

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

ANDREJ UDUČ  
KAKO MISLITI OMREŽJE IRC?  
DIPLOMSKO DELO

LJUBLJANA, 2003

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

ANDREJ UDUČ  
MENTORICA: DOC. DR. TANJA OBLAK  
KAKO MISLITI OMREŽJE IRC?  
DIPLOMSKO DELO

LJUBLJANA, 2003

# KAZALO

KAZALO .....	3
1. Uvod.....	4
2. Opisovanje IRCa.....	6
2.1 Kibernetski in fizični prostor .....	6
2.2 Kibernetska združba.....	9
2.3. Predstavitev omrežja IRC .....	10
2.4. Dileme pri raziskovanju kibernetske združbe na IRCu .....	11
2.5 Večkanalnost IRCa v času .....	16
2.6 Upravljanje s časom v IRC komunikaciji .....	20
3. Pojasnjevanje dogajanja na IRCu .....	23
3.1. Nastanek kanala .....	24
3.2. Regeneracija združbe ter njen obstoj .....	27
3.3 Obstoj kanala v kriznih situacijah.....	30
3.3.1 Strategija izhoda.....	30
3.3.2 Strategija glasu.....	33
3.3.3 Grožnja z odhodom ter bojkot .....	35
3.3. Od kibernetske združbe k skupnosti .....	36
3.4. O mejah kibernetske skupnosti .....	39
3.5. Igranje vlog .....	40
4. Sklep .....	45
5. Seznam literature: .....	47

## 1. Uvod

Internet: tehnološki in družbeni fenomen, ki temeljito spreminja sedanost. Vse komunikacijske tehnologije danes težijo k temu, da bi postale del tega fenomena. Naraščajo hitrosti, še bolj narašča število uporabnikov. Internet je v zahodni družbi postal pomemben del vsakdana.

Lastnost, ki internetu daje tako veliko moč, je njegova odprtost. Na podlagi prenosnega protokola, ki omogoča prenos podatkov med enakovrednimi računalniki po vsem svetu, je mogoče postaviti celo vrsto protokolov na nivoju aplikacije. Oziroma povedano drugače: preko interneta je mogoče uporabljati različne odjemalce<sup>1</sup> (»client«), ki se sporazumevajo med seboj. Uspešnost oziroma neuspešnost ene izmed internetnih storitev ne pomeni grožnje za obstoj interneta kot takšnega. V preteklosti jih je obstajalo kar nekaj, ki se danes skoraj ne uporabljajo več (primer: gopher). Druge so se razvijale ter dosegle nepričakovan uspeh. Tako predvsem spletni protokol »http« omogoča združevanje poprej ločenih storitev. Namesto novičarskih skupin so danes popularni spletni forumi, nastajajo »web klepetalnice«.

Eden izmed protokolov pa je ostal skoraj nespremenjen: »Internet Relay Chat Protocol« – protokol na katerem slonijo omrežja IRC. Gre za enega izmed starejših protokolov, njegova trenutno zadnja različica je nastala že leta 1993 (web1). Toda dejstvo, da se protokol ne spreminja še ne pomeni, da se ne spreminja uporabniška izkušnja: novi, drugačni, bolj prijazni IRC odjemalci nastajajo vseskozi. V osnovi pa so med seboj povezljivi, in poskusi uvajanja večjih sprememb v sam protokol so se izkazali za neuspešne. Tako naprimer za »Microsoft Comic Chat« ne ve več skoraj nihče, čeprav je za tem IRC odjemalcem stalo tako pomembno in močno podjetje kot je Microsoft. Nastale so tudi alternativne storitve: klepetalnice na spletnih straneh, programi kot sta ICQ ter Yahoo Messsanger. Vendar IRC še vedno ostaja popularen in ima ogromno bazo uporabnikov. Tudi v Sloveniji je število uporabnikov IRCa precejšnje in med mladimi uporabniki interneta je verjetno malo takšnih, ki ga ne bi že kdaj uporabili, ali pa zanj vsaj slišali. Po podatkih RISa<sup>2</sup> je uporabnikov, ki so že

---

<sup>1</sup> Odjemalec je program, ki se priključi na strežnik.

<sup>2</sup> Metodologija raziskave je opisana na <http://www.ris.org/splet/obisk2001.htm>.

uporabili IRC, 42 odstotkov, 24 odstotkov pa ga uporablja večkrat na mesec (web2). Zato se zdi pomembno, da družboslovci temu fenomenu namenijo več pozornosti.

Cilj pričujoče naloge je vpeljati nove koncepte v raziskovanje IRC omrežij. V prvem delu je tako predstavljeno IRC omrežje kot prostor. Predstavljene so razlike med fizičnim ter kibernetskim prostorom, vpeljan je koncept kibernetske združbe. Ta pojem v splošnem označuje skupino ljudi, katere povezuje komunikacija na internetu. Po predstavitvi IRC omrežja sledi poglavje o metodoloških problemih, s katerimi se sreča raziskovalec pri raziskovanju kibernetskih združb na IRCu. Tu prikažem predvsem vprašanje zamejitve problema, načina zbiranja podatkov ter etični vidik raziskovanja na tem področju. Na osnovi lastnih izkušenj, ki izhajajo iz sedemletnega bivanja v različnih kibernetskih skupnosti, za raziskovanje priporočam opazovanje z udeležbo. Le skozi udeležbo je namreč mogoče zaznati nekatere zelo pomembne vidike kibernetskih združb, ter zares vstopiti v nekatera kibernetska okolja.

V nadaljevanju je razvit nadgradljiv diagram, ki omogoča vizualizacijo, mišljenje ter analizo IRCa kot prostora v času. Diagram temelji na predpostavki, da si je IRC mogoče predstavljati kot prostor. Vpelje se koncept »večnosti«, ki se nanaša možnost prisotnosti v večih kibernetskih prostorih hkrati, kar je pomembna značilnost IRCa.

Drugi del naloge odgovarja na vprašanje, zakaj se stvari na IRCu odvijajo, kot se. IRC kanali nastajajo in odmirajo kot rezultat odločitev posameznikov. Na začetku je prikazano, kako kanal sploh nastane. V nadaljevanju se ukvarjam s preživetjem kanala. Pri tem se kot zelo pomembne pokažejo tiste lastnosti, ki določajo zmožnost regeneracije, velikost kanala, socialne vezi med člani, njihova prostorska razpršenost. Pri majhnih, lokalnih kanalih se kot večji problem kaže njihova časovna diskontinuiteta, zato so v tem delu nakazane tudi strategije, kako ta problem reševati.

Kibernetske združbe niso popolne. Posamezniki v njih pogosto občutijo nezadovoljstvo. Pri predpostavki, da gre predvsem za nezadovoljstvo zaradi upadanja kvalitete bivanja v nekem kibernetskem prostoru, lahko koristno uporabimo ugotovitve Alberta Hirschmana. V svojem delu »Exit, Voice, and Loyalty« (1970) v primeru nezadovoljstva pri padanju kvalitete nekega izdelka oziroma storitve<sup>3</sup>, predvidi dve možni strategiji obnašanja posameznika: izhod ter glas. Mogoče je ugotoviti, da je izbira izhoda iz neke kibernetske združbe mnogo bolj privlačna za

---

<sup>3</sup> Sam govori o kvaliteti produktov oziroma o zadovoljstvu z delovanjem organizacije.

občasne uporabnike IRCa, medtem, ko se posamezniki, ki so v tovrstne skupnosti močno vpeti, zaradi svoje lojalnosti raje odločajo za izražanje nezadovoljstva – strategijo glasu. To nadalje pripomore k lažjemu obstoju kanalov.

Na koncu nakažem pomembnost kibernetike skupnosti za obstoj IRC združb v daljšem časovnem obdobju. Možnost obstoja kibernetike skupnosti kljub definicijskim problemom predpostavljam, definicija pa je prepuščena njenim članom. Pokaže se, da je družabnost kot vrednota sama po sebi zelo pomemben element za nastanek kibernetike skupnosti. Znotraj razmišljanja o družabnosti pokažem tudi na poseben fenomen igranja vlog, kjer je mogoče uporabiti koncepte iz Goffmanove (1959) analogije z gledališčem.

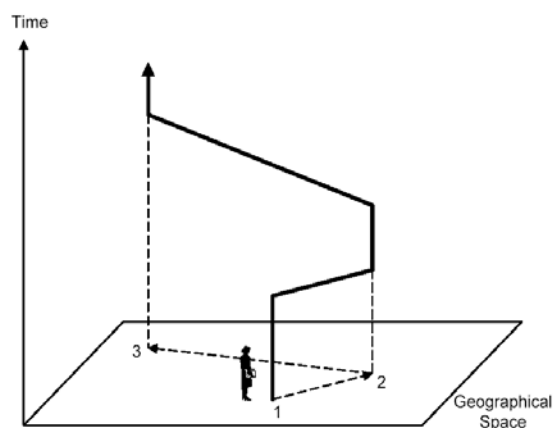
## **2. Opisovanje IRCa**

### ***2.1 Kibernetiki in fizični prostor***

Zamislimo si omrežje IRC kot prostor. To je ponavadi neizrečena vendar zato nič manj pomembna predpostavka. Govori se o vstopanju na kanal, odhodu iz kanala, različne kanale se obravnava kot sobe («chat rooms»). Vendar pa se moramo, če želimo misliti IRC kot prostor, vselej zavedati razlik med fizičnim in kibernetiskim prostorom. V nadaljevanju tega dela bodo zato razložene razlike med obema vrstama prostorov

Švedski geograf Torsten Hägerstrand (web3) je postavil temelje prostorsko časovni geografiji, njegov model pa se v geografskih informacijskih sistemih (GIS) z določenimi spremembami široko uporablja še danes. Z razvojem modernih računalnikov je model postal še posebej primeren za analizo prostorsko časovnih poti posameznikov. Njegovo idejo časovno prostorskih poti je mogoče prikazati z naslednjim diagramom:

Diagram 2. 1- analiza časovno prostorske poti



Vir: Miller, 2002:10

Prostor je predstavljen dvodimenzionalno, tretja dimenzija je čas. Posameznik je v tej shemi predstavljen s svojim položajem v določenem trenutku. S projekcijo na dimenziji prostora lahko razberemo, kje se posameznik nahaja. Ta pristop se uporablja za zelo različne namene<sup>4</sup>.

Naša osnovna predpostavka je, da si je IRC mogoče zamisliti tudi kot prostor. Poskusili bomo torej ugotoviti, kako in s kakšnimi prilagoditvami je ta pristop mogoče uporabiti za mišljenje in pojasnjevanje IRCa.

Potrebno se je zavedati, da dogajanja na IRCu ne moremo nekritično preslikati v »normalen« prostor, v katerem živimo. Gre za t. i. »kibernetski prostor«. Termin kibernetični prostor ima pri različnih avtorjih različne pomene, vendar »pri sodobnih avtorjih kibernetični prostor nastopa kot območje, kjer pridobivajo pomembno mesto predvsem **interaktivne** aktivnosti posameznikov in ne več toliko podatki« (Oblak, 2000: 1057, poudarek dodan). Gre torej za prostore, ki nastanejo skozi interakcijo med posamezniki, ter predpostavljajo uporabo informacijske, računalniške tehnologije.

Da izkoristimo prednosti te primere, si moramo torej najprej pogledati podobnosti ter razlike med 3D prostorom in časom, v katerem se nahajamo, ter kibernetičnim prostorom, kateremu pravimo omrežje IRC.

Problem mapiranja kibernetičnih prostorov je velik konceptualni problem. Kako v kibernetični prostor prenašati spoznanje tradicionalne geografske teorije, ki so nastale

<sup>4</sup> Hedley s kolegi (1999: 155-168) pokaže uporabo pristopa za preučevanje izpostavljanja radiološki nevarnosti v bivši tovarni nuklearnega orožja.

predvsem za opisovanje fizičnega prostora, ni jasno (Miller 2000: 3). Ko na primer govorimo o razdalji, lahko ugotovimo, da na kibernetske prostore ni mogoče enostavno prenašati idej evklidskega prostora.

Fizični prostor lahko zadostno opišemo s tremi dimenzijami (višina, širina, globina), katerim dodamo za analizo še četrto dimenzijo, čas. Ko pa govorimo o kibernetskih prostorih se zdi, da je prvi problem že v njihovi raznolikosti. Različna komunikacijska orodja namreč vsaka po svoje določajo kontekst, v katerem potekajo različne komunikacijske prakse.

*Tabela 2.1: Prevladujoča razmerja med komunikacijskimi orodji in izbranimi značilnostmi računalniško posredovanega komuniciranja*

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

(Oblak, 2000: 1060)

Že na prvi pogled lahko opazimo, da gre za zelo raznolike načine komuniciranja. Vsak protokol in vsako komunikacijsko orodje dajeta uporabniku različne možnosti, različno izkušnjo ter na svoj način postavljajo kontekst, v katerem se na različne načine ter z različnimi vsebinami povezujejo ljudje. Kibernetski prostori, ki so



zasnovani na različnih komunikacijskih protokolih, so zato med seboj kvalitativno različni. Iz njihove različnosti pa izhaja tudi potreba po različnih konceptih, ki jih uporabljamo pri razmišljanju o teh prostorih ter o kibernetških združbah, ki se nahajajo v njih. Kako si lahko iz prostorskega vidika zamišljati IRC, si bomo pogledali kasneje. Pred tem pa je potrebno definirati kibernetško združbo.

## **2.2 Kibernetška združba**

Za skupine, ki uporabljajo računalniška omrežja kot medij komuniciranja, se je že zelo zgodaj uveljavilo več različnih pojmov (Oblak, 2000). Eden izmed prvih in verjetno najbolj spornih izrazov je Rheingoldova »virtualna skupnost« (Baym, 1998: 36). Vprašljivi sta obe besedi: težko bi trdili, da so skupine na internetu le »podobne« skupinam<sup>5</sup>. Prav tako pa tudi beseda skupnost vsebuje predpostavke o določenih kvalitetah in naravi odnosov, za katere menim, da jih je težko preslikati v okolje IRC, in je zato ni dobro uporabiti v osnovni definiciji. Kot ugotavlja že Fernback (1999: 216), »vsako virtualno srečanje [kibernetška združba] še ne pomeni skupnosti«. Kljub temu ne zanikam možnosti nastanka in obstoja skupnosti v kibernetških združbah. Še več: trdim, da takšne kibernetške skupnosti obstajajo in imajo ključno vlogo tudi pri oblikovanju ter regeneraciji kibernetških združb.

Za definicijo pojma mora veljati, da vključuje vse elemente, ki spadajo vanj, ter da izključi vse ostale elemente. Kljub temu, da ima internet zelo veliko število uporabnikov, vseh ne moremo uvrstiti v isto skupino, zato bi bilo mogoče govoriti o skupinah v množini. V slovenščini se kot izraz, ki bi najbolje opisal vse bolj ali manj stabilne odnose, ki se oblikujejo s komuniciranjem preko računalniških omrežij, kaže beseda (človeška) združba. Ta izraz je najbolj nevtralen, saj pomeni preprosto skupino »predmetov, ki jih kaj družijo« (1991: 856), pri čemer so v našem primeru omenjeni »predmeti« ljudje, kaj pa jih družijo, naj zaenkrat ostane odprto.

Izraz »virtualno« je v kontekstu virtualnih združb neprimeren. Virtualne združbe niso neobstoječe. »Samo zato, ker »jih« ne vidimo, še ne pomeni, da ne obstajajo« (Fernback, 1999: 212). Ne le, da obstajajo, temveč imajo lahko pomembno vlogo v posameznikovem življenju. Nekatere izmed njih igrajo vse večjo vlogo tudi v širšem

---

<sup>5</sup> Virtual pomeni v angleščini »skoraj takšno kot«, »podobno«

druženem okviru. Njihova posebna značilnost je v tem, da uporabljajo računalniška omrežja kot medij za komuniciranje. Ne gre za nikakršno navideznost, temveč le za drugačen medij komunikacije. Zato se zdi besedna zveza »kibernetika združba« veliko bolj uporabna kot skovanka »virtualna skupnost«. Gre torej za skupino ljudi, ki so med seboj povezani prek računalniško posredovanega komuniciranja.

### ***2.3. Predstavitev omrežja IRC***

V nadaljevanju nas bodo zanimala tiste oblike kibernetičnih združb, v katerih njihovi člani kot komunikacijski medij uporabljajo protokol IRC. Kot je mogoče razbrati iz tabele 2.1, gre pri IRCu za dokaj fleksibilen medij, saj omogoča tako medosebno kot tudi skupinsko obliko komuniciranja, ki je zopet lahko zasebna ali javna. Tudi sinhronost komunikacije, ki v neposrednem, ustnem komuniciranju v fizičnem svetu zahteva prisotnost obeh udeležencev, tu postavlja manjše omejitve: sporočilo na ekranu ostane toliko časa, dokler je odprt IRC odjemalec, oziroma dokler ga ne izrinejo nova sporočila (kar se pri zasebnih sporočilih navadno ne zgodi). Tako je lahko sporočilo sprejeto tudi nekaj ur po tem, ko je bilo poslano. Ta raznolikost možnosti uporabe IRCa je verjetno eden izmed razlogov za njegovo uspešnost.

Omrežje IRC je sestavljeno iz kanalov, ki jih lahko primerjamo s sobami, v katerih se zbirajo ljudje. Kanal nastane tako, da se nekdo "pridruži" kanalu, ki še ne obstaja<sup>6</sup>. S tem ga ustvari in obenem pridobi status operaterja na tem kanalu. Kanal obstaja toliko časa, dokler je nanj priključen vsaj en odjemalec (»client«), in izgine, ko ni nikogar. Lahko torej ugotovimo, da so kanali kot prostori zelo ranljivi in odvisni od ljudi, ki se vanje vključujejo. Ko jih ni več, izgine za njimi vsaka fizična sled, saj fizično nikoli niso obstajali. Ohranijo pa se lahko datoteke (log datoteke), v katerih so shranjeni pogovori, ki lahko raziskovalcu služijo kot gradivo za preučevanje. Ohranijo se tudi spomini udeležencev, izkušnje, ter včasih tudi njihovi medosebni odnosi.

Poleg komunikacije na kanalu, ki je vidna vsem, ki so v tistem času na njem, je možna tudi zasebna oblika komuniciranja. Ta poteka med dvema osebam, zunaj kanala, in ostalim udeležencem IRCa ni neposredno dostopna. To je eden največjih

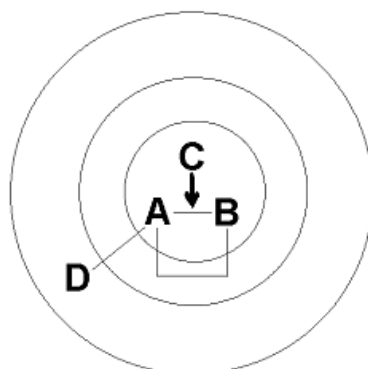
---

<sup>6</sup> Kanali imajo imena, ki se začnejo z znakom #. Ukaz za priključitev na kanal je /join #imekanala. Če to ime kanala še ne obstaja, se ustvari nov kanal s tem imenom.

problemov pri resnem raziskovanju IRCa, saj mora raziskovalec najti načine dostopa do teh vsebin, ali pa ta pomembni vidik dogajanja na IRCu preprosto zanemariti.

Do sedaj povedano lahko strnemo v naslednji diagram:

*Diagram 2.2- nivoji kibernetске združbe*



*Diagram 2.2: Trije nivoji kibernetске združbe na IRCu. Notranji krog predstavlja interakcijo med osebo A in osebo B na kanalu. Oseba C lahko vidi in se vključi le v to interakcijo. A in B lahko komunicirata tudi zasebno (v drugem krogu), česar C ne vidi. Oseba D ni prisotna na kanalu, lahko pa kljub temu komunicira s katerokoli osebo, ki je priključena na ustrezno IRC omrežje. Za vsakega posameznika se dogajanje vrši v kontekstu neposrednega fizičnega sveta, do katerega imajo druge osebe ponavadi le posreden dostop, takrat ko komunicirajo s tem posameznikom.*

Tako je torej videti IRC iz povsem tehničnega stališča. Vendar mora biti sociološko gledanje IRCa širše. Nujno se moramo vprašati, kaj sploh preučujemo. Kje postaviti meje opazovane kibernetске združbe?

#### ***2.4. Dileme pri raziskovanju kibernetске združbe na IRCu***

Kot sledi iz diagrama 2.2, se vsak raziskovalec sreča s problemom, kako široko misliti IRC kanal, ki ga hoče preučevati. Vsak udeleženec IRCa se nahaja v svojem družbenem in fizičnem okolju. Tako obstaja veliko IRC kanalov, ki so lokalnega značaja, udeleženci pa se med seboj poznajo tudi “v živo”.

Prvi problem pri zamejitvi kibernetских združb je torej v tem, ali obravnavati le združbe, ki za komuniciranje uporabljajo zgolj računalniška omrežja, ali pa tudi tiste, ki uporabljajo tudi druge medije (vključno z neposredno govorno komunikacijo v fizičnem okolju). Obe opredelitvi imata svoje prednosti ter pomanjkljivosti. Če je pogoj izključna uporaba IRCa, se s tem izloči cela vrsta združb, ki so bolj ali manj lokalnega značaja, IRC pa je kljub temu glavna vez med udeleženci. Pri tovrstnih kanalih ponavadi nekateri udeleženci poznajo drug drugega osebno, ostale pa le preko IRC omrežja. S takšno zamejitvijo se odstrani problem analiziranja pogovorov, ki raziskovalcu niso dostopni (predpostavljamo seveda, da lahko spremlja vse pogovore, ki potekajo v skupini – kar je pri IRCu nemogoče možnosti zaradi zasebnih pogovorov), vendar pa se pojavi nov problem: kako se prepričati, da se niti dve osebi v združbi osebno ne poznata (v fizičnem smislu). Če raziskovalec meni, da je njegov raziskovalni aparat dovolj dodelan, oziroma, da so njegove analize tako zelo odvisne od tega, da ima pregled nad celotnim dogajanjem, lahko sicer poizkusi izločiti iz svojih raziskav tiste združbe, ki niso popolnoma vezane na IRC omrežja. Menim pa, da se je v primeru večine raziskav pač nujno sprijazniti z dejstvom, da kibernetске združbe mnogokrat presežejo primarni medij svoje komunikacije in da torej raziskovalec nikoli nima popolnega pregleda nad celotno situacijo.

Iz diagrama 2.2 izhaja tudi druga dilema pri zamejitvi ter raziskovanju določene združbe na IRCu. Eden izmed pomembnih dejavnikov pri odločitvi o zamejitvi združbe je namreč dosegljivost podatkov. Poglejmo si torej, kakšne metode zbiranja podatkov so nam na razpolago pri različnih zamejitvah kibernetске združbe.

V osrednjem krogu diagrama 2.2 poteka komunikacija med posamezniki, ki je dostopna in vidna vsem, ki so priključeni na določen kanal. Tu je delo raziskovalca najlažje, saj ima možnost videti isto, kar vidijo vsi ostali na kanalu. Tako se mora le odločiti, ali bo v dogajanje posegal (opazovanje z udeležbo), ali pa ga bo le opazoval (opazovanje brez udeležbe). Slednje lahko počne na dva načina: opazuje dogajanje sproti, kot se odvija (obenem se seveda lahko zapisuje log datoteka), ali pa njegov IRC odjemalec samo shranjuje log datoteko, raziskovalec pa jo analizira kasneje. Za vpogled v dogajanje je boljši prvi način, saj raziskovalec lažje začuti učinek časovne komponente.

Etični problem je tu jasen. Ali, oziroma kdaj, povedati opazovancem, da se opravlja raziskava. Etični zadržki so pri opazovanju kanala verjetno manjši kot pri

raziskovanju drugega kroga (zasebnih pogovorov), niso pa nepomembni. Če raziskovalec o svojem delu opazovance obvesti vnaprej, bo verjetno (vsaj nekaj časa) imel težave z reaktivnostjo. Pri tem je potrebno upoštevati, da imajo nekateri kanali veliko udeležencev, ki prihajajo in odhajajo. Je torej potrebno naknadno opozoriti vsakogar, ki pride na kanal? To bi zopet povzročilo reaktivnost.

Eden izmed možnih načinov za reševanje tega problema je, da se opozorilo nastavi kot »tema« (»topic«) na kanalu, katero lahko prebere vsak, ki je na njem. Ta rešitev se zdi logična, vendar lahko povzroči še hujše probleme. Nov član pride na kanal, prebere temo ter vpraša, za kakšno raziskavo gre. Posledica je lahko vsesplošna razprava o naši raziskavi, česar si ponavadi ne želimo, razen v primeru, ko nas zanima mnenje naših raziskovancev o določeni temi.

Opazovance je mogoče o raziskavi obvestiti tudi po končani raziskavi, kar sicer reši problem reaktivnosti, vendar v tem primeru obstaja tveganje, da nekdo prepove uporabo podatkov, ki jih je nevede pomagal soustvarjati. S tem so izničena vsa spoznanja ter v raziskavo vložena sredstva. Najboljšega načina za premostitev etičnih problemov torej ni mogoče priporočiti. Namen je le pokazati, katere dileme se odpirajo in kakšne pasti čakajo na raziskovalca.

Zasebna oblika komuniciranja, predstavljena v drugem krogu diagrama 2.3.1, je neposredno dostopna le obema udeležencema. Iz dolgoletnih izkušenj z IRCem si upam trditi, da so zasebni pogovori pogosto kvalitativno drugačni od javnih. Kot prvo tu ne gre več za tip komunikacije »mnogi z mnogimi« temveč »eden z enim«. Zasebnost pa seveda omogoča tudi višjo stopnjo zaupnosti med udeleženci.

Trdim, da je za raziskovalca, ki si želi vpogleda v dogajanje na IRCu, nujno, da se na takšen ali drugačen način spozna tudi s tem delom IRCa, saj je sicer njegovo poznavanje situacije nepopolno. Težave pri tem so seveda tako metodološke kot tudi etične narave, in so podobne težavam pri raziskovanju dogajanja na kanalu. Pri zbiranju podatkov iz zasebnih pogovorov so na voljo nekako dve možnosti: pridobiti log datoteke, ki so jih v zasebnih pogovorih ustvarili drugi, ali pa se poslužiti metode opazovanja z udeležbo.

Prvi način je težaven, saj so zasebni pogovori pogosto bolj intimne narave, v njih se včasih skrivajo podrobnosti, ki niso namenjene drugim. Pričakovati je mogoče nelagodje ter odpor pri opazovancih. To bi lahko raziskovalca pripeljalo do zamisli,

da bi zbiral log datoteke zasebnih pogovorov brez privoljenja opazovancev. Tehnično je to verjetno možno, je pa popolnoma neetično, nekatere oblike tovrstnega pridobivanja podatkov (na primer vdiranje v računalnik) pa so celo protizakonite.

Včasih je pod določenimi pogoji celo mogoče priti do nekaterih log datotek. Raziskovalec, ki si je v stopnji operacionalizacije zadal nalogo, da pridobi vse log datoteke, ki so jih ustvarili udeleženci določenega kanala, bo moral ponavadi iskati drug način, ali pa omiliti svojo zahtevo.

Nadaljnji zadržek pri prebiranju log datotek je v tem, da tudi v primeru, ko so na razpolago vsi podatki, raziskovalec ne bo videl besedila na isti način, kot sta ga videla udeleženca. Kot ugotavljajo različni avtorji (Pittam in Rintel, 1997: 510, Baym, 1998: 43) je na primer zelo pomemben element IRC komunikacije tišina. Ta se med sogovorniki ponavadi obravnava negativno, saj pogosto pomeni kaznovanje ali nezanimanje za nekoga.

V log datotekah je lahko napisan čas, kdaj je bilo določeno sporočilo poslano, vendar to ni povsem enako, kot če bi raziskovalec te odmore doživljal sam. Tišina in premor med sporočili namreč udeležencem povesta zelo veliko in interpretacija molka nadalje pomembno vpliva na razvoj dogodkov. Pri prebiranju log datotek, se takšni podatki izgubijo. Morda bi bilo mogoče za ta namen smiselno napisati program, ki bi vrstice iz log datotek raziskovalcu izpisal na ekran z natančno takšnimi časovnimi razmiki, kakršni so bili v prvotni komunikaciji. Tako bi tudi v resnici doživel izkušnjo tišine.

Drugi možni način raziskovanja je opazovanje z udeležbo, pri katerem raziskovalec zbira podatke tako, da je sam udeležen v zasebnih pogovorih. Ta pristop se kaže kot veliko bolj primeren. Zanimivo izkušnjo s priznanjem, da je za raziskovalca nujno, da sam občuti (in ne le opazuje) dogajanje v kibernetških združbah, opisuje Markham. Ugotovila je, da kibernetški prostor za raziskovalca ne bi smel biti samo »zbirka besedil, katere je potrebno analizirati, temveč razvijajoči se kulturni kontekst neverjetne velikosti ter kompleksnosti«, katerega ni mogoče razumeti, če ga sam ne doživiš (Markham, 1998: 25).

Tudi pri tovrstnem raziskovanju se seveda pojavi dilema ali izbirati med večjo kvaliteto zbranih podatkov ali etično neoporečnostjo. To je sicer klasični problem opazovanja z udeležbo. Vprašanje je torej enako kot pri preučevanju dogajanja na kanalu. Kdaj se naj raziskovalec razkrije in pove, da gre za raziskavo? Prav tako kot

pri preučevanju kanalov se raziskovalec odloča med tremi možnostmi: opazovanca o raziskavi lahko obvesti pred raziskavo, po njej, ali pa ga ne obvesti. Obstajajo pa določene razlike, ki jih je potrebno imeti v mislih.

Pri zasebnih pogovorih je (če raziskovalec to želi) opazovancu vedno mogoče povedati, da je predmet preučevanja (za razliko od težav pri obveščanju vseh udeležencev kanala). Dejstvo, da ni tehničnih ovir, ki bi služile kot izgovor, za raziskovalca pomeni toliko večjo odgovornost pri odločitvi.

Poleg tega se je potrebno zavedati, da se med udeležencema v zasebnih pogovorih pogosto spletejo drugačne bolj intimne vezi kot med tistimi, ki komunicirajo le na kanalu. Kar je izrečeno na kanalu, je namreč javno, namenjeno širšemu krogu ljudi. Zasebni pogovori pa že zaradi svoje oblike nosijo nek pečat zaupnosti. Razmišljanje opazovanca je naslednje: če bi želel, da bi nekaj vedeli tudi drugi bi to lahko napisal na kanal. Kadar opazovanec ne ve, da gre za raziskavo, tako lahko v zasebnih pogovorih pove kaj, kar si ne želi, da bi vedeli drugi. Ali ima raziskovalec torej pravico to objavljati v članku ali celo knjigi?

Tudi tedaj, ko je opazovanec obveščen o raziskavi, je dobro, če je med njim ter raziskovalcem nek sporazum, ki raziskovalca omejuje pri poročanju. To ne pomeni, da lahko potvarja rezultate, temveč, da mu mora biti varnost opazovanca na prvem mestu, ter da je njegova dolžnost, da ga obvaruje negativnih posledic raziskave. Naravoslovci v laboratoriju pri eksperimentih opazujejo od zunaj. Družboslovci pa nujno vplivajo na predmet raziskave, zato se morajo truditi, da ta vpliv ne bi bil preveč negativen.

Odločitev o tem, ali se naj raziskovalec v zasebnih pogovorih razkrije ali ne, nosi torej v sebi še večjo odgovornost. Sam se nagibam k tem, da je opazovanca v večini primerov potrebno obvestiti, ter mu morda naknadno tudi omogočiti, da preveri, ali je v končni raziskavi kaj, česar nikakor ne želi razkriti.

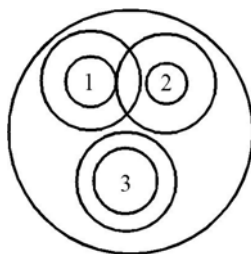
O tretjem krogu diagrama ni mogoče povedati veliko. Prav tako kot pri drugem krogu gre za zasebno komunikacijo in zanjo veljajo iste lastnosti. Edina razlika je, da se eden izmed udeležencev ne nahaja na kanalu, na katerem poteka raziskava. To pa ne pomeni nujno, da ni na nobenem drugem kanalu.

## 2.5 Večkanalnost IRCa v času

Do sedaj smo večinoma govorili le o enem kanalu. Na omrežjih IRC pa ponavadi obstaja več kanalov, ki se lahko pojavljajo in izginjajo. Omrežje IRCnet na katerega sem ponavadi priključen (in verjetno tudi velika večina slovenskih uporabnikov, je imel v določenem trenutku 54564 kanalov. Tri minute kasneje jih je bilo 54627. Ta preprosti test nam pokaže, kako fluiden je IRC prostor.

Če razširimo diagram 2.2 tako, da vanj vključimo več kanalov dobimo naslednjo sliko:

*Diagram 2.3 - predstavitev večih kanalov hkrati*



Ta diagram pomeni naslednji korak v mišljenju omrežja IRC ter prikazuje način vizualizacije tega omrežja. Na njem je vidnih več kanalov hkrati; osrednji krog kanala (oznake 1,2,3) je viden prisotnim na kanalu, širši krog je krog zasebnih pogovorov udeležencev na kanalu, najširši krog, ki obdaja vse ostale, pa predstavlja celotno omrežje IRC. Obenem se vsak posameznik nahaja tudi v svojem družbenem in kulturnem okolju.

Naše izhodišče je, da je kibernetiski prostor poseben prostor, ki si ga ne moremo predstavljati na enak način kot fizičnega. Velikost ter razdalja v njem nista fizični količini, temveč je zanj potrebno najti ustrezne nadomestke. V diagramu so krogi, ki predstavljajo kanal, različno veliki. Z velikostjo kroga je mogoče prikazati različne količine, ki nam merijo "velikost kanala". Takšni količini sta lahko na primer število posameznikov, ki so priključeni na kanal, ter število sporočil na kanalu v določeni časovni enoti (glede na število udeležencev). Oznaka je torej primerna za različne namene.



Na podoben način lahko vizualiziramo tudi širši zunanji krog, ki predstavlja zasebna sporočila. S ploščino kroga lahko predstavimo število zasebnih sporočil med udeleženci danega kanala.

Tudi razdalja med krogi, ki predstavljajo kanale, lahko predstavlja določeno količino. Tako lahko ta razdalja pokaže na verjetnost povezanosti med dvema kanaloma. Z razdaljo je torej mogoče po izbiri predstaviti: število posameznikov, ki so na obeh kanalih, ali pa verjetnost, da bo nekdo iz prvega kanala prišel na drugi kanal. Lahko pa so te razdalje povsem arbitrarne.

Kot je mogoče videti na diagramu 2.2 se med kanalom 1 ter kanalom 2 prekriva del drugega kroga, ki predstavlja zasebne pogovore. To je vizualna predstavitev dejstva, da se lahko zasebno pogovarjata dve osebi, ki sta prisotni ne le na enem skupnem kanalu temveč na dveh (večih) hkrati. Takšnega zasebnega pogovora ne moremo pripisati enemu kanalu, temveč se nahaja v prostoru med obema.

Kibernetski prostor je lahko zelo spremenljiv. Govorili smo že o hitrem nastajanju ter izginjanju kanalov, prihajanju ter odhajanju ljudi iz njih (ter s tem spreminjanju velikosti kanala), spreminjanju razdalj med kanali. Govorimo torej o procesu in ne o stanju. Statični diagrami, ki so bili predstavljeni do sedaj, niso uporabni za predstavitev dogajanja. Za vizualizacijo teh pojavov je torej potrebno vpeljati časovno komponento.

Po premisleku ugotovimo, da IRC sestavljajo posamezniki, ki imajo svoje motive, interese, so priključeni na omrežje IRC, se po njem premikajo ter v njem ustvarjajo kibernetske prostore, kjer nato komunicirajo med seboj.

Tako dinamično kot tudi statično plat dogajanja tako predstavimo z diagramom, ki ga dobimo tako, da diagram 2.3 razširimo z dimenzijo časa. Posameznik, ki je bil prej predstavljen s točko, je tu predstavljen z navpično črto oziroma navpičnimi črtami. Dobljeni diagram je zelo kompleksen in njegov največji problem je nepreglednost. Razlog, da sem ta diagram razvil je, da se z njim pokaže moč prostorsko časovnega pristopa tudi pri preučevanju kibernetskih združb<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> Namen torej ni, da bi raziskovalec nujno poskušal vključevati vse elemente, ki so tu predstavljeni, temveč ponuditi enega izmed možnih načinov mišljenja kibernetskega prostora. Obenem so elementi diagrama uporabni tudi pri vizualizaciji dogajanja na IRCu. Pri tem raziskovalec uporabi tisti del diagrama, ki se nanaša na njegovo delo.

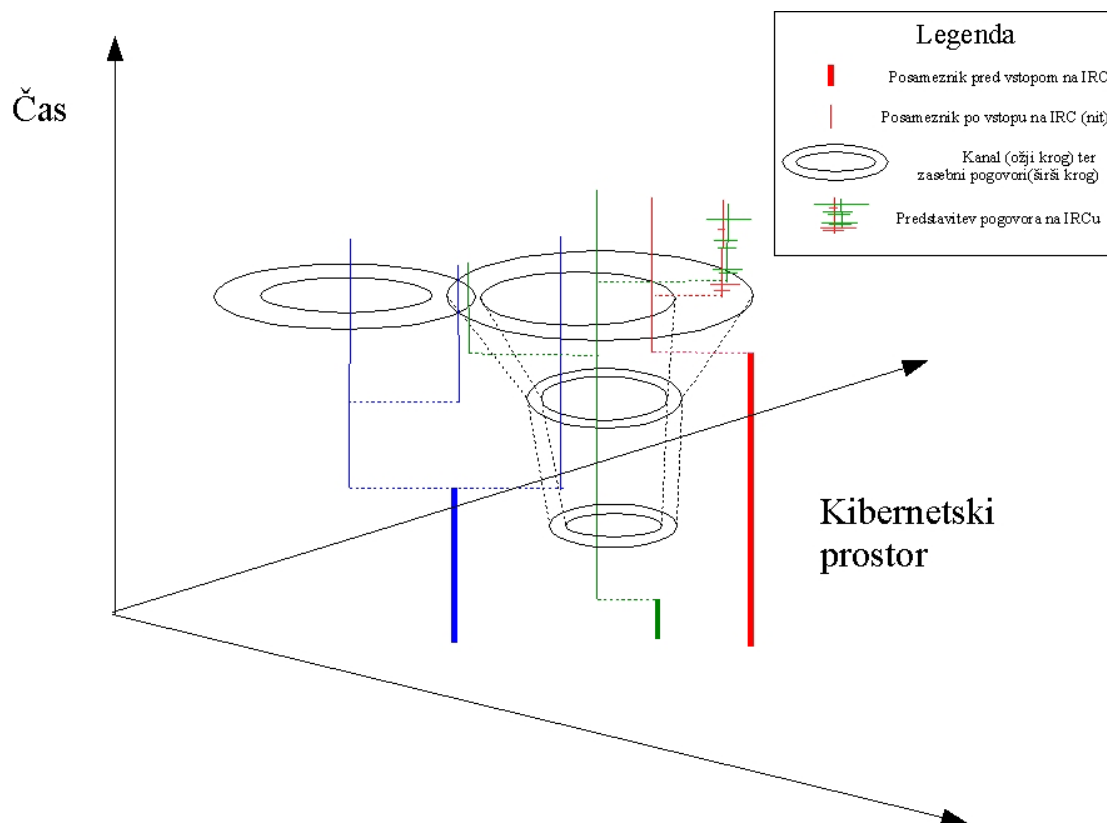


Diagram 2.4 - predstavitev dogajanja na IRC omrežju s prostorom in časom

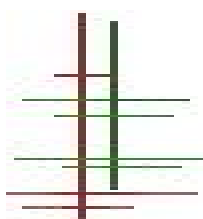
V diagramu je dodana dimenzija časa. S to dimenzijo se nam odpirajo pomembne nove možnosti pri razlaganju dogajanja na IRCu, saj lahko z njo predstavljamo dogajanje, procese in ne le stanje.

Časovna komponenta omogoča analizo posameznikove poti skozi kibernetiski prostor. V diagramu je vsak posameznik predstavljen z navpičnimi črtami. Debelejše črte ga predstavljajo pred vstopom na IRC omrežje in so torej prezentacija časovno prostorske poti v fizičnem prostoru. Pri vstopu na IRC pa se zgodi nekaj zelo pomembnega. Zakon fizike, ki pravi, da se ista stvar ne more nahajati na večih različnih prostorih hkrati, ne velja več. Če si zamišljamo IRC omrežje ter njegove kanale kot prostore, je prav mogoče, da se posameznik nahaja ter sodeluje na večih prostorih hkrati<sup>8</sup>. Na diagramu je to predstavljeno s cepljenjem glavne niti. Posameznik je po vstopu na IRC predstavljen z tanjšimi črtami. Primerneža že

<sup>8</sup> Seveda lahko v eni časovni točki aktivno sodeluje le na enem. Pri tem se pokažejo fizične omejitve, saj je nemogoče tipkati v dve okni hkrati. Poleg tega je posameznik sposoben brati le eno sporočilo hkrati (kar pa ne preprečuje, da ne bi vsaj zaznal ostalih prihajajočih sporočil).

uporabljenega izraza za ta pojav nisem našel, zato v nadaljevanju prisotnost na večih krajih hkrati imenujem večnitnost<sup>9</sup>.

Pogovor je v diagramu predstavljen s posameznimi sporočili, ki jih napiše posameznik. Diagram omogoča označitev časovnega zaporedja sporočil, kot se prikazujejo na raziskovalčevem IRC odjemalcu. "Časovni zamik, ki izhaja iz medija, lahko spremeni vrstni red, v katerem se sporočila pojavljajo na posameznih ekranih in tako je možno, da je včasih vrstni red sporočil zamenjan" (Pittam in Rintel, 1997: 512). Poleg tega diagram omogoča tudi predstavitev dolžine sporočil (z dolžino vodoravne črte, ki to sporočilo predstavlja).



*Diagram 2.5 - predstavitev pogovora (izrez iz diagrama 2.4)*

Pri tem morda ni odveč še enkrat omeniti, da je pogovor, ki poteka zasebno, viden samo udeležencema, pogovor na kanalu pa je viden vsem. Tako imamo na kanalu lahko več oseb, ki se pogovarjajo o splošni temi ali pa v skupinicah/parih, vsakdo lahko sodeluje pri večih temah hkrati. Pri analizi tega nam diagram ne more kaj veliko pomagati. Je pa mogoče naslovnika oziroma naslovnike v neki meri odkriti z analizo log datotek ter "deloma z IRC konvencijo, da se pred sporočilom napiše ime prejemnika" (Pittam in Rintel, 1997: 512).

Kljub temu pa nam diagram pokaže vsaj del dinamike: kdo po daljši tišini ponavadi prekine molk ter s tem spodbudi pogovor; kdo so najbolj aktivni člani, diagram nam do določene mere pomaga zaznati tudi to, kdo se odziva na čigava sporočila.

Z opazovanjem kanala skozi daljše časovno obdobje je mogoče s pomočjo diagrama ugotoviti, kdaj (ob kateri uri/ob katerem dnevu) je kanal najbolj aktiven.<sup>10</sup> Ta podatek nam pove več kot se zdi na prvi pogled. Iz diagrama lahko dokaj natančno sklepamo,

<sup>9</sup> Izraz je prenesen iz java programiranja, kjer »večnitnost« (»multithreading«) pomeni hkratno izvajanje več procesov znotraj istega programa.

