

# "To je jednostavno lakši način života" Kvalitativno istraživanje iskustava društvenosti unutar virtualne trodimenzionalne stvarnosti

---

**Horvat, Ines**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2016**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zadar / Sveučilište u Zadru**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:162:239295>

*Rights / Prava:* [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-11-19**



**Sveučilište u Zadru**  
Universitas Studiorum  
Jadertina | 1396 | 2002 |

*Repository / Repozitorij:*

[University of Zadar Institutional Repository](#)



Sveučilište u Zadru

Odjel za sociologiju

Preddiplomski sveučilišni studij sociologije (dvopredmetni)



**Ines Horvat**

**„TO JE JEDNOSTAVNO LAKŠI NAČIN  
ŽIVOTA“ Kvalitativno istraživanje iskustava  
društvenosti unutar trodimenzionalne virtualne  
stvarnosti**

**Završni rad**

Zadar, 2016.

Sveučilište u Zadru  
Odjel za sociologiju  
Preddiplomski sveučilišni studij sociologije (dvopredmetni)

„TO JE JEDNOSTAVNO LAKŠI NAČIN ŽIVOTA“ Kvalitativno  
istraživanje iskustava društvenosti unutar trodimenzionalne virtualne  
stvarnosti

Završni rad

Student/ica:

Ines Horvat

Mentor/ica:

Mr. Sc. Mirko Petrić

Zadar, 2016.



## Izjava o akademskoj čestitosti

Ja, **Ines Horvat**, ovime izjavljujem da je moj **završni** rad pod naslovom **TO JE JEDNOSTAVNO LAKŠI NAČIN ŽIVOTA“ Kvalitativno istraživanje iskustava društvenosti unutar trodimenzionalne virtualne stvarnosti** rezultat mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na izvore i radove navedene u bilješkama i popisu literature. Ni jedan dio mojega rada nije napisan na nedopušten način, odnosno nije prepisan iz necitiranih radova i ne krši bilo čija autorska prava.

Izjavljujem da ni jedan dio ovoga rada nije iskorišten u kojem drugom radu pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj, obrazovnoj ili inoj ustanovi.

Sadržaj mojega rada u potpunosti odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada.

Zadar, 27. rujna 2016.

## Sadržaj

<b>1. Uvod.....</b>	<b>1</b>
<b>2. Teorijske pretpostavke rada.....</b>	<b>3</b>
2.1. <i>Kibernetički prostor i virtualna stvarnost.....</i>	<i>3</i>
2.1.1. <i>Kibernetičko tijelo i identitet.....</i>	<i>5</i>
2.2. <i>Društvenost u virtualnoj stvarnosti.....</i>	<i>6</i>
<b>3. Predmet istraživanja.....</b>	<b>9</b>
<b>4. Ciljevi i svrha.....</b>	<b>9</b>
<b>5. Istraživačka pitanja.....</b>	<b>9</b>
<b>6. Metoda i uzorak.....</b>	<b>10</b>
<b>7. Rezultati istraživanja i rasprava.....</b>	<b>13</b>
7.1. <i>Avatar – alat za sudjelovanje u trodimenzionalnoj virtualnoj stvarnosti.....</i>	<i>13</i>
7.2. <i>Socijalizacija u trodimenzionalnom virtualnom prostoru.....</i>	<i>17</i>
7.3. <i>Odnosi u trodimenzionalnom virtualnom svijetu.....</i>	<i>19</i>
7.3.1. <i>Prijateljstvo.....</i>	<i>19</i>
7.3.2. <i>Virtualna obitelj.....</i>	<i>21</i>
7.3.3. <i>Romantične veze.....</i>	<i>22</i>
7.4. <i>Prisutnost offline dimenzije u online stvarnosti sugovornika/ca.....</i>	<i>25</i>
7.4.1. <i>Značaj trodimenzionalnog virtualnog chata.....</i>	<i>26</i>
<b>8. Zaključak.....</b>	<b>29</b>
<b>9. Literatura.....</b>	<b>30</b>
<b>10. Prilozi.....</b>	<b>32</b>
10.1. <i>Slikovni prilozi.....</i>	<i>32</i>
10.2. <i>Protokol.....</i>	<i>35</i>

## „TO JE JEDNOSTAVNO LAKŠI NAČIN ŽIVOTA“

### Kvalitativno istraživanje iskustava društvenosti u virtualnoj trodimenzionalnoj stvarnosti

#### Sažetak:

Ovaj se završni rad temelji na kvalitativnom istraživanju provedenom unutar jednog od trodimenzionalnih *online chatova*. Na temelju podataka prikupljenih online intervjuima, u radu se opisuju segmenti koji čine društveni život u virtualnoj trodimenzionalnoj stvarnosti. Ovo uključuje opisivanje kibernetičkih tijela ili *avatara* kao alata za virtualnu društvenu interakciju, načine socijalizacije i interakcije *avatara*, te odnose koji nastaju boravkom unutar takvog prostora. Radi se o sklapanju prijateljstva, koje može prerasti u sklapanje virtualne obitelji te romantičnih veza. U radu se nastoji utvrditi uloga tih segmenata za korisnike i korisnice *online chata*. Također, raspravlja se o tome na koji način se *offline* život odnosi prema *online* realnosti, kao i o cjelovitom značaju trodimenzionalnog virtualnog života za njegove korisnike i korisnice.

**Ključne riječi:** trodimenzionalna virtualna stvarnost, *avatari*, virtualni odnosi, online intervju

## “IT IS JUST THE EASIER WAY OF LIFE”

### Qualitative research of experiences of sociality in three-dimensional virtual reality

#### Abstract:

This B.A. thesis is based on qualitative research carried out inside of one of the three-dimensional online chats. Based on the data collected by means of online interviews, the thesis deals with the description of the segments that make up the social life inside of virtual three-dimensional reality. This includes the description of cyber-bodies or avatars as tools for virtual social interaction, of the ways of socialization and interaction of the avatars, and of the relations that emerge within such a space. These are about making friends, but can grow into creating a virtual family and romantic relationships. In the thesis, it is attempted to discern the role of these segments for the users of online chat. Also discussed is the way offline life is related to online reality, as well as the general meaning of three-dimensional virtual life to its users.

**Key words:** three-dimensional virtual reality, avatars, virtual relations, online interview

## 1. Uvod

„Tehnologija više nije sredstvo svladavanja ljudskog okoliša, nego... sama postaje ljudski okoliš.“<sup>1</sup> (Lajoie, 1995, prema Koh, 2002: 221)

Pojava novih tehnologija ne samo da omogućava lakše kolanje informacija, nego otvara i nove prostore za formiranje različitih zajednica. Iz tog se razloga čini primjerenim započeti ovaj rad gore navedenom rečenicom, koja upućuje na to da u današnjim uvjetima tehnologija sama postaje okolišem u kojem se razvijaju odnosi među ljudima. Pojam kiberprostora (engl. *cyberspace*), kojim je William Gibson u romanu *Neuromancer* (1984) nazvao imaginarni, ne-fizički prostor u kojem osobe komuniciraju, tako u novije vrijeme prestaje biti tek književnim pojmom (Koh, 2002). Takvi prostori danas pružaju alternativu ljudima koji žele boravak van uobičajene im lokacije, bilo da je to zbog razbibrige, zabave, bijega od stvarnosti ili čega drugoga, a sve što im treba za pristup tome su „računalo, modem i telefonska linija“ (Koh, 2002: 222). U takvim prostorima se okupljaju osobe istih ili sličnih interesa koje su fizički udaljene, a tehnologija omogućuje njihovo povezivanje, što često vodi do stvaranja zajednica u virtualnom prostoru. Osim u dvodimenzionalnim *chat*<sup>2</sup> sobama (u doslovnom prijevodu, „sobama za čavrljanje“), korisnici se okupljaju i u trodimenzionalnim virtualnim prostorima, odnosno *chat* sobama nastalim po uzoru na fizičke, u kojima komuniciraju putem - po vlastitoj volji kreiranih – virtualnih likova – tzv. *avatara*, što cijeli doživljaj okupljanja u zajednicu čini još sličnijim realnim okolnostima nego što je slučaj kad sudionici/e u *chatu* razmjenjuju samo kratke tekstualne poruke.

Trodimenzionalni virtualni *chat* koji je poslužio kao kontekst u kojem je provedeno ovo istraživanje odabran je kao prostor za istraživanje zbog toga što istraživačica posjeduje osobno iskustvo u korištenju njime, koje se odvijalo u njezinim adolescentskim danima. Takvo osobno iskustvo omogućilo je dobro snalaženje u kontekstu, olakšalo regrutaciju sugovornika/ce te formuliranje protokola za provedbu online intervjua. Prethodno iskustvo istraživačice u virtualnom *chatu* također je omogućilo iskustvenu spoznaju da takvi kibernetički prostori pružaju mogućnost za odmak od svakodnevice i mogućnost biranja

---

<sup>1</sup>Svi prijevodi s engleskih izvornika u radu su istraživačicini.

<sup>2</sup> Engleski izraz *chat*, koji se odnosi na kratak neobavezni razgovor („čavrljanje“), a u internetskom svijetu označava oblik komunikacije dvaju ili više korisnika putem računala i računalne mreže u realnom vremenu, u radu se upotrebljava u engleskom izvorniku, jer se kod domaćih korisnika nisu uvriježili predlagani pojmovi „brbljaonica“ ili „pričaonica“.

vlastitog okruţja, odnosno da omogućuje realizaciju neĉega zamišljenog. Na takvim mjestima svaki sudionik/ica u prilici je biti kreator/ica vlastite persone i identiteta, od fiziĉkog izgleda do karaktera, koje smije mijenjati onoliko puta koliko to poţeli.

Intenzitet korištenja trodimenzionalnih *chatova* pokazuje da je misao o tome da postoji stvarnost onkraj one na koju smo naviknuti, a ponekad i osuđeni, te koju je moguće prilagođavati sebi, mnogima vrlo intrigantna. Sudionici/e imaju priliku kreirati alternativne živote i okupljati se u zajednice koje grade vlastitu kulturu unutar virtualnih trodimenzionalnih *chat* prostorija. Fasciniranost tim aspektom sudjelovanja u trodimenzionalnim *online chatovima* zadržala i nakon godina njihova korištenja, o čemu istraživaĉica moţe posvjedoĉiti i svojim osobnim iskustvom. Ovo istraţivanje ponukano je upravo svijeću o tome koliki znaĉaj takva „druga stvarnost“ moţe imati za korisnike/ce.

No, s obzirom na to da trodimenzionalni virtualni *chatovi* ipak nisu oblik upotrebe interneta koji je proširen u mjeri u kojoj su to, primjerice, pisanje poruka elektroniĉke pošte ili pretraţivanje internetskih stranica, rad valja zapoĉeti objašnjenjem na koji naĉin funkcionira društveni život korisnika *chata*, odnosno o tome što ĉini svakodnevicu svake osobe na istraţivanom trodimenzionalnom *chatu*. Vaţan aspekt ovog oblika internetskog komuniciranja je svakako virtualni lik (*avatar*)<sup>3</sup>: stvara ga svaki korisnik/ce te putem toga lika, tipkanjem s vlastitog raĉunala komunicira s ostalim korisnicima/ama unutar trodimenzionalne *chat* sobe. Drugim rijeĉima, bez tog lika korisnici/e ne bi mogli sudjelovati u društvenom životu istraţivanoga *chata*. Kroz stvaranje virtualnoga lika, korisnici/e proizvode svoj *online* identitet, kroz njega reflektiraju ono kako ţele da ih se u virtualnom svijetu vidi.

Naĉin na koji se korisnici/e ţele prezentirati u virtualnoj stvarnosti, odnosno simboliĉki prikazati ono što jesu ili ono što bi htjeli biti, aspekt je upotrebe trodimenzionalnih *chat* soba koji će svakako trebati tematizirati u ovome radu. Nadalje, kretanjem *avatara* u virtualnom prostoru korisnici/e stvaraju poznanstva, prijateljstva i osiguravaju popularnost u virtualnim krugovima u kojima se kreću. U radu će se razmotriti i ta prijateljstva, koja su nastala internetski (*online*), odnosno u virtualnom prostoru, jer ona mogu nositi sa sobom jednako snaţne veze kao i ona u izvaninternetskoj (*offline*) stvarnosti. Drugim rijeĉima, prijateljstva nastala u virtualnom prostoru mogu znaĉiti znatno više od samoga imena koje se pojavljuje na

---

<sup>3</sup> U hinduistiĉkoj filozofiji, *avatar* je manifestacija ili inkarnacija boţanskog bića u više razliĉitih oblika na Zemlji. U internetskom kontekstu, odnosno u raĉunalnim igrama, na internetskim forumima ili trodimenzionalnom *chat-u*, pojam se upotrebljava za oznaĉavanje „objekta“ koji predstavlja utjelovljenje korisnika (tzv. *alter ego* korisnika).



listi korisnika/ca. Ako je prijateljstvo dovoljno jako, moguće je sklapanje tzv. virtualnih obitelji u trodimenzionalnim *chat* sobama, pa korisnici pojedine osobe mogu nazivati braćom, sestrama ili roditeljima. Veze koje osobe sklapaju u ovakvom internetskom prostoru mogu biti toliko snažne da se razvije i osjećaj simpatije i ljubavi, pa korisnici/e ulaze u romantične veze koje se mogu ili ne moraju proširiti i na izvaninternetsku (*offline*) stvarnost. U okviru teme romantičnih odnosa, ovaj će se rad dotaknuti i teme virtualne seksualnosti.

Iako je fokus ovoga istraživanja na iskustvima osoba kao likova u virtualnoj stvarnosti (*avatare*), bez zadiranja u njihove privatne živote u izvaninternetskoj (*offline*) stvarnosti i ne dovodeći njihovu anonimnost u pitanje, istraživanje internetske (*online*) stvarnosti ipak se ne može provesti u potpunosti odvojeno od izvaninternetske (*offline*) zbilje korisnika/ca. Iz tog razloga bilo je potrebno dotaknuti se i teme odnosa i sklada *online* i *offline* života sugovornika/ca, a potom i dubine odnosno intenziteta značaja provođenja vremena u trodimenzionalnom virtualnom prostoru za sugovornike i sugovornice.

U nastavku teksta slijedi dio rada u kojem se iznose teorijske pretpostavke rada, i to kroz informacije o kibernetičkom prostoru, kibernetičkom tijelu i identitetu, kao i o društvenosti u virtualnoj stvarnosti. Slijede zatim dijelovi posvećeni predmetu, ciljevima i svrsi te metodologiji istraživanja. Rasprava o rezultatima istraživanja podijeljena je u dijelove koji se bave avatarima kao alatom za sudjelovanje u trodimenzionalnoj virtualnoj stvarnosti, načinima socijalizacije i odnosima (prijateljstvo, obiteljske i romantične veze) u trodimenzionalnom svijetu, prisutnošću *offline* dimenzije u *online* stvarnosti, te cjelovitim značajem trodimenzionalnog virtualnog *chata* za njegove korisnike/ce. Rad završava zaključkom, popisom upotrijebljene literature i priložima.

## **2. Teorijske pretpostavke rada**

U dijelu teksta koji slijedi iznose se neke temeljne informacije o pojmovima kibernetičkog prostora i virtualne stvarnosti, kibernetičkog tijela i identiteta, te zamisli o društvenosti u virtualnom prostoru. Ove je informacije i njihovu teorijsku pozadinu potrebno poznavati da bi se moglo lakše pratiti rezultate istraživanja iznesene u nastavku teksta.

### *2.1. Kibernetički prostor i virtualna stvarnost*

*Cyberspace* ili kibernetički prostor je područje u koje internetski pismene osobe danas svakodnevno zalaze i o kojem danas ovisi sve više ljudi. Američki pjesnik i internetski aktivist John Perry Barlow taj pojam vrlo je jednostavno zamislio kao mjesto u koje ulazimo već kada razgovaramo telefonom (Afrić, 1999). No, termin kibernetički prostor zapravo prvi je puta upotrijebio pisac William Gibson u svom znanstveno fantastičnom romanu *Neuromancer* objavljenom 1984. godine, u kojem ga zamišlja kao komunikaciju ljudi unutar imaginarnih i ne-fizičkih prostora (Koh, 2002). Afrić objašnjava da je to „globalna kompjutorska mreža informacija, koje Gibson zove 'matrica', a koju osoba može dohvatiti fizičkim priključkom na računalo... Jednom kada je u 'matrici' operater može 'letjeti' do bilo kojeg dijela beskrajnog trodimenzionalnog sustava podataka“ (Afrić, 2002: 183). Na temelju ovakve definicije jasno se da se, s razvojem tehnologije, pojam prostora širi i na „neopipljive“, ne-fizičke sfere, a kako tvrdi Koh (2007), takvo stanje unosi brojne promjene u živote ljudi i utječe na društvene odnose i na naše identitete.

Internet čini velik dio kibernetičkog prostora, kojim se kao pojmom prvo mislilo na „mrežu računala koja omogućuju decentralizirani prijenos informacija. Sada, pojam služi kao kišobran za bezbrojne tehnologije, uređaje, kapacitete, namjene i društvene prostore“ (Buchanan i Markham, 2012: 3). Vrsta povezanosti koja karakterizira internetsku komunikaciju otvara vrata za put u nove prostore, jer unutar interneta „čovjek stvarno djeluje u nestvarnoj situaciji, interaktivno komunicira s apstraktnim 'sugovornicima', plaća robu ili usluge virtualnim novcem, kupuje materijalna dobra naručujući i plaćajući njihov privid, sudjeluje na konferenciji istodobno s ostalim sudionicima koji ništa ne znaju jedan o drugome i raštrkani su posvuda u svijetu“ (Panian, 2000, prema Leburic i Sladić 2004: 47).

S obzirom na fizičku dislociranost, ponekad znatnu, njegovih korisnika/ca, može se reći da internet ruši vremenske zone i prostorne udaljenosti, te okuplja „usamljene gomile“ (Riesman, 1961, prema Stella Koh, 2007), koje dolaze na ovo ne-fizičko mjesto ne bi li zadovoljili svoje potrebe za društvenošću (Koh, 2007). Na taj način dolazi do stvaranja virtualne stvarnosti, pojma koji se vezuje uz računalnog znanstvenika Jarona Laniera, a prema čijem je shvaćanju to „realna ili simulirana okolina u kojoj zamjećujemo iskustvo teleprisutnosti“ (Steur, 1992, prema Afrić, 1999: 188). Drukčije rečeno, virtualna stvarnost bi se mogla definirati kao iskustvo bivanja unutar kibernetičkog prostora.

Jedna od brojnih virtualnih realnosti su i različiti *chatovi*, koji se odnose na „slanje poruka te razgovaranje s poznatima ili s onima koje prvi put susrećemo baš na mreži“, a koje Afrić smatra samo jednom od manifestacija kibernetičkog prostora (Afrić, 1999: 187). „Unutar

virtualnog svijeta nalazimo se u okruženju informacija koje možemo vidjeti, čuti, dotaknuti... Moguće je kreiranje poželjnog okruženja, u kojem bi se osjećale potpuno nove perspektive i mogućnosti“ (Leburić i Sladić, 2004: 49).

Potonje je omogućeno osobito razvojem trodimenzionalnih virtualnih *chatova* koji, umjesto same prijave s korisničkim imenom, za interakciju zahtijevaju kreiranje trodimenzionalnog virtualnog lika, a čije su *chat* prostorije ili sobe stvorene po uzoru na fizičke, sa trodimenzionalnim namještajem i ostalim fizičkim objektima s kojima se svakodnevno susrećemo. Kao žanr, okruženja virtualnog svijeta se ubrajaju u masivnu mrežu online igara (engl. *massively multiplayer online game* - MMOI), čija je popularnost znatno porasla u posljednjem desetljeću (Bray i dr., 2008). „Taj porast djelomično se pripisuje privlačnim, trodimenzionalnim okruženjima koja omogućavaju korisnicima zadivljujuće vizualne dojmove, animacije, prilike za igranje uloga i društvene zajednice“ (Bray i dr., 2008: 373). Takva se virtualna okruženja često mogu smatrati vrstom igre, ali zbog činjenice da radnje unutar takvog okruženja ostavljaju određene posljedice odnosno imaju utjecaj na *offline* život, jasno je da su ona mnogo više od samih igara (Bray i dr., 2008).

### 2.1.1. Kibernetско tijelo i identitet

Unutar virtualne stvarnosti, kakva je opisana u prethodnom potpoglavlju, moguće je realizirati gotovo sve fantazije, od stvaranja željenog prostora i njegova dekoriranja, do kreiranja vlastitog fizičkog i/ ili psihičkog lika. Ta *persona*, trodimenzionalni virtualni lik koji se unutar *online* zajednice naziva *avatar* (Stephenson 1992, prema Afrić, 1999: 183), nužan je za sudjelovanje u *chat*-u poput ovog. Svaka osoba prijavljena na trodimenzionalni virtualni *chat* mora, nakon što odabere korisničko ime, odabrati i spol vlastitog *avatara*, te jedan od nekoliko ponuđenih izgleda lika, koje kasnije može nadograđivati ili mijenjati. To može učiniti kupnjom dijelova virtualnog tijela (glave, kože, kose, ruku...), dodataka poput nakita, raznih znakova ili ljubimaca. Kupnja se obavlja virtualnim novcem u virtualnoj trgovini. Virtualni novac ili *kredit* dodijeljeni su svakom korisniku kada se prijavi, moguće ih je zaraditi na razne načine ili jednostavno platiti vlastitim novcem putem kreditne kartice. S obzirom na to da je estetski izgled vrlo važan u današnjem vizualno obilježenom svijetu, nerijetko je da osobe ulažu vlastiti novac u kreiranje svojih *avatara*.

Ovakvo kreiranje lika omogućeno je time što u virtualnoj stvarnosti nije potrebno fizičko tijelo, odnosno što ne postoje njegova fizička ograničenja. Umjesto toga postoji *online* tijelo, kroz koje se očituje prisutnost korisnika na *chatu*, koja jest potrebna za virtualnu

stvarnost. Takva je *online* tjelesna prisutnost (odnosno prisutnost uma kroz kibernetičko tijelo) vrlo važna za virtualnu stvarnost, jer sâm um ne bi bio dovoljan za to (Taylor, 2002).

T. L. Taylor u svome radu o utjelovljenjima u virtualnim svjetovima raspravlja o nužnosti prisutnosti, te tvrdi da je ona jedan od najnedohvatljivijih segmenata virtualnih sustava, ali u isto vrijeme i njihova bit, odnosno podloga na kojoj se ti sustavi zasnivaju (Taylor, 2002). „U grafičkim svjetovima prisutnost korisnika je, barem početno, indicirana slikama na ekranu“ (Taylor, 2002: 42).

Cook, Kafai i Fields (2007) također su se bavili *avatarima* kao „drugim ja“ unutar virtualnog *chata* s nazivom *Whyville*, gdje su virtualni likovi vrlo važan dio statusa i socijalizacije. Tvrde da osobe grade *avatare* prema vlastitom ja, na temelju stila kakvog sami preferiraju u izvaninternetskom (*offline*) životu, ili ga pak grade onakvim kakvim nikada ne bi mogli izgledati u izvaninternetskom (*offline*) životu. Kroz kibernetička tijela korisnici/e grade željeni identitet, koji nikada nije potpuno odvojen od njihove fizičke, izvaninternetske (*offline*) persone.

Caroline Humphrey (2009) raspravlja o kibernetičkim tijelima kao o maskama i kaže da ona rijetko potpuno otkrivaju osobu iza te maske. „Točnije, njegova zaigranost, proizvodnja tajanstvenosti, zagonetke koje traže da ih se odgonetne, sve navode da *avatar* isto tako stvara i iščekivanje. Na neki način on je maska koja je poziv na interpretacijsku igru, 'načini od mene ono što želiš'...“ (Humphrey, 2009: 42). Kibernetička tijela su u neku ruku i sredstvo za manipuliranje dojmom o sebi. Prema Humphrey (2009), *avatar* otkriva dio osobe koji je potisnut u izvaninternetskoj (*offline*) stvarnosti.

Dakle, na temelju onoga što se u njemu navodi u literaturi, može se zaključiti da je virtualni lik alat za sudjelovanje u trodimenzionalnoj virtualnoj stvarnosti, da se kroz njega komunicira i socijalizira s drugima, da znači masku prema kojoj ostali/e korisnici/e stvaraju sliku o osobi iza monitora, te se kroz njega kreira ili reflektira identitet osobe.

## 2.2. Društvenost u virtualnoj stvarnosti

„*Cyberspace* ima dimenzionalnost, kontinuitet, gustoću i granice. Ima svoju geografiju, fiziku i prirodu. U tom prostoru vladaju ljudski zakoni. U *cyberspaceu* običan čovjek može neposredno tragati, stvarati ili kontrolirati informaciju. Može se zabavljati ili usavršavati, osamljivati se ili tražiti društvo, stjecati ili gubiti moć itd.“ (Leburić i Sladić, 2004: 50). Navedeni citat uvodi nas u društvenost unutar trodimenzionalnog virtualnog prostora.

Ulaskom korisnika/ca u trodimenzionalni virtualni *chat* oni stupaju u prostor alternativan njihovoj svakodnevici, ali stvoren po uzoru na ne-virtualni prostor, što ga može činiti vrlo privlačnim. Život unutar takvoga *chata* znatno je jednostavniji i brži nego *offline* život, a provođenjem vremena u ovakvom kibernetičkom prostoru stječe se iskustvo u procesu socijalizacije (Guimãres Jr., 2005: 152). „Veze kojima bi trebali tjedni ili mjeseci da se razviju *offline*, mogu doseći veliku razinu intimnosti *online*“ (Guimãres Jr., 2005: 152). Interakcije u virtualnom prostoru, u kojem su sudionici/e lišeni opterećenja vlastite tjelesnosti i vezanosti obvezama i protokolima svakodnevnog života, dovode brzo do prijateljstava koja mogu prerasti i u obiteljske ili romantične odnose.

Ovome je tako stoga što se internet doživljava kao prostor bez granica, koji dopušta veliku dozu anonimnosti i ostvarivanja onoga o čemu se mašta. Tako je, iako je fizička komponenta odsutna, moguća i seksualnost unutar *chat* soba. Najčešći oblik kiberseksa (engl. *cybersex*) uključuje dvoje ljudi koji jedno drugom opisuju, na dramaturški način, što zamišljaju da rade sebi ili partneru (Koh, 2002). Seksualni odnosi se odvijaju unutar „takozvanih *chatova*, odnosno kanala stvorenih u kibernetičkom prostoru“ (Carvalho i Gomes, 2003: 347). Odnos je ograničen pisanjem unutar *chata*, te je stoga odsutan neverbalni dio komunikacije (Carvalho i Gomes, 2003), koji djelomično nadomještaju tehničke mogućnosti *chata*, na primjer sudionici/e u komunikaciji mogu pozicionirati svoje virtualne likove tako da izgleda kao da se „drže za ruke, ljube ili sjede jedno drugome u krilu“ (Taylor, 2002: 50). Kako za seksualnost, tako i za ostalu interakciju s drugim korisnicima česte su igre uloga (engl. *role play*). Gomes i Leitão (2012) objašnjavaju da se radi o igri interpretacije različitih likova, no ona nije nužna za život u takvom prostoru.

Kao i u izvaninternetskoj (*offline*) društvenosti, u virtualnoj realnosti postoji društvena stratifikacija, u kojoj postoje popularniji članovi društva i oni koji su nepoželjni. Za socijalizaciju i popularnost važni su „prestiz, autentičnost i poštovanje“ (Humphrey, 2009: 45), ali ni izgled nije izostavljen iz te kategorije. Prema Humphreyu (2009), moguće je prepoznati nove korisnike, novake (engl. *noobs*)<sup>4</sup> koji često imaju niži položaj u virtualnom društvu od ostalih korisnika, te prema kojima nerijetko postoji negativan stav.

Nadalje, unutar društvenosti koja se stvara u *chat* sobama i koja je određena pravilima ponašanja, dolazi do nastajanja kulture (Humphrey, 2009). Naravno, pravila se mogu i kršiti, nakon čega dolazi do negodovanja ostalih članova, konflikata, a često i sankcija. Humphrey

---

<sup>4</sup> Engleski izraz *noobs*, kojim se označava ovakve novake, potječe od skraćenice za *new out of the box software* (što znači novi software, tek izvađen iz kutije u kojoj je bio zapakiran).

(2009), kao i Cook, Kafai i Fields (2007), navode da baš stoga što u njima postoje konflikti i što se često moguće susresti sa agresivnim, seksističkim, rasističkim i ostalim neprihvatljivim ponašanjima, *chat* sobe ne bi trebalo smatrati utopijom.

### **3. Predmet istraživanja**

Ovo istraživanje bavi se iskustvom sudionika/ca u društvenosti unutar trodimenzionalne virtualne stvarnosti.

### **4. Ciljevi i svrha**

Cilj ovoga rada je opisati način funkcioniranja i različite segmente koji čine društvenost unutar trodimenzionalnih virtualnih *chat* prostorija, te utvrditi značaj korištenja trodimenzionalnog virtualnog *chata* za njegove korisnike.

### **5. Istraživačka pitanja**

#### *5.1. Opća istraživačka pitanja*

- a. Opisati na koji način funkcionira život u trodimenzionalnoj virtualnoj stvarnosti za sugovornike i sugovornice.
- b. Objasniti odnos *online* i *offline* života sugovornika/sugovornice.
- c. Utvrditi značaj virtualne trodimenzionalne stvarnosti u životu sugovornika/sugovornice.

#### *5.2. Specifična istraživačka pitanja*

- d. Razumjeti značaj virtualnog lika za socijalizaciju u trodimenzionalnoj virtualnoj stvarnosti općenito.
- e. Razumjeti značaj vlastitog virtualnog lika (*avatara*) za sugovornicu/sugovornika.
- f. Opisati na koji način funkcioniraju prijateljski, rodbinski i romantični odnosi korisnika trodimenzionalnog virtualnog *chata*.
- g. Utvrditi značaj prijateljskih, rodbinskih i romantičnih odnosa u životu korisnika trodimenzionalnog virtualnog *chata*.

## 6. Metoda i uzorak

S razvojem tehnologije i granice znanosti se pomiču, tako se pojam istraživačkog terena više ne može ograničiti samo na fizički, već on obuhvaća i sferu kibernetičkog prostora (*cyberspace*). Radi se, kao što je već navedeno, o prostoru u kojemu se osobe nalaze kada komuniciraju upotrebom suvremene informacijske tehnologije (Afrić, 1999). U takvom širokom rasponu koji obuhvaća upotreba pojma „kibernetički prostor“, nalazi se i virtualna stvarnost kojoj se pristupa putem interneta.

Kad je, pak, riječ o metodologiji, može se reći da je Internet proširio njezine mogućnosti, pa se tako posljednjih godina sve više i sve preciznije raspravlja o tzv. „virtualnim metodama“ (Hine, 2005). Kao i u drugim oblicima komunikacije koji se odvijaju internetom, i komunikacija internetom u znanstvene svrhe omogućuje pristupanje udaljenim osobama, što također otvara mogućnost istraživanja interakcija među osobama koje se nikada nisu susrele u fizičkom prostoru, a kad je o metodi intervjua riječ omogućeno je i obavljanje *online* intervjua (Petrić, 2015).

Ovo istraživanje iskustava društvenosti unutar trodimenzionalne virtualne stvarnosti odvijalo se u ranije opisanom kibernetičkom prostoru koji se nalazi unutar trodimenzionalnog *chata*. Naziv tog *chata* zbog potrebe anonimizacije sudionika/ca neće biti naveden. Svi su podatci prikupljeni kvalitativnom metodom istraživanja; polu-strukturiranim *online* intervjuom, što znači da raspon u razgovorima obuhvaća i pitanja (u ovom slučaju i „čavrljanja“) koja mogu odstupati od pitanja unaprijed pripremljenih za intervju i uvrštenih u protokol, no mogu dovesti do otkrivanja novih spoznaja i otvaranja novih pitanja (Petrić, 2015).

Svaki se od intervjua provedenih u svrhu izrade ovog rada sastojao od četrdeset i jednog pitanja, formirana na temelju literature i prethodnog osobnog iskustva na istom *chatu*. Tijekom provedbe intervjua, ova su pitanja djelomice prilagođavana, ovisno o toku razgovora. Pitanja su bila podijeljena u nekoliko cjelina (tema), koje se tiču početaka korisnika i korisnica na *chatu*, njihove svakodnevne u virtualnom prostoru, značaja njihova avatara (virtualnog lika koji predstavlja korisnika/cu), te prijateljskih, obiteljskih i romantičnih veza na *online chatu*. Od ukupno šest intervjua, koji su se odvijali tijekom ožujka, travnja, svibnja i



kolovoza 2016. godine, njih je četiri obavljeno unutar trodimenzionalne *chat* sobe, a dva video pozivom putem *Skype*-a. Njihovo je trajanje sezalo od dvadeset minuta do dva sata, ovisno o sugovorniku/ci i načinu izvođenja razgovora.

Razumljivo je da su intervjui koji su se odvijali pisanjem unutar trodimenzionalne *chat* sobe zahtijevali više vremena. Stella Koh (2002) objašnjava da, zbog činjenice da je tipkanje sporije od pričanja odgovori sugovornika/ca mogu biti kratki i sažeti, da bi se zadržao tok razgovora, što rezultira kraćenjem riječi te su zbog toga česte greške u pisanju. Sugovornicima/ama s kojima nije postojalo prethodno poznanstvo pristupilo se u nasumično odabranoj javnoj *chat* sobi, a nakon provedenog vremena u njoj te kratkog i neformalnog razgovora, postavljeno im je pitanje o želji za sudjelovanjem u istraživanju.

Javne *chat* sobe jedan su od mogućih načina pristupanja korisnicima/ama. Riječ je o trodimenzionalnim sobama koje funkcioniraju kao serveri, a može im se pristupiti putem liste javnih *chat* soba, ulaz u njih je slobodan svima, a u jednu sobu može „ući“ do deset ljudi. Osim putem javnih *chat* soba, postoje mnogi načini za pristupanje korisnicima i korisnicama, poput odabiranja opcije za nasumično biranje sugovornika/ca u privatnoj *chat* sobi, zatim komuniciranje tijekom igranja *online* igre kojoj se pristupa s početne stranice istraživanog *chata*, ili pak pretraživanjem korisnika/ca putem tražilice po određenim karakteristikama itd.

Pristupanje unutar javne sobe, radije nego putem ostalih opcija, odabrano jer je omogućilo određeni stupanj upoznavanja s korisnicima/ama i osiguranje da sugovornik/ca barata engleskim jezikom u tolikoj mjeri koja omogućava međusobno sporazumijevanje i komunikaciju. U prilog ovakvoj procjeni ide podatak da je intervju sa sugovornikom koji je prvotno kontaktiran tijekom *online* igre morao biti odbačen zbog sugovornikovog nedovoljnog poznavanja engleskog jezika, što je onemogućilo obostrano razumijevanje, a time i nastavak intervjua.

Svi osim jednog intervjua su se vodili na engleskom jeziku, budući da sugovornici/ce u tim intervjuima nisu govornici/e hrvatskog jezika. Intervjui koji su vođeni putem video poziva na *Skypeu* snimani su snimačem zvuka na mobilnom uređaju, te potom transkribirani i po potrebi prevedeni na hrvatski jezik. Ostali intervjui nisu zahtijevali transkripciju, s obzirom na to da su obavljani pisanim putem unutar trodimenzionalne *chat* sobe, nego su razgovori pohranjeni u obliku u kojem su vođeni, te također po potrebi prevedeni s engleskog na hrvatski jezik. Kako intervjui nisu bili obavljani licem u lice, sugovornicima i sugovornicama

nisu mogle biti uručene pisana obavijest o istraživanju i suglasnost o korištenju podataka dobivenih intervjuom. Unatoč tome, svrha i ciljevi istraživanja objašnjeni su prije samoga intervjua, sugovornicima/cama je zagwarantirana anonimnost i istaknuto je da mogu odbiti odgovoriti na pitanja na koja ne žele odgovarati, a za korištenje općih informacija poput spola, dobi i mjesta boravka (ako su vidljive na korisničkom profilu osobe) zatražena je njihova dozvola.

Iako su korisnici/e nalazili u javnom (*chat*) prostoru, i dalje imaju percepciju privatnosti svoga okruženja, stoga je bilo važno objasniti im o kakvom radu je riječ i zaštititi njihovu privatnost (Buchanan i Markham, 2012). U većini slučajeva, osobe žele zadržati anonimnost, ne samo što se tiče njihovog izvaninternetskog (*offline*) identiteta, nego i samoga virtualnog lika (avatara). Kao što je poznato iz literature, sudionici/e u trodimenzionalnim virtualnim prostorima imaju mrežu poznanika i stečenu određenu reputaciju koju žele zadržati (Gomes i Leitão, 2012.). Stoga su, umjesto korištenja njihovih imena ili naziva njihovih avatara, sugovornicima/ama, dodijeljeni pseudonimi: Paola, Laura, Rio, Mateo, Marina i Tea.

Iz njihovih pseudonima moguće je uočiti da je uzorak obuhvaćao četiri ženske i dvije muške osobe, koje su se sve predstavile kao punoljetne. S obzirom na prethodno osobno iskustvo istraživačice, ustanovljeno je da osoba u pola godine može steći dovoljno znanja o funkcioniranju *chata* i društvenosti na njemu, pa je uvjet za uključivanje potencijalnih sugovornika/ca u istraživanje bio da je korisnik/ca proveo/la najmanje šest mjeseci na istraživanom *chatu*. Ta je informacija vidljiva na profilu svakog korisnika/ce. Spol, mjesto boravišta ili izgled *avatara* nisu bili uvjetovani. Važno je istaknuti da se sve dobivene informacije uzimaju sa zadržkom, odnosno da se o njihovoj istinitosti može samo pretpostavljati, ali s obzirom na to da se istraživanje bavi virtualnom stvarnošću informacije prikupljene njime ne gube na važnosti. Ovo je u skladu sa zaključkom Leburic i Sladic (2004: 53), koje pišući o virtualnoj etnografiji objašnjavaju da se „interakcije u *cyber* zajednici [...] mogu proučavati i interpretirati na isti način kao i u fizičkim zajednicama. Etnografi koji istražuju *cyberspace* zadržavaju onoliki stupanj objektivnosti kao i u proučavanju stvarnog svijeta, razvijaju osjećaj iskrenosti svojih informatora, te koriste teorijske izvore i informacije u svojim istraživanjima“.

## 7. Rezultati istraživanja i rasprava

Unatoč stalno rastućem broju korisnika/ca interneta, postojanje života u virtualnoj stvarnosti mnogima nije poznato. Kao i neke druge aktivnosti koje internet omogućuje, to područje kao da je potrebno samostalno otkriti. Do saznanja o ovom konkretnom (istraživanom) trodimenzionalnom *chatu* dolazi se često putem reklamnih oglasa koji se pojavljuju na različitim mrežnim stranicama. Drugi način na koji su sugovornici/e saznali/e za ovaj *chat* bilo je sugestijom prijatelja koji su se njime otprije služili. Mnogi počinju provoditi vrijeme u virtualnim prostorima zbog dosade, a zadrže ih tehničke mogućnosti *chata* i mogućnost uspostave kontakta s ljudima diljem svijeta. Pokazuje se da se provođenjem vremena na *chatu*, dolazi do spoznaje o mogućnosti stvaranja veza te pronalaska društva kakvo osobama može nedostajati u fizičkoj (*offline*) stvarnosti.

### 7.1. Avatar – alat za sudjelovanje u trodimenzionalnoj virtualnoj stvarnosti

Kao što je već istaknuto, život unutar trodimenzionalnog *chata* nemoguć je bez kibernetškog (virtualnog) tijela. Za sudjelovanje u interakciji s drugim korisnicima osoba mora izraditi takvo tijelo, *avatara* koji predstavlja svakog aktera unutar tog sustava (Slika 1). Za početak, potrebno je odabrati muški ili ženski spol *avatara*, a zatim izabrati između nekoliko ponuđenih izgleda koje je poslije moguće mijenjati i nadograđivati kupnjom u trgovini (*shopu*). Nakon kreacije virtualnog lika, moguće je započeti život u trodimenzionalnoj stvarnosti. Ulaskom u različite *chat* sobe lako je uočiti da se u svakoj od njih nalaze *avatari* slična izgleda, što se može povezati s nazivom pojedine sobe i interesima navedenima u njezinu opisu. Stoga je zanimljivo istražiti postoji li klasifikacija *avatara* prema fizičkom izgledu i koliko je sugovornicima/ama stalo do toga kako njihov *avatar* izgleda.

*Paola: Da, mislim da se ljudi okupljaju na temelju izgleda njihova avatara*

*Paola: Mislim emo/gotici itd.*

*Paola: Kao u stvarnom životu*

*Laura: Da uglavnom krzneni likovi, nekada kosturi ima ih puno.*

*Laura: zmajevi, vitezovi*

*Laura: vampiri, vukodlaci i tako dalje*

Iz odgovora sugovornica razvidno je da postoje različiti stilovi *avata*ra, koji se temelje na supkulturama poput onih u *offline* stvarnosti, ali i na fantastičnim bićima i stvorenjima iz mašte. Korisnici/e se okupljaju u grupe ovisno o izgledu ili stilu, što dovodi do preferencija jednih i odbacivanja drugih likova. Osim toga, moguće je uočiti da će izgled *avata*ra često korespondirati nazivu i opisu *chat* sobe. Na primjer, u prostoriji koja je kreirana da nalikuje unutrašnjosti napuštenog dvorca, često će se okupljati *avata*ri obučeni poput demona. To, naravno, ne znači da u njima neće zadržavati i likovi drugačija izgleda. Prema riječima gotovo svih sugovornika/ca, izgled *avata*ra ne određuje s kim će stupati u kontakt: važna im je njihova osobnost i karakter, no ipak priznaju da lik može privlačiti određene ljude. Jednako tako, pokazalo se da je izgled osobnog *avata*ra vrlo važan sugovornicima/ama, odnosno njihovim riječima: nitko ne želi „biti ružan“ (Tea).

Rio: *To privlači određene ljude istih interesa znaš na što mislim?*

Rio: *Sviđaju im se tetovaže, vide moga avata*ra sa tetovažama i on ih privuče.

(...)

Rio: *Pričam sa svima zapravo*

Rio: *Ne zanima me je li netko nov, drugačije orijentacije itd.*

Rio: *Dok god si prijateljski naklonjen bit će mi drago razgovarati*

Laura: *Nema posebnog razloga samo sam mislila da je lijepa i odabrala nju*

Istraživačica: *Je li izgled avata*ra važan ovdje

Laura: *Da poprilično zadirkuju te ako izgledaš kao „noob“ velika stopala, velike ruke uobičajene stvari*

Istraživačica: *izbjegavaš li ti noobove*

Laura: *lol<sup>5</sup> ne jer smo svi u jednom trenutku bili noobovi*

U kulturi koja se razvila u trodimenzionalnim *chat* sobama, vrlo je važno ne izgledati kao osoba koja se tek pridružila *chatu*. Biti nazvan novakom (*noob*) smatra se uvredom, jer oni navodno ne razumiju kako *chat* funkcionira i tek trebaju naučiti norme ponašanja, što

---

<sup>5</sup> Kratica za *laughing out loud*, odnosno glasno smijanje.

može biti iritantno drugim korisnicima/ama. Sugovornici i sugovornice su istaknuli da se novake često odbija i smatra nižim slojem, no da oni sami nipošto ne čine isto.

Tea: *Kako ih ljudi tretiraju ili kako ih ja tretiram?*

Tea: *xD<sup>6</sup>*

Istraživačica: *Možeš reći oboje :D<sup>7</sup>*

Tea: *drugi ih tretiraju kao da su ispod njih ja ih vidim kao jednake svi smo negdje počeli i s te točke napredovali*

Ne kreiraju sve osobe na *chatu* virtualni lik koji se razlikuje od izgleda njih samih, neki ga stvaraju po uzoru na sebe jer žele da izgleda „prirodno“ (Laura). Ukoliko je kibernetско tijelo kreirano kao drugačije od *offline* izgleda korisnika, to je uglavnom zbog želje za nadomještanjem osobnih nedostataka ili postizanjem idealne persone.

*Pa joj, u svemu se razlikovao (smijeh)...To je bilo ono...nije imalo veze samnom. Idealizirana ja. Idealizirana ženska toga stila koji me zanimao tada. (Marina)*

Rio: *Pa potpuno je neusporediv samnom. ali. kada bih se kreirao u stvarnom životu bio bih upravo ovakav*

Istraživačica: *da*

Rio: *Jer ovdje ima više izbora stvari koje volim nositi, drugačijih lica koje volim imati*

Rio: *dok sam u stvarnom životu rođen s tim*

(...)

Rio: *U mojim očima on [avatar] je savršen*

U čemu leži značaj virtualnog lika osim što služi kao sredstvo za sudjelovanje u društvenosti u trodimenzionalnom virtualnom *chatu*? Putem njega, ne samo da se ostvaruje prisutnost u virtualnom prostoru nego korisnici/e izražavaju svoje interese, stvaraju sliku idealiziranih sebe, onakvih kakvi, prema njihovu mišljenju, nikada ne bi mogli biti u fizičkoj stvarnosti. Prisutnost *avatara* u određenom kontekstu može dovesti do prihvaćanja ili do

---

<sup>6</sup> Simbol koji označava lice koje se smije.

<sup>7</sup> Simbol koji označava nasmiješeno lice.

odbacivanja, ovisno o tome kakav dojam ostavlja. Akter će biti prihvaćen ako reflektira jednake interese kao i ostali članovi grupe kojoj prilazi, što ovisi o *chat* sobi u koju je stupio.

Ipak, ako se radi o novaku, ta će osoba imati niži položaj u virtualnom društvu bez obzira na to u kojoj se *chat* sobi nalazi, jer je na njemu da nauči norme i kulturu koja karakterizira virtualnu zajednicu. Iako ih mnogi odbacuju, postoje oni koji shvaćaju da svi kreću od početne linije, prepoznaju sebe u tim autsajderima i, umjesto da ih odbacuju, radije im pružaju pomoć u integriranju u novo društvo.

## 7.2. Socijalizacija u trodimenzionalnom virtualnom prostoru

Ulazak u prostoriju i predstavljanje sebe nepoznatim osobama može se doimati vrlo zastrašujućim i izazivati tjeskobu u fizičkom svijetu, no u trodimenzionalnom virtualnom prostoru čini se da malo tko osjeća nelagodu. Za prilazak osobi ne postoje pravila, uglavnom se počinje pozdravom osoba u *chat* sobi, postavljanjem pitanja o njihovu danu, interesima i sličnom, a zatim se razgovor nastavlja u nepredvidivom pravcu. *Chat* daje određenu slobodu sudionicima/ama, jer mogu napustiti razgovor koji im ne odgovara. Također, mogu pisati i biti što god pozele, jer postoji distanca između njih i njihovih sugovornika/ca. Upravo iz tog razloga, sudionici/e se osjećaju sigurno: nalaze se u okružju svojega doma, ulaze u situacije i izlaze iz njih jednostavnim klikom upravljača i mogu raditi na svojem pristupu bezbroj puta.

Rio: ...*Kada ih vidim fizički onda sam sramežljiv i to, dok na [naziv chata], mogu biti otvoreniji i manje sramežljiv.*

Korisnici/e često odlaze u različite *chat* sobe, a onoga trenutka kada pronađu prostoriju koja im odgovara, gdje nailaze na ljude sličnih interesa i one s kojima se mogu lako povezati, to postaje njihovo mjesto druženja. Poput lokala koji postanu učestalo mjesto za okupljanje grupe prijatelja, jednaku ulogu imaju i *chat* sobe u virtualnom svijetu. Kada u određenim sobama počne kružiti slična grupa ljudi, oni stječu poznanstva, a prisutnost o kojoj govori T. L. Taylor rezultira s popularnošću.

Kao što se novaci diskriminiraju, osobe koje je moguće često susresti u istim prostorijama postaju popularne unutar tih konkretnih *chat* soba. Kod ostalih korisnika/ca se javlja želja za pristupanjem *avataru* kojem svi znaju ime, kojem se javljaju i na čija pitanja odmah odgovaraju. Stjecanju popularnosti pridonose ljubaznost i prisutnost, ali možda najveću ulogu ima stav koji je osoba zauzela unutar određene društvene situacije.

*Nekako...svi su uvijek znali neku osobu koja je u toj prostoriji. Mene je isto to zanimalo. Vjerojatