udeležanju v virtualnih skupnostih SL.

9 Literatura

- *Blizzard Entertainment*. Dostopno preko: <http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?081121> (11.8.2010).
- Borst, Todd. 2009. Know Your Customers: Second Life Demographic. *Virtual World Business.com*, 30. april. Dostopno prek: <http://xdfusion.wordpress.com/2009/04/30/know-your-customers-second-Life-demographics/> (20. avgust 2010).
- Brake, Mike. 1984. *Sociologija mladinske kulture in mladinskih subkultur*. Ljubljana: KRT.
- Carvalheira, Alexandra in Gomes, Francisco Allen. 2003. Cybersex in Portuguese Chatrooms: A Study of Sexual Behaviours Related to Online Sex. *Journal of Sex & Marital Therapy* 29: 345–360.
- Clarke J, Hall S, Jefferson T in Roberts B. 2005. SUBCULTURES, CULTURES AND CLASS. V *The subcultures reader SE*, ur. Ken Gelder, 100-112. London, New York: Routledge
- Duffy, P. in Penfold, P. 2010. A Second Life First Year Experience. *The Metaverse Assembled, Jurnal of Virtual World Reserch* 2 (5). Dostopno prek: <https://journals.tdl.org/jvwr/article/view/848/712> (31. avgust 2010).
- *Facebook statistic*: Dostopno preko: <http://www.facebook.com/press/info.php?statistics> (16.09.2010).

- Fuchs, Thomas. 2007. Fragmented Selves: Temporality and Identity in Borderline Personality Disorder. V *Psychopathology* 40 (6): 379–387. Dostopno prek: <http://www.klinikum.uni-heidelberg.de/fileadmin/zpm/psychiatrie/fuchs/Fragmented-Selves.pdf> (17. junij 2010)
- Geser, Hans. 2007. A very real Virtual Society. Some macrosociological reflections on "Second Life". V *Sociology in Switzerland: Towards Cybersociety and Vireal Social Relations*. Zuerich Online Publikationen. Dostopno preko: http://socio.ch/intcom/t_hgeser18.pdf (17. junij 2010).
- *History and Growth of the Internet*. Dostopno prek: <http://www.internetworldstats.com/emarketing.htm> (31. avgust 2010).
- Hodkinson, Paul. 2002. *Goth. Identity, Style and Subculture*. Berg: Oxford.
- Holtzman, Steven. 1997. *Digital mosaics. The Aesthetics of Cyberspace*. New York: Touchstone.
- Jones, Q. 1997. Virtual-Communities, Virtual-Settlements & Cyber-Archaeology: a theoretical outline." *Journal of Computer Mediated Communication*. 3 (3). Dostopno prek: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00075.x/full> (13. april 2010).
- Južnic, Stane. 1993. *Identiteta*. Ljubljana: FDV.
- Kirkpatrick, Marshall. 2009. Is Internet Access a Fundamental Human Right? France's High Court Says Yes. *Read Write Web*, 11. junij. Dostopno prek: http://www.readwriteweb.com/archives/is_internet_access_a_fundamental_human_right_franc.php (19. junij 2010).

- Kitchin, Rob. 1998. *Cyberspace. The world in the wires*. England: John Wiley and Sons.
- Lewis, Jeff. 2008. *Cultural Studies – The Basics*. London: SAGE Publications.
- Margolis, Michael in Resnick, David. 2000. *Politics as Usual: The "Cyberspace Revolution"*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Marx, G. T. 1999. What is in a Name? Some reflections on the sociology of the anonymity. *The Information Society, special issue on anonymous communication forthcoming*. Dostopno prek: <http://web.mit.edu/gtmarx/www/anon.html> (13. april 2010).
- McKenna, K. Y., A. S. Green in P. K. Smith. 2001. Demarginalizing the sexual self. *The Journal of Sex Research* 38: 302–311.
- Mesec, B. 1998. *Uvod v kvalitativno raziskovanje v socialnem delu*. Ljubljana: Visoka šola za socialno delo.
- *Metaverse Business*. Dostopno prek: <http://www.metaverse-business.com/secondlifemetrics.php> (20. avgust 2010).
- Morningstar, Chip in Randall F. Farmer. 1991. The Lessons of Lucasfilm's Habitat. V *Cyberspace: First Steps*, ur. Michael Benedikt, 273 – 302. Cambridge: MIT Press. Dostopno prek: <http://www.fudco.com/chip/lessons.html> (13. april 2010).
- Oblak, Tanja. 1999. *Družbeni kontekst komunikacijskih tehnologij: podobe "kibernetske družbe" v znanstvenem in popularnem diskurzu*. Magistrska naloga. Ljubljana: FDV.