<sup>10</sup> Vendar za to obstaja lažji pristop. Za tovrstno časovno analizo so bolj primerni grafi s frekvenčno porazdelitvijo. Za izdelavo takšnih frekvenčnih porazdelitev že obstajajo programi, ki so sposobni prikazati različne statistike kanala. Med najbolj pogostimi sta prikaz števila sporočil glede na dan v tednu (skozi daljše časovno obdobje), ter prikaz števila sporočil glede na uro v dnevu. (web4).

ali je kanal lokalnega značaja ali ne. Pri večjih kanalih, ki imajo obiskovalce iz cele zemeljske oble, je časovna diskontinuiteta - obdobje relativne tišine, ki se periodično dogaja ob določenih urah/dnevih – veliko manj verjetna kot pri manjših kanalih, oziroma kanalih, katerega člani so predvsem iz enega dela sveta. Manjši kanali se morajo ponovno vzpostavljati tako rekoč vsak dan, zato je njihov obstoj veliko bolj negotov. Člani, ki obiskujejo tak kanal morajo imeti za to močnejše motive kot člani večjega kanala, in med njimi se običajno spletejo močnejše socialne vezi. Ponovna vzpostavitev takšnega kanala namreč zahteva določena vlaganja. Trditev, ki izhaja iz tega razmisleka je, da so veliki kanali kvalitativno drugačni od majhnih<sup>11</sup>. Podobno velja za tudi za kanale z udeleženci iz celotne zemeljske oble ter lokalne kanale.

## ***2.6 Upravljanje s časom v IRC komunikaciji***

Postavljena je bila teza, da se pri vstopu na IRC posameznik “razcepi”. Izkušnja, ki jo imajo posamezniki pri komuniciranju na večih kanalih ter v zasebnih pogovorih hkrati (večitnost), je različna od izkušnje, ki jo je bilo mogoče zaslediti pri kateri koli vrsti komunikacije do sedaj. Kot ugotavljata Pittam in Rintel (1997: 509) je, kljub temu, da je komunikacija na IRCu pisna, IRC pravzaprav najbolj podoben ustnemu klepetu.

Kljub temu pa se pojavljajo pomembne med tema dvema oblikama ravno na dimenziji časa. Pri ustni komunikaciji v skupini ali med dvema osebama ponavadi eden govori, ostali pa ga poslušajo, nato pa se vloge zamenjajo. Kadar se zgodi, da začnejo govoriti dve osebi hkrati to pripelje do zmešnjave (ki je zelo pogosto predstavljena v hollywoodskih filmih). Posameznik je namreč sposoben učinkovito poslušati le eno osebo hkrati, in le redko se zgodi, da bi lahko obenem sprejemal ter oddajal sporočilo. Pri IRCu te omejitve ni, oziroma se kaže kot manj pomembna. Pisna sporočila na IRCu so ponavadi kratka, poleg tega pa so manj moteča kot zvočna oziroma verbalna sporočila. Kratkost sporočil omogoča, da lahko bralec prebere več sporočil hkrati, saj jih lahko sočasno vidi na ekranu.

---

<sup>11</sup> Po mojih lastnih izkušnjah, na majhnih kanalih obstaja precejšnja verjetnost tišine; kadar pa je zbrana večina stalnih članov, pa pogovor lahko postane dokaj intenziven. Na zelo velikih kanalih (recimo #slovenia) prihajanje ter odhajanje posameznikov, ki se pokaže kot sporočilo na ekranu postane tako moteče, da so pogovori na kanalu le redki. Poleg tega se posamezniki zavedajo, da njihovi pogovori ostalih ne zanimajo, zato se večina komunikacije dogaja zasebno ali pa na manjših kanalih.

Prednost IRCa pred govorom je tudi relativna permanentnost sporočil. Ko v zvočni komunikaciji nekdo nekaj reče, morajo poslušalci to sporočilo sprejeti takoj. Pri IRCu pa so sporočila na ekranu prisotna dalj časa. Za prejemnike to pomeni, da si torej lahko vzamejo čas, da jih preberejo; pri dogajanju v večih oknih tudi sami izbirajo vrstni red, kako jih bodo brali). Ta sporočila so na kanalu, dokler jih iz njega ne izrinejo nova sporočila, ponavadi pa ima posameznik možnost, da pogleda dogajanje za nazaj.

Večnitost je za posameznika veščina, ki se jo je v prostoru IRC potrebno naučiti. Problemi, s katerimi se posameznik pri tem spoprijema, so predvsem: kako upravljati s svojim časom? Kako razvrstiti okna po ekranu tako, da ima čim večji pregled nad dogajanjem? Kako preprečiti, da bi spregledal kakšno sporočilo? Kako izuriti hitrost tipkanja? Reševanje teh težav je stvar veščine ter naprednosti IRC odjemalca. Nekateri odjemalci imajo vgrajene zelo domiselne načine za lajšanje teh težav, ravno to pa tudi dokazuje, da so težave z upravljanjem časa resne in prisotne pri pomembnem deležu uporabnikov.

Pravzaprav gre v največji meri za veščine, kako premagovati fizične omejitve pozornosti. Ko število kanalov ter zasebnih pogovorov, v katerih nekdo sodeluje, doseže določeno mejo, mora posameznik uporabiti posebne strategije za omejevanje števila oziroma stopnje intenzivnosti posameznih interakcij<sup>12</sup>.

Kljub temu, da raziskave o strategijah za upravljanje z omejeno pozornostjo v okolju IRCa ni, pa lahko iz svojih opazovanj izluščim naslednje strategije:

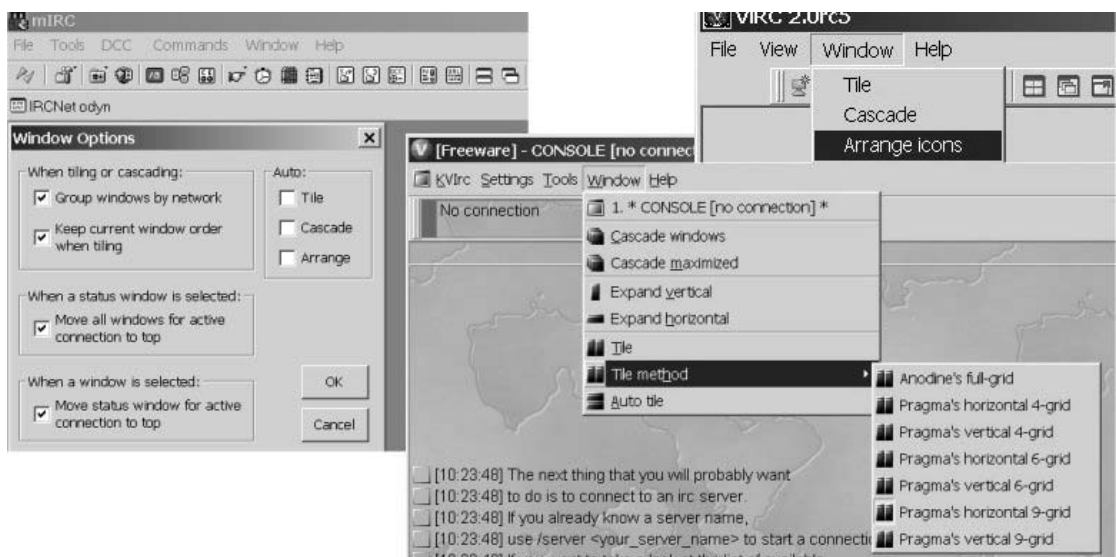
- **Pregledno razvrščanje oken:** Vsak pogovor oziroma kanal ima svoje okno znotraj IRC odjemalca. Posameznik, ki si dobro razpostavi okna tako, da bodo najbolj aktivna blizu skupaj, bo lahko med opazovanjem enega dela ekrana videl tudi spremembo (novo vrstico) na drugem, bližnjem delu ekrana. Možnost, da posameznik, ki je zelo pozoren na dogajanje v enem oknu, opazi spremembo v drugem oknu, upada z oddaljenostjo od prvega okna. Pomembnost te strategije dokazuje tudi dejstvo, da ima skoraj vsak IRC odjemalec že vgrajene načine za razvrščanje oken znotraj ekrana. Najbolj

---

<sup>12</sup> Na raziskavo, ki bi sistematično raziskovala te strategije še nisem naletel, bi pa njeni rezultati bili lahko pomembni tako za razvoj IRC odjemalcev, kot tudi za boljši vpogled, kaj se pravzaprav dogaja pri uporabnikih IRCa na fizičnem nivoju. Seveda pa bi bila operacionalizacija takšnega raziskovalnega vprašanja zelo težka.

osnovne možnosti so »Razporedi okna drugo ob drugem« (»tile«) ter »razporedi okna v kaskado« (»cascade«)<sup>13</sup>. Slednja možnost okna razpostavi tako, da je vidno eno okno ter le naslovne vrstice ostalih. Nekateri proizvajalci IRC odjemalcev, pa so vložili v razpostavljanje oken veliko pozornosti in truda, saj so funkcije razvrščanja oken veliko bolj napredne.

Slika 2.6: Možnosti za razpostavljanje oken v odjemalcih: mIRC, KVIrc ter VIrc



- **Zapiranje oken.** V vseh odjemalcih, ki sem jih preizkusil do sedaj, se uporabniku okno za pogovor odpre takoj, ko mu sogovornik pošlje sporočilo. Pogosto se zgodi, da nek pogovor zastane, ali pa postane manj zanimiv. V zapiranju takšnega okna se torej kaže določena ekonomika. Okno se zapre zato, da pogovor na ostalih oknih poteka z manj motnjami.
- **Odhod iz kanala:** Kanal se pogosto uporablja predvsem ali pa deloma kot zbirališče, kjer posamezniki najdejo partnerje za zasebne pogovore. Poleg tega se na njem (lahko) odvija tudi odprta komunikacija med udeleženci. Tehnično gledano pa gre za okno, ki zmanjšuje našo stopnjo pozornosti, ki bi jo sicer lahko posvetili ostalim. V nekaterih primerih je odhod iz kanala torej povsem stvar ekonomičnosti. Posameznik, ki se zaradi količine dogajanja na ekranu ne

<sup>13</sup> Prevoda za oba načina sta iz slovenske različice programa Windows 98 SE.

more več posvetiti pogovorom, ki ga najbolj zanimajo, lahko z odhodom iz kanala zmanjša ta problem. S tem tudi zmanjša verjetnost, da bi drugi z njim začeli nove pogovore ter ga s tem še dodatno obremenili. Prekinjanje že začetega pogovora namreč ponavadi nosi veliko višje stroške (v obliki zamere ter slabšanja odnosov).

Vse našete strategije poskušajo najti optimalno obliko delovanja, ki bi zagotovila čimbolj učinkovito komuniciranje med sodelujočimi. Pri določanju tega, kaj je za posameznika optimalno, pa je vedno ključni dejavnik njegov osebni interes.

Glavno vprašanje do sedaj je bilo: kako izgleda IRC, kako konceptualizirati IRC? V manjši meri pa smo ga pojasnjevali. Postaviti si moramo torej nova vprašanja. Zakaj se uporabniki odločijo, da se bodo priključili nekemu kanalu? Kako takšen kanal ali kibernetska združba nastane? Kako se vzdržuje? Kakšne motive imajo posamezniki pri tem?

### **3. Pojasnjevanje dogajanja na IRCu**

IRC so ljudje. Fizični prostor obstaja izven človeških meja, zahtev, strahov. Fizični prostor je obstajal pred človekom, pred življenjem. Kibernetski prostor pa obstaja le v ljudeh, ki uporabljajo tehnologijo za računalniško posredovano komuniciranje. V ljudeh in z njimi. Nek kibernetski prostor (kot večina drugih družbenih konstruktov) sicer lahko preseže enega posameznika, nekaj posameznikov. Ne more pa obstajati brez ljudi. In ko odide še zadnji izmed njih, prostor izgine. Ostanejo spomini, simboli.

In ljudje živijo v svetu svojih želja. Da bi torej razumeli, zakaj se stvari na IRCu odvijajo kot se, moramo razumeti motive udeležencev. Kajti "vzgibi in interesi, ki jih človek občuti v sebi in ki ga silijo, da se odpre drugim ljudem, povzročijo vse oblike združevanj, ob katerih skupina posameznikov postane »družba«" (Simmel, 2000: 363). Ukvarjali se bomo torej z analizo interesov uporabnikov ter poskušali razumeti, kako ti ustvarjajo življenje IRCa kot kibernetske združbe.

### 3.1. Nastanek kanala

Na IRCu mora posameznik vedeti, kam gre, da lahko tja pride. Vstop na kanal namreč poteka tako, da uporabnik svojemu odjemalcu pove, na kateri kanal se naj priključi<sup>14</sup>. Za to, da na tak kanal vstopi, mora torej imeti določen namen. Kanali nastanejo s tem, da se nanje priključi prvi odjemalec (ta s tem tudi dobi status operaterja). Razlogi za prihod prve osebe na kanal so lahko različni:

- **Tehnična napaka.** Posameznik vstopi na prazen kanal slučajno. To je ponavadi rezultat tipkarske napake (na primer namesto #slovenija uporabnik napiše #slpvenija). Ponavadi takšno napako hitro odpravi, odide iz kanala ter se priključi pravemu. Takšen kanal lahko torej traja le nekaj sekund ter za širšo analizo ni pomemben.
- **Priključitev na kanal, ki ne obstaja.** Posameznik, ki išče določeno temo (recimo pomoč za določen program), se priključi na takšen kanal, za katerega misli, da bo tam našel ljudi, ki so se pripravljene pogovarjati o tej temi. Kanal s tem imenom lahko obstaja, ali pa tudi ne, in v slednjem primeru ta kanal nastane šele v trenutku, ko se posameznik nanj priključi. Ta kanal ima morda malo večje možnosti za obstanek kot prvi, če se njegov lastnik odloči, da bo ta kanal obdržal ter poskušal na njem zbrati še druge, ki jih zanima ista tema. Je pa ta verjetnost izredno majhna in ko bo premislil, kakšna vlaganja so potrebna za to, bo oseba, ki je ustvarila kanal, najverjetneje odšla iz njega in poskušala zadovoljiti svoje potrebe na drugem, že ustvarjenem kanalu, saj je to mnogo bolj enostavno ter praktično.
- **Odprtje polzasebnega pogovora.** Kot je že bilo omenjeno, je dogajanje na kanalu vidno vsem, zasebni pogovor pa le dvema. Včasih se zgodi, da se trije ali več posameznikov želijo pogovoriti med seboj, vendar ne tako, da bi bil pogovor viden tudi vsem ostalim udeležencem kanala. Eden izmed njih ustvari nov kanal, pove njegovo ime ostalim, da se mu lahko tam pridružijo. Takšni

---

<sup>14</sup> Obstaja sicer tehnika poimenovana z angleškim izrazom "autojoin on invite". Na IRCu je mogoče, da neka oseba povabi drugo na kanal (znotraj IRC protokola, ne z besedami), in če ima prejemnik povabila vključeno samodejno priključitev pri povabilu, se njegov odjemalec sam priključi na kanal. To možnost v tekstu zanemarjam, saj je ta opcija ponavadi izključena, posamezniki, ki se kar naenkrat znajdejo na nekem tujem kanalu, na katerega so bili povabljeni, pa ga ponavadi hitro zapustijo.



kanali so ponavadi namenjeni enkratni uporabi, včasih pa se lahko stabilizirajo, osamosvojijo ter dobijo tudi člane, katerih ni na izvornem kanalu.

- **Oblikovanje novega kanala.** Tu ustanovitelj zavestno poskuša oblikovati nov kanal, ki naj služi nekemu namenu. Ta možnost vsebuje več scenarijev, zato si jih bomo pogledali podrobneje.

Teorija »uporabe ter zadovoljitve« pravi, da ljudje niso pasivni prejemniki medijskih stimulusov, temveč zavedno izbirajo medije glede na svoje potrebe (Meyrowitz, 2002: 101). Običajni razlogi za uporabo medijev so: iskanje informacij, osebna identiteta, integracija ter družbena interakcija, ter zabava (Chandler, 1994). V splošnem je vse te razloge za uporabo ter izbiro medijev (kanalov) mogoče opaziti tudi pri IRCu. Razloge za oblikovanje novega kanala je mogoče izvesti iz navedenih razlogov za uporabo. Tako posamezniki ne le izbirajo temveč tudi sami oblikujejo kanale, na katerih poskušajo zapolnjevati svoje potrebe. Poglejmo si torej nekaj konkretnih razlogov za oblikovanje novega kanala.

Nekateri začetniki želijo ustanoviti kanal zato, da bi dobili *status operaterja*, ki daje možnost kontrole nad drugimi. Kadar je to edini razlog za nastanek kanala, takšen kanal ponavadi ne obstane dolgo. V tem primeru gre predvsem za občutek pomembnosti, ki je pomemben za osebno identiteto.

Naslednja možnost za ustanovitev novega kanala je enostavno *želja po zabavi*, po nečem novem. Zbere se nekaj ljudi, ki se odločijo, da bodo ustanovili nov kanal za zabavo. Bistvo tovrstnih kanalov je, da se na njih preko »botov<sup>15</sup>« ponuja zabavne igrice. Te so ponavadi zelo preproste zaradi omejitev, ki jih postavlja IRC. Takšne igrice sta na primer kviz (#popaj) ter magična krogla<sup>16</sup>. Lahko pa je bot programiran tudi kot sogovornik, kjer si pomaga z umetno inteligenco. Njegovi ne/inteligentni odgovori so lahko zabavna popestritev kanalu.

```
[22:53:40] <[Aljosa]> Marogica: Are you a bot?  
[22:53:44] <Marogica> [Aljosa]: Why are you interested in  
whether or not I am a bot?  
[22:54:13] <[Aljosa]> Marogica: You are not real  
[22:54:15] <Marogica> [Aljosa]: What makes you think I am not  
real?  
[22:54:29] <[Aljosa]> Marogica: Your answers
```

---

<sup>15</sup> Bot (skrajšano od robot) je IRC odjemalec/program, katerega je mogoče sprogramirati, da se na vnaprej podan način odziva na določene ukaze. Ponavadi služijo za varovanje kanala, mogoče pa jih je sprogramirati za zelo različna opravila.

<sup>16</sup> Magična krogla je program, ki izbira naključne kratke odgovore na zastavljena vprašanja.

[22:54:31] <Marogica> [Aljosa]: We were discussing you --not me.

(IRC1)

Takšni kanali lahko obstanejo dalj časa, če se jim posreči najti dovolj članov ter ohranjati svojo zabavnost.

Nov kanal lahko nastane tudi kot *način protesta* zaradi dogajanja na nekem drugem kanalu, od katerega se odcepi skupina posameznikov, ki ustanovijo nov kanal. Primer takšnega razcepa poda Trček. Pokaže kako se je starejša populacija iz kanala #hrvatska preselila na #croatia (Trček, 2003: 154). Takšen kanal se lahko obdrži dalj časa, če se mu posreči obdržati člane, pridobiti nove ter preseči svojo začetno vlogo. Poiskati mora svojo "tržno" nišo v zadovoljevanju potreb. Če gre na začetku predvsem za vprašanje osebne identitete - nestrinjanje zaradi dogajanja na prejšnjem kanalu, se ponavadi kasneje kanal razvija v smeri zabave. Prav mogoče je, da se nekateri ali celo vsi posamezniki vrnejo na svoj izvorni kanal, vendar to še ne pomeni, da bo novi kanal izginil, oziroma. Prisotnost na izvornem kanalu lahko namreč posameznikom služi le predvsem kot pripomoček, s katerim se poveča verjetnost interakcije z osebami, ki se niso odločile za prehod na nov kanal.

Kanal lahko ustanovi tudi skupina, katere družijo cilji, ki so bolj *tehnične narave*. Tako obstaja cela vrsta IRC kanalov, ki združujejo uporabnike določenih programov, programskih jezikov (#php, #mysql, #linux). Pri nas je tak primer kanal #lugos, kjer se srečujejo člani društva Lugos (Linux User Group of Slovenija). Ugotoviti je mogoče, da tovrstni kanali ponavadi hitro presežejo le čisto tehnične teme, saj se med ljudmi spletajo tudi drugačne, socialne vezi. Te vezi dajejo IRC kanalom poglobljeno komparativno prednost v primerjavi z forumi ter spletnimi stranmi, na katerih se poskuša reševati podobne probleme.

Trdim celo, da je določena stopnja socialnih vezi nujna, saj je le z njimi mogoče zapolniti tišino, ki nastane, ko nihče izmed udeležencev nima potrebe po tehnični pomoči. Dolgotrajna tišina pa je smrt vsakega kanala. S tišino stroški - osnovni resurs na IRCu je čas - naraščajo, ne izpolnjujejo pa se potrebe. Vztrajanje na kanalu je tako vse bolj in bolj vprašljivo. Z odhodom posameznika pa se verjetnost tišine še poveča. Socialne vezi lahko obdobja te tišine skrajšajo z vpeljavo drugih, družabnih tem, izpolnjujejo dodatne potrebe, in tako bistveno pripomorejo k obstoju kanala na daljše obdobje.

### ***3.2. Regeneracija združbe ter njen obstoj***

Posamezniki si na IRCu torej izbirajo kanale glede na svoje potrebe, zmožnosti in cilje. Vendar pa to, da posameznik pride na kanal, še zdaleč ni dovolj, da se s tem ustvari stabilna združba. Združba mora svojim članom, če želi obstajati dalj časa, kontinuirano zadovoljevati potrebe, ki morajo torej biti takšne, da se obnavljajo. Enkratna potreba po informaciji ne more zagotoviti, da se bodo ljudje vračali <sup>17</sup>.

Če sledimo Baymovi (1998: 38), ugotovimo, da so elementi, ki najmočneje zaznamujejo »stil« neke kibernetске združbe (sama jih imenuje skupnosti) naslednji: zunanji kontekst, časovna struktura, sistemska infrastruktura, nameni skupine ter lastnosti sodelujočih.

Zunanji kontekst obsega vse od demografskih značilnosti članov kibernetске združbe, njihove kulture, komunikacijskih navad in podobno. Časovna struktura je na IRCu sinhrona, ponavadi gre za serijo srečanj (Baym, 1998:43). Sistemska infrastruktura se med kanali na IRCu ponavadi ne razlikuje, in torej ni bistvena determinanta obstoja kanala. Posamezniki uporabljajo svoje odjemalce, obstajajo manjše razlike v nastavitvah. Nameni skupine so ponavadi le implicitni. IRC kanali večinoma nimajo vnaprej danega namena, temveč se cilji oblikujejo sproti, skozi interakcijo med udeleženci. Kot glavna namena pa se kažeta zabava ter iskanje informacij.

Med pomembnimi lastnostmi skupine se kaže velikost (Baym, 1998: 47). Ta se nanaša tako na število članov, ki kanal pogosto obiskujejo, kot tudi na njihovo fizično prostorsko razpršenost. Združba, v kateri posamezniki niso neprestano, temveč vanjo vedno znova prihajajo ter iz nje odhajajo, mora biti dovolj velika, da »preživi« šok začasnega odhoda enega izmed članov.

Prostorska razpršenost članov pri tem še zdaleč ni nepomembna. Predpostavimo, da se uporabniki obnašajo podobno glede na to, kdaj se priključijo na IRC. Večina članov se priključi v kibernetске združbe takrat, ko bi bili sicer sami, na delu, ali pa bi gledali televizijo (Baym, 1998: 37). Če bi opazovali ritem življenja posameznikov, bi

---

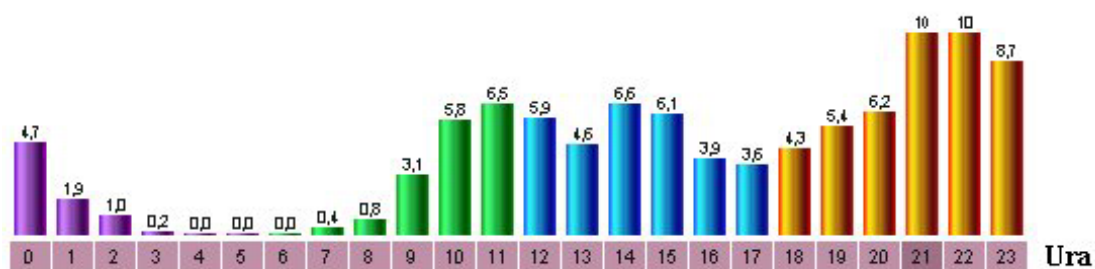
<sup>17</sup> Sam sem že večkrat iskal nek podatek na kanalu, za katerega sem menil, da bi mi lahko pomagal, kanal pa je bil prazen (ali pa je bilo na njem le nekaj »botov«. To kaže na nezmožnost regeneracije nekaterih združb.

najverjetneje našli nek splošni vzorec. Ljudje gredo zjutraj v službo/šolo, popoldne ali zvečer pridejo domov, nato sledi čas za sprostitev ob televiziji ali IRCu<sup>18</sup>.

Pri večjih kanalih, katerih uporabniki prihajajo iz celega sveta, to pomeni, da se bodo kljub globalnosti na teh kanalih srečevali posamezniki iz bližnjih časovnih con. Tako bo verjetno na kanalu #avstralija v času, ko je v Evropi večer, na tem kanalu največ Evropejcev. Pri globalnih kanalih se torej lažje vzpostavi kontinuiteta. Skoraj vedno je nekdo na kanalu. Po drugi strani pa se spreminja struktura članstva po kraju izvora ter s tem tudi po kulturnem ozadju.

Pri manjših lokalnih kanalih, katerih člani izhajajo predvsem iz ene časovne cone, se vzpostavi nihanje v številu ter aktivnosti članov preko dneva. Tako je naprimer za #trbovlje značilno, da je največ sporočil napisanih med 21. ter 23. uro.

Graf 3.1 – Delež sporočil na #trbovlje po urah



Statistika prikazuje, kakšen delež sporočil je oddanih ob določeni uri na kanalu #trbovlje. Generirana je bila iz podatkov zbranih med 21.5.2003 ter 2.8.2003.

(vir: <http://freeweb.siol.net/bmilar/stats/trbovlje.html>)

Pri tistih združbah, ki so po številu članov premajhne, obstaja nevarnost, da lahko posameznik pride na prazen kanal, in ga takoj tudi zapusti, saj takšen kanal ne zadovoljuje nobenih potreb. Takšen kanal ima dolgoročno manjše možnosti za obstoj. Vendar pa majhnost kanala ne pomeni nujno njegovega propada.

Strategij, s katerimi se rešuje ta problem, je več: namensko večanje števila članov (prispadniki majhnega kanala odhajajo na večje kanale in tam vabijo druge), postavitvev implicitnih pravil glede časa, krepljenje socialnih vezi, postavljanje »botov«. Skozi te strategije se kanal počasi širi tako po številu članov kot v času, v katerem je kdo na njem.

<sup>18</sup> Morda je na kanalih, ki so namenjeni iskanju podatkov ta vzorec malo drugačen: sistemski administratorji, programerji in drugi, ki iščejo informacije, to najverjetneje delajo v času, ko so v službi. Je pa to le nepreverjena hipoteza.

Pri manjših kanalih obstaja torej problem prekinjene časovne kontinuitete. Vprašanje, na katerega je potrebno odgovoriti je, zakaj se nek posameznik, ki pride na prazen kanal, odloči, da na njem vztraja ter čaka, dokler se mu ne pridružijo drugi.

Prva stvar, ki pripomore k takšni odločitvi, je pričakovanje. Prej omenjena strategija postavljanja implicitnih "pravil" o času namreč daje precejšnjo stopnjo verjetnosti, da bo ob določenem času vsaj nekaj ljudi prišlo na kanal. Razvije se torej vzorec obnašanja, zaradi katerega postane dogajanje v združbi bolj predvidljivo ter njen obstoj bolj verjeten.

Poleg pričakovanja obstaja tudi strategija, s katero si posameznik znižuje relativne stroške čakanja. Medtem, ko čaka na prihod drugih ter začetek interakcije, lahko namreč počne tudi druge reči: se pogovarja na drugih kanalih, zasebnih pogovorih, deska po internetu in podobno, vsake nekaj časa pa pogleda tudi na kanal, če se je kaj zgodilo. Običajni scenarij, predstavljen z diagramom časovno prostorskih poti ponavadi, izgleda nekako takole:

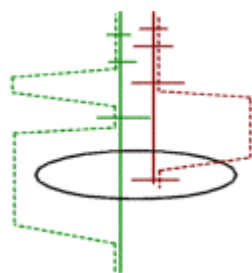


Diagram 3.1. - analiza pozornosti

Diagram beremo od spodaj navzgor. Oseba na levi pride na kanal, kjer ni nikogar, zato počne druge reči (črtkana črta kaže, kam je usmerjena njegova pozornost). Medtem na kanal pride oseba na desni, pozdravi, vendar ne dobi odgovora, zato se posveti drugim rečem. Oseba na levi obrne pozornost na kanal, vidi pozdrav ter odzdravi, po krajšem premoru, ko se nič ne dogaja, se vrne k svojemu prejšnjemu delu. Ker se zaveda, da je na kanalu ni več sam, kmalu spet preveri, kaj se dogaja. Oseba na desni je medtem že odgovorila ter s svojo pozornostjo ostala na kanalu, tako da se lahko razvije interakcija.

Kanal torej ne propade takoj, ko ne izpolnjuje potreb udeleženca/udeležencev, če ti na podlagi izkušenj lahko pričakujejo, da jih bo izpolnjeval v bližnji prihodnosti. Le v tem primeru je namreč v interesu teh ljudi, da se kanal obdrži in so pripravljeni v to tudi investirati svoja sredstva - čas, denar, prostor na ekranu.

### **3.3 Obstoje kanala v kriznih situacijah**

Življenje na IRCu ni idealno. Posameznik je pogosto nezadovoljen, ugotovi, da trenutno stanje ni zadovoljivo. V neki kibernetiski združbi ne more več zadovoljevati svojih interesov v zadostni meri. Kanalu je padla kvaliteta, kot jo razume ta posameznik.

Ekonomist A. Hirschman (1970) v svojem delu z naslovom »Exit, Voice and Loyalty: responses to decline in firms, organisations, and states«, pojasnjuje, kako se potrošniki vedejo v situaciji, ko se poslabša kvaliteta produktov nekega podjetja oziroma delovanja neke organizacije. Hirschman v svojem delu vpelje dve glavni strategiji, ki jih lahko uporabijo potrošniki oz. člani organizacij v primeru padanja kvalitete: izhod (»exit«) ter glas (»voice«). Poleg tega obstajata še hibridni strategiji: grožnja z odhodom, ter bojkot. Pogledali si bomo, kako je mogoče te strategije uporabiti pri razumevanju dogajanja v kibernetiskih združbah.

Razlogov za uporabo tega pristopa pri razlaganju obnašanja članov kibernetiskih združb je več. Hirschman na eni strani preseže sporne predpostavke ekonomistov o popolnoma racionalnem posamezniku, po drugi strani pa zastavi jasen, a ne determinističen model obnašanja posameznika pri padcu kvalitete izpolnjevanja potreb v neki človeški združbi. Velika prednost modela je tudi v tem, da njegova abstraktnost omogoča navezavo na različne teorije in tudi praktične pojave. Tako model sam ne določa, zakaj pride do nezadovoljstva, ne razlaga, kaj za določenega posameznika pomeni upad kvalitete, ne predpostavlja določene oblike glasu in podobno. Za vsako izmed teh vprašanj se je mogoče opreti na teorije ali praktične primere iz področja, katerega raziskujemo.

#### **3.3.1 Strategija izhoda**

Izhod je strategija, ki je ekonomistom najbližja. Vse do nastanka gibanj za zaščito potrošnikov je bila to tudi edina strategija, s katero so lahko potrošniki »kaznovali« upadanje kvalitete produktov. V kontekstu podjetij ta strategija pomeni, da potrošniki prenehajo kupovati izdelke, oziroma uporabljati storitve nekega podjetja. Pri

organizacijah pa strategija izhoda pomeni, da posameznik izstopi iz organizacije, če ni zadovoljen z njenim delovanjem.

Strategija izhoda na IRC kanalu pomeni, da posameznik zaradi nezadovoljstva, ta kanal zapusti. Na tem mestu je potrebno ločiti dve vrsti zapuščanja kanala. Posameznik lahko kanal zapusti le začasno. Takšni izhodi so zelo pogosti, kanala pa v večji meri ne ogrožajo. Pravzaprav so za regeneracijo kibernetске skupnosti takšni odhodi nujni. Vsak posameznik ima namreč potrebe ter dolžnosti, ki so nujne za njegovo preživetje. Mnoge izmed teh potreb je nemogoče zapolniti na IRCu: hranjenje, spanje, skrb za družino, kariero, itd. Povsem verjetno je, da bo v nekem časovnem obdobju (recimo ponoči) kanal povsem prazen. Pa vendar to ne pomeni, da je kibernetška združba propadla, če se imajo njeni člani namen vrniti.

Trajna zapustitev kanala pomeni, da se posameznik zaradi različnih razlogov sploh nima več namena vrniti. Za kibernetško združbo to pomeni, da je izgubila svojega člana. Pri podjetju posledica izhoda pokaže preprosto v obliki zmanjševanja dohodkov. V kibernetški združbi na IRCu so posledice bolj kompleksne. V primeru, da je bil posameznik, ki je izstopil, večinoma neaktiven na kanalu ter v zasebnih pogovorih, njegov odhod za kanal nima hujših negativnih posledic.

Povsem drugače je v primeru, ko gre za nekoga, ki ima na kanalu pomembnejšo vlogo. V primeru kanala, ki je namenjen iskanju informacij ter razpravljanju o tehničnih problemih (recimo #php, #mysql), lahko odhod osebe, ki ima veliko znanja iz tega področja, bistveno okrni uporabnost samega kanala. Podobno je na kanalu, ki je namenjen sproščenemu druženju. Odhod osebe, ki pozitivno pripomore k vzdušju na kanalu, očitno poslabša kvaliteto tega kanala. Včasih pa lahko odhod osebe, ki je sejala nezadovoljstvo ter prepir za obstoj kanala lahko celo dobrodošel.

Tako se pokaže pomembna razlika med odhodom osebe iz kibernetске združbe ter izhodom potrošnika, ki preneha kupovati produkte nekega podjetja. Pri podjetju je posledica izhoda izpad dohodka, in le posredno upad kvalitete, kadar je podjetje zaradi tega izpada prisiljeno nižati produkcijske stroške na račun kvalitete. Nasprotno se pri kanalu odhod člana neposredno odraža na kvaliteti tega kanala za vse, ki ostanejo.

Hirschman (1970: 22-26) naredi podrobnejšo analizo možnosti preživetja podjetja v različnih konkurenčnih okoljih. Podjetju zaradi upadanja kvalitete produktov začne

upadati prihodek. Pri majhnem upadanju je povsem mogoče, da vodstvo tega sploh ne bo zaznalo, oziroma bo to pripisalo običajnim nihanjem. Če se upadanje prihodka veča, to upadanje postaja vodstvu vse bolj opazno, obenem pa se zaradi zmanjševanja sredstev zmanjšuje tudi možnost pravočasne reakcije. Hitrost ter intenzivnost izhodov ter s tem povezanim izpadom prihodka je odvisen od konkurenčnosti okolja. Podjetje, ki svoje izdelke prodaja v okolju, v katerem deluje skoraj popolna konkurenca<sup>19</sup>, bo pri upadu kvalitete izbrisano zelo hitro (Hirschman, 1970: 25). Za možnost reakcije na upad kvalitete je za podjetje torej dobro, da se ne nahaja v visoko konkurenčnem okolju.

Pri kibernetskih združbah na IRCu je konkurenčnost okolja težko oceniti. Iz tehničnega vidika je povsem enostavno zapustiti kanal in oditi na drugega, in iz tega vidika ne izhajajo tako rekoč nobeni stroški. Če gledamo konkurenčnost glede na vsebino, pa se nam odpira precej različnih možnosti, ki si jih bomo pogledali v nadaljevanju.

Kanal, ki je namenjen predvsem iskanju informacij ali tehničnih rešitev, ter razpravam o nekem računalniškem programu, je lahko zapustiti, če obstaja zadovoljiva alternativa in če posameznik to alternativo pozna. Kaže se torej, da je konkurenčnost na tem področju odvisna od specifičnosti teme. Sklepati je mogoče, da je število kanalov povezanih z neko temo obratno sorazmerno s specifičnostjo teme.

Pri kanalih, ki so namenjeni predvsem druženju je možnost alternativ odvisna od vpetosti posameznika v neko kibernetsko združbo. Kadar gre za nekoga, ki pride na kanal le poredko, in nima oblikovanih močnih medosebnih vezi, je možnost uporabe strategije izhoda povsem verjetna. Nasprotno pa se bo tisti posameznik, ki ga na kanal vežejo močne osebne ter emocionalne vezi le težko odločil za dokončen odhod drugam. Tak posameznik se bo v primeru upadanja kvalitete, bolj verjetno odločal za druge strategije.

Obstajajo tudi kanali, ki so lokalnega značaja. V Sloveniji, pa tudi ponekod drugod ima vsako večje mesto svoj kanal, na katerem se zbirajo (predvsem) mladi iz tega območja<sup>20</sup>. Pri tovrstnih kanalih gre predvsem za srečevanje z ljudmi, ki jih posameznik pozna v živo, ali pa ima zaradi lokalnega značaja kanala vsaj hipotetično

<sup>19</sup> Opredelitev popolne konkurence vključuje kupce s skoraj popolnim poznavanjem trga

<sup>20</sup> Pri manjšem preizkusu sem odšel na naslednje kanale: #ljubljana, #maribor, #celje, #piran, #portoroz, #koper, #nm, #trbovlje, #zagorje, #hrastnik, #litija, #krsko, #brezice, #idrija, #velenje. Na vsakem izmed njih je bilo vsaj nekaj ljudi, ter na večini se je odvijal pogovor.



možnost, da jih spozna naknadno. Pri izpolnjevanju tega pogoja ti kanali delujejo kot nekakšni lokalni monopolisti. Je pa mogoče opaziti, da se posamezniki iz nekega mesta pogosto priključujejo tudi na kanale mest iz svoje okolice.

Pri razmišljanju je potrebno upoštevati še eno dejstvo: potrošnik, ki kupuje produkte nekega podjetja, je zaradi omejenih sredstev pripravljen kupiti le določeno količino tovrstnih produktov od tega podjetja, ali pa od njegove konkurence. Pri IRC kanalih so stroški priključitve na kanal tako rekoč nični. Vsak kanal pač zasede določeno količino prostora na ekranu, posameznik pa se sam odloča, koliko pozornosti mu bo namenil. To dejstvo je za obstanek kanala še kako relevantno, saj manjša verjetnost zapustitve kanala. Posameznik v primeru padca kvalitete lažje vztraja na kanalu, mu posveti manj pozornosti, obenem pa lahko v zasebnih pogovorih ohranja svoje stike z ostalimi člani tega kanala.

### **3.3.2 Strategija glasu**

Izhod ni edina strategija, ki jo ima posameznik na voljo, ko kanalu pade kvaliteta. Posameznik se lahko odloči tudi za strategijo glasu («voice»), s katero poskuša obvestiti ostale o svojem nezadovoljstvu ter zahteva spremembe. Tu se že kaže prva razlika v primerjavi s podjetji: V okviru podjetij oziroma organizacij strategija glasu poskuša pritisniti na vodstvo. Na IRCu ni jasno določeno, kdo je vodja, kvaliteta ni odvisna predvsem od enega posameznika, temveč je v splošnem soustvarjana iz strani vseh, ki so na kanalu. Hirschman (1970: 38) ugotavlja, da se bo posameznik odločil za strategijo glasu, če meni, da je mogoče spremeniti stvari na bolje, ter če se mu zdi vredno v to vlagati svoje resurse.

Za posameznike, ki niso močno vpeti v nek kanal, je izhod poceni ter učinkovita strategija. Nasprotno pa je za tiste, ki v odnose na kanalu vlagajo veliko svojih resursov, cena izhoda visoka. V novi kibernetiski združbi bi morali graditi nove medosebne odnose, si ponovno ustvarjati svoj status ter ugled. Tako kratkoročno torej alternativ ni, temveč bi si jih moral ta posameznik šele ustvariti, ter upati, da bo drugje bolje. Isti kanal se torej iz stališča različnih posameznikov lahko nahaja v okolju skoraj popolne konkurence ter skoraj monopolnega stanja hkrati.

Posameznik, ki je zelo vpet v nek kanal, bo v primeru padca kvalitete najverjetneje izbral strategijo glasu. To je ponavadi dobro tako zanj kot za kibernetisko združbo, saj

takšen posameznik ponavadi igra pomembnejšo vlogo v življenju te združbe. Prav tako ravno zaradi svoje pomembnosti ter občutka moči pogosto razvije močne občutke do kanala kateremu pripada (Hirschman, 1970: 78).

Za uporabo strategije glasu je pomembno tudi, da obstaja možnost uspeha. Na IRC kanalih ta možnost ponavadi obstaja, saj so proizvajalci kvalitete hkrati tudi potrošniki in tako je kvaliteta v splošnem v skupnem interesu vseh članov<sup>21</sup>.

Verjetno najpogostejši problem, ki je mogoče opaziti predvsem na manjših IRC kanalih, je tišina. Poglejmo si primer uporabe strategije glasu.

```
[22:56:41] <[Aljosa]> tko
[22:56:45] <[Aljosa]> zdej pa dost tišine
[22:56:47] <[Aljosa]> na kanalu
[22:56:59] * [Aljosa] vrže eno debelo dabato na mizo
[22:57:00] <[Aljosa]> ;)
[22:57:09] <CyberMoM> dej predlog
[22:57:13] <CyberMoM> dons nsje tuk velik
[22:57:14] [|Odyn|] kr povej, Aljosa :)
[22:57:19] <[Aljosa]> ;)
[22:57:21] <[Aljosa]> sam mal
[22:57:22] <CyberMoM> pa nben nima nc kej pametnga za povedat
al kwa :)
[22:57:25] <[Aljosa]> aha
```

(IRC2)

V nadaljevanju tega primera se razvije pogovor, uporaba strategije glasu je bila torej uspešna.

Obstaja pomembna razlika med strategijo izhoda ter glasu. “Medtem, ko izhod ne zahteva ničesar drugega kot odločitev za eno izmed možnosti, je glas v svojem bistvu *umetnost*, ki se vseskozi razvija v nove smeri” (Hirschman, 1970:43). Posamezniki, ki si želijo spremembe, torej poskušajo najti vedno nove načine za doseg sprememb. Po eni strani ta zahteva po inovativnosti poveča strošek, po drugi strani pa je ravno ta inovativnost še kako pomembna za nadaljevanje ter razvoj kanala. Pred kibernetško združbo so tako predstavljene nove ideje, ki spodbujajo nove teme pogovora. S tem se zmanjša nevarnost tišine, izboljša se kvaliteta bivanja na kanalu.

Za uporabo strategije glasu je zelo pomemben koncept lojalnosti. Ta je na prvi pogled iracionalna: posameznik, ki ima za isto ceno na voljo enakovreden produkt z višjo kvaliteto, se odloči ter ostane pri starem, slabšem produktu. Pri lojalnosti gre za

---

<sup>21</sup> Obstajajo sicer mejni primeri, kjer nek posameznik namenoma “ruši” debato, vendar pa ima kibernetška združba ponavadi možnost neformalnih sankcij proti njemu. V skrajnem primeru ga lahko tudi izključijo

emocionalno navezanost na nek produkt, organizacijo, oziroma v našem primeru na kibernetško skupnost in na njene člane. Lojalnost deluje tako, da »zviša ceno izhoda« (Hirschman, 1970: 80). Zaradi te navezanosti je namreč posamezniku mnogo težje oditi, kot bi mu bilo sicer. Zadržek pred izhodom, daje skupaj s strategijo glasu potreben čas za spremembe, do katerih mora priti, preden množični odhodi tako oslabijo podjetje, organizacijo oziroma kibernetško združbo, da je škoda nepopravljiva.

### **3.3.3 Grožnja z odhodom ter bojkot**

Poleg strategije glasu ter izhoda obstajata še dve hibridni strategiji: bojkot ter grožnja z izhodom (Hirschman: 1970: 82-86). Grožnja z izhodom je predvsem strategija najbolj lojalnih članov kanala. To so tisti člani, »ki ne pustijo nobenega kamna nepremaknjenega preden se vdajo boleči odločitvi« (Hirschman, 1970: 83) izhoda. Ta strategija torej predpostavlja možnost izhoda. V okviru kibernetških združb možnost izhoda vedno obstaja, saj IRC ni življenjskega pomena za svoje uporabnike. V skrajni sili lahko pač zapustijo IRC in ne le svoje kibernetške združbe.

Grožnja z odhodom je posebna vrsta strategije glasu, saj z njo posameznik sporoči, da mu trenutna situacija ni všeč, ter da bo, če se situacija ne spremeni na bolje, odšel. Mogoče je sklepati, da je v primeru pomembnega posameznika ta strategija lahko precej učinkovita, saj je od njega v precejšnji meri odvisna kvaliteta kanala. V primeru, da bi ta posameznik v resnici odšel, bi se za vse ostale stanje še poslabšalo, in to bi lahko pomenilo nadaljnje odhode ter konec te kibernetške združbe.

Vendar pa ta grožnja nosi v sebi nevarnost, saj posameznik z njo izpostavi, in je mogoče prisiljen oditi, tudi če tega v resnici noče. Kvaliteta je namreč relativna: ne želijo si vsi istega, to kar nekomu pomeni izboljšanje stanja, je lahko drugemu poslabšanje. Grožnja z odhodom povezana z nepopularno zahtevo bo namreč ostale prisilila, da se odločajo med izgubo člana ter uklonitvijo nečesa, kar jim ni všeč. Na drugi strani oseba, ki se tako izpostavi, tvega, da bo morala izbirati med nezaželenim odhodom ter med izgubo obraza. Prostor za pogajanja obstaja vse dokler oseba dokončno ne odide, vendar sama grožnja z odhodom pogosto vzbudi v kibernetški skupnosti zelo močne emocionalne reakcije, kar lahko zelo škoduje iskanju kompromisa.

Nekje med izhodom ter glasom se nahaja tudi strategija bojkota. Tu posameznik ne grozi z odhodom, temveč dejansko odide, pri čemer je cilj sprememba v organizaciji. Bistvo bojkota je, da v sebi nosi jasno obljubo povrnitve, pod pogojem, da se stanje izboljša (Hirschman, 1970: 86).

V kibernetških združbah na IRCu bojkot ni običajen, kar pa še ne pomeni, da ne obstaja. Ponavadi se zgodi v trenutku močnih emocij, in pogosto ostali člani kanala osebo, ki je kanal zapustila v zasebnem pogovoru poskušajo prepričati, naj se vrne. Tudi bojkot ima za posledico poslabšanje kvalitete kanala in tako lahko povzroči propad kanala. Lahko pa se zgodi, da začasni odhod postane stalen, če posameznik najde boljše alternative.

Preživetje kibernetške združbe je odvisno od sposobnosti njenih članov, da skozi interakcijo ustvarijo medosebne odnose, preko katerih lahko sledijo svojim interesom. V primeru nezadovoljstva je v takšni združbi potrebno iskanje rešitve, kompromisov, zadostna občutljivost na »glas«. Le tako je namreč mogoče odvrniti posameznike od množičnega izhoda, ki pomeni smrt neke združbe.

### ***3.3. Od kibernetške združbe k skupnosti***

Do sedaj je bil v nalogi za skupino ljudi na kanalu uporabljan izraz kibernetška združba. Vendar pa je v razpravi o lojalnosti mogoče razbrati, da gre na IRCu včasih za več kot le sledenje lastnim interesom. Posamezniki v nekaterih kibernetških združbah pogosto ostanejo, ko bi bilo lažje oditi.

Vprašanje obstoja skupnosti na IRCu je že staro vprašanje. V tej nalogi je njen obstoj predpostavljen. Definicija, kaj skupnost je, namenoma ni postavljena. Izraz je tako "onesnažen" z različnimi definicijami, da bi bila še ena definicija izrazu le v škodo. Začasno torej opredelimo skupnost kot trenutek, ko posameznik to skupnost občuti. S tem definicijo prepustimo posamezniku samem.

Kot ugotavlja Simmel, posameznike k združevanju »spodbujajo interesi, ki bivajo v posamezniku. [...] Da bi zadovoljili te nagone in dosegli take namene, ustvarjamo številne forme družbenega življenja« (2000: 363). Ljudje imamo po Simmelu nagon po družabnosti. Ali gre v resnici za nagon ali pa je potreba po družabnosti priučena je



```

[22:16:03] <Keber> pozdrav
[22:16:07] <Odyn> cestitam!!!!!!!!!!
[22:16:09] <Keber> no saj neki..
[22:16:10] <stari_hek> CYMOM CONGRRRRRRAAAAAAAAAAAATTTTTTSSSSSS
[22:16:20] <CyberMoM> hvala folkci ;>
[22:16:24] <[gofljac]> moma: pridna! :*
[22:16:27] <Keber> se pridružujem staremu..
[22:16:28] <CyberMoM> hehehe
[22:16:31] <Keber> :)))))))))9
[22:16:35] <Keber> to pepca.....
[22:16:40] <Keber> zdej daš pa za rundo
[22:16:47] <Keber> ne morš pobegnt
[22:16:48] <stari_hek> se mal pa bos u 'nasih vrstah'
[22:16:50] <Keber> :)))
[22:16:52] <[OSIRIS]> :))))
[22:17:07] <[OSIRIS]> vrstah :)
[22:17:23] <stari_hek> yep, looking fro job :(
[22:17:28] <CyberMoM> hehe
[22:17:29] <stari_hek> for even
[22:17:40] CyberMoM offers cyber coca cola for everybody :>
[22:18:01] <Keber> koka kola..????.....jez hočm
pir..!!!!!!!
[22:18:11] stari_hek offers cyber thanks to celeb_mom
[22:18:17] <Keber> porka duš.....mrbit zgledam ku de bi rd
kokakolo piu?
[22:18:18] <Keber> :)))))))))9
[22:18:23] <CyberMoM> LMAO
[22:18:31] <CyberMoM> cocta! pijaca vas in nase mladosti
[22:18:36] <stari_hek> hm, Keber baby vzem kr dajo ;)
[22:18:38] <iJackowsk> Statistika kanala #trbovlje ->
http://mozart.uni-mb.si/~cybermom/ (auto-msg)
[22:18:45] <[OSIRIS]> :)
[22:18:46] <Keber> hehehe"

```

(IRC3)

Besedne igre o virtualni (kot navidezni) hrani ter pijači so za kibernetne skupnosti zelo pomemben in pogosto opažen element, ki daje udeležencem dodaten občutek povezanosti. Posamezniki predstavljajo svoje preference, svoj odnos do določene hrane, si jo delijo in ob tem uživajo. Ravno ta užitek kaže na to, da gre tu res za dogodek, ki je družaben v svojem bistvu: čista družabnost, kot bi temu rekel Simmel. Pijače, okoli katere v našem primeru poteka zelo dolga ter burna diskusija (ki se je nadaljevala z pogovorom o barvanju velikonočnih jajc), sploh ni in je torej njeno edino bistvo v tem, da postane vsebina okoli katere se gradi družabnost. Če torej pitje kave v fizičnem okolju pomeni nek družabni ritual, ki ima s kavo le malo skupnega (jo pa kljub temu potrebuje kot objekt okoli katerega se ritual dogaja), pa se skupno pitje virtualne kokakole ter virtualnega piva, (katerih sploh nikjer ni) kaže kot čista družabnost, ki s pijačo nima čisto nič skupnega.

»Runda« ob narejenem izpitu, ne bo nikoli popita, pa vendar vsi začutijo enak občutek, kot če bi bila resnična, saj tisto, kar je pomembno ni pijača v njenem

fizičnem smislu temveč njena funkcija znotraj skupnosti: pokazati na to, da se ostali veselijo z osebo, ki je naredila izpit, utrjevanje odnosov med udeleženci, šaljivo izkazovanje individualnosti posameznih članov, (Keber) in podobno.

### ***3.4. O mejah kibernetike skupnosti***

Pri obravnavi kibernetike skupnosti je potrebno ugotoviti naslednje: velikost skupnosti ne sovпада nujno z velikostjo združbe ampak je ponavadi manjša. Zajema le tiste posameznike, ki jo občutijo; a kljub temu ni omejena z dogajanjem na kanalu. Pomembno se je namreč zavedati, da isto kibernetiko združbo njeni člani različno percipirajo glede na svojo vpletenost, ta percepcija pa se spreminja celo pri isti osebi, glede na to, kaj v danem trenutku počne (Markham, 1998:87).

Tako kot lahko govorimo o skupnosti moža in žene, lahko tudi na IRCu govorimo o skupnosti, ki se razvije med dvema osebama v zasebni komunikaciji in ravno tako temelji na družabnosti. Tako je mogoče ugotoviti, da je skupnost podmnožica kibernetike združbe.

Če sem že pri pojmu združbe na IRCu predstavil analitični problem njene omejitve, pa je pri vprašanju skupnosti ta problem še večji. Občutek skupnosti na IRCu namreč lahko nastane v trenutku, ter prav tako v trenutku izgine. Isti pogovor lahko nekateri udeleženci kanala občutijo kot povezanost, drugi kot navadno nakladanje, tretji ga sploh ne berejo in se posvečajo zasebnim pogovorom.

Mogoče pa se je spraševati dalje. Člani kibernetike skupnosti so tisti, ki v nekem trenutku to skupnost čutijo. Vprašanje pa je, ali je nujno, da so v tistem trenutku sploh na kanalu. Tudi oni namreč lahko čutijo pripadnost tej skupnosti, se spominjajo prejšnjih srečanj, se veselijo prihodnjih. In zaradi tega občutka lahko čakajo, ko na kanalu ni nikogar, čakajo, da pridejo drugi in da se igra zopet začne.

Prav tako tudi člani neke skupnosti, ki so na kanalu lahko pogrešajo nekoga, ki ga v tistem trenutku ni, ga pričakujejo, govorijo o njem. Čutijo, da je kljub njegovi odsotnosti del skupnosti.

Tu se nakazuje neko protislovje, ki ga je potrebno razrešiti. Postavljena je bila teza, da je skupnost podmnožica kibernetike združbe. Nadaljnjo razmišljanje pa je pripeljalo

do zaključka, da so člani te skupnosti lahko tudi tisti, ki v nekem trenutku niso na kanalu. Zopet smo pri vprašanju časa. Skupnost je bila poprej opredeljena kot trenutek, v katerem posamezniki to skupnost čutijo. Vendar bi to pomenilo, da je skupnost zelo kratko časovno obdobje (na diagramu predstavljeno z točko), in da bi bila tako opredeljena za raziskovalca tako rekoč neulovljiva. Ni pa ta definicija popolnoma neuporabna, saj opredeljevanje o tem, ali v neki kibernetiski združbi skupnost obstaja ali ne, pripada njenim članom. Skupnost (karkoli to je) obstaja, ker jo čutijo njeni člani.

Opredelev, ki daje članom neke skupnosti to isto možnost, obenem pa omogoča tudi raziskovalcu, da ta fenomen razišče, mora torej presegati trenutek. Naj bo torej dokaz za obstoj skupnosti obdobje, v katerem je relativno veliko trenutkov, ko člani občutijo skupnost. Pri tem, kot je bilo že rečeno, ni nujno, da bi bili v tistem trenutku sploh na IRCu.

Za razliko od kibernetiskih skupnosti, pri skupnostih torej ni tako velikih težav z časovno diskontinuiteto. V nekem trenutku je lahko kanal prazen, skupnost pa kljub temu obstaja. In ravno njen obstoj (če se vrnemo na začetek razprave o skupnosti), ter zmožnost premoščanja časovne diskontinuitete omogoča preživetje kibernetiske združbe.

### ***3.5. Igranje vlog***

Pri ohranjanju kibernetiske skupnosti je pomembno tudi igranje vlog. Gre namreč za posebno obliko zabave, kjer se še posebej kaže inovativnost članov. Za analizo igranja vlog je zelo primerna Goffmanova terminologija iz dela »Presentation of Self in Everyday Life« (1959), kjer primerja interakcijo z gledališko igro. Tako vpelje pojme kot so: igra, nastop, vloga, oder, zakulisje, tim, publika.

Posamezniki, ki ima določene motive stopi pred publiko. V skladu s temi motivi z igranjem vlog poskuša publiko pripraviti do tega, da sprejme njegovo samopredstavitev<sup>22</sup>. Publika to igro sprejme, ali pa ne, pač v skladu s prepričljivostjo.

---

<sup>22</sup> Samopredstavitev je "proces vplivanja na vtise, ki jih imajo drugi ljudje o nas" (Ule, 1997: 214).



Seveda je možno, da publika vidi skozi masko, vendar se zaradi ohranjanja dobrih odnosov (kar je ponavadi v interesu gledalcev) delajo, da napak ne vidijo.

Kadar je govora o igranju vlog na IRCu, morda najprej pridejo na misel ekstremi: zabavne zgodbe iz časopisov o dolgih intimnih zvezah, v katerih je eden izmed udeležencev lagal o svoji starosti, spolu, izgledu. Vendar so to predvsem ekstremi. Vsakdanje dogajanje na IRCu pač ne pride v časopise, zato se ljudem, ki se še niso srečali z IRC komunikacijo morda zdi, da so takšni dogodki običajni. Baym (1998: 55) ugotavlja, da si veliko, morda celo večina ljudi, na internetu ustvari identiteto, ki je konsistentna z identiteto, ki jo imajo, ko niso na internetu.

Možnost igranja vloge neke osebe, ki je zelo različna od realnosti sicer obstaja. Potrebno se je namreč zavedati, da ima posameznik na IRCu več kontrole nad "uhajanjem informacij" kot pri komunikaciji, pri kateri se udeleženca vidita oziroma slišita. Izgled, nezavedne kretnje, barva glasu; vse to lahko naredi igro publiki neprepričljivo. Na IRCu udeleženec ne oddaja tovrstnih informacij; drugi lahko ugotovijo bolj ali manj le to, kar je mogoče razbrati iz njegovih sporočil. Do določene mere se je namreč mogoče opreti tudi na alternativne vire informacij.

Med postavkami, ki jih zahteva IRC odjemalec je tudi vprašanje po pravem imenu (»real name«). Pod to postavko je mogoče vpisati karkoli. Nekateri uporabniki, predvsem začetniki, tu napišejo svoje pravo ime (in/ali priimek). Z ukazom /whois je torej mogoče iz tega razbrati oba podatka: ime, ter da je oseba verjetno začetnik na IRCu. Podatek je lahko tudi lažen, vendar pa ponavadi lahko služi kot določena informacija, na katero se je mogoče opreti. Pripomniti pa je potrebno, da je ta informacija dostopna le redko.

Veliko bolj pogost način pridobivanja dodatnih informacij pa je spraševanje drugih, ki to osebo morda že poznajo. Posebno na majhnih, bolj zaprtih kanali, prihod neke nove osebe vzbudi zanimanje, in ponavadi člani kibernetске združbe v krogu zasebnih pogovorov, iščejo nekoga, ki to osebo pozna. Če uporabimo Goffmanovo terminologijo, bi lahko v tem primeru govorili o zasebnih pogovorih kot o zakulisju.

Pogosto pa je igranje vlog tudi v funkciji igre kot take. S tem ne mislim le na igranje fantazijskih vlog v obliki, kot se kaže pri MUDih, kjer gre za pravo igranje vlog (»roleplaying«), za življenje v nek karakter in igranje v njem. Gre za veliko bolj sproščeno igranje vlog, pri kateri igralec skladno s situacijo zasede neko vlogo,

publika pa se nanjo aktivno odziva. Ponavadi zgledu prvega sledijo drugi in zavzamejo svoje vloge, ki vlogo prvega dopolnjujejo v njegovi igri, ta igra pa se razvija spontano skozi aktivno igranje vseh udeležencev. Tako se vloge lahko hitro spreminjajo, pač skladno z potrebami igre ter trenutnim navdihom. Končni rezultat je igra, ki po svoji formi še najbolj spominja na jazz band, kjer improvizacija vsakega pripomore k nastajanju glasbe, ki je prijetna za uho. Tovrstne vloge se skozi čas morda stabilizirajo – igralci, ki so tako hkrati svoje lastno občinstvo pričakujejo, kaj bo v skladu s svojo običajno vlogo naredil vsak izmed njih, obenem pa je vsako dejanje vsakokrat enkratno in zato sveže. Poleg tega včasih pride do zmešnjave, ta pa je lahko izhodišče za novo igro. Včasih postane igra tako živa, da igralci začnejo menjati svoje vzdevke, in igrajo vloge pri katerih poskušajo drug drugega preigrati na čimbolj zabaven način. Situacija še najbolj spominja na dvoboje čarovnikov kot jih najdemo v pravljičah (glej primer: Preussler, 1979: 149-151; Tomažič, 1990: 26-28), namenjena pa je predvsem zabavi. Še enkrat je dobro omeniti, da je igra bolj pogosta, in da je spreminjanje vzdevkov le občasno. Raziskovalca torej naslednji primer ne bi smel premotiti, da bi zaradi njega spregledal manj očitne primere igranja vlog. Primer služi predvsem kot predstavitev takšnega dogajanja v njegovi najčistejši obliki.

```
[01:45:24] <Lukna> hudu
[01:45:28] <Lukna> me je mnil
[01:45:29] <Lukna> no
[01:45:33] <Lukna> dosegel ste svoje
[01:45:34] <teglc> nagraužn ste
[01:45:41] <JackR> lahk jo pa v zemlo das pa pojes:>
[01:45:44] [Odyn] teglc: ti si taprva not skocila :o))
[01:45:47] [Odyn] Jack: zemlo?
[01:45:51] *** Lukna is now known as podstavek
[01:46:01] * teglc se postavi na podstavek
[01:46:05] <podstavek> hudu
[01:46:06] <podstavek> ne
[01:46:10] [Odyn] lol
[01:46:17] *** Maitreya is now known as Cvetka
[01:46:17] *** podstavek is now known as radirka
[01:46:21] * JackR se usede na podstavk
[01:46:23] * Cvetka zleze u teglc
[01:46:29] * JackR prezveci radirko
[01:46:37] <radirka> fuck u
[01:46:59] * JackR poradira z radirko:)
[01:47:14] * JackR razbije teglc in vrze cvetko v smeti
[01:47:22] * Cvetka ga ugrizne
[01:47:28] <Cvetka> ocitno prej ni bral
[01:47:39] *** Odyn is now known as pajek
[01:47:46] <Were|Wolf> zgleda da res ne
[01:47:48] * JackR uzame skarje in obreze cvetko
[01:47:50] <Cvetka> JAMI!!!!
[01:47:58] * Cvetka zacne loviti pajka
[01:48:05] <Were|Wolf> hehe
[01:48:18] [pajek] ups :)
```

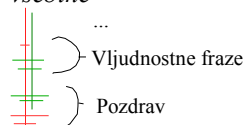
```
[01:48:25] * pajek se skrije pod teglc
[01:48:36] <_GNR> ldje...
[01:48:40] * Cvetka ga zagrabi za ta -o taco
[01:48:40] <_GNR> pičim jst
```

(IRC4)

Opozoriti je potrebno še na neko posebnost komuniciranja v IRC okolju. Večnost, fenomen, ki ga je mogoče razbrati iz diagrama prostorsko časovnih poti, tu dobi svojo vsebino. Prisotnost na večih kanalih ter v večih zasebnih pogovorih hkrati se tu preslika v možnost hkratne prisotnosti na odru ter v zakulisju. Tako se lahko tim v zakulisju med samo igro dogovarja o poteku igre ter delitvi vlog, v istem času pa ta igra poteka na odru. Zakulisje je publiki, oziroma delu publike, lahko popolnoma nedostopno, in zanj ne vedo. Vendar pa njegov obstoj in možnost uporabe lahko bistveno pripomorejo k prepričljivosti igre. V zakulisju se torej improvizacija lahko z dogovorom usmeri v bolj predvidljivo smer, izdelava se okvirni scenarij. Tako igra postane veliko bolj usklajena ter namenska (pri čemer je namen lahko še vedno predvsem zabava).

Ugotoviti je mogoče, da se zakulisje vzpostavi v zasebnih pogovorih, kjer se ponavadi dogovarjata le dve osebi, ali pa na posebnem, za to ustvarjenem kanalu. Predstavljen končni diagram (diagram 2.4) nam omogoča vizualizacijo tega. Ne omogoča pa obratnega pristopa: iz že narejenega diagrama tako ni mogoče ugotoviti, ali gre pri večnitnosti v različnih prostorih vsebinsko za zakulisje, ali pa za povsem ločene teme. Predvsem pri zasebnih pogovorih se v veliki večini primerov udeleženci v interakciji pogovarjata o stvareh, ki so lahko vsebinsko ločene od dogajanja na kanalu. Tudi če gre za isto temo, pa to še ne pomeni, da gre za dogovarjanje. Pri vzpostavitvi kanala za krajše časovno obdobje (nekaj minut) je mogoče z večjo verjetnostjo predvidevati, da gre za zakulisje, saj bi sicer osnovni kanal zadostoval. Vendar pa se je mogoče o tem prepričati le skozi poznavanje vsebine pogovorov, medtem ko diagram ne omogoča vpogleda v to. Ena izmed možnih razširitev diagrama, ki bi omogočala tudi vpogled v vsebino bi bili raziskovalčevi dopisi, o katerih temah se v določenem časovnem obdobju pogovarjajo udeleženci kanala oz. zasebnega pogovora.

Diagram 3.2 - Dopis vsebine



S to razširitvijo diagram končno dobi tudi možnost predstavitve vsebine. Raziskovalec lahko brez večjih težav opisuje dogajanje na kanalih, v zasebnih pogovorih do katerih ima dostop.

## 4. Sklep

IRC si je mogoče zamišljati kot prostor, ki pa obstaja le skozi delovanje ljudi, ki se povezujejo v kibernetске združbe. Ta prostor se razlikuje od fizičnega prostora, v njem izginejo nekatere fizične omejitve. Kibernetски prostori zahtevajo nove pristope tako v načinu mišljenja, kot tudi v raziskovanju. Kot pomoč pri tem razvijem diagram, ki omogoča vizualizacijo časovno prostorskih poti posameznika na IRCu.

Kot ugotavljam v nadaljevanju, kibernetске združbe nastajajo zaradi posameznikov, ki na njih poskušajo zadovoljevati svoje potrebe. Kadar jim to ne uspe, se lahko odločijo za izražanje nezadovoljstva, ali pa za izhod iz kanala.

Na koncu se dotaknem problema kibernetских skupnosti, ki se razvijejo skozi medsebojne odnose med člani, kažejo pa se kot občutek pripadnosti. Obstoj kibernetске skupnosti v neki kibernetски združbi ni samoumeven, vendar pa pripomore k možnosti dolgoročnega obstoja takšne združbe. K zadovoljevanju potrebe po zabavi pomembno pripomore tudi igranje vlog, ki je posebna oblika igre, in je v okolju omrežja IRC še posebej opazna.

Pričujoča razprava vključuje precej metodoloških napotkov. Tako se priporoča opazovanje z udeležbo kot sestavni del raziskave, saj le ta omogoča zadosten vpogled v dogajanje v združbah na IRCu. To priporočilo izhaja iz dejstva, da sem tudi sam uporabil to metodo za pridobivanje vpogleda v dogajanje. Raziskovanje, na osnovi katerega je nastal ta tekst, je bilo nesistematično in dolgotrajno. Brez večjih premorov je trajalo okoli 7 let. Študij sociologije je trajal 5 let. Zorni kot, iz katerega sem torej izhajal, je torej zorni kot »nativnega antropologa«. Član IRC združb ter skupnosti sem bil že 2 leti prej, kot pa se je začel moj sociološki trening. Teorija je odgovarjala na vprašanja, ter postavljala nova. Glavni vprašanja pa sta bili vedno: kako si zamišljati IRC, ter zakaj se v IRC združbah dogajajo stvari, kot se dogajajo. V tej nalogi sem predvsem poskusil najti odgovor na ti vprašanja.

Seveda je vseskozi obstajal problem pristranskosti, možnost, da bi dogajanje na IRCu idealiziral. V nalogi je predstavljenih zelo veliko hipotez: stavkov, ki se začnejo z "verjetno...". To torej niso zaključki pridobljeni z znanstvenimi metodami, temveč predvsem hipoteze pridobljene na osnovi (sicer nesistematičnih) opazovanj, in kot takšne jih je potrebno tudi obravnavati.

Mogoče je, da je zaradi moje lastne vpletenosti kakšna tema predstavljena kot preveč ali premalo pomembna, in da je torej zelo redek dogodek tako posplošen, da izgleda, da se dogaja vseskozi. Ker vem, da ta nevarnost obstaja, sem se pri nastajanju naloge vseskozi trudil, da do tega ne bi prihajalo.

IRC je popularna internetna storitev, in prisotnost na njem je marsikomu postala del vsakdana. Zato je pomembno, da se družbene vede, predvsem pa sociologija, kljub težavnosti vpogleda v ta fenomen, raziskovanja ne izogiba, temveč z pravo mero previdnosti vstopi v to raziskovalno področje. Potreba po učenju uporabe tehnologije, relativno neraziskano področje, odsotnost jasnih definicij ter konceptov, slaba prilagojenost metod raziskovanja, težave pri operacionalizaciji - vse to se morda raziskovalcu zdi zastrašujoče. Vendar je področje dovolj pomembno in ravno zaradi svoje neraziskanosti tudi zanimivo.

Cilj te naloge je bil vseskozi pomagati raziskovalcu, ki bi se želel spoprijeti z izzivom raziskovanja IRC omrežij. Pomagati z razvojem konceptov, ki do sedaj na eksplicitni ravni niso bili povezani s tem področjem. IRC kot prostor je na primer vseskozi subtilna predpostavka, o kateri se morda kdaj sprašuje, do sedaj pa ni bila podrobno raziskana. Podobno je z ekonomskimi teorijami. Zaradi "neracionalnosti" klepeta na internetu se zdi, da te teorije niso primerne. Analiza nastanka ter obstoja kibernetских združb kaže, da temu ni tako. S tem je bil dosežen še en cilj te naloge: dokazati, da se družboslovje, posebej pri vstopanju na novo področje, ne sme zapirati pred idejami ter spoznanji iz drugih ved ter znanstvenih disciplin.

## 5. Seznam literature:

Batty, Michael, Miller Harvey J.(2000): "Representing and visualising Physical, Virtual and Hybrid Information Spaces".

<http://www.geog.utah.edu/%7Ehmilller/papers/batty&milller.pdf>.

Baym, Nancy (1998): »The Emergence of On-line Community« v »Jones, Steven G. (ur) »Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Communication«. Sage Publications, Thousand Oaks London New Delhi. str 1-34.

Chandler, Daniel (1994): »Why do People Watch Television?«.

<http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/usegrat.html>.

Donath, Karahalios, Viegas (2000): "Visualising Conversations".

<http://persona.www.media.mit.edu/papers/VisualizeConv.pdf>.

Fernback, Jan (1999): "There Is a There There: Notes Toward a Definition of Cybercommunity" v Jones, Steven G. "Doing Internet Research: Critical Issues and Methods for Examining the Net", str 203-220.

Gofman, Erving (1990, 1959): "The Presentation of Self in Everyday Life". Penguin books, London.

Hirschman, Albert O. (1970): "Exit, Voice and Loyalty: Responses to Decline in Firms, Organizations and States". Harward University Press, Cambridge, Massachusetts and London, England.

Hedley in drugi (1999): "Hagerstrand Revisited: Interactive Space-Time Visualisations of Complex Spacial Data". »Informatica«, 13 (1999), str. 155-168.

IRC1: channel log for #freecybermom at 22.3.2003 22:13:54

IRC2: channel log for #freecybermom at 10.2.2003

IRC3: channel log for #trbovlje at 4.11.2001

IRC4: channel log for #freecybermom at 3.6.2003

Miller, J. Harvey (2002): "What about people in geographic information science?". Presentation at ACTOR2002 (action-oriented approaches in geographic information science), Lucerne Inn, Holden, Maine, USA, November 2-4 2002.

[http://www.geog.utah.edu/%7Ehmilller/papers/what\\_about\\_people.pdf](http://www.geog.utah.edu/%7Ehmilller/papers/what_about_people.pdf)

Markham N. Anette (1998): »Life Online: Researching Real Experience in Virtual Space«. Altamira Press.

Meyrowitz, Joshua (2002: »Media and Behaviour – a Missing Link«. V: McQuail, Denis (ur) »McQuail's Reader in Mass Communication Theory«. Sage Publications, London Thousand Oaks New Delhi.

Oblak, Tanja (2000): »Mitske podobe o "življenju na mreži": od poljubnih identitet do izgubljenih skupnosti v kibernetnem prostoru«. Teorija in praksa, 37, 6, str. 1052 – 1068.

Preussler, Otfried (1979): "Krabat 1. 2.". Mladinska knjiga, Ljubljana.

Rintel, E. S., Pittam, J. (1997). "Strangers in a strange land: Interaction management on Internet Relay Chat". Human Communication Research, 23, str. 507 - 534.

Simmel, Georg (2000): "Zbrani spisi o kulturi". Studia Huimanitatis, Ljubljana.

SSKJ (1991): "Slovar slovenskega knjižnega jezika: peta knjiga T-Ž dodatki A-Š. SAZU, Ljubljana.

Tomažič, Jože (1990): "Pohorske pravljice". Mohorjeva družba, Celje.



Trček, Franc (2003): »Problem informacijske (ne)dostopnosti». Zbirka kiber 1, Center za prostorsko sociologijo, FDV, Ljubljana.

Voiskounsky, Aleksander E. (1999): »Internet: Culture, Diversity and Unification«. V: »The Public«. 6, 4, str 53-66.

Web1: <http://www.cis.ohio-state.edu/cgi-bin/rfc/rfc1459.html>.

Web2: <http://www.ris.org/splet/freq/osnova.htm>

Web3: <http://www.csiss.org/classics/content/29>

Web4: <http://www2.arnes.si/~akadun/freecybermom.html>.