

Sveučilište u Zagrebu

Filozofski fakultet

Odsjek za sociologiju

Diplomski rad:

**Socijalni odnosi u kibernetičkom prostoru: identitet i  
samopredstavljanje u računalno posredovanoj komunikaciji**

Kandidatkinja:

Mirjana Komerički

Mentor:

Dr.sc. Krunoslav Nikodem, doc

Zagreb, ožujak 2011.

# Sadržaj

1. Uvod.....	2
2. Društvo kasnog moderniteta i pitanje identiteta .....	4
2.1 Teorije i određenja suvremenog društva .....	5
2.2 Shvaćanja identiteta i kriza identiteta u društvu kasnog moderniteta .....	9
3. Internet kao medij .....	13
3.1. Nastanak Interneta.....	14
3.2. Karakteristike Interneta .....	15
4. Identitet u kibernetičkom prostoru.....	18
4.1 Prvotni teoretičari identiteta u kibernetičkom prostoru: fleksibilni i fragmentirani identiteti.....	18
4.2 Identitet u HTML jeziku.....	24
4.3. Profili kao prezentacije identiteta.....	27
4.4. Samopredstavljanje u kibernetičkom prostoru .....	31
5. Rasprava.....	37
6. Zaključak.....	47
Literatura .....	51
Sažetak .....	53
Summary .....	54

## 1. Uvod

Kada su 60-ih godina 20. stoljeća američki znanstvenici osmislili način kako umrežiti računala, vjerojatno nisu mogli niti zamisliti da će se njihova ideja u manje od pola stoljeća razviti u današnju mrežu svih mreža, Internet. Pristup mreži svih mreža, barem u zapadnim zemljama svijeta, postao je dio svakodnevnog života većine ljudi. Internet i kibernetički prostor koji je na njemu nastao unijeli su mnoge promjene kako u društvo tako i u život pojedinaca. Razvoj Interneta ostavio je traga na ekonomskoj, političkoj i kulturnoj sferi društva. On je doprinio razvoju i širenju tržišta rada, olakšao organizaciju i omogućio većem broju ljudi da svoj posao obavljaju izvan radnog mjesta. Isto tako omogućio je brži protok informacija te lakši i brži pristup traženim informacijama. Budući da nitko ne kontrolira interakciju na Internetu, omogućena je sloboda govora kakva nije postojala u prethodnim medijima. Mogućnost izražavanja mišljenja, odnosno sloboda govora, koju je Internet omogućio doprinijela je, prema nekim autorima, i razbijanju postojećih oblika moći. Sve navedene promjene odnose se na stvarni svijet, no razvoj Interneta otvorio je i novi kibernetički prostor koji je tek trebalo izgraditi i unutar kojeg ljudi također mogu djelovati, stupati u međusobne interakcije i udruživati se. Taj fenomen popraćen je brojnim znanstvenim radovima koji su pokušali opisati i objasniti prirodu interakcije i društvenih odnosa unutar granica kibernetičkog prostora. Uz teme interakcije i društvenih odnosa pojavljuje se i pitanje identiteta u kibernetičkom prostoru.

Identitet su istraživali mnogi znanstvenici iz raznih grana znanosti. Ta problematika zaokuplja kako sociologe i psihologe tako i antropologe i filozofe. Mi ćemo se u radu oslanjati na sociološko poimanje i definiranje identiteta koje identitet objašnjava kao rezultat socijalizacije. Društvo ima veliku ulogu u identitetu pojedinaca, a to se možda i najbolje vidi u različitim poimanjima identiteta kroz povijest, budući da su razlike u poimanju povezane s promjenama u društvu. Dok je u tradicionalnim društvima identitet bio određen rođenjem i stabilan, u modernim se, kao i u suvremenim, društvima shvaćanje identiteta u potpunosti promijenilo. Budući da su se promijene u društvu odrazile na način na koji se ljudi identificiraju i na teorije identiteta, logično je da su se pojavile i nove teorije identiteta pojedinca koji su postali članovi društva nastalog u kibernetičkom prostoru.

U ovom radu najprije ćemo pokušati opisati složeni fenomen suvremenog društva u sklopu kojeg su se Internet i kibernetički prostor razvili. Osvrnuti ćemo se i na suvremena gledišta na fenomen identiteta i na koji način se shvaćanje identiteta promijenilo zahvaljujući promjenama koje su nastupile u društvu sredinom 20. stoljeća. Također, prikazati ćemo nastanak i razvoj današnje mreže svih mreža. Cilj rada je pokazati kako su razvoj i promjene u kibernetičkom prostoru utjecale na način izgradnje virtualnog identiteta i kako se to odrazilo na međusobne odnose pojedinaca u njemu.

Kako bi to pokazali, osvrnuti ćemo se na prvotne teoretičare kibernetičkog prostora te način na koji su oni definirali identitet. Njihovo shvaćanje identiteta usko je povezano sa shvaćanjem samog kibernetičkog prostora. Kibernetički prostor je za njih predstavljao svojevrsni socijalni laboratorij, budući da je omogućio uvid u ljudsku interakciju u novom, nepoznatom okruženju. Isto tako su ga smatrali prostorom odijeljenim od realnog, stvarnog svijeta. Zahvaljujući tome, mogućnosti za izgradnju identiteta, potpomognute anonimnošću, kao i poigravanje s identitetom nije bilo ničime ograničeno. Kibernetički je prostor za njih predstavljao mjesto na koje norme i vrijednosti stvarnog svijeta nisu primjenjive. Sukladno tome, nije bilo niti ograničenja pri izgradnji virtualnog identiteta.

Nakon toga ukazati ćemo na promjene koje su nastupile razvojem HTML programskog jezika i pojavom WWW sustava te na koji način je to utjecalo i na interakciju ljudi i na shvaćanje i izgradnju virtualnog identiteta. Također ćemo obratiti posebnu pozornost na trenutno vrlo popularan fenomen društvenih mreža i pokazati na koji su način one unijele dodatne mogućnosti u interakciju pojedinaca u kibernetičkom prostoru. Kako bi lakše shvatili i objasnili razlike u izgradnji identiteta u različitim etapama razvoja kibernetičkog prostora i na različitim tipovima interakcije unutar njega, identitet ćemo sagledati i u kontekstu Goffmanove teorije samopredstavljanja.

## 2. Društvo kasnog moderniteta i pitanje identiteta

Kako bi što bolje shvatili pitanje identiteta i socijalnih uloga u kibernetičkom prostoru, potrebno je najprije sagledati širi okvir, odnosno pogledati odnos kibernetičkog prostora i stvarnog svijeta. Nezaobilazan element je suvremeno društvo, budući da ono povezuje kibernetički prostor i stvarni svijet. Prva prepreka na koju nailazimo je samo određenje suvremenog društva. Trenutno postoji nekoliko termina koji se pripisuju suvremenom društvu. U literaturi najčešće nalazimo pojmove društva kasnog moderniteta, postmodernog društva ili informacijskog društva. Oni s jedne strane jesu sinonimi, utoliko što se koriste da bi se opisala jedna pojava (društvo<sup>1</sup>), no s druge strane ti termini nisu sinonimi, budući da imaju različito značenje, odnosno različito shvaćanje suvremenog društva. Ono što im je zajedničko jest odmak od shvaćanja društva kao modernog. Drugim riječima, sva navedena shvaćanja društva naglašavaju važnost promjena koje su nastale u drugoj polovici 20. stoljeća i tako označile početak novog razdoblja u društvu. Shvaćanja i interpretacije promjena koje su nastale u društvu su različite te su upravo te razlike u shvaćanju i interpretaciji rezultirale nastankom različitih teorija suvremenog društva.

Nastanak društva kasnog moderniteta ili postmodernog ne bi bio moguć bez sveobuhvatnih promjena koje se u literaturi nazivaju procesom modernizacije. Modernizaciju u najširem smislu možemo shvatiti kao postepeni prelazak društva iz tradicionalnog ka modernom. Kalanj (2008) modernizaciju definira kao proces kojem su svojstvene iznutra rastuće, nerevolucionarne promjene. Slijedeći Alexaneda, modernizaciju možemo definirati kao „uspješan način da tradicionalna društva steknu sposobnost adaptacije, da izvedu ekonomski uzlet u smjeru industrijalizacije, demokratizacije, sekularizacije i obrazovnog ovladavanja znanjem“ (navedeno u Kalanj, 2008:97). Smelser pak razlaže utjecaje procesa modernizacije na pojedina područja. On tvrdi da je modernizacija u političkom području dovela do ukidanja plemenskog i uvođenja demokratskog načina vladanja, u obiteljskom životu je došlo do slabljenja uloga srodničkih veza, dok se u području stratifikacije naglašava mobilnost pojedinaca te se veći naglasak stavlja na postignuti, nego na pripisani status (Kalanj, 2008). Sve

---

<sup>1</sup> Treba imati na umu da se navedeni termini uglavnom vežu uz zapadna, razvijena društva

navedene promjene karakteristične su za moderna društva u kojima prevladava razum, individualizam, kapitalizam i parlamentarni sustav. Ove karakteristike nalazimo i u suvremenim društvima, odnosno društvima kasnog moderniteta, postmodernim, ili informacijskim društvima. U čemu je onda razlika i koji je kriterij za razdvajanje ovih epoha? Navesti ćemo nekoliko autora koji su u svojim djelima pokušali sistematizirati i objasniti pojavu i učinke promjena koje su oblikovale suvremeno društvo.

## **2.1 Teorije i određenja suvremenog društva**

Frank Webster u svojoj je knjizi ukazao na područja u kojima se promjene najviše očituju te na taj način pokušao odrediti je li moderno društvo zakoračilo u novi period, period informacijskog društva. On govori o promjenama u tehnološkom, ekonomskom, radnom, spacijalnom i kulturnom području. Krenuo je od teze da je tehnologija glavni akter razvoja i njegov pokretač, dok se istovremeno zanemaruje čitav niz drugih procesa izvan domene tehnološkog razvoja. Promjene u tehnološkom sektoru očituju se u tome što se upotreba informacijske tehnologije raširila na gotovo sve sfere društva. Informacijske tehnologije koriste se u bankama, osobnim računalima, automobilima, kućnim aparatima pa čak i dječjim igračkama (Webster, 1995). U sferi ekonomije promjene se najviše očituju u tome što se povećava udio ekonomije znanja u odnosu na ekonomiju dobara. Tu tvrdnju Webster ilustrira podatkom da preko 46% američkog BDP-a dolazi iz informacijskog sektora. Ostaje pitanje je li to dovoljno velik postotak da ga označimo presudnim, odnosno prekretnicom u ekonomskom razvoju? Promjene u ekonomskoj sferi odrazile su se i na strukturu rada. Znatno se uvećao udio poslova iz informacijskog sektora, što je dovelo do smanjenja potražnje za manualnim radom. Pojava informacijskih mreža utjecala je i na poimanje vremena i prostora. Kako Webster (1995) navodi, informacijske mreže spojile su globalno i lokalno, a brzina protoka informacija sažela je vrijeme i prostor. Sve navedene promjene ostavile su trag i na kulturnom životu ljudi. Glavna promjena u kulturnom životu, koju autor primjećuje, jest ta da se danas pojedinci susreću sa sve većim i većim brojem informacija, poglavito zahvaljujući razvoju masovnih medija. Simboli i znakovi danas dolaze sa svih strana svijeta i različitih kultura. Oni, ovisno o kontekstu, mijenjaju svoja primarna značenja i na taj način gube svoju ulogu označitelja. Ljudi koriste takve simbole kako bi konstruirali svoj identitet, iako su i sami svjesni njihove ispraznosti (Webster, 1995). Moramo naglasiti da Webster nije sklon suvremeno društvo nazivati informacijskim,

budući da ostaje upitno jesu li rezultati navedenih promjena doista označili početak informacijskog ili samo daljnji razvoj modernog društva.

Zasigurno jedan od najpoznatijih teoretičara modernog društva, Anthony Giddens, suvremeno društvo naziva društvom kasnog moderniteta. Za razliku od Webstera koji je opisivao promjene u određenim područjima ljudske djelatnosti, Giddens je promjene proučavao na nešto općenitijoj razini. On je u svojoj teoriji, osim na institucionalne promjene, obratio pažnju i na to kako su se promjene u društvu odrazile na svakodnevni život pojedinaca. On smatra da je moderno društvo nastalo u Europi padom feudalizma, a u 20. stoljeću se taj način uređenja društva proširio i na ostatak svijeta. Glavnim osima modernih društva on smatra industriju, odnosno korištenje radne snage za proizvodnju dobara, potom kapitalizam te sisteme nadziranja koji mogu biti direktni ili indirektni, no cilj im je održavanje i koordinacija socijalnih aktivnosti (Giddens, 1991). Uz ove glavne osi modernog društva, u društvu kasnog moderniteta nalazimo još nekoliko bitnih karakteristika.

Jednu od glavnih karakteristika i sastavnih elemenata društva kasnog moderniteta čine masovni mediji. Giddens smatra da masovni mediji donekle i kreiraju realnost, ali im ne pridaje toliku važnost kao, primjerice, Baudrillard koji smatra da oni stvaraju autonomni svijet hiperrealnosti. Zahvaljujući medijima, pojedinac prima istovremeno informacije iz cijelog svijeta. Oni u svakodnevni život pojedinaca ulijevaju slike događaja s drugog kraja svijeta, slike i informacije o njemu stranim zajednicama i kulturama te na taj način zamagljuju razlike između globalnog i lokalnog. Druga karakteristika društva kasnog moderniteta je njegov dinamizam i brzina promjena. Prvi element tog dinamizma je odvajanje prostora i vremena. U predmodernim društvima prostor i vrijeme bili su spojeni mjestom u kojem se događaj odvijao. Zahvaljujući povećanim mogućnostima upravljanja prostorom i vremenom, današnje organizacije mogu usklađivati veliki broj ljudi koji ne moraju nužno biti na istom mjestu, odnosno ljudske akcije mogu biti usklađene, a da ih pri tome ne spaja mjesto. Drugi element dinamizma je odvajanje socijalnih institucija od lokalnih konteksta. Zahvaljujući tome interakcija se odvaja od specifičnosti nekog mjesta. Primjer toga su razne državne institucije koje su nadležne i rukovode regijama u kojima se ne nalaze. Posljednji, ali možda najvažniji, element dinamizma je refleksivnost koja podrazumijeva kritičko promišljanje socijalnih aktivnosti i stečenih znanja. Institucije, kao i pojedinci, na

temelju stečenog znanja i novih uvida u vlastito djelovanje mogu prilagoditi svoje djelovanje i djelovati na same sebe, što ih razlikuje od tradicionalnih institucija. Naravno da su ove promjene utjecale i na privatni, svakodnevni život pojedinaca i njihovo poimanje sebe. Ovdje bi svakako htjeli naglasiti Giddensov zaključak da se u društvu kasnog moderniteta razbijaju zaštitni okviri malih zajednica i tradicije te se zamjenjuju većim i impersonalnim organizacijama (Giddens, 1991). To pojedincima otvara mogućnost izbora koja je prisutna u gotovo svim aspektima ljudskog djelovanja. Danas pojedinac ima više slobode u izboru karijere, bračnog partnera i drugih elemenata pomoću kojih se identificira. Istovremeno u društvu kasnog moderniteta nalazimo rasprostranjeni skepticizam u sigurnost ljudskog napretka te pojavu novih rizika i opasnosti.

Mike Featherstone u knjizi *Consumer culture and postmodernism* daje svoje viđenje razlike modernog i postmodernog društva. Budući da je modernizam donio progresivne promjene u ekonomskom, tehnološkom i kulturnom području, što je dovelo do rascvjeta suvremene kapitalističko-industrijske države, logično je da je i postmodernizam trebao donijeti epohalnu promjenu ili raskid s modernizmom koji uključuje nastanak novog socijalnog poretka s vlastitim principima organizacije (Featherstone, 2007). Modernizacija je imala vlastiti cilj, vlastiti manifest. Ona je predstavljala raskid s tradicijom, početak novog modernog društva koje će biti građeno prema novim načelima i pravilima. Za razliku od njega postmoderno društvo je pluralističko te su u njemu sveobuhvatne promjene, kakve je donio modernizam, gotovo nemoguće. Postmoderno društvo otvoreno je za nove ideje, pluralističko, fleksibilno i dinamično, a upravo te njegove karakteristike onemogućavaju promjenama da zahvate sve dijelove društva. Iz toga se može zaključiti da postmoderno društvo nalazi u permanentnom procesu ponovnog osmišljavanja i stvaranja (Lane, 2000).

Teorijske rasprave o pomaku, odnosno promjeni koja nas je uvela u postmoderno društvo nalazimo u tekstovima Baudrillarda i Lyotarda. Oba navedena autora smatraju da je društvo zakoračilo u post-industrijsku fazu, a s time je nastupilo doba postmodernog društva. Baudrillard naglašava sve veću ulogu novih oblika tehnologije i informacija u pomaku od produktivnih k reproduktivnim društvenim poredcima. Reproductivne društvene poretke karakterizira orijentacija na simulacije te je zbog toga granica između stvarnog i kopije ili simulacije sve tanja (Featherstone, 2007). Lyotard



smatra da su nestale „velike priče“, odnosno da su povijest i društvo izgubili svoje značenje, svoj smisao. Velike su priče zamijenjene pluralizmom, a univerzalizam je zamijenjen lokalizmom. Zanimljivo je da je i sam Lyotard ponekad postmoderno doba svrstavao u moderno i smatrao ga dijelom modernog. On je isto tako postmodernizam opisivao kao stanje uma, a ne zasebni period u ljudskom društvu (Featherstone, 2007). Općenito je problematično odrediti početak postmodernizma, ukoliko smo ga shvaćamo kao zaseban period. Većinom se u literaturi kao njegov početak navodi sredina 20. stoljeća. Nešto preciznije određenje vezuje se uz početak Vijetnamskog rata, budući da je to doba velikih društvenih pokreta, doba smanjenog povjerenja u autoritet i tehnologiju te doba jačanja televizije (Lane, 2000). Sve te promjene nisu zanemarive, no ostaje pitanje jesu li kvalitativno i kvantitativno dovoljne da ih označimo kao početak novog perioda u društvu? Koliko i kakvih promjena je potrebno da možemo odrediti kraj, odnosno početak nove epohe? Ili je pak u pitanju faza promjene koja će nas tek uvesti u postmoderno društvo? Ne smijemo zanemariti ni činjenicu da i postmodernistički autori nisu skloni društvu nazivati postmodernim, budući da bi to opet podrazumijevalo veliku priču koja je po njihovom mišljenju nestala. Dodatnu konfuziju u terminologiju unosi Moraru koji tvrdi da je postmoderno doba zapravo isto što i doba kasnog moderniteta (Moraru, 2001).

Mi ćemo u našem radu prihvatiti određenje suvremenog društva kao društva kasnog moderniteta. Mišljenja smo da je možda prerano društvo odrediti kao postmoderno ili informacijsko. Promjena iz tradicionalnog u moderno društvo bila je vrlo intenzivna i sveobuhvatna, te nije bilo sumnje da se zakoračilo u novo razdoblje ljudskog društva. Smatramo da još uvijek nismo napustili to razdoblje, iako razlike među kulturama jasno ukazuju na heterogenost modernog doba. Zbog toga nam se termin kasnog moderniteta čini najprihvatljivijim, jer ukazuje na odmak od prvotnog oblika modernizma, no i na sličnosti s njime. Možda je i najbolje trenutno razdoblje shvatiti kao prijelazno. Giddens, citirajući skupinu autora, daje vrlo dobru sliku suvremenog društva. On navodi da se „naš svijet ponovno stvara. Masovna proizvodnja, masovni potrošači, veliki grad, država Velikog brata, širenje kućanstava i nacionalna država propadaju: fleksibilnost, raznolikost, diferencijacija, mobilnost, komunikacija, decentralizacija i internacionalizacija su u usponu. U tom se procesu transformiraju naši identiteti, pojam nas samih, naša subjektivnost. Nalazimo se u razdoblju tranzicije prema jednom novom

razdoblju“ (Giddens, 2007:674). Upravo ovaj citat ukazuje na jedan od čestih problema suvremenog društva, a to je problem identiteta. Identitet, kao i brojne druge pojave, našao se pod utjecajem promjena koje su nastupile. Pokušat ćemo ukratko pokazati na koji su način gore navedene promjene utjecale na shvaćanje i na način izgradnje identiteta.

## **2.2 Shvaćanja identiteta i kriza identiteta u društvu kasnog moderniteta**

Postoje mnoga određenja pojma identiteta. Opće određenje identiteta „ima dva temeljna značenja: potpunu istovjetnost i razlikovanje koje pretpostavlja određeni vremenski kontinuitet“ (Cifrić, Nikodem, 2006:173). Vrlo slično određenje identiteta daje i Kalanj u svojoj knjizi *Modernizacija i identitet*. On navodi kako identitet uključuje tri bitne komponente. Kao prvo osjećaj ili manifestacija identiteta podrazumijeva postojanost i kontinuitet subjekta neovisno o vanjskim promjenama. Kao drugo, određenje tog subjekta u odnosu na druge, te kao treće sposobnost samoraspoznavanja i raspoznavanja od strane drugih (Kalanj, 2008). Uz ovo osnovno određenje postoje i razne podjele identiteta, tako da možemo pričati o osobnom, grupnom, nacionalnom, spolnom i drugim identitetima. Ne ulazeći sad u vrlo opširne rasprave o pojmu identiteta i zaobilazeći razne filozofske, antropološke i psihološke definicije, usredotočiti ćemo se na sociološko shvaćanje identiteta kao rezultata interakcijskih i socijalizacijskih procesa.

Sociološko shvaćanje razlikuje se od drugih u tome što se u sociologiji identitet shvaća kao rezultat socijalizacije. Identitet ima društvenu narav i podrazumijeva uspoređivanje i ustanovljavanje sličnosti i razlika među pojedincima (Haralambos, Holborn 2002). Kalanj (2008) navodi da usprkos tom osnovnom slaganju među autorima postoje dva različita shvaćanja identiteta, dva različita stajališta autora. Prvo stajalište identitet shvaća kao postojanu strukturu ukorijenjenu u osobnosti pojedinca, što znači da je on rezultat uzastopnih identifikacija, odnosno uzastopnog prihvatanja skupa poopćenih vrijednosti i kulturnih obrazaca. Drugo stajalište, najčešće zastupano od strane teoretičara simboličkog interakcionizma, ne oslanja se na opće kulturne standarde, već identitet shvaća kao proces koji se oblikuje u „mnoštvenosti posebnih interakcija u koje je pojedinac uključen“ (Kalanj, 2008:38). Drugim riječima, naglasak

se stavlja na različite socijalne uloge koje pojedinac ispunjava u različitim socijalnim interakcijama. Tako pojedinac može biti student, bračni partner ili konobar ovisno o situaciji u kojoj se nalazi. Stabilnost i izgrađenost identiteta ne postiže se na temelju sustava vrijednosti, već na osnovi narativnih konstrukcija i diskurzivnih strategija (Kalanj, 2008). Budući da oba stajališta identitetu pripisuju društvenu narav, ne možemo zanemariti ulogu kulture i različitih faza razvoja i organizacije društva u procesu njegove izgradnje.

Razmatrajući odnose društvenog uređenja i shvaćanja identiteta, Hall pokazuje kako su prve faze modernosti potaknule razvoj individualizma i nove koncepcije identiteta. On navodi da od prve faze modernosti do suvremenog doba možemo primijetiti tri faze identiteta, odnosno tri različita shvaćanja subjekta. Riječ je o prosvjetiteljskom, sociološkom i postmodernom subjektu. Za razliku od njih, u predmodernim društvima identiteti su se temeljili na tradicionalnim strukturama te je identitet pojedinca bio usko vezan uz rođenjem stečenu poziciju koju je zauzimao u društvu. Pojedinac se nije percipirao kao odvojena osoba, već kao dio nekog „većeg bića“. Ta se koncepcija mijenja između 16. i 18. stoljeća kada nastaje prosvjetiteljski subjekt. Prosvjetiteljski subjekt bio je jedinstvena i cjelovita osoba, drugačija i odvojena od drugih ljudi. Pojedinac nije bio ograničen položajem u društvu ili tradicionalnim uvjerenjima. U 19. stoljeću koncepcija se ponovno mijenja i nastaje sociološki subjekt. Utjecaj industrijalizacije i urbanizacije osjetio se i u svakodnevnom životu pojedinaca, ponajviše zahvaljujući novonastalim organizacijama i strukturama koje su sve više oblikovale njihove živote. Pojedinac je djelomično izgubio svoju jedinstvenost, budući da je njegov identitet bio je vezan uz određenu društvenu klasu, grupu zanimanja ili nacionalnost. Posljednja koncepcija identiteta prema Hallu odnosi se na suvremeno društvo i karakterizira je fragmentacija identiteta. On smatra da „ljudi više nemaju jednu jedinu jedinstvenu predodžbu o tome tko su, pa umjesto toga posjeduju nekoliko, katkada proturječnih ili nerazriješenih identiteta“ (Haralambos, Holborn 2002:923). Kao razloge fragmentacije identiteta u društvu kasnog moderniteta Hall navodi nove društvene pokrete, politike identiteta, feminizam i globalizaciju. On nije jedini autor koji je suvremeni identitet okarakterizirao kao fragmentirani, dapače kriza identiteta koja je nastupila s društvom kasnog moderniteta česta je tema današnje literature.

U svojem članku *The crisis of „identity“ in high modernity* Mervyn Bendele navodi neke karakteristike krize identiteta te načine na koje se to manifestiralo na pojam o sebi kod pojedinaca. Kao prvo, dolazi do problematizacije samospoznaje. Dok je u predmodernim društvima jastvo bilo shvaćano kao transparentno i nezanimljivo, prijelazom u 20. stoljeće jastvo se počelo poimati kao „veliki unutarnji kontinent“ koji se teško može istražiti bez stručne pomoći, kao što je primjerice psihoanaliza. Kao drugo, više se vrednuje ljudski potencijal. Moderna sekularizacija naglasila je važnost postizanja samoostvarenja u ovom svijetu, a ne zadovoljstvo s postojećim stanjem i čekanje drugog, budućeg svijeta. Kao treće, primjećujemo raspad hijerarhije i uzdizanje individualizma, socijalne mobilnosti te stvaranje potencijala za radikalne socijalne promjene koje zajedno omogućuju pristup novim identitetima koji se mogu ostvariti. Kao posljednje, dolazi do nove, povećane fleksibilnosti samoodređenja. Dok je u predmodernim društvima identitet bio definiran u okvirima strogih i predvidljivih društvenih struktura i procesa, propadanje istih otvorilo je mogućnost da se identitet gradi na promjenjivim i nedovršenim temeljima (Bendle, 2002).

Na razliku modernističkih i postmodernističkih koncepcija identiteta ukazuje i Harriet Bradley. Ona navodi 5 točaka u kojima se primjećuje razlika tih dvaju pristupa. Kao prvo, ona smatra da modernistički pristupi naglašavaju važnost struktura, a postmodernistički naglašavaju važnost izbora. Drugo, modernistički pristupi smatraju da su društva polarizirajuća (primjerice bogati i siromašni), dok postmodernistički pristupi smatraju da se društva i identiteti fragmentiraju u više različitih skupina. Treće, modernistički pristupi izvor identiteta vide u klasi, dok postmodernistički pristupi tvrde da klasa iščezava. Četvrto, društvo se u modernističkim pristupima percipira kao predvidljivo, dok se u postmodernističkima naglašava „kaos i komešanje naizgled jedinstvenih događaja“ (navedeno u Haralambos, Holborn 2002:928). Posljednje, materijalni izvori moći imaju primat u modernističkim pristupima, a postmodernistički principi naglašavaju važnost kulturnog i simboličkog (Haralambos, Holborn 2002).

Iz svega navedenog možemo zaključiti da je identitet u društvu kasnog moderniteta fragmentiran i promjenjiv te da se osniva na mogućnosti izbora. Suvremeno društvo pojedincu nudi na izbor veliki broj mogućih identiteta i socijalnih uloga koje su uz njih vezane. Naglasak je na izboru pojedinca, budući da je u suvremenom društvu smanjena uloga društvenih struktura koje kanaliziraju pojedince ka određenom identitetu. Zbog

toga Giddens naglašava važnost životnog stila, pri čemu on taj pojam ne koristi u istom značenju u kojem ga susrećemo u suvremenim časopisima i reklamama. Životni stil on definira kao više ili manje integrirani set praksi koje pojedinac prihvaća, a one mu pružaju materijalnu podlogu za narativnu konstrukciju vlastitog identiteta (Giddens, 1991:81). Tako će primjerice osobi koja je odlučila voditi zdravi život alkohol i droga biti strani i neprihvatljivi, u odnosu na osobu čiji životni stil obuhvaća to dvoje. Iako se pojam životnog stila često vezuje uz potrošnju, Giddens smatra da on uključuje i set navika i orijentacija koje sudjeluju u formiranju institucionalnog okruženja unutar kojeg pojedinac djeluje.

Mogućnost izbora, promjena identiteta i životnog stila potpomognuta je razvojem masovnih medija. Suvremena tehnologija i masovni mediji pojedincu nude svojevrsnu bazu, kolekciju materijala i gotovih formi s kojima se on može poistovjetiti te na taj način proširiti ili nanovo osmisliti vlastiti identitet. Osim toga, masovni mediji omogućavaju pojedincu da promjeni svoji identitet na temelju elemenata neovisnih o okolini i socijalnoj interakciji u kojoj se nalazi (Dunn, 1998). Utjecaj popularne kulture i masovnih medija na identitet istražio je Kellner u svojoj knjizi *Media Culture: Cultural studies, identity and politics between the modern and the postmodern*. Fragmentiranost i promjenjivost identiteta u suvremenom društvu on objašnjava sljedećim rečenicama: „moja analiza sugerira da u postmodernoj kulturi slike, scene, priče i tekstovi kulture medija nude bogatstvo mogućih stajališta koji pojedincima pomažu u izgradnju vlastitog identiteta. Te slike prikazuju modele socijalnih i rodnih uloga, primjerene i neprimjerene oblike ponašanja, stilske i modne trendove i suptilno predlažu prihvaćanje određenih identiteta uz istovremeno izbjegavanje drugih. Identitet nije nestao dolaskom postmodernog društva, on je dobio novo značenje, novo određenje te sada nudi širi spektar novih mogućnosti, stilova, modela i formi. Ipak, bogatstvo mogućih identiteta u kulturi prepunoj slika stvara vrlo nestabilne identitete i pruža nove mogućnosti rekonstruiranja vlastitog identiteta“ (Kellner, 1995:257). On također naglašava i važnost prezentacije vlastitog identiteta. Imidž, izgled i stil danas imaju prednost u konstrukciji identiteta, a time se i stavlja veći naglasak na vizualnu prezentaciju sebe i svojeg identiteta.

Pojava Interneta i kibernetičkog prostora unutar njega, otvorila je novo poglavlje u raspravi o fragmentiranom identitetu i mogućnostima promjene identiteta. Autori su se

složili da su nam masovni mediji osigurali izvor materijala i gotovih formi identiteta, no Internet je unio novu dimenziju. Njegova specifičnost je to što je otvorio novi prostor, novi svijet u kojem su se pojedinci trebali nanovo izgraditi, osmisliti i prezentirati. Istovremeno u kibernetičkom prostoru nalazimo materijale za identifikaciju i te iste materijale vraćamo nazad, odnosno koristimo kako bi izgradili naš virtualni identitet. Tumačenja identiteta u kibernetičkom prostoru, kao i većine društvenih fenomena, su različita. Ona su relativno povezana i s njegovim razvojem i načinima korištenja. Kako bi lakše shvatili razlike u tumačenjima identiteta u kibernetičkom prostoru, moramo se najprije osvrnuti na razvoj Interneta kao medija.

### **3. Internet kao medij**

Prije no što ukratko izložimo razvoj Interneta, potrebno je ukazati na sličnosti i razlike termina kibernetički prostor i Internet. Internet, koji je često nazivan i mrežom svih mreža, omogućuje ljudima da međusobno komuniciraju, izmjenjuju podatke i informacije putem računala, pri čemu se ta računala mogu nalaziti i na suprotnim krajevima svijeta. Drugim riječima, taj skup mreža omogućio je komunikaciju među ljudima koja nadilazi prostorna i vremenska ograničenja. Internet zapravo i nije mreža, već skup različitih mreža koje koriste zajedničke protokole. To je poseban sustav koji nitko nije planirao niti ga itko nadzire (Tanenbaum, 2003). S druge strane, kibernetički prostor definira se kao „prostor sačinjen od informacija unutar kojeg su podatci oblikovani na način koji pruža privid kontrole, pristupanja i premještanja informacija od strane jednog ili više korisnika“ (Nikodem, 2003:218). Iako se ti pojmovi često koriste kao sinonimi, mišljenja smo da ove definicije ukazuju na razliku u značenju tih dvaju pojmova. Internet predstavlja temelj, podlogu na kojoj je kibernetički prostor nastao. Internet je skup mreža, a kibernetički prostor zapravo je tehnologija koja simulira prostore unutar kojih se odvija interakcija među ljudima. Stoga možemo zaključiti kako je razvoj Interneta omogućio razvoj kibernetičkih prostora.

### 3.1. Nastanak Interneta

Nastanak Interneta vezuje se uz agenciju Ministarstva obrane SAD-a za napredne istraživačke projekte, skraćeno DARPA (eng. Defense Advanced Research Projects Agency). Kako bi unutar agencije omogućili svojim istraživačima bržu izmjenu podataka, odlučili su sredinom 1960-ih povezati svoja računala u mrežu. Pomoću te mreže istraživači su imali pristup računalima svojih kolega, neovisno o tome gdje su se ta računala nalazila (Jordan, 1999). Mreža je nazvana ARPANET, a njezin nastanak smatra se početkom razvoja suvremenog Interneta. Iduću veliku mrežu, NSFNET, razvio je američki Državni fond za znanost (eng. National Science Foundation - NSF) krajem 1970-ih. Ta mreža nastala je u svrhu umrežavanja sveučilišta kako bi znanstvenicima olakšala razmjenu podataka. I ARPANET je bio prisutan na sveučilištima, no isključivo na onima koji su imali ugovor o istraživanju s Ministarstvom obrane, tako da NSFNET možemo smatrati prvom mrežom koja je bila dostupna svim istraživačima na sveučilištima. Kako se mreža širila i povećavao se broj njezinih korisnika, postalo je jasno da država ne može plaćati troškove umrežavanja u nedogled. Osim toga, sve je više komercijalnih organizacija željelo pristup mreži. To je dovelo do toga da je početkom 1990-ih NSF potaknuo nekoliko firmi na zajedničko formiranje neprofitabilne organizacije ANS (eng. Advanced networks and services). Pokretanje te organizacije smatra se početkom komercijalizacije mreže (Tanenbaum, 2003). Tijekom 1990-ih mnoge druge države, regije i organizacije stvorile su vlastite mreže po uzoru na ARPANET i NSFNET.

Zasigurno jedan od najvažnijih događaja u povijesti razvoja Interneta odigrao se 1. siječnja 1983. kada je TCP/IP protokol postao službeni protokol. Tanenbaum (2003) navodi da je protokol TCP/IP zapravo ljepilo koje spaja Internet, jer omogućava komunikaciju između mreža. On je pospiješio globalnu upotrebu usluga mreže, budući da je omogućio komunikaciju između mreža koje su realizirane različitim mrežnim tehnologijama. Zahvaljujući navedenom protokolu uspostavila se i veza između ARPANETa i NSFNETa te se olakšalo spajanje novih računala na mrežu, što je potaknulo eksponencijalni rast broja računala spojenih na mrežu.

Sve do 90-ih godina 20. stoljeća Internetom su se uglavnom koristili znanstvenici, državni službenici i istraživači zaposleni u industriji. Veliku, ako ne i presudnu, ulogu u

otvaranju Interneta širokoj masi odigrala je pojava WWW (eng. World Wide Web) sustava. Web nudi jedinstveno i jednostavno sredstvo za korištenje svih Internet resursa i načelno se sastoji od dva dijela: sredstva za organiziranje resursa i sredstva za pregled te organizacije (Jordan, 1999). Taj sustav osmislio je tim Berners-Lee, a njegova je karakteristika da uopće ne mijenja sadržaje postojećeg kibernetičkog prostora već ih samo čini dostupnijima i lakšima za upravljanje. On se temelji na programskom jeziku HTML (eng. hypertext mark-up language) koji pretvara tekst, slike i druge izvore u stranice hiperteksta koje je moguće čitati pomoću WWW preglednika. Prednost hiperteksta je u tome što je omogućio čitatelju izravan dolazak do informacije koja ga zanima, umjesto da bude podređen linearnoj logici stranice (Jordan, 1999). Time se olakšao pristup podacima, što je potaknulo nastanak brojnih Internet stranica u vrlo kratkom roku. Tako su se na Internetu pojavili planovi grada, stranice svjetskih burzi, knjižnica, raznih institucija i osobne stranice pojedinaca. Veliku ulogu u širenju Interneta imaju i kompanije koje pružaju usluge mreže, poznatije pod kraticom ISP (eng. Internet Service Providers) koje nude pojedincima pristup globalnoj mreži (Tanenbaum, 2003). Pojavom WWW sustava i pretraživača, kao što je primjerice bio Mosaic, korištenje Interneta znatno je olakšano, budući da više nije bilo potrebno posebno znanje za spajanje na mrežu. Korištenje Internet stranica i pretraživača povećalo je kako interes ljudi tako i sam broj ljudi koji se njime koriste. Eksponencijalni rast broja korisnika doveo je do toga da je danas teško sa sigurnošću odrediti broj korisnika. Porast rasprostranjenosti i utjecaja Interneta primijetili su i brojni autori. Dok jedni autori na Internet gledaju kao na medij te proučavaju njegove karakteristike i razlike u odnosu na prethodne medije, drugi autori proučavaju interakciju na njemu, odnosno u kibernetičkom prostoru te mogućnosti koje proizlaze iz takve vrste interakcije.

### **3.2. Karakteristike Interneta**

Glavnim karakteristikama Interneta kao medija smatraju se interaktivnost i individualnost. Te karakteristike ujedno i predstavljaju glavne razlike Interneta u odnosu na prethodne medije. Poster smatra da su promjene koje je donio Internet označile novo, drugo doba medija. Za prvo doba medija karakteristična je komunikacija „jedan-prema-mnogima“ (eng. one-to-many) u kojoj se nekoliko proizvođača obraća



potrošačima, odnosno publici. Postoji hijerarhijski centralni izvor informacija koji privlači pažnju publike. Publika je bila podijeljena u određene kategorije, generalizirane subjekte, te se od publike očekivalo da se ponaša u skladu s diskurzivnim normama te kategorije. Drugim riječima, prvo doba medija zasniva se na tome da ljudi ulaze u sferu medija s unaprijed izgrađenim i stabilnim identitetom. Prema Posteru u drugom dobu medija ne postoji jasna granica između proizvođača i potrošača, već su ljudi istovremeno i jedno i drugo. Komunikacija sve više postaje „mnogi prema mnogima“ (eng. many-to-many). Također, nestaje centralni izvor informacija i pažnja publike se razbija u nekoliko pravaca, odnosno izvora informacija. U drugom dobu medija pojedinca se potiče na izgradnju identiteta u interakciji s drugima, a ne pomoću jednosmjerne interakcije, kakva je postojala u prvom dobu medija. Dok su se mediji u prvom dobu obraćali pojedincu kao pripadniku mase, drugo doba medija pojedincu pristupa kao individui i poruke oblikuje na način da pojedinac misli da su samo njemu namijenjene (Cavanagh, 2007). Kibernetički prostor je primjer novog načina interakcije između proizvođača i potrošača. Za razliku od doživljaja čitanja knjige, novina ili časopisa koji predstavlja jednosmjernu komunikaciju, interakcija u kibernetičkom prostoru predstavlja dvosmjernu komunikaciju, budući da dozvoljava pojedincima da pomoću elektroničke pošte ili oglasne ploče komentiraju informacije i raspravljaju o njima s drugim korisnicima (Levinson, 1999).

Činjenica je da komunikacija u kibernetičkom prostoru nudi više mogućnosti nego prijašnji mediji, no neki autori tvrde da je interaktivnost ipak malo prenaplašena u odnosu na stvarnu situaciju. Alison Cavanagh, navodeći rezultate *Pew studies* longitudinalnog istraživanja djelovanja na mreži, ukazuje na to da većina korisnika kibernetički prostor posjećuje kako bi pročitala mail, vijesti, izmijenili par poruka s prijateljima (instant messaging), pogledali vremensku prognozu, potražili određene pojmove na pretraživaču ili nabavili filmove ili glazbu. Ti podatci, kako autorica navodi, i ne idu u prilog teoriji da je kibernetički prostor vrlo interaktivno mjesto, odnosno da se u njemu nalazi veći stupanj interaktivnosti u odnosu na prijašnje medije. Kao dodatni argument navodi da su istraživanja rasprava i foruma u kibernetičkom prostoru pokazala da su korisnici skloniji monološkom, nego dijaloškom izražavanju (Cavanagh, 2007:88). Sve se manje ljudi upušta u rasprave, već češće izjavljuju svoje mišljenje ne obraćajući pažnju na tok rasprave ili komentare drugih sudionika.

Tu tendenciju k monološkom izražavanju u kibernetičkom prostoru primjećuje i Tanja Oblak. Ona smatra da je do promjene došlo kada je Internet prešao iz „virtualnog prirodnog stanja“ u „virtualno pluralističkog društvo“ te taj proces naziva normalizacijom kibernetičkog prostora. Normalizaciju kibernetičkog prostora ona opisuje kao „strukturne promjene koje su temeljno preobrazile značaj, odnose i potencijalne učinke kibernetičkog prostora /.../ kibernetički prostor razvio se iz jednostavnog, tekstualno utemeljenog komunikacijskoga medija s ograničenim pristupom u multimedijски fenomen s masovnom publikom“ (Oblak, 2002:66). Ključnom za preobrazbu ona smatra pojavu i popularizaciju WWW sustava koji je zahvaljujući svojoj grafičkoj i hipertekstualnoj podršci promijenio komunikaciju u kibernetičkom prostoru. Nekadašnje nestrukturirane, tekstualno podržavane, dijaloške prakse zamijenjene su monološkim *Web* prezentacijama čiji su primjeri današnje Internet stranice (Oblak, 2002).

Interaktivnost je povezana i s drugom često navođenom karakteristikom kibernetičkog prostora. Riječ je o sličnosti kibernetičkog prostora i Habermasovog javnog prostora. Prema Habermasu javni prostor je prostor kojem svi pojedinci imaju pristup i u kojem svi imaju pravo izraziti svoje mišljenje te sudjelovati u raspravi koja je vezana uz javne stvari i politiku. U tom smislu javni prostor predstavlja posrednika između mase i političke elite. On predstavlja arenu unutar koje se moć formira i usmjerava (Cavanagh, 2007:60). Razvoj masovnih medija i uvođenje državne cenzure dovela je do kolapsa javnog prostora, dok je razvoj Interneta omogućio kibernetičkom prostoru da oživi i odigra ulogu javnog prostora. Kibernetički prostor daje svima, koji se u njemu nađu, mogućnost izražavanja vlastitog mišljenja. On nije kontroliran s ičije strane te je stoga pogodniji za razvoj javnog prostora u odnosu na prethodne masovne medije. Doduše, Cavanagh (2007) dovodi u pitanje ovakav zaključak, budući da priključak na Internet i nije svima dostupan u jednakoj mjeri. Svoj zaključak ona ilustrira pomoću podataka o zastupljenosti Internet priključaka u Americi i Europi u odnosu na Afriku gdje nalazimo znatno manji postotak populacije koji je spojen na mrežu (Cavanagh, 2007:65).

Usporedo s razvojem javnog prostora, interaktivnost kibernetičkog prostora, prema nekim autorima, omogućila je i nastanak i oživljavanje zajednica. Howard Rheingold definirao je virtualne zajednice kao „društvene agregacije koje izrastaju iz Mreže kada

dovoljno ljudi dovoljno dugo vodi javne rasprave, s dostatno ljudskih osjećaja za stvaranje mreže osobnih odnosa u kibernetičkom prostoru“ (navedeno u Nikodem, 2003:221). Rheingold smatra da interakciju u kibernetičkom prostoru potiče želja, odnosno „glad“ za zajednicom koja je prisutna u modernom društvu. Robins također smatra da kibernetički prostor pruža mogućnost oživljavanja zajednice, no za razliku od zajednica koje osnivamo u stvarnom svijetu „u tom novom mediju možemo konstruirati nove vrste zajednica, povezane zajedničkim interesima i sklonostima, a ne slučajnostima prostornog smještaja“ (navedeno u Nikodem, 2003:221). Kao i većina teorija, navedena teorija ima svoje kritičare. Tako primjerice Beninger smatra da su virtualne zajednice zapravo pseudozajednice koje su nastale na bezličnim vezama i simuliranoj komunikaciji (Nikodem, 2003:222).

Nama najzanimljivije mogućnosti koje su nastale u kibernetičkom prostoru vezane su uz izgradnju identiteta. Nalazimo i poprilično velik izbor literature vezane uz pitanje identiteta u kibernetičkom prostoru, te unutar nje nekoliko različitih teorija i shvaćanja istog. Unutar tih teorija raspravlja se o povezanosti identiteta pojedinca u stvarnom svijetu i onog koji nalazimo u kibernetičkom prostoru, o (ne)slobodi izbora identiteta, kategorijama na temelju kojih gradimo naš virtualni identitet, o primijenjenosti socijalnih normi i vrijednosti stvarnog svijeta u novom virtualnom okruženju te o drugim relevantnim pitanjima. U nastavku ovog rada pokušati ćemo odgovoriti na neka od navedenih pitanja te ukazati na naše shvaćanje identiteta u kibernetičkom prostoru koje je povezano s navedenim promjenama istog.

## **4. Identitet u kibernetičkom prostoru**

### **4.1 Prvotni teoretičari identiteta u kibernetičkom prostoru: fleksibilni i fragmentirani identiteti**

Rasprava o postmodernom, fragmentiranom identitetu dobila je novi materijal razvojem kibernetičkog prostora. Novonastali prostor predstavljao je svojevrsni laboratorij za proučavanje ljudske interakcije, a time i za proučavanje izgradnje identiteta. Sherry Turkle navodi kako brzo širenje mreža (Internet) povezuje veliki broj ljudi, stvara novi prostor koji „mijenja način na koji razmišljamo, prirodu naše seksualnosti, oblik naših zajednica i naše identitete“ (Turkle, 1995:9). Taj novi prostor

polako se popunjava ljudima, interakcijom, stvaraju se nove zajednice, nove norme i novi materijali pomoću kojih se pojedinac identificira. U stvarnom svijetu pojedinac je relativno ograničen resursima pomoću kojih gradi svoj identitet. Naravno da su globalizacija i sve veća razmjena informacija približile kulture i na taj način u živote pojedinaca unijele nove elemente i okvire pomoću kojih oni grade svoje identitete. Jedan od primjera je sve veći broj ljudi zapadnih zemalja koji prakticira jogu i njoj pripadajući način života, koji je u prošlosti bio svojstven istočnim kulturama. No, kako Praprotnik (2004) navodi, u stvarnom svijetu ljudi su navikli osmišljavati svoje identitete unutar granica vlastitog okruženja. Kibernetički prostor to mijenja, budući da u njemu nema unaprijed zadanog okruženja pojedinaca. On zapravo predstavlja „prostor koji nije tu“, odnosno može predstavljati carstvo fantazije i mašte koje je udaljeno od stvarnog svijeta i na koje se ne mogu primijeniti pravila stvarnog svijeta (Hardey, 2008). Pojedinci kibernetički prostor koriste za potpuno novi način izgradnje identiteta, budući da koriste njegove elemente za identifikaciju, dok ga istovremeno sami osmišljavaju (Praprotnik, 2004). Drugim riječima, pojedinci u kibernetičkom prostoru, osim identiteta, sami grade njihovo pripadajuće okruženje pomoću kojeg se identificiraju. Uz identitet grade i njemu svojstveno okruženje.

Iako su neke ideje koje su zastupali rani entuzijasti, kao primjerice mogućnost pretakanja ljudske svijesti u kibernetički prostor, napuštene ili opovrgnute, ideja o razlici stvarnog i virtualnog prostora, odnosno o razlici svakodnevnog života i života ili igre u kibernetičkom prostoru, i dalje je prisutna u radovima suvremenih teoretičara (Lister et alii, 2003). Navedeno mišljenje, da je kibernetički prostor poseban prostor odvojen od stvarnog svijeta, svojstveno je prvotnim teoretičarima identiteta u kibernetičkom prostoru. Pod terminom prvotni teoretičari podrazumijevamo autore koji su objavili svoje teorije 90-ih godina 20. stoljeća među kojima su najpoznatiji Turkle, Stone i Poster. Navedenim autorima zajedničko je mišljenje da u računalno posredovanoj komunikaciji, komunikaciji u kibernetičkom prostoru, nema stabilnog jastva, odnosno jedinstvenog *Ja* koje „organizira relevantne i irelevantne materijale, željena i odbojna iskustva“ (Cavanagh, 2007:110).

Alluquere Roseanne Stone smatra da je razvoj interakcije u kibernetičkim prostorima unio znatnu promjenu, budući da predstavlja novi prostor za socijalna iskustva, kvalitativnu interakciju i dijalog. Prema njoj kibernetički je prostor označio

pomak s mehaničkog u virtualno doba. Tijelo, koje se shvaćalo kao „fizička kuverta“ koja sadrži naš identitet i bez koje naš identitet ne postoji, u virtualnom dobu više ne predstavlja centar ljudskog djelovanja (Lister et alii, 2003). U kibernetičkom prostoru pojedinac više nije opterećen, odnosno ograničen, vlastitim tijelom što pruža dosada nepoznatu slobodu pri izgradnji identiteta.

Poster se za razliku od Stone ne osvrće toliko na važnost tijela u virtualnom prostoru, već na procese interakcije. Slijedeći post-strukturalističke teoretičare, navodi da „pojedinac nije prirodno biće, on nije biće određeno svojom sviješću, već poprima svoj oblik u interakciji putem jezika i djelovanja“ (navedeno u Cavanagh, 2007:121). Ovaj princip je primjenjiv i na kibernetički prostor. Dapače, on upravo pokazuje primjenjivost njegovog shvaćanja identiteta, budući da na mreži spol, dob, socijalni status ili neki drugi indikatori identiteta nisu vidljivi. Poster smatra da pojedinci u kibernetičkom prostoru grade svoj identitet u odnosu na tekuće dijaloge i druge oblike djelovanja u tom prostoru. Drugim riječima, u kibernetički prostor ne ulaze s već unaprijed izgrađenim identitetom, već ga konstruiraju „u mreži“.

Zasigurno jednu od najpoznatijih i najčešće citiranih studija o identitetu u kibernetičkom prostoru napisala je Sherry Turkle. Njezina knjiga *Life on screen: identity in the age of the Internet* istražuje identitet na temelju MUD-ova. MUD-ovi (eng. Multi-User Dungeon, a kasnije varijante Multi-User Dimension i Multi-User Domain<sup>2</sup>) razvili su se iz poznate igre uloga (eng. Role Playing Game) Dungeons and Dragons, koja je bila popularna među studentima 1970-ih u Americi. U toj igri postoji uloga *gospodara tamnice*, odnosno pripovjedača koji sam stvara i osmišljava svijet unutar kojeg drugi igrači preuzimaju uloge izmišljenih likova i prolaze mnoge avanture kroz koje ih pripovjedač vodi. U avanturama igrači prolaze kroz svijet pun labirinata, čudovišta, skupljaju različita blaga te uz pomoć magije i u igri stečenog iskustva otkrivaju tajne tog svijeta. Računalne varijante ove igre nazivaju se MUD-ovi. MUD-ovi su uglavnom tekstualnog oblika i igrači sudjeluju u interakciji, koja se odvija u realnom vremenu, upisivanjem teksta na svojem računalu. Svjetovi i avanture, koji su često smješteni u srednjovjekovno doba i ambijent, također su tekstualno opisani.

---

<sup>2</sup> U knjizi *Kiberprostor, kibertijela, cyberpunk*, autora Featherstonea i Burrowsa nalazimo termin višekorisničke domene kao prijevod termina MUD.

Poruke koje igrači upisuju na svojem računalu mogu biti vidljive svim ostalim igračima ili samo određenim igračima, ovisno o tome kome je igrač poruku namijenio. Turkle (1995) navodi da postoje uglavnom dvije vrste MUD-ova. Prva su avanturističke igre u kojima igrači, ne bi li izvršili svoj zadatak, prolaze brojne bitke te skupljaju bodove i iskustva. Drugu vrstu čine takozvani socijalni MUD-ovi u kojima igrači sami stvaraju vlastite svjetove i avanture, a cilj i svrha igre je interakcija s drugim igračima.

MUD-ovi su vrlo pogodni za proučavanje identiteta zato što pojedinci sami osmišljavaju i likove koje žele glumiti i okružje u koje taj lik smještaju. MUD-ovi su ljudima otvorili novi svijet socijalne interakcije u kojem je jedna od glavnih karakteristika bila anonimnost pojedinaca. Lik pojedinca na MUD-u može biti vrlo sličan njemu u stvarnom životu, a može biti i totalna suprotnost, budući da nema načina pomoću kojeg se može otkriti tko stvarno sjedi za računalom iza virtualnog identiteta. Zahvaljujući tome pojedinci su na MUD-u mogli otkrivati samo određene aspekte svog identiteta, mogli su postati ono što u stvarnom životu nisu uspjeli. Osim željenog identiteta, MUD-ovi su ljudima omogućili i da istovremeno imaju nekoliko različitih virtualnih dvojnika. Naravno, mogli su izgraditi i identitet jednak onome u stvarnom svijetu. MUD-ovi su doista postali svojevrsna zemlja čudesa u kojoj su se ljudi poigrali s identitetom, postali ono što bi željeli biti ili ono što nikako u stvarnom životu ne mogu postići. Taj svijet mašte imao je, uvjetno rečeno, ovisnički karakter, budući da su određeni pojedinci doista počeli živjeti u kibernetičkom svijetu, odnosno većinu svog vremena u stvarnom svijetu provodili bi za računalom živeći svoj drugi, bolji život. Navedeni primjer možda najbolje dočarava Sherry Turkle navodeći razgovor s ispitanikom koji je i sam aktivno sudjelovao u MUD-u. Izjednačavanje stvarnog i virtualnog života on dočarava rečenicom da „stvarni život zapravo predstavlja samo jedan od prozora“, aludirajući na računalne prozore koji predstavljaju pokrenute programe ili aplikacije (Turkle, 1995:13).

Turkle smatra da promjena identiteta u MUD-u nije samo igra koju ljudi ne shvaćaju ozbiljno i kojom popunjavaju slobodno vrijeme. Navedena rečenica da je stvarni svijet samo još jedan prozor indikator je toga koliko pažnje i važnosti pojedinci pridaju svojem virtualnom dvojniku kojeg, kako Turkle pokazuje u svojoj knjizi, neki ne smatraju dvojnikom već produžetkom sebe ili čak vjernijom prezentacijom sebe od one koja se nalazi u stvarnom svijetu. Ljudi ne postaju ono što igraju, već igraju ono što jesu

ili što bi željeli da jesu (Turkle, 1995:192). Zbog toga, prolazeći nekoliko različitih identiteta u kibernetičkom prostoru ljudi mogu bolje otkriti vlastiti identitet, vlastite sposobnosti i karakteristike.

Sloboda izgradnje identiteta u MUD-ovima gotovo je neograničena. Sherry Turkle navodi nekoliko primjera pojedinaca koji su u kibernetičkom prostoru izgradili identitete za koje su tvrdili da više odgovaraju njihovom *pravom ja* (eng. true self) negoli identiteti koje oni imaju u stvarnom životu. Njihovi virtualni dvojnici nisu nužno bili istog spola, niti je u pitanju samo jedan virtualni dvojnik pa čak u nekim slučajevima nije riječ o dvojniku iste vrste<sup>3</sup>. Turkle navodi primjer Gordona koji je imao nekoliko virtualnih dvojnika kojima je zajedničko to da svaki od njih posjeduje neku karakteristiku koju Gordon želi razviti. Tako je jedan lik bio zapravo „njegov avatar“, vrlo sličan njemu, no ipak nešto romantičniji, dok je drugi lik bio stariji i imao je više samopouzdanja i samostalnosti od Gordona u stvarnom svijetu. Osim ova dva lika Gordon je djelovao i kao ženska osoba čija je karakteristika da je seksualno otvorenija od njega. On se poistovjećivao sa svim likovima te iz svakog lika govorio u prvom licu. Turkle smatra da je on koristio svoje likove kako bi nanovo izgradio svoj identiteti, budući da s vremenom karakteristike svojih virtualnih ja premještao u svoje ja u stvarnom svijetu.

Drugi primjer je Stewart povučeni student fizike koji u stvarnom životu ima samo jednog prijatelja i većinu vremena provodi u laboratoriju ili za računalom. Stewart je na MUD-u razvio lik za kojeg smatra da bolje predstavlja njegovo pravo ja, iako je njegov virtualni lik bio komunikativan i imao puno prijatelja. Stewart se čak i oženio u kibernetičkom prostoru, dok u stvarnom životu nije imao nikakvih kontakata s ženama. On je specifičan po tome što je on smatrao da u MUD-u ima isti identitet kao i u stvarnom životu, iako su razlike bile očite (on je bio komunikativan i oženjen muškarac samo za računalom).

Posebno zanimljiv je slučaj Garretta koji je u MUD-u bio žaba ženskog spola koja se zvala Ribbit. Iako činjenica da je on bio žaba najprije pada u oči, zanimljivije su njegove opaske vezane uz promjenu spola u kibernetičkom prostoru. Garrett navodi da je on zapravo htio pomagati novim korisnicima MUD-a da se lakše snađu u novom

---

<sup>3</sup> Primjerice, MUD-ovi čiju populaciju čine isključivo životinje

virtualnom prostoru te je zaključio kako će lakše to postići ukoliko se bude predstavljao kao žena. U želji da iskusi kako je to biti osoba ženskog spola otkrio je veću slobodu, odnosno da mu je lakše izraziti neke svoje karakteristike. Poglavitito je riječ o sklonosti pomaganju, što on nije smatrao karakteristikom muške osobe. Nakon nekog vremena priznao je ostalim korisnicima da je on zapravo muška osoba, što su njegovi suigrači protumačili kao pokušaj ženske osobe da eksperimentira s ulogom muškarca. Čak i godinu dana nakon što je počeo igrati mušku žabu Rona, on nije uspio uvjeriti druge igrače da je zapravo muškarac.

Svi navedeni primjeri zanimljivi su jer pokazuju kako su pojedinci zamagljuje granicu stvarnog i virtualnog identiteta. Također, pojavljuje se pitanje koji identitet ima primat. Je li važniji identitet stvarnog svijeta, iako se pojedinac ugodnije osjeća u identitetu izgrađenom u kibernetičkom prostoru?

Turkle rješenje ovog problema vidi u shvaćanju identiteta kao fragmentiranog. Ne postoji primat pojedinog identiteta, već mnoštvo jednakopravnih identiteta. Ona smatra da je nestao stabilni identitet kakav smo nalazili u modernom dobu i oslanja se na teorije R. J. Liftona i Gergena. Gergenova ideja govori o zasićenom jastvu, o tome da smo zahvaljujući modernoj tehnologiji „kolonizirali mozak jedni drugima“ (Turkle, 1995:257). Drugim riječima, znanje o drugim kulturama omogućilo nam je da stalno nanovo preispitujemo vlastiti identitet i da stalno nanovo osmišljavamo i gradimo naš identitet. Lifton, pomoću metafore grčkog boga Proteja koji poprima različite oblike, jastvo shvaća kao fragmentirano, no ne neobuzdano. On smatra da jastvo ima sposobnost transformacije, da se dijeli na mnoštvo jastva koji su integrirani. Turkle navodi da možemo imati osjećaj jedinstvenog jastva, iako ih postoji nekoliko, a da upravo kibernetički prostor spušta navedenu teoriju na zemlju (Turkle, 1995:258). Anonimnost u MUD-u omogućuje pojedincima da pojedinim aspektima sebe daju „tijelo“, da im daju lik kroz koji će oni djelovati. MUD-ovi pokazuju kako se u doticaju s kibernetičkim prostorom identitet razloma, fragmentira te ponovno izgrađuje kao skup nekoliko identiteta. Identitet u kibernetičkom prostoru zapravo je skup identiteta, skup raspodijeljene prisutnosti (Turkle, 1995:13).

Kako bi dobili potpunu sliku o navedenim teorijama trebamo imati na umu vrijeme kada su nastale. Riječ je o 90-im godinama 20. stoljeća kada se sustav WWW tek



počinje razvijati. I sama Turkle navodi da je za vrijeme pisanja njezine studije polako počela učiti raditi u WWW sustavu. Taj je sustav, kako smo već naveli, donio velike promjene i omogućio lakše snalaženje u kibernetičkom prostoru. On je također donio doba monologa i prezentacije, a interakcija je pala u drugi plan. Pojavom WWW promijenio se način izgradnje identiteta, sama izgradnja susrela se s novim ograničenjima. MUD-ovi su gubili na popularnosti, a svjetlo dana ugledalo je sve više i više osobnih stranica (eng. personal home page).

## **4.2 Identitet u HTML jeziku**

Promjene koje su nastale zahvaljujući pojavi WWW sustava omogućile su potpuno novi način izgradnje identiteta u kibernetičkom prostoru. MUD-ovi, na temelju kojih je Turkle promatrala pitanje identiteta, većinom su bili tekstualnog oblika. WWW unio je hipertekst<sup>4</sup> i fotografiju. To ne znači da su iz kibernetičkog prostora nestali igrači MUD-ova i takav način izgradnje identiteta, već da su se pojavile nove mogućnosti. Kako je vrijeme pokazalo, MUD-ovi su gubili na popularnosti. Prevladavanje HTML programskog jezika i sve veći broj korisnika promijenili su i cijelu sliku kibernetičkog prostora. Iako MUD-ovi nisu u potpunosti nestali, danas ne predstavljaju relevantno područje za istraživanje identiteta u kibernetičkom prostoru (Cavanagh, 2007). Postoji više autora koji svoja istraživanja nisu provodili na temelju interakcije u MUD-ovima, a slijedili su mišljenje Turkle o fragmentiranim i fleksibilnim identitetima. Međutim, u posljednje vrijeme pojavilo se nekoliko istraživanja koja pokazuju da identitet u kibernetičkom prostoru više i nije takav kakvim su ga opisivali stariji autori (Kennedy, 2006). Istraživanja koja navode da u kibernetičkom prostoru nalazimo stabilne identitete rijetko su se oslanjala na tekstualne oblike interakcije kakve smo nalazili u MUD-ovima. Promjena u kibernetičkom prostoru donijela je i promjene u prezentaciji identiteta, što je primjerice vidljivo i u razlici između identiteta izgrađenog u MUD-u i identiteta izgrađenog na osobnim stranicama.

---

<sup>4</sup> Hipertekst je način pisanja, odnosno vrsta teksta čiju je primjenu olakšao razvoj informacijske tehnologije. Specifičnost tog teksta je što on spaja nekoliko dokumenata (tekstova) što čitatelju omogućava da sam odabire redoslijed čitanja (Lister et al, 2003). Primjer takvog teksta su tekstovi na Internet stranicama koji omogućuju čitateljima da pomoću linkova prelaze s teksta na tekst.

Osobne stranice u WWW sustavu pojavile su se sredinom 90-ih godina 20. stoljeća. Njihova popularnost brzo je rasla, budući da je otvaranje osobne stranice bilo relativno jednostavno i jeftino. Pomoću tih stranica pojedinci su se mogli predstaviti širokoj i nepoznatoj publici kibernetičkog prostora. Walker (2000) navodi da pregledavanje osobnih stranica otvara novi svijet u kojem su ljudi svoje identitete namijenili zabavi i prosvjećivanju slučajnih prolaznika, odnosno posjetitelja stranica. Osobna stranica zapravo je spoj privatnog i javnog prostora u kibernetičkom prostoru. Ona publici govori o autoru, odnosno njezino uređenje i informacije koje pruža zajedno tvore sliku o identitetu autora. Chandler smatra da oznaka „u izgradnji“ koju nalazimo na stranicama koje nisu do kraja izgrađene se jednako tako može pripisati i identitetu autora stranice, budući da stvarajući svoju stranicu autor stvara sebe u kibernetičkom prostoru (navedeno u Lister, 2003).

Razlozi za otvaranje osobne stranice mogu biti različiti. Schau i Gilly (2003) smatraju da pojedince na otvaranje osobne stranice motiviraju uglavnom tri stvari. Prvi motiv je promjena koja im se dogodila u životu ili vanjski poticaj, kao primjerice obaveza u sklopu nekog posla. Drugi razlog je želja za osobnim rastom koji može biti vezan uz dodatna znanja, ispunjavanje fantazije, upoznavanje novih ljudi i slično. Posljednji motiv odnosi se na izradu stranice koja ukazuje na hobije, preferencije ili interese pojedinca. Te stranice pojedinci mogu posvetiti filmovima ili glazbenim bendovima koje najviše vole, raznim sportskim ili političkim aktivnostima i sličnim temama koje su im bliske. Uz ove osnovne postoje i drugi motivi koji su proizašli iz njih. Osim osnovnih motiva, isti autori navode i nekoliko načina pomoću kojih pojedinci grade svoj identitet. Pri izgradnji svoje stranice oni se mogu koristiti slikama, mogu se identificirati pomoću linkova na stranice svojih prijatelja ili proizvoda koje koriste (Schau i Gilly, 2003). Nisu svi elementi pomoću kojih pojedinac gradi sebe na osobnoj stranici jednaki kada je u pitanju količina informacija o identitetu autora. Linkovi možda i nisu neposredni prikazi identiteta, kao što je primjerice kratki opis sebe, no ipak ukazuju na identitet pojedinca. Kako je Miller napisao: „Prikaži mi svoje linkove, a ja ću ti reći kakva si osoba“ (navedeno u Kennedy, 2006:867). Da bi ilustrirala ovu tvrdnju, Kennedy (2006) navodi primjer svojih ispitanica, pripadnica crnačke rase, koje su na svojim osobnim stranicama stavile linkove na razne stranice

namijenjene promicanju crnačke kulture i identiteta. Za razliku od linkova, fotografije neposredno ukazuju na jedan dio identiteta.

Upotreba fotografija uvelike je promijenila shvaćanje identiteta u kibernetičkom prostoru. Za razliku od prvotnog kibernetičkog prostora za koji je karakteristična mogućnost poigravanja s identitetom, fotografija je pojačala dojam teleprisutnosti. Ona je ukazala na ulogu tijela u kibernetičkom prostoru. Naravno da nitko nije obavezan na svojoj osobnoj stranici ili profilu na društvenim mrežama staviti fotografiju sebe, no fotografija kao reprezentacija tijela u kibernetičkom prostoru olakšava razvoj povjerenja. Tijelo se u kibernetičkom prostoru može protumačiti kao signal poštenja i cjelokupnosti osobe (Gies, 2008). Fotografija, pod pretpostavkom da pojedinci doista prikazuju svoju, a ne fotografiju neke druge osobe, smanjila je mogućnosti poigravanja s identitetom, jer je u kibernetički prostor vratila spol, dob i druge karakteristike pojedinca koje su iz fotografije vidljive.

Ono što je zajedničko svim osobnim stranicama, neovisno o načinu izgradnje identiteta na njima, je da one autoru daju osjećaj sveprisutnosti. Osoba, da bi se uključila u interakciju u kibernetičkom prostoru, mora biti primijećena od strane drugih, a kako bi je drugi primijetili ona mora napraviti dobru reklamu sebe. Slijedeći logiku McLuhana da svaki novi medij sadržava karakteristike starog, Cavanagh (2007) navodi da se identitet u kibernetičkom prostoru nalazi pod utjecajem popularnih medijskih proizvoda kao što su *reality* emisije, koje prate život običnih ljudi, ili žuti tisak koji prati privatni život popularnih javnih osoba. Cilj izrade osobne stranice je pridobivanje publike, jer nema smisla raditi stranicu koju nitko neće čitati. Da bi pridobili publiku moramo, kao u *reality* emisijama, otkriti što više o sebi (Cavanagh, 2007).

Zanimljivo je da iako pojedinci na osobnim stranicama često navode vlastito ime, pokazuju vlastite fotografije, interese pomoću linkova, ne gube osjećaj anonimnosti (Kennedy, 2006). Međutim, za razliku od interakcije na MUD-ovima koja je pojedincima olakšavala poigravanje s identitetom, na osobnim stranicama ljudi većinom grade identitet sličan onome u stvarnom životu. Anonimnost im je u njihovom slučaju olakšala da otkrivaju neke vrlo privatne i intimne detalje o sebi, detalje koje ne bi otkrivali nepoznatoj publici u interakciji licem u lice. Kennedy (2006) to objašnjava

razlikom osjećati se i biti anonimn. Pojedinci, imajući dojam da su anonimni, zapravo otkrivaju detaljniju sliku vlastitog identiteta (Kennedy, 2006).

Iz svega navedenog proizlazi da se izgradnja identiteta na osobnim stranicama razlikuje od načina izgradnje identiteta u MUD-ovima. I sama Shery Turkle navodi da su osobne stranice ilustracija novog shvaćanja identiteta u kibernetičkom prostoru. Riječ je i dalje o višestrukim identitetima, budući da stranice mogu pokazivati razne aspekte našeg jastva, no one istovremeno prikazuju jednu koherentnu osobu s jedinstvenim identitetom (Turkle, 1995). Na osobnim stranicama se pojavljuju stabilni identiteti koji sve više odgovaraju identitetu pojedinca u stvarnom svijetu. Takav identitet Cavanagh naziva hiper-identitetom. Hiper-identitet konstruiran je u kibernetičkom prostoru, ali on istovremeno i konstruira prostor. On istovremeno proizvodi osobni *brand* pomoću kojeg privlači publiku. Hiper-identitet nastaje na temelju identiteta u stvarnom svijetu, na temelju izgleda pojedinca, hobija, preferencija koje on ima.

Dok su osobne stranice namijenjene nepoznatoj publici, s ciljem privlačenja iste, daljnji razvoj mogućnosti omogućio je razlikovanje publike kojoj se pojedinac predstavlja i dodatno je približio kibernetički prostor stvarnom životu. Poglavitito je riječ o popularnim društvenim mrežama kao što su *Facebook*, *MySpace*, *Twitter* kao i primjerice stranice namijenjene pronalasku partnera koje su doprinijele tome da smo naše odnose iz stvarnog svijeta prenijeli u kibernetički prostor i obrnuto.

### **4.3. Profili kao prezentacije identiteta**

Naveli smo da su osobne Internet stranice uvele veliku promjenu u izgradnji identiteta u kibernetičkom prostoru. Svojevrsnu nadogradnju osobnih stranica nalazimo u društvenim mrežama na kojima pojedinci otvaraju svoje profile. Profili su nalik osobnim stranicama, no u odnosu na njih pružaju više mogućnosti poglavito u komunikaciji među pojedincima. Možda najizraženiju promjenu u odnosu na osobne stranice nalazimo u masovnosti, odnosno u većem broju pojedinaca koji su odlučili otvoriti profil na društvenoj mreži. Sigurno su tome pogodovale nove mogućnosti interakcije na društvenim mrežama, no interes pojedinaca dodatno je uvećan i zbog velike popularnosti tih mreža. Prva društvena mreža, *Six Degrees*, nastala je 1997. godine. Cilj joj je bio omogućiti pojedincima lakše povezivanje i komuniciranje s

prijateljima (Boyd, Ellison, 2008). Prve znakove današnje popularnosti društvenih mreža nalazimo 2002. godine kada je nastala mreža Friendster. Ideja koja je pokrenula društvenu mrežu Friendster je bila ta da pojedincima, koji žele ostvariti nove ljubavne ili seksualne veze, omogući širi krug poznanstva na način da im olakša kontakt s prijateljima njihovih prijatelja (Boyd, Ellison, 2008). Do 2002. godine nastalo tek nekoliko novih društvenih mreža, a u godinama koje su uslijedile taj se broj postupno povećavao. Tako 2003. godine nastaje MySpace, koji je i privukao većinu korisnika Friendstera, a 2006. Facebook, koji je nastao dvije godine ranije, otvara svoja vrata svim korisnicima diljem svijeta i postaje jedna od najpopularnijih društvenih mreža<sup>5</sup>. Popularnost društvenih mreža među mlađom populacijom iz godine u godinu je rasla, što pokazuju i rezultati istraživanja Lenhart et al, objavljeni 2010. godine. Rezultati njihovog istraživanja pokazuju da čak 73% Amerikanaca mlađih od 18 godina ima profil na nekoj od društvenih mreža. Gotovo isti udio korisnika nalazimo u populaciji od 18 do 30 godina (72%), dok se 40% starijih od 30 godina u Americi koristi uslugama društvenih mreža (Lenhart et al, 2010).

Postoji više vrsta društvenih mreža. Dok većina društvenih mreža zapravo predstavlja produžetak već postojeće mreže poznanstava pojedinca u stvarnom svijetu, postoje i mreže koje pojedincima omogućavaju upoznavanje novih ljudi s kojima dijele zajedničke interese, hobije ili politička stajališta (Boyd, Ellison, 2008).

Društvene mreže mogu se definirati kao usluge temeljene na webu (eng. web-based services) koje omogućavaju pojedincima da (1) otvore javne ili polu-javne profile unutar sustava društvene mreže, (2) oblikuju popis drugih korisnika s kojima žele biti u kontaktu i (3) pristup svojoj listi kontakata, kao i listama drugih korisnika unutar sustava mreže (Boyd, Ellison, 2008). Boyd i Ellison (2008) naglašavaju da glavna karakteristika društvenih mreža i nije omogućavanje pojedincima da upoznaju nove ljude, već im omogućuje da pokažu svoja poznanstva, odnosno da prezentiraju svoje društvene mreže. To na neposredan način govori o njihovom identitetu, kao i većina drugih aplikacija koje nalazimo na društvenim mrežama. Za razliku od osobnih stranica koje mogu biti namijenjene hobijima, filmovima ili glazbi koju pojedinac voli, profili na

---

<sup>5</sup> 2010 godine Facebook broji 500 milijuna aktivnih korisnika.  
<http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>.

društvenim mrežama namijenjeni su predstavljanju autora profila. Zato Lister et al. (2003) navode da je distinktivno obilježje društvenih mreža orijentacija na pojedinca, a ne na temu (eng. ego-centric, topic-centric). Oni primjećuju kako je interakcija unutar kibernetičkog prostora u početku bila vezana za određenu temu ili interes, dok dolaskom društvenih mreža ona postaje sve više orijentirana na pojedinca koji predstavlja glavnu temu (Lister et al, 2003).

Već smo naveli da postoje razlike među društvenim mrežama, a te razlike odrazile su se i na izgledu profila, odnosno mogućnosti u izgradnji istog. No neke karakteristike prisutne su gotovo na svim profilima, neovisno o tipu društvene mreže. Na profilu pojedinac navodi svoje ime, pri čemu to ne mora biti njegovo pravo ime, već nadimak ili pseudonim. Na profilu isto tako nalazimo sliku autora. Ta slika ne mora odgovarati stvarnom izgledu autora. To mogu biti slike životinja, poznatih osoba ili predmeta. Uz sliku i ime, pojedinci najčešće ukazuju na neke osnovne podatke o sebi, primjerice grad u kojem žive, godina u kojoj su rođeni, što su po zanimanju i slično. Uz osnovne podatke moguće je i nadodati kratki opis u kojem pojedinci često navode najdraže filmove i knjige, glazbu koju slušaju, duhovite ili domišljate citate koji im se sviđaju. Na profilu se također nalaze i popisi prijatelja, odnosno mreža poznanstava autora profila. Ostale mogućnosti ovise o mrežama. Tako primjerice na Facebooku svi vlasnici profila imaju svoj „zid“ na kojem im prijatelji ostavljaju poruke, linkove ili komentare (Westlake, 2008). Na toj istoj društvenoj mreži većina korisnika ima i vlastite albume fotografija, primjerice s putovanja, koje njihovi prijatelji mogu pogledati i komentirati. S druge strane društvena mreža Last.FM specijalizirana je za glazbu i na profilu te mreže nalazi se popis pjesama koje je korisnik slušao na svojem računalu. Iz navedenog proizlazi da se na društvenim mrežama pojedinci koriste različitim mogućnostima identifikacije, odnosno prezentacije sebe.

Razlike u mogućnostima identifikacije pokazali su Zhao et al. (2008) na primjeru društvene mreže Facebook. Oni razlikuju eksplicitne i implicitne načine izgradnje identiteta kao krajnje točke jednog kontinuiteta. Implicitni identiteti su oni u kojima prevladavaju vizualni materijali kao što su fotografije korisnika i njegovih prijatelja. Zhao et al. (2008) smatraju da se ovakvim načinom izgradnje naglašava jastvo kao socijalni akter, budući da korisnici često na profile stavljaju svoje fotografije s prijateljima koje ukazuju na njihovu mrežu poznanstava. Drugi način izgradnje

identiteta vezan je, uvjetno rečeno, uz kulturni kapital. Takav način izgradnje karakterizira kombinacija vizualnih i verbalnih tehnika identifikacije. Pojedinci, koji svoj identitet grade na taj način, na svojim profilima opisuju filmove, hobije, glazbu, knjige i druga kulturna dobra s kojima se identificiraju. Posljednji, eksplicitni način izgradnje identiteta podrazumijeva verbalnu identifikaciju. Drugim riječima, korisnici riječima opisuju sebe, pišu priču o sebi. Treba imati na umu da većina profila predstavlja kombinaciju navedenih načina, budući da se pri izgradnji profila većina ljudi koristi i slikama i kulturnim proizvodima kao i tekstualnim opisima. Pokazalo se da se većina korisnika Facebooka ipak najviše koristi fotografijama, odnosno implicitnim načinom izgradnje identiteta (Zhao et al. 2008). Takav način izgradnje identiteta u potpunoj je suprotnosti s izgradnjom identiteta u MUD-ovima koji su bili tekstualnog oblika i u kojima je prevladavao eksplicitni način izgradnje virtualnog dvojnika.

Bez obzira na način izgradnje identiteta koji prevladava na nečijem profilu, njegova funkcija je da autora predstavi publici kibernetičkog prostora, konkretnije drugim korisnicima društvene mreže. Činjenica je da se pojavom HTML jezika, a kasnije i društvenih mreža, promijenio način na koji se predstavljamo u kibernetičkom prostoru. U MUD-ovima su virtualni dvojnici bili narativne konstrukcije osobe za računalom. Osim od opisa, način na koji je publika sebi predočila osobu ovisio je i o mogućnosti vizualizacije, jer tekst dozvoljava više mogućih vizualizacija opisanog u odnosu na sliku. Pojavom HTML jezika, prevladavanja monologa (normalizacija) i društvenih mreža, predstavljanje sebe publici kibernetičkog prostora postaje lakše. No mijenjaju se i zahtjevi publike i sama publika.

Već smo naveli da je ideja, kako osobnih stranica tako i profila na društvenim mrežama, predstavljanje sebe publici kibernetičkog prostora. Cilj je isto tako da nas ta publika primijeti u što većem broju, jer nema smisla raditi stranicu ili profil koji nitko ne posjećuje. Cavanagh (2007) je navela da publiku, koja se nalazi pod utjecajem popularnih medijskih proizvoda, privlače stranice onih pojedinaca koji otkrivaju puno o sebi. Sličnu situaciju nalazimo i na profilima društvenih mreža ili stranicama specijaliziranim za potražnju partnera (eng. dating sites). Na profilima korisnika stranica za pronalazak partnera moguće je pronaći podatke o njihovom socioekonomskom statusu, opise fizičkog izgleda, njihova očekivanja u vezi, opise karaktera i životnog stila te vidjeti njihove fotografije (Kim et al. 2009). Ukoliko se na

profilu nalaze samo osnovni podatci, publika neće imati puno interesa te će vjerojatno vrlo rijetko posjetiti takav profil. Isto tako će publika imati smanjen interes za profil ukoliko ga percipira kao nerealnog. Primjer daje Whitty (2008) koja navodi da ljudi na stranicama specijaliziranim za pronalaženje partnera izbjegavaju osobe s „klišeiziranim“ profilima. Klišeizirani profili su oni koji opisuju nerealnu osobu, osobu koju rijetko nalaze u stvarnom svijetu, a koja odgovara određenim klišeiziranim stereotipima kao što su primjerice romantici koji vole duge šetnje plažom (Whitty, 2008). Zanimljivo je da je izvor tih klišeiziranih primjera popularna masovna kultura, kao što su popularni filmovi. No postoji razlika između stranica za pronalaženje partnera i društvenih mreža. Na društvenim mrežama „klišeizirani“ profili ili lažni profili su rjeđi. Glavna razlika samopredstavljanja na društvenim mrežama, u odnosu na načine samopredstavljanja na ostalim stranicama, je ta da se na društvenim mrežama pojedinci predstavljaju poznatoj publici.

#### **4.4. Samopredstavljanje u kibernetičkom prostoru**

Sredinom 20. stoljeća Erving Goffman objavio je svoju knjigu o samopredstavljanju u svakodnevnom životu. Ideje koje se nalaze na stranicama te knjige ponovno su aktualizirane u kontekstu samopredstavljanja u kibernetičkom prostoru. Većina nama poznatih radova samopredstavljanje u kibernetičkom prostoru promatra iz perspektive upravljanja impresijama, što predstavlja samo jedan dio Goffmanove teorije. Mi ćemo se osvrnuti na neke druge njegove ideje te pokušati pokazati na koji način su one primjenjive na kibernetički prostor.

Iako u kibernetičkom prostoru nema interakcije licem u lice<sup>6</sup> o kojoj je Goffman pisao, moguće je primijeniti mnoge njegove ideje. Kao i u stvarnom svijetu, pojedinci ulaskom u interakciju otkrivaju informacije o sebi i istovremeno prikupljaju informacije o drugima. Te informacije su potrebne kako bi se pravilno definirala situacija, odnosno kako bi publika znala što od izvođača može očekivati i obrnuto (Goffman, 2000). Način na koji pojedinac daje informacije o sebi nazivamo samopredstavljanjem. Kada pojedinac stupi u interakciju s drugim ljudima, on organizira svoje aktivnosti na takav način da drugima prenese dojam o sebi koji mu je u interesu da izazove, odnosno kakav

---

<sup>6</sup> Postoje vrlo vjerne simulacije interakcije licem u lice koje su omogućile kamere.



želi da drugi o njemu imaju (Goffman, 2000). Na isti način ljudi organiziraju svoje aktivnosti i pri izgradnji profila. Tako će, primjerice, pojedinac koji želi ostaviti dojam osobe u dobroj formi i sportskog duha na stranicama za pronalaženje partnera staviti fotografije na kojima je ta njegova karakteristika jasno prikazana ili navesti da se bavi sportom. Osoba koja želi naglasiti svoje dobro poznavanje filmova može na svojim profilima komentirati pogledane filmove ili stavljati linkove na druge članke o filmovima. Zahvaljujući reakcijama publike pojedinci će znati jesu li uspjeli postići željeni dojam. Kao i u stvarnom životu, neuspjela prezentacija, odnosno nastup, dovodi do osjećaja nelagode, posramljenosti (Goffman, 2000). Primjerice, komentari publike o lošoj kritici ili promašenom shvaćanju filma bi kod osobe koja naglašava svoje dobro poznavanje sedme umjetnosti izazvali osjećaj nelagode ili čak neprijateljsko raspoloženje.

Možda je ipak jednostavnije i lakše ostvariti željeni dojam kao drugih u kibernetičkom prostoru. Goffman (2000) navodi da se nastupi pojedinaca sastoje od ekspresija koje pojedinac producira i od ekspresija koje ga odaju (eng. given off). Ekspresije koje odaju zapravo su nesvjesni i nekontrolirani elementi nastupa koji također daju publici određene informacije. Kao primjer takve ekspresije može nam poslužiti govor pojedinca. Naglasak ili korištene riječi, poglavito žargonizmi ili lokalizmi, mogu publici ukazati na neke osobine izvođača koje on nesvjesno odaje. U kibernetičkom prostoru smanjuje se udio nesvjesno otkrivenih informacija o sebi, jer pojedinac može bolje procijeniti situaciju i isplanirati svoje nastupe, budući da se interakcija ne odvija nužno u realnom vremenu. Miller (1995) smatra da razlika produciranih ekspresija i ekspresija koje odaju možda i nije primjenjiva na kibernetički prostor. Glavnu prepreku predstavlja nedostatak neverbalne komunikacije. Iako novije tehnologije pokušavaju sve više približiti interakciju u kibernetičkom prostoru interakciji licem u lice, neke elemente jednostavno nije moguće prenijeti putem tipkovnice. Miller (1995) navodi da u interakciji u kibernetičkom prostoru mi ne možemo osjetiti zadah iz usta sugovornika, čuti drhtanje u njegovom glasu ili primijetiti da paralelno vodi razgovor s nama i nekoliko drugih ljudi. To ipak ne znači da u kibernetičkom prostoru nema ekspresija koje odaju. Sam način uređenja profila ili stranice može nositi informaciju o autoru. Publika može iščitati neke informacije iz boja korištenih pri izgradnji profila, stila uređenja ili jezika. No s druge strane, takve ekspresije je teško točno shvatiti i ne smije im se pridavati velika važnost, jer je

nemoguće sa sigurnošću tvrditi da taj stil ili jezik nije rezultat producirane ekspresije. Ukoliko ne poznajemo autora profila ili stranice u stvarnom životu ne možemo sa sigurnošću tvrditi da svaki element tog profila nije promišljen i stavljen s razlogom. Osim navedenih ekspresija, u kibernetičkom prostoru nalazimo i neke druge elemente nastupa, odnosno samopredstavljanja, koje je Goffman opisao.

Sve predstave pomoću kojih se pojedinac predstavlja publici odvijaju se na prednjem planu. Goffman, slijedeći kazališnu terminologiju, razlikuje prednji i zadnji plan. Prednji plan definira kao standardni ekspresivni repertoar koji pojedinac svjesno ili nesvjesno koristi prilikom svog nastupa, dok je zadnji plan mjesto kojem publika nema pristup i u kojem pojedinac priprema svoj nastup (Goffman, 2000). Ovo razlikovanje moguće je prenijeti i u kibernetički prostor. Profili predstavljaju prednji plan u samopredstavljanju publici kibernetičkog prostora. Zadnji plan zapravo prelazi granice kibernetičkog prostora, budući da pojedinac svoje nastupe priprema u stvarnom svijetu, sjedeći za računalom.

Prednji plan Goffman dalje razlaže na pozornicu i osobni plan. Pozornicu čine prostor i kulise koje su potrebne za predstavu. Primjerice, za operaciju, osim pacijenta i kirurga, potrebna je i operacijska sala sa svom svojom opremom. Operacijska sala čini pozornicu, a oprema unutar nje čini kulise. Na društvenim mrežama pojedinac sam kreira pozornicu. Već smo naveli kako je specifičnost izgradnje identiteta u kibernetičkom prostoru da se istovremeno gradi i okružje identiteta. Tako, primjerice, profil na društvenoj mreži MySpace možemo oblikovati kako god želimo. Možemo odabrati boju pozadine, slike, filmove ili linkove koje želimo prikazati, pri čemu je i raspored tih elemenata proizvoljan<sup>7</sup>.

Osim pozornice, u prednji plan spada i osobni plan koji označava one dijelove ekspresivne opreme koje direktno vezujemo uz izvođače i za koje očekujemo da uvijek prate izvođača. U osobni plan Goffman ubraja „spol, životnu dob, veličinu i izgled, držanje, način govora, izraze lica i slično“ (Goffman, 2000:38). Osobni plan u kontekstu kibernetičkog prostora podrazumijeva možda nešto drugačije karakteristike. U osobni plan u kibernetičkom prostoru može se, no i ne mora, ubrajati spol, dob ili izgled. Osobnom planu, dakle nečemu što uvijek prati izvođača, u kibernetičkom prostoru odgovara stil. Stil se može definirati kao ustaljeni i tipičan način interakcije pojedine

---

<sup>7</sup> Facebook s druge strane ima istu strukturu svih profila, ali je sadržaj na tim profilima, naravno, različit.

osobe (Jordan, 1999). U stil se ubraja i stil pisanja, kao primjerice prekomjerno korištenje emotikona<sup>8</sup> i ton izražavanja. Jordan (1999) navodi da su ljudi prepoznavali pojedine autore na forumima zahvaljujući načinu izražavanja. Neke su prepoznali po sarkastičnim komentarima, druge po autoritativnim ili stručnim odgovorima i slično. Naravno da je moguće odabrati stil pisanja kako bi se predstavili na način na koji želimo, ali način izražavanja, kao i u stvarnom svijetu, ako nam nije prirodan mora biti vrlo dobro uvježban. Primjerice, vrlo nam je teško koristiti se dijalektom kojim inače govorimo ili aktivno sudjelovati u učenom razgovoru o temi o kojoj ne znamo gotovo ništa.

Goffman je primijetio da prednji plan ima tendenciju institucionaliziranja, odnosno činjenicu da akter, kada preuzme već postojeću društvenu ulogu, utvrdi da za nju već postoji i određeni prednji plan (Goffman, 2000:41). On društvenu ulogu definira kao realizaciju prava i obveza vezanih uz dani status i iz toga zaključuje kao društvena uloga uključuje jednu ili više scenskih uloga<sup>9</sup> koje izvođač može izvesti u nizu prilika (Goffman, 2000:29). Tako, primjerice, pojedinac svoju ulogu pisca može izvoditi pred publikom na predstavljanju knjige, kao i pred kolegama na poslovnom sastanku. Osim uloge pisca, on može imati i niz drugih društvenih uloga, kao što su otac, suprug, strastveni obožavatelj znanstvene fantastike i slično. Svaka od tih uloga podrazumijeva različiti nastup kojim on pokušava u očima drugih prikazati sebe kao nositelja pojedine društvene uloge.

Moguće je pričati o društvenim ulogama i u kontekstu kibernetičkog prostora. Na društvenim mrežama, kao što su primjerice Facebook ili Twitter, korisnici uglavnom prikazuju svoju ulogu prijatelja ili poznanika. Interakciju uglavnom čine svakodnevni razgovori, komentiranje raznih slika, filmova ili linkova te obavještanje prijatelja o događajima iz života. S druge strane, na stranicama specijaliziranim za potražnju partnera, pojedinci prikazuju svoju ulogu poželjnog ljubavnika. Cilj interakcije, a i samopredstavljanja, je upoznavanje novih ljudi s mogućošću produblivanja tog poznanstva i ostvarivanja ljubavne ili seksualne veze. Na forumima pojedinci mogu

---

<sup>8</sup> Emotikoni su slikovni izrazi emocija, raspoloženja i stavova, a nastali pomoću interpunkcijskih znakova, grafema i matematičkih simbola u svrhu pokazivanja raspoloženja autora. Često prikazuju tužno ili nasmijano lice (Ivas, Žaja, 2003).

<sup>9</sup> Scenska uloga je unaprijed uspostavljeni obrazac aktivnosti koji se realizira tijekom nastupa (Goffman, 2000:29).

pokazivati svoju ulogu stručnjaka u nekom području pomažući i odgovarajući na pitanja drugih članova. Uloga koju će pojedinac predstaviti, kao i u stvarnom svijetu, ovisi o kontekstu i publici.

Već smo naveli da je jedna od glavnih stavki samopredstavljanja pravilno definiranje situacije. To znači da moramo uzeti u obzir publiku kojoj se predstavljamo i organizirati djelatnosti tako da kod njih stvorimo željeni dojam. Od publike se očekuje određeno ponašanje koje je u skladu s samopredstavljanjem izvođača te se taj način izbjegava neugodna situacija neuspjelog samopredstavljanja. Isto tako pojedincu je u cilju razdvajati publiku u odnosu na ulogu koju izvodi. On se neće ponašati jednako na poslu među kolegama kao što će se ponašati u obiteljskom okruženju. I u kibernetičkom prostoru nalazimo razdvajanje publike u odnosu na ulogu koju izvodimo. Nije ista publika na društvenim mrežama, stranicama za pronalazak partnera ili forumima. Razdvajanje publike i ispunjavanje višestrukih uloga dovodi nas do zaključka da se samopredstavljanje, kao i u stvarnom svijetu, razlikuje od interakcije do interakcije, odnosno od uloge do uloge u kibernetičkom prostoru.

Whitty (2008) naglašava da ne može postojati jedna velika teorija koja objašnjava sve načine samopredstavljanja u kibernetičkom prostoru, zato što se načini razlikuju se od interakcije do interakcije. Na društvenim mrežama pojedinci naglašavaju svoju društvenost i prezentiraju svoj identitet koristeći se fotografijama na kojima su i njihovi prijatelji, linkovima i raznim drugim komentarima. No oni se neće koristiti fotografijama koje naglašavaju njihovo tijelo, pisati o seksualnim preferencijama i iskustvima, očekivanjima od veze, što je uobičajeno na stranicama specijaliziranim za potražnju partnera. Takvo predstavljanje identiteta na društvenim mrežama izazvalo bi neugodnu situaciju zbog neuspješnog samopredstavljanja, odnosno krive procjene situacije. Gotovo identičnu situaciju s takvim načinom samopredstavljanja doživjeli bi i na forumima, gdje je samopredstavljanje većinom svedeno na tekstualno izražavanje i identitet korisnika nije centar interakcije.

Različite uloge, a time i različiti načini samopredstavljanja, nisu novost na kibernetičkom prostoru. I na MUD-ovima su ljudi obnašali različite uloge. Pojedinci su na MUD-ovima oko svake svoje uloge gradili novi identitet, a zbog načina samopredstavljanja publika nije mogla različite uloge/identitete povezati u jednu osobu koja sjedi za računalom. U odnosu na MUD-ove, današnje uloge u kibernetičkom prostoru su u većoj mjeri vezane za uloge i djelovanje u stvarnom svijetu. Posjećujemo

stranice za pronalazak partnera ne bi li s nekim započeli vezu u stvarnom svijetu<sup>10</sup>. Prijatelji na društvenim mrežama su nam prijatelji ili poznanici i u stvarnom svijetu. Posljedice neprimjerenih komentara na društvenim mrežama prelaze granice kibernetičkog prostora. Postoje slučajevi pojedinaca koji su izgubili posao zbog neprikladnih komentara na društvenim mrežama (Kim et al. 2010). Povezanost kibernetičkog prostora i stvarnog svijeta je obostrana, što znači da neprimjerno ponašanje u stvarnom svijetu će se isto tako odraziti i na kibernetički prostor. Kim et al. (2010) navode kako je društvena stranica MySpace na inzistiranje državnih institucija uklonila 90 000 članova koji su registrirani kao seksualni prijestupnici.

Iako je u kibernetičkom prostoru veća vjerojatnost da se ljudi ne predstavljaju iskreno, da sakriju svoje nedostatke, ljudi se ne upuštaju u interakciju unaprijed sumnjajući u identitet sugovornika (Cavanagh, 2007). Temelj društvene interakcije je povjerenje. Mi ne sumnjamo da naš liječnik zna kako nas izliječiti ili da automehaničar ne zna popraviti auto. Jednako tako ne sumnjamo ni u identitet ljudi u kibernetičkom prostoru. Nekoliko je mogućih razloga zašto ne sumnjamo u istinitost predstavljanja sugovornika u kibernetičkom prostoru. Sigurno je tome doprinijela pojava fotografije, koja je unijela tijelo u kibernetički prostor. Gies (2008) navodi da fotografija kao prikaz tijela predstavlja temelj povjerenja u kibernetičkom prostoru, budući da ukazuje na cjelovitu ličnost. Drugi razlog su uloge koje izvodimo u granicama kibernetičkog prostora, točnije uspješnost izvedenih uloga. Uloge koje smo odlučili odigrati u kibernetičkom prostoru su, kao i u stvarnom svijetu, socijalno određene i podrazumijevaju čitav niz normi i pravila izvođenja (Cavanagh, 2000). Kako bi ulogu dobro izveli moramo odlično poznavati norme koje ta uloga zahtjeva, jer će nedovoljno poznavanje uloge dovesti do neuspjelog predstavljanja i sumnje publike u istinitost predstave. No činjenicu da ne sumnjamo u istinitost sugovornika možemo objasniti i time da se promijenio odnos prema kibernetičkom prostoru.

---

<sup>10</sup> Naravno, postaje osobe koje posjećuju stranice za pronalazak partnera u potrazi za cyber seksom i stečena poznanstva ne nastavljaju u stvarnom svijetu.

## 5. Rasprava

Prevladavanje monologa, vizualnog načina samopredstavljanja i novijih oblika interakcije u kibernetičkom prostoru doprinijeli su tome da se promijenio cjelokupni odnos prema njemu. Ideja kibernetičkog prostora kao odijeljenog, posebnog svijeta u kojem vlada sloboda izražavanja i u kojoj nema ograničenja sloboda više i nije toliko zastupljena. Neki autori su u kibernetičkom prostoru vidjeli nove mogućnosti za razvijanje nekadašnjeg javnog prostora, dok su neki svoju pozornost usmjerili na mogućnost stvaranja novih zajednica koje su u stvarnom svijetu izgubile važnu ulogu u životu pojedinca. Drugi su pak autori naglašavali kako će kibernetički prostor donijeti novosti u shvaćanju ljudskog identiteta, ljudske seksualnosti, omogućiti slobodu identifikacije koja nije moguća u stvarnom svijetu. Kibernetički prostor poticao je i zaokupljao maštu ljudi i predstavljao novi svijet koji se tek treba otkriti. Teorije koje su nastajale krajem 1980-ih i početkom 1990-ih obećavale su transformaciju svakodnevnog života naglašavajući bestjelesnost, virtualnost, utopiju i igru (Lister et al., 2003). Sada, nakon dva desetljeća, ideje koje su poticale na otkrivanje tog novog prostora polako se zaboravljaju. Na kibernetički prostor više se ne gleda kao na posebni odvojeni prostor u kojem ne vrijede norme stvarnog svijeta, već kao na bazu podataka, odnosno brzi izvor informacija<sup>11</sup>. To ne znači da u njemu više nema ljudske interakcije. I dalje ljudi komuniciraju, raspravljaju i djeluju u njemu. MUD-ovi i njima svojstven način komunikacije, koji je više odgovarao početnim idejama o kibernetičkom prostoru kao odvojenom svijetu, gubio je s vremenom na popularnosti, a razvoj HTML jezika, osobnih stranica i u konačnici društvenih mreža unio je nove promjene u interakciju na mreži.

Promjene koje su nastupile dovele su do toga da su društveni odnosi iz stvarnog svijeta, kao i vrijednosti i norme ponašanja, gotovo u potpunosti preneseni u kibernetički prostor. Pri čemu nije riječ samo o interakciji i odnosima među ljudima, već i o interakciji i odnosima pojedinca s institucijama. U kibernetičkom prostoru interakcija između pojedinaca i institucija gotovo je nemoguća ukoliko je nepoznat identitet pojedinca. Primjerice, nemoguće je pristupiti bankovnom računu bez broja

---

<sup>11</sup> Ideja kibernetičkog prostora kao baze podataka pokrenula je nove rasprave koje se tiču kvalitete znanja i pouzdanosti informacija koje nalazimo na mreži (Cavanagh,2007).

kartice koja je izdana na ime vlasnika. Prigovor koji bi neka državna ili lokalna institucija dobila od osobe bez imena i prezimena ne bi se shvatio ozbiljno.

No interakcija s institucijama možda i ne pokazuje da su društveni odnosi iz stvarnog svijeta preneseni u kibernetički prostor, već to da je kibernetički prostor postao svojevrsni alat stvarnog svijeta. Djelovanje u kibernetičkom prostoru ne stvara novi svijet s novom kulturom i novim obrascima ponašanja, već otvara nove mogućnosti širenja već postojećih sadržaja stvarnog društvenog života (Hardey, 2002). Kibernetički prostor, osim što je olakšao pristup informacijama, ugostio je i mnoge svakodnevne djelatnosti ljudi. Pojavile su se razne institucije unutar njegovih granica. Primjeri toga su banke, razne državne institucije, psihološka savjetovišta, koji su preseljenjem u virtualno okruženje ljudima omogućili lakši pristup i interakciju s njima. Možemo plaćati račune, prijavljivati se na razne natječajne ili se naručiti za pregled kod liječnika bez da napustimo prostorije vlastitog doma. Dodatni argument shvaćanju kibernetičkog prostora kao pomoćnog alata u svakodnevnom životu daje Alison Cavanagh, navodeći rezultate *Pew studiesa*. Prikazujući rezultate istraživanja, ona navodi kako čak preko 90% ispitanika koristi mrežu kako bi poslali elektroničku poštu, između 59% i 74% ispitanika mrežu koristi za pretraživanje vijesti, a čak oko 70% njih kao jednu od aktivnosti u kibernetičkom prostoru navodi praćenje vremenske prognoze (Cavanagh, 2007:75-76)<sup>12</sup>.

Pretakanje društvenih odnosa na mrežu jače je izraženo na primjerima interakcije među ljudima. Interakcije na raznim stranicama, od društvenih mreža, preko blogova ili foruma, pokazuju kako kibernetički prostor zapravo i nije u potpunosti odvojen od stvarnog svijeta i da na njega društvene norme stvarnog svijeta ipak djeluju (Hardey, 2008). Širenje mreže i promjene koje su nastupile njezinim razvojem dovele su da toga da je djelovanje unutar nje sve više pod utjecajem postojećih socijalnih i ekonomskih procesa (Hardey, 2002). Kao i u stvarnom svijetu postoje prihvatljivi i neprihvatljivi načini ponašanja. Cavanagh (2007) navodi primjer kako se izjava pojedinca u kibernetičkom prostoru da je ovisan o čokoladi shvaća kao nešto simpatično i benigno, dakle ne kao razlog za izbjegavanje interakcije s tim pojedincem. S druge strane,

---

<sup>12</sup> Slični rezultati *Pew Studiesa* dobiveni su i 2010 godine u istraživanju aktivnosti u kibernetičkom prostoru. Dostupno na <http://www.pewinternet.org/Static-Pages/Trend-Data/Online-Activites-Total.aspx>.

priznanje da je pojedinac ovisnik o drogama neće se dočekati s simpatijom, već će vrlo vjerojatno dovesti do toga da će drugi osuditi takvo ponašanje i izbjegavati interakciju s tom osobom (Cavanagh, 2007).

Iz istog razloga pojedinci na svoje profile na društvenim mrežama ne stavljaju informacije o sebi koje bi ukazale na socijalno nepoželjno ponašanje. Osim toga, isticanje nasilnog materijala kao i pornografskog, neprimjerno ponašanje, uznemiravanje drugih ljudi ili namjerno laganje o identitetu su mogući razlozi zbog kojih će društvena mreža, kao što je primjerice Facebook, ukinuti profil korisnika<sup>13</sup>. Pojavom društvenih mreža naglasak na prihvatljive i neprihvatljive načine ponašanja u kibernetičkom prostoru je pojačan. Mi ne tvrdimo da ta razlika nije postojala i u vrijeme MUD-ova, već da sada neprihvatljiv način ponašanja ima jače posljedice za djelovanje u kibernetičkom prostoru, budući da je ono pojavom društvenih mreža jače vezano uz identitet u stvarnom svijetu. Na MUD-ovima nitko nije pojedincu u potpunosti mogao onemogućiti dugotrajno uznemiravanje drugih ljudi, vrijeđanje ili veličanje nasilja i sličnog neprihvatljivog načina ponašanja. Vrlo vjerojatno bi takvom pojedincu moderator zabranio ulaz u MUD ili bi ga drugi izbjegavali te on zapravo i ne bi sudjelovao u interakciji, ali mu nitko nije mogao zabraniti da se ponovno uključi u interakciju pod drugim imenom i identitetom. Sličan primjer nalazimo na suvremenim forumima gdje postoje takozvani trolovi. Trolovi su pojedinci koji se predstavljaju kao legitimni sudionici rasprave koji imaju slične interese ili stavove kao i ostali sudionici, a zapravo namjerno provociraju ili vrijeđaju ostale sugovornike ne bi li izazvali svađu (Donath, 1999). Trolovima nitko ne može zabraniti da se ponovno uključe u raspravu pod drugim imenom, budući da je na forumima anonimnost gotovo potpuna. U odnosu na takve primjere, na društvenim mrežama ili stranicama za pronalaženje partnera gotovo je nemoguće neprimjerno ponašanje ispraviti novim profilom i pomoću njega se ponovno uključiti u interakciju, jer profili u znatno većoj mjeri ukazuju na pravi identiteti. Drugim riječima, osobe koje su u međusobnoj interakciji na društvenim mrežama će povezati novi identitet s prijašnjim i time otežati ponovno uključivanje pojedinca neprimjerenog ponašanja u interakciju. Tu uvijek treba imati na umu da se na društvenim mrežama interakcija većinom odvija između osoba koje se poznaju i u

---

<sup>13</sup> Detaljnije na <http://www.facebook.com/terms.php>



stvarnom svijetu te da neprimjerno ponašanje na društvenim mrežama slijede sankcije i u stvarnom svijetu.

Pretakanje društvenih odnosa nije vidljivo samo u pravilima primjerenog i neprimjerenog ponašanja. U kibernetički prostor su preslikani odnosi s ljudima kakve imamo u stvarnom svijetu. Prijatelji u stvarnom svijetu su prijatelji i u kibernetičkom. Jednako tako se prenose odnosi neprijateljstva, radnika i poslodavca, poznanika, ljubavnika ili potpunih stranaca. No ipak ti odnosi nisu jednaki onima u stvarnom svijetu, poglavito zbog načina komunikacije u kibernetičkom prostoru. Većina komunikacije odvija se razmjenjivanjem tekstualnih poruka, zbog čega pojedinci ne mogu povisiti glas u raspravi<sup>14</sup>, upasti sugovorniku u riječ ili spriječiti nekoga da govori (Jordan, 1999) čime se može izgubiti dio odnosa koji inače postoji u stvarnom svijetu.

Razvoj i širenje kibernetičkog prostora, a posebno društvenih mreža, osim što su pridonijeli prijenosu društvenih odnosa iz stvarnog svijeta, doveli su i do promjena u načinu identifikacije i samom shvaćanju identiteta. Identificiranje isključivo pomoću teksta polako nestaje, većina ljudi svog virtualnog dvojnika opisuje i fotografijom, odnosno većina ljudi prikazuje tijelo svojeg virtualnog dvojnika. Jednom kada na svoj profil pojedinci stave vlastitu fotografiju više i nemaju toliko prostora za isprobavanje različitih identiteta kao što su to imali u isključivo tekstualnom obliku identifikacije (Gies, 2008).

Budući da se većina pojedinaca u kibernetičkom prostoru identificira pomoću teksta i fotografije, koja fiksira određeni dio njihovog identiteta, postavlja se pitanje primijenjenosti teorija prvobitnih teoretičara koji su identitet smatrali fleksibilnim i fragmentiranim. Ideje koje su zastupali autori poput Turkle ili Postera da kibernetički prostor predstavlja prostor rekonstrukcije i fragmentacije identiteta, prostor u koji ne ulazimo s već unaprijed izgrađenim identitetom, već ga tamo nanovo gradimo, nisu primjenjive na doba društvenih mreža, odnosno na doba kada je virtualni identitet postao vjerna slika identiteta u stvarnom svijetu.

Prema Turkle na MUD-ovima su višestruki identiteti bili normalna pojava. Naveli smo i nekoliko primjera pojedinaca koji su imali nekoliko različitih likova, odnosno

---

<sup>14</sup> Iako se pisanje velikim slovima često koristi kao nadomjestak za povišeni ton (Ivas, Žaja, 2003).

identiteta, s kojima su djelovali u MUD-u. Osim što neke društvene mreže zabranjuju stvaranje lažnih profila, sama priroda komunikacije u takvoj vrsti interakcije znatno otežava uspješno stvaranje nekoliko različitih identiteta od strane jedne osobe. No to ne znači da jedna osoba ne može otvoriti nekoliko različitih profila na društvenim mrežama ili nekoliko različitih osobnih stranica, na kojima bi predstavili različite identitete. No, kako bi pojedinac uspješno prikazao svoje različite identitete on mora u potpunosti razdijeliti publiku. Drugim riječima, pojedinac treba imati različite prijatelje na različitim profilima, jer bi inače njegovi prijatelji otkrili da je riječ o istoj osobi s više identiteta, odnosno s nekoliko profila. Budući da je na društvenim mrežama anonimnost smanjena, smanjene su i mogućnosti poigravanja s identitetom i održavanja nekoliko različitih identiteta. Treba imati na umu da uspješne profile karakterizira velika količina informacija o autoru, jer profili na kojima autor ne otkriva puno o sebi publici nisu zanimljivi (Cavanagh, 2007). To znači da narativne konstrukcije svih identiteta koje pojedinac ima moraju biti potkrijepljene dokazima o istinitosti identiteta. Na društvenim mrežama dokaze o istinitosti najčešće čine fotografije i prijatelji. Veliku ulogu u svemu ima fotografija. Ona ukazuje na tijelo, a kako smo već naveli, tijelo se u kibernetičkom prostoru može protumačiti kao znak poštenja i cjelokupne osobe (Gies, 2008). Zbog toga se, primjerice, profili na kojima se ne nalazi fotografija autora neće shvaćati ozbiljno kao one na kojima fotografije ima. Jednako tako se ne bi shvatili ozbiljno različiti profili s fotografijom iste osobe.

Naveli smo da je poigravanje s identitetom na društvenim mrežama otežano, ali ne i nemoguće. Osim fotografije ili imena koje nalazimo na profilu, prepreku u stvaranju nekoliko identiteta čine i prijatelji, odnosno priroda komunikacije. Na društvenim mrežama pojedinci uglavnom komuniciraju s ljudima s kojima komuniciraju i u stvarnom svijetu, pogotovo kada je u pitanju trenutno najraširenija društvena mreža Facebook. Profil na kojem pojedinac prezentira identitet koji se razlikuje od identiteta u stvarnom svijetu neće imati jednaki učinak kao takav identitet u MUD-ovima. Pojedinac je u MUD-u mogao imati nekoliko ravnopravnih identiteta, primjerice ženski i muški identitet, budući da nije bilo načina na koji bi se ti identiteti vezali uz istu osobu u stvarnom svijetu. Na društvenim mrežama ima nekoliko elemenata koji ukazuju na identitet osobe koja sjedi za računalom. Zbog toga, pojedinac će teško imati više ravnopravnih identiteta pomoću kojih djeluje na društvenim mrežama. Drugim riječima,

vrlo je teško identitete koji se razlikuju od identiteta u stvarnom svijetu uključiti u interakciju na društvenim mrežama. Pojedinci identitete koji se razlikuju od njihovog identiteta u stvarnom svijetu mogu koristiti u interakciji s ljudima koje ne poznaju u stvarnom svijetu, odnosno s onima koji neće prepoznati da je riječ o poigravanju s identitetom. S druge strane, Lampe et al. (2006) pokazuju da upoznavanje novih ljudi na društvenim mrežama i nije glavna karakteristika društvenih mreža. Njihovo istraživanje pokazalo je da većinom korisnici, u njihovom slučaju Facebooka, posjećuju navedenu mrežu ne bi li izmijenili informacije s poznanicima ili doznali nešto o poznanicima što da tada nisu znali, a u znatno manjoj mjeri upoznaju nove ljude. Osim toga u posljednje vrijeme sve više ljudi ograničava dostupnost svog profila, tj. omogućava pristup profilu i materijalu koji se na njemu nalazi isključivo prijateljima iz stvarnog svijeta (Lampe et al. 2006).

Drugu situaciju nalazimo na stranicama za pronalaženje partnera kojima je svrha olakšati pojedincu da upozna nove ljude, potencijalne seksualne ili ljubavne partnere. Na takvim stranicama nema poznanika koje pojedinac ima u stvarnom svijetu i u tom smislu oni ne predstavljaju prepreku u stvaranju novog identiteta koji ne odgovara identitetu u stvarnom svijetu. Na takvim stranicama nema poznanika koji bi prepoznali i ukazali na poigravanje s identitetom pojedinaca. Prepreka se nalazi u činjenici da predstavljanje identiteta koji ne odgovara onom u stvarnom svijetu onemogućava prijenos poznanstva s kibernetičkog svijeta u stvarni svijet, a to je sama svrha takvih stranica. Uzmimo za primjer da se introvertirani pojedinac na stranicama za pronalaženje partnera opisuje kao vrlo komunikativna i ekstrovertirana osoba ne bi li privukla veći broj potencijalnih partnera. Susret tog pojedinca s osobom koju je upoznao na stranicama za pronalaženje partnera u stvarnom svijetu ukazati će na razliku predstavljenog i stvarnog identiteta. Zbog toga se pojedinci, kojima je namjera nastaviti odnos s osobom koju su upoznali na stranicama za pronalazak partnera i u stvarnom svijetu, uglavnom ne poigravaju s identitetom. Ukoliko njihovi identiteti i nisu u potpunosti jednaki onima u stvarnom svijetu, najčešće je riječ o „uljepšavanju“, kao što je primjerice korištenje fotografija za koje smatraju da na njima najbolje izgledaju ili navode da su par godina mlađi no što jesu ne bi li zainteresirali veći broj potencijalnih partnera (Whitty, 2008). Hardey (2002) navodi da su stranice za pronalazak partnera primjer sve češćeg načina korištenja kibernetičkog prostora u kojem je granica stvarnog

i virtualnog zamučena i u kojem djelovanje unutar pojedinog svijeta, stvarnog ili kibernetičkog, ima rezultate i u drugom.

Brojnost mogućih načina upotrebe kibernetičkog prostora koji zamučuju granicu stvarnog i virtualnog ukazuju na to kako se promijenio odnos prema kibernetičkom prostoru i identitet unutar njega. Anonimnost koja je bila omogućena isključivo tekstualnom identifikacijom u kibernetičkom prostoru, kakvu nalazimo u MUD-ovima, kao i priroda interakcije na MUD-ovima koja nije bila vezana za poznanike i djelovanje u stvarnom svijetu omogućila je novi pogled na jastvo. Jastvo u MUD-ovima nije ispunjavalo različite uloge u različitim interakcijama i situacijama, već je bilo fragmentirano i različito od uloge do uloge (Turkle, 1996). MUD-ovi su produbljivali uloge koje su pojedinci ispunjavali i oko tih uloga gradili novi identitet. Tako su pojedinci na MUD-ovima mogli graditi nove identitete, a ne jedan identitet čije bi karakteristike prikazivali ovisno o ulogama koje izvode. Turkle (1996) navodi primjer kako u stvarnom svijetu mi prolazimo kroz mnoštvo uloga samo u jednom danu kada se budimo kao ljubavnici, odlazimo na posao kao odvjetnici. Jednako tako na MUD-ovima možemo proći nekoliko različitih identiteta u jednom danu. Ti identiteti ne moraju ni na koji način biti nalik jedan drugome, te mogu biti bliski ili u potpunosti različiti od identiteta koji pojedinac ima u stvarnom svijetu. Primjer toga je već spomenuti Gordon koji osim dva muška identiteta ima i jedan ženski identitet na MUD-ovima.

I dok je jastvo u doba MUD-a bilo fragmentirano na neograničeno mnogo različitih identiteta (Turkle, 1996) pomoću kojih su pojedinci djelovali u kibernetičkom prostoru, jastvo je danas u doba društvenih mreža i shvaćanja mreže kao alata razbijeno ne na nekoliko različitih identiteta, već na nekoliko uloga koje pojedinac ispunjava u kibernetičkom prostoru. Naveli smo da i na društvenim mrežama i stranicama za pronalazak partnera pojedinci uglavnom opisuju identitet stvarnog svijeta, jedina je razlika u tome koje će aspekte svog identiteta prikazati. Prezentacija će ovisiti i o interakciji i o publici kojoj se pojedinac predstavlja i zato se neće jednako predstavljati na društvenim mrežama kao na stranicama za pronalazak partnera (Zhao et al, 2008). To ne znači da možemo pričati o različitim identitetima pojedinca na različitim stranicama, već se identitet može iščitati iz sveukupnog djelovanja u kibernetičkom prostoru. Drugim riječima, naš identitet u kibernetičkom prostoru je skup uloga, a ne identiteta, koje ispunjavamo i načina na koji te uloge prezentiramo unutar tog prostora. Prema

Turkle (1996) MUD-ovi su produbljavali uloge, omogućavali pojedincima poigravanje s identitetom, a to poigravanje im je omogućilo da bolje upoznaju, promijene ili nanovo otkriju identitet u stvarnom svijetu. S druge strane, pojave HTML jezika, fotografije, normalizacije i u konačnici društvenih mreža uvele su stabilni identitet koji djeluje pomoću različitih uloga, ovisno o situaciji i interakciji u kibernetičkom prostoru.

Na to da u kibernetičkom prostoru ljudi prezentiraju identitet iz stvarnog života, osim povjerenja koje je postalo temelj interakcije na mreži, ograničenih mogućnosti djelovanja i uključivanja u interakciju pomoću identiteta koji ne odgovara onom u stvarnom životu, ukazuju i problemi pitanja privatnosti i strah od moguće zloupotrebe privatnih podataka pojedinaca. Tufekci (2008) navodi da djelovanje na mreži možemo podijeliti u tri kategorije. Prva je komercijalna, u koju spadaju primjerice plaćanje računa ili kupovina avionske karte. Druga je informativna koju karakterizira potraga za informacijama kao primjerice provjeravanje vremenske prognoze. Posljednja je komunikativna ili socijalna u koju, među ostalim, spada i djelovanje na društvenim mrežama (Tufekci, 2008). I dok su privatni podatci u komercijalnom djelovanju najčešće zaštićeni, kao primjerice broj kreditne kartice, podatci na profilu društvene mreže ili stranice za pronalazak partnera otvoreni su javnosti. Pojedinci dobrovoljno otvaraju profil na društvenoj mreži kako bi predstavili sebe i svoju mrežu poznanika, odnosno oni sami odluče koje će informacije o sebi dati (Tufekci, 2008). Ukoliko su ti podatci javni, pojedinac ne može kontrolirati tko sve ima pristup njima. On isto tako ne može kontrolirati načine na koje će se ti podatci koristiti. Profilu i informacijama na njemu istovremeno imaju pristup i oni koji su s autorom vrlo bliski, kao i oni koji mu nisu bliski. Primjerice, pojedinac ne može kontrolirati hoće li njihov trenutni ili potencijalni poslodavac na njegovom profilu otkriti informacije koje će mu ugroziti karijeru. Ograničavanje količine podataka o sebi u odnosu na stupanj bliskosti s osobom povezano je s osjećajem i stupnjem privatnosti. Altman je privatnost definirao kao set interpersonalnih procesa kontrole granica pomoću kojih pojedinac ukazuje na to koliko je otvoren prema različitim osobama (Tufekci, 2008).

Ovu je definiciju Altman iznio prije no što je nastao kibernetički prostor na Internetu i novi oblik komunikacije na njemu. Kakve granice ljudi postavljaju na društvenim mrežama kako bi odijelili osobe s obzirom na stupanj privatnosti s njima istraživao je Tufekci. Istraživao je na primjeru društvene mreže Facebook. Pokazao je da

ljudi, umjesto da ograniče količinu informacija koje prezentiraju, ograničavaju pristup svojim profilima (Tufekci, 2008). Facebook je napravio mogućnost da vlasnici profila otvore „privatni profil“ kojem imaju pristup isključivo oni ljudi kojima autor to dozvoli. Tufekci navodi da vlasnici profila ponekad koriste nadimke (eng. nickname) ili zatvaraju profile za javnost kako bi izbjegli neželjenu publiku, ali istovremeno ne umanjuju količinu informacija koje prezentiraju na profilu. Time se interakcija ograničava na većinom osobe koje poznaju i u stvarnom svijetu, a to, kako smo već naveli, otežava poigravanje s identitetom.

Porast popularnosti društvenih mreža i sve promjene koje su u izgradnji identiteta donijele, ne znači da je način izgradnje identiteta i poigravanje s identitetom kakav je postojao u MUD-ovima nestao. Tragove izgradnje identiteta i interakcije koja je prevladavala u MUD-ovima nalazimo u suvremenim forumima i virtualnim svjetovima kao što je primjerice Second Life. Iako se uz kibernetički prostor veže ideja velike baze znanja, alata u svakodnevnom životu, ne možemo reći da su u potpunosti nestale mogućnosti otkrivanja novih identiteta i interakcije kakvu smo nalazili u MUD-ovima. I dalje postoje mjesta na kojima pojedinci mogu, pod okriljem anonimnosti, otkriti svoje nove identitete i pomoću njih saznati nešto o sebi što u stvarnom svijetu nisu mogli otkriti. I dalje postoje mjesta unutar kibernetičkog prostora koja nisu ograničena djelovanjem u stvarnom svijetu, mjesta koja oblikuje ljudska mašta i koja i dalje drži na životu ideje o novom prostoru s neograničenim mogućnostima za ljudsko društvo. No, prema podacima *Pew Studiesa* takva vrsta interakcije je znatno manje zastupljena od interakcije koju nalazimo na društvenim mrežama ili stranicama za pronalaženje partnera<sup>15</sup>. Sloboda, neograničenost i fleksibilnost o kojoj su pričali prvotni teoretičari kibernetičkog prostora je potisnuta, ali nije nestala. Sve više je djelovanje unutar kibernetičkog prostora povezano s djelovanjem u stvarnom svijetu. To se odrazilo i na način komunikacije i na način izgradnje identiteta u kibernetičkom prostoru. Kibernetički prostor postao je svojevrsna zrcalna slika stvarnog svijeta. U njemu

---

<sup>15</sup> Rezultati pokazuju kako većinom ljudi koriste mrežu da bi provjerili mail, pronašli potrebne informacije. Oko 60% ispitanika ima profil na nekoj od društvenih mreža, dok ih samo 15% gradi vlastite stranice, van domene društvenih mreža. Istovremeno manje od 10% ispitanika sudjeluje u raspravama kao što su forumi, a čak i manje od 5% njih posjećuje virtualne svjetove, kao što je Second Life. Treba imati na umu da je ovdje riječ o istraživanju provedenom u Americi te se njihovi rezultati ne mogu generalizirati na cijelu populaciju korisnika kibernetičkog prostora. Više informacija o rezultatima dostupno je na <http://www.pewinternet.org/Static-Pages/Trend-Data/Online-Activites-Total.aspx>.

nalazimo iste one pojedince koje poznajemo i u stvarnom svijetu kao i strance s kojima nemamo kontakta. Ali u kibernetički prostor nismo prenijeli samo poznanstva i ugodna iskustva iz stvarnog svijeta. Kibernetički je prostor ugostio razna kriminalna djela i nove oblike zlostavljanja poznato kao virtualno zlostavljanje (eng. cyberbullying). Osobe i situacije koje izbjegavamo u stvarnom svijetu nalazimo i u kibernetičkom. Jedina razlika je što ih u njemu možemo izbjeći pritiskom na tipku, dok je u stvarnom svijetu to nemoguće.

## 6. Zaključak

Internet i kibernetički prostor koji je nastao na njemu predstavljaju poseban prostor istraživanja koji je omogućio brojnim znanstvenicima novi uvid u pitanja medija, informacija, ekonomije, kibernetike, ljudskih prava, odnosa moći i mnogih drugih tema. Među ostalim, kibernetički prostor pokazao se kao odličan socijalni laboratorij za istraživanje identiteta, pogotovo kad je u pitanju suvremeno shvaćanje identiteta. Pri definiranju pojma identiteta, suvremeni teoretičari uzimaju u obzir krizu identiteta koja je nastala u društvu. Ta kriza identiteta označava nestanak stabilnih identiteta, potom smanjeni utjecaj raznih socijalnih kategorija koje su određivale identitet pojedinca i u konačnici povećane mogućnosti izbora identiteta koje u tradicionalnim pa i u modernim društvima nisu bile moguće. Za prvotne teoretičare kibernetičkog prostora on je predstavljao plodno tlo istraživanja mogućnosti odabira identiteta, jer su smatrali da pojedinac koji djeluje u njemu nanovo izgrađuje vlastiti identitet u novom, virtualnom okruženju.

Prvotni teoretičari, koji su svoje teorije iznijeli krajem 80-ih i početkom 90-ih godina 20. stoljeća, kibernetički prostor su opisivali kao posebni, od stvarnog svijeta odijeljeni prostor na koji pravila stvarnog svijeta na utječu. U tom smislu, on je nudio neviđenu slobodu u izgradnji identiteta. Ti prvotni autori, koji su istraživali izgradnju identiteta u tekstualnim oblicima interakcije kao što su bili MUD-ovi, smatrali su da je identitet u kibernetičkom prostoru fleksibilan i promjenjiv. Nije bilo tijela koje bi ukazivalo na identitet osobe koja sjedi za računalom i u tom smislu virtualni identitet je bio narativna konstrukcija pojedinca čiju istinitost ostali sudionici interakcije u kibernetičkom prostoru nisu mogli provjeriti. Virtualni identitet nije morao odgovarati identitetu osobe u stvarnom svijetu, budući da se u kibernetički prostor ne ulazi s unaprijed izgrađenim identitetom, već se identitet u njemu nanovo gradi. Karakteristike virtualnog identiteta pojedincima su u interakciji u kibernetičkom prostoru, kakvu smo primjerice nalazili na MUD-ovima, omogućile, osim potpune slobode u izgradnji virtualnog dvojnika, da isprobaju identitete koje u stvarnom životu nikako nisu mogli. Na taj način oni su mogli saznati više o sebi. U kibernetičkom prostoru pojedinci su mogli pojedinim aspektima sebe dati novo tijelo, novi identitet, što je prema nekim



autorima značilo da se u doticaju s kibernetičkim prostorom identitet razlama, fragmentira te ponovno izgrađuje kao skup nekoliko identiteta.

No razvoj Interneta i kibernetičkog prostora unio je nove mogućnosti, ali i ograničenja, u izgradnju identiteta i doveo u pitanje primjenjivost navedenih teorija. Neki su autori počeli naglašavati promjene koje je u kibernetički prostor unijela pojava HTML jezika. Njegovom pojavom u kibernetički se prostor uvodi grafička podrška koja je promijenila dotadašnju komunikaciju, budući da je ona unijela tijelo i vizualnu prezentaciju. Uz to, neki autori primjećuju da u kibernetičkom prostoru polako nestaje interakcija, odnosno da dijalošku komunikaciju polako zamjenjuje monološka prezentacija. To se naravno odrazilo i na poimanje identiteta. Prvu promjenu u odnosu na izgradnju identiteta u tekstualnom obliku, kakvu smo nalazili na MUD-ovima, predstavljaju osobne stranice, a svojevrsnu nadogradnju osobnih stranica nalazimo u profilima na popularnim društvenim mrežama.

Pojedinci na društvenim mrežama, kao i na osobnim stranicama ili stranicama specijaliziranim za traženje partnera, identitet grade pomoću različitih elemenata koji nisu isključivo tekstualnog oblika. Budući da su profili ili osobne stranice neka vrsta reklame autora, pojedinci, kako bi zainteresirali publiku, otkrivaju sve više i više informacija o sebi, o svom stvarnom identitetu. No otkrivene informacije nisu nasumično odabrane, već ovise o interakciji i publici kojoj se pojedinac predstavlja. Nije riječ o istoj vrsti interakcije i publike na MUD-ovima, osobnim stranicama, forumima ili društvenim mrežama. Sukladno tome, razlikuje se i samopredstavljanje pojedinca na tim stranicama. Razlike u samopredstavljanju u kibernetičkom prostoru, kao i u stvarnom svijetu, možemo objasniti time da pojedinac obavlja različite uloge i ovisno o ulozi koju izvodi naglašava različite aspekte ličnosti.

Pojava fotografija, normalizacija kibernetičkog prostora, smanjena anonimnost kao i povjerenje koje je postalo temelj komunikacije u njemu, doveli su do toga da pojedinci grade jedan, stabilan identitet čije je djelovanje u većoj mjeri vezano za djelovanje u stvarnom svijetu. Shvaćanje kibernetičkog prostora kao alata u svakodnevnom životu također je pridonijelo tome da je djelovanje u njemu povezano sa stvarnim svijetom. Odličan primjer su popularne društvene mreže na kojima pojedinci komuniciraju s osobama koje poznaju i u stvarnom svijetu. One su postale jedan od najraširenijih

načina komunikacije među ljudima koji imaju pristup Internetu. Iako namijenjene upoznavanju novih ljudi, istraživanja su pokazala da ljudi koriste društvene mreže kako bi komunicirali s poznatim osobama i u znatno manjoj mjeri ih koriste kako bi upoznali nove ljude. Osim toga, zbog straha od zloupotrebe podataka, mnogi korisnici ograničavaju pristup profilu isključivo na osobe koje poznaju u stvarnom svijetu što znači da nepoznata osoba uopće ne može pristupiti njihovom profilu. Navedeni primjeri daju naslutiti da je na društvenim mrežama, u odnosu na primjerice MUD-ove, poigravanje s identitetom otežano. Nije smo na društvenim mrežama poigravanje s identitetom otežano. Sličan slučaj nalazimo i na stranicama za pronalaženje partnera gdje također povezanost sa stvarnim svijetom i cilj interakcije otežava sudjelovanje u interakciji pomoću identiteta koji nije jednak onome u stvarnom svijetu. Osim identiteta iz stvarnog svijeta, pojedinci u kibernetički prostor prenose i odnose koje imaju s drugim osobama, što znači da su prijatelji u stvarnom svijetu prijatelji i u kibernetičkom.

Od novog praznog prostora, koji nije poznao ograničenja stvarnog svijeta, koji je nudio mogućnosti koje u stvarnom svijetu ne postoje, kibernetički je prostor postao kopija stvarnog svijeta. On više nije virtualni prostor u kojem prevladavaju čarobnjaci, vitezovi, višestruki identiteti i žabe. On više nije prostor u kojem prevladavaju fragmentirani i fleksibilni identiteti, već stabilni identiteti bliski našem stvarnom identitetu. Identitet u kibernetičkom prostoru više nije, kako su prvotni autori smatrali, skup različitih identiteta pomoću kojih djelujemo. On je skup uloga koje izvodimo, pri čemu uloge ukazuju na različite aspekte istog identiteta. Ista osoba se nalazi i na društvenoj mreži i na stranici za pronalaženje partnera, samo se nalazi u različitim situacijama, odnosno u drugačijim ulogama. To ne znači da je poigravanje se s identitetom u kibernetičkom prostoru nemoguće, već da je prevladavajući način samopredstavljanja i interakcije umanjio mogućnosti za uspješno djelovanje pomoću nekoliko različitih identiteta. Promijenio se i odnos prema kibernetičkom prostoru. On možda više ne služi kao poligon za isprobavanje različitih identiteta, već kao baza podataka i izvor materijala za izbor željenog identiteta u stvarnom životu. On možda više nije mjesto u kojem se identitet nanovo osmišljava i gradi, već baza materijala koja generira promjene identiteta u stvarnom životu.

Jednom kada je taj novi svijet poprimio oblik vjerne kopije stvarnog svijeta bilo je i za očekivati da će se, osim pojedinaca, u njemu pojaviti i odnosi iz stvarnog svijeta. Usporedo s postojećim odnosima, u kibernetički prostor prenesene su norme ponašanja, razlikovanje prihvatljivog i neprihvatljivog načina ponašanja. U tom smislu kibernetički je prostor postao zrcalna slika stvarnog svijeta. U njemu nalazimo prijateljstvo, ljubav, iskrenost, ali i mržnju, neprijateljstvo i laži. Dapače, pojedine organizacije i pojedinci su svojim govorom mržnje ili nekim drugim neprimjerenim načinom ponašanja na kibernetičkom prostoru zgrozili širu javnost. U tom smislu kibernetički je prostor pokazao u kakvom svijetu živimo i možda ukazao na neke činjenice koje smo pokušali potisnuti i zanemariti. Takvi primjeri pokazuju da ima još puno tema koje se u kibernetičkom prostoru trebaju istražiti. Pitanje identiteta smo je jedno od mnogih, a u ovom radu zahvaćen je samo dio problematike identiteta u kibernetičkom prostoru. Sve više znanstvenike i masovne medije zanima pitanje privatnosti i zaštite podataka u kibernetičkom prostoru. Pojavljuje se i problem zaštite poglavito djece, no i ostalih korisnika od mogućeg zlostavljanja na mreži. Ostaje i pitanje vrednovanja odnosa u kibernetičkom prostoru, odnosno pridajemo li tim odnosima jednaku važnost kao i onima u stvarnom svijetu. Kibernetički prostor i ljudski odnosi u njemu ostaju važna tema suvremenog svijeta. Dok jedni autori u njemu vide potencijal za stvaranje boljeg društva, pravednijeg, neopterećenog prošlošću i normama stvarnog svijeta, drugi naglašavaju potencijalne opasnosti koje taj prostor nosi, kao što su gubitak privatnosti i pojačana kontrole komunikacije. Neovisno o tome koje mišljenje će se pokazati točnijim, ne smije se zanemariti moć i utjecaj kibernetičkog prostora kako na društvo tako i na pojedinca.

## Literatura

- Bendle, M.F. (2002) „The crisis of 'identity' in high modernity“. *British Journal of Sociology*. 53 (1): 1-18.
- Boyd, D. M., Ellison, N. B. (2008) „Social network sites: Definition, history, and scholarship“. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1): 210 - 230.
- Cavanagh, A. (2007) *Sociology in the age of the Internet*. Open University Press.
- Cifrić, I. i Nikodem, K. (2006) „Socijalni identitet u Hrvatskoj. Koncepti i dimenzije socijalnog identiteta.“ *Socijalna ekologija* 15, (3): 173-202.
- Donath, J.S. (1999) „Identity and deception in the virtual community“. U Smith, Kollock (ur.) *Communities in cyberspace*. London: Routledge.
- Dunn, R.G. (1998) *Identity crisis: A social critique of postmodernity*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Featherstone, M. (2007) *Consumer culture and postmodernism*. Los Angeles : SAGE Publications.
- Giddens, A. (1991) *Modernity and self-identity : self and society in the late Modern Age*. Stanford: Stanford University Press.
- Giddens, A. (2007) *Sociologija*. Zagreb: Nakladni zavod Globus.
- Gies, L. (2008) „How material are cyberbodies? Broadband Internet and embodied subjectivity“ *Crime Media Culture* 4 (3): 311-330.
- Goffman, E (2000) *Kako se predstavljamo u svakodnevnom životu*. Beograd: Geopolitika.
- Haralambos, Holborn (2002) *Sociologija: teme i perspektive*. Zagreb: Golden marketing.
- Hardey, Michael (2002) „Life beyond the screen: Embodiment and identity through the Internet.“ *Sociological Review*, 50, (4): 570-585.
- Hardey, Mariann (2008) „The formation of social rules for digital interactions“ *Information, Communication & Society*. 11 (8): 1111 — 1131.
- Ivas, I., Žaja, L. (2003) „Znakovi usmene komunikacije u pisanoj komunikaciji na IRC-u i ICQ-u.“ *Medijska istraživanja*. 9(1): 77-97.
- Jordan, T. (1999) *Cyberpower*. New York: Routledge.
- Kim, M. et al (2009) „Psychological characteristics of internet dating service users: The effect of self-esteem, involvement, and sociability on the use of internet dating services.“ *Cyberpsychology and Behavior*, 12, (4): 445-449.
- Kim et al. (2010) „On social web sites“ *Information Systems*, 35(2): 215:236.
- Kalanj, R. (2008) *Modernizacija i identitet*. Zagreb : Politička kultura.
- Kellner, D. (1995) *Media Culture: Cultural studies, identity and politics between the modern and the postmodern*. London: Routledge.
- Kennedy, H. (2006) „Beyond anonymity, or future directions for internet identity research“ *New media & society* 8(6):859–876.
- Lampe et al. (2006) „A face(book) in the crowd: social Searching vs. social browsing“, *Proceedings of the 2006 20th anniversary conference on Computer supported cooperative work*:167-170).

- Lane, R.J. (2000) *Jean Baudrillard*. London: Routledge.
- Lenhart et al. (2010) „Social Media and Young Adults“ dostupno na: <http://www.pewinternet.org/Reports/2010/Social-Media-and-Young-Adults/Summary-of-Findings/Overview.aspx>
- Levinson, P. (1999) *Digital McLuhan: a guide to the information millennium*. London: Routledge.
- Lister et al. (2003) *New media: a critical introduction*. New York: Routledge.
- Miller, Hugh (1995): 'The Presentation of Self in Electronic Life: Goffman on the Internet' <http://www.ntu.ac.uk/soc/psych/miller/goffman.htm>, 12.07.2010.
- Moraru, C. (2001) „The Global Turn in Critical Theory“, *symploke*, 9 (1-2): 74-82.
- Nikodem, K. (2003) „Čiji su to svjetovi iza nas? Virtualna stvarnost i ljudski identiteti“, *Socijalna ekologija: časopis za ekološku misao i sociološka istraživanja okoline*, 12 (3-4): 211-230.
- Oblak, T. (2002) „Internet kao medij i normalizacija kibernetičkog prostora“ *Medijska istraživanja*, 8 (1):61-76.
- Prapotnik, T. (2004) „How to Understand Identity in Anonymous Computer-Mediated Communication?“ *Revija za sociologiju*. 35 (1-2): 1-11.
- Schau, H.J. i Gilly, M.C. (2003) „We Are What We Post? Self-Presentation in Personal Web Space.“, *Journal of Consumer Research* 30 (3): 385-404.
- Tanenbaum, A.S. (2003) *Computer networks*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Tufekci, Z. (2008) „Can you see me now? Audience and Disclosure Regulation in Online Social Network Sites“ *Bulletin of Science Tehnology Society* 28 (1): 20-36.
- Turkle, S. (1996) *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. London, Weidenfeld & Nicolson.
- Walker, K. (2000) „It's Difficult to Hide It": The Presentation of Self on Internet Home Pages“ *Qualitative Sociology*, 23 (1): 99-120.
- Webster, F. (1995) *Theories of the information society*. London: Routledge.
- Westlake, E.J. (2008) „Friend Me if You Facebook. Generation Y and Performative Surveillance“ *The Drama Review*. 52 (4): 21-40.
- Whitty M.T. (2008) „Revealing the 'real' me, searching for the 'actual' you: Presentations of self on an internet dating site.“, *Computers in Human Behavior* 24: 1707-1723.
- Zhao, S. et.al. (2008) „Identity construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships.“, *Computers in Human Behavior* 24: 1816-18

## Sažetak

U radu se obrađuje pitanje identiteta u kibernetičkom prostoru. Način na koji pojedinci identificiraju sebe vezan je uz društvo u kojem žive te je iz tog razloga u radu prikazan kratki pregled postojećih teorija suvremenog društva i poimanja identiteta u istom. Uz navedene teorije, opisan je nastanak Interneta i kibernetičkog prostora te koje su njegove karakteristike i promijene koje je unio u odnosu na prethodne medije. Na tragu tih inovacija koje je Internet unio u komunikaciju nastale su teorije identiteta u kibernetičkom prostoru. Kibernetički je prostor u početku bio tekstualnog oblika, a u to vrijeme nastaju prvotne teorije identiteta u njemu koje su identitet smatrale fragmentiranim i fleksibilnim. Međutim, kibernetički prostor je doživio mnoge promjene, a posebno naglašavamo uvođenje WWW sustava i HTML jezika. Uvođenjem grafičke podrške uvelike se promijenio način izgradnje identiteta. Daljnji razvoj mogućnosti omogućilo je i jasnije razlikovanje socijalnih uloga u kibernetičkom prostoru i povezao djelovanje u kibernetičkom prostoru s djelovanjem u stvarnom svijetu. Približavanje tih dvaju svjetova potpomognuto je i time što je virtualni identitet postao usko vezan uz stvarni identitet pojedinca. Primjer toga su društvene mreže koje su omogućile pojedincima da prezentiraju sebe i svoje društvene kontakte publici kibernetičkog prostora pri čemu oni sami mogu birati publiku kojoj se žele predstaviti. No u odnosu na MUD-ove, na temelju kojih su prvotni teoretičari istraživali identitet u kibernetičkom prostoru, interakcija i publika na društvenim mrežama otežava poigravanje s identitetom. Društvene mreže nisu jedini primjer djelovanja unutar kibernetičkog prostora koje ima posljedice u stvarnom svijetu. Sve veći broj takvih primjera ukazuje na povezanost dvaju svjetova, na pretakanje postojećih društvenih odnosa u kibernetički prostor. Postojeći društveni odnosi zahtijevaju i postojeće aktere, tako da su u novi prostor, osim odnosa i normi, preneseni i identiteti pojedinaca. Zbog toga više ne možemo govoriti o kibernetičkom prostoru kao prostoru odijeljenom od stvarnog svijeta za koji su svojstveni fragmentirani identiteti i poigravanje s identitetom.

Ključne riječi: identitet, MUD, kibernetički prostor, samopredstavljanje, društvene mreže

## Summary

The paper addresses the issue of identity in cyberspace. The way people understand and build their identity is associated with the society which they live in and for that reason the paper presents a brief review of existing theories of contemporary society and the notion of identity in it. Alongside these theories, the paper presents the emergence of the Internet and cyberspace emphasizing their innovations in relation to previous media. These changes and innovations had a crucial role in the emergence and development of theories of identity in cyberspace. The first theories of identity, which described cyberspace identity as flexible and fragmented, appeared at the time when cyberspace was a text based media with no graphic support. However, cyberspace has seen many changes and probably the most important was the introduction of WWW and HTML language. HTML language and WWW led to the introduction of graphic support which ultimately paved the way for a new way of constructing identity in cyberspace. Further development enabled a clearer distinction between social roles in cyberspace and linked activities in cyberspace to actions in the real world. The convergence of these two worlds is also mitigated by the fact that virtual identity became closely tied to the real identity of the individual. Examples of this are social web sites, which allow individuals to present themselves and their social contacts to the cyberspace audience. Unlike MUDs, where multiple identities and identity play were common, interaction and audience on social web sites makes such identity experiments more difficult. Social web sites are not the only example of activity in cyberspace that has consequences in the real world. An increasing number of such cases suggest an association between the two worlds; a transmission of existing social relations to cyberspace. To sustain existing social relationships, besides adhering to social norms, it was necessary to transfer individuals and their existing identity to cyberspace. Therefore we cannot talk about cyberspace as a space separated from the real world, populated by individuals with fragmented and flexible identities.

Keywords: identity, MUD, cyberspace, presentation of self, social web sites