- Oblak, Tanja. 2000. Mitske podobe o »življenju na mreži«. *Teorija in praksa* (6): 1052–1068. Dostopno prek: <http://dk.fdv.uni-lj.si/tip/tip20006oblak.PDF> (13. april 2010).
- Reisinger, Don. 2009. Finland makes 1Mb broadband access a legal right. *cnet*, 14. oktober. Dostopno preko: http://news.cnet.com/8301-17939_109-10374831-2.html (19. junij 2010).
- Rheingold, Howard. 2000. *The Virtual Community: Homesteading on the Electric Frontier*. Cambridge, Massachusetts, London: The MIT Press.
- Robins, Kevin. 1996. *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision*. London: Routledge.
- Robins, Kevin. 2000. Cyberspace and The World We Live In. V *The Cybercultures Reader*, ur. David Bell in Barbara M. Kennedy, 77-96. London, New York: Routledge.
- Sadowsky, George. 1996. The Internet Society and Developing Countries. *OnTheInternet*, November/December. Dostopno prek: <http://www.isoc.org/oti/articles/1196/sadowsky.html> (17. junij. 2010).
- *Second Life FAQ*. Dostopno prek: <http://wiki.secondLife.com/wiki/FAQ> (20. avgust 2010).
- *Second Life Grid Survey – Region Database*. Dostopno prek: <http://gridsurvey.com/index.php> (20. avgust 2010).

- Sparks, Ian. 2009. Internet access is a fundamental human right, rules French court. *Mail Online*, 12. junij. Dostopno prek: <http://www.dailymail.co.uk/news/worldnews/article-1192359/Internet-access-fundamental-human-right-rules-French-court.html> (19. junij 2010).
- Stone, Allucquère Rosanne. 1991. "Will The Real Body Please Stand Up?: Boundary Stories About Virtual Cultures". V *Cyberspace: First Steps*, ur. Michael Benedikt. Dostopno prek: http://www.molodiez.org/net/real_body2.html (13. april 2010).
- Tajfel, H in Turner, J. 1979. "An Integrative Theory of Intergroup Conflict". V *The Social Psychology of Intergroup Relations*, ur. William Austin in Stephen Worchel, 94–109. California: Brooks-Cole.
- Tateru, Nino. 2008. Key Second Life metrics for april. *MASSIVELY*, 7. maj. Dostopno prek: <http://www.massively.com/2008/05/07/key-second-Life-metrics-for-april/> (20. avgust 2010).
- Trček, Franc. 2001. *Družbeno-prostorske implikacije interneta*. Doktorska disertacija. Ljubljana: FDV.
- Turkle, Sherry. 1994. Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs. *Mind Culture and Activity* 1 (3). Dostopno prek: http://www.jacktoolin.net/pratt/readings/Sherry_Turkle_Const-Reconst-Self.pdf
- Turkle, Sherry. 1995. *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. New York: Touchstone.

- Ule, Mirjana. 2000. *Sodobne identitete: V vrtincu diskurzov*. Ljubljana: Znanstveno in publicistično središče.
- Velikonja, Mitja. 1999. *Urbana plemena: subkulture v Sloveniji v Devetdesetih*. Ljubljana : ŠOU, Študentska založba.
- Voyager, Daniel. 2010. SL Metrics. *Daniel Voyager's Blog*, 20. avgust. Dostopno prek: <http://danielvoyagerblog.wordpress.com/sl-metrics/> (23. avgust 2010).
- Walther, J. in U. Bunz. 2005. The rules of virtual groups: Trust, liking, and performance in computer-mediated communication. *Journal of communication*, 55: 828-846. Dostopno prek: http://bunz.comm.fsu.edu/JoC2005_55_4_virtual.pdf (24. julij 2010).
- Wellman, Barry. 2001. Physical Place and CyberPlace: The Rise of Personalized Networking. *International Journal of Urban and Regional Research*. Dostopno prek: <http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/individualism/ijurr3a1.htm> (13. april 2010).
- Wilbur, Shawn P. 2000. »An Archeology of Cyberspace: Community, Virtuality, Mediation, Commerce«. V *The Cybercultures Reader*, ur. David Bell in Barbara M. Kennedy, 45-56. London, New York: Routledge.
- Woodland, Randal. 2000. Queer Spaces, Modem Boys and Pagan Statues: Gay/lesbian identity and the construction of cyberspace. V *The Cybercultures Reader*, ur. David Bell in Barbara M. Kennedy, 416-432. London, New York: Routledge.

- Yee, N. 2006. The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments* 15: 309-329. Dostopno prek: <http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20MMORPG%20Demographics%202006.pdf>
- Yee, Nick. 2009. WoW Basic Demographics. *The Daedalus Project: The psychology of mmorpgs*, 7 (1). Dostopno prek: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001365.php> (20. avgust 2010).
- Zakon, Robert H. 2010. *Hobbes' Internet Timeline* 10. Dostopno prek: <http://www.zakon.org/robert/internet/timeline/> (17. julij 2010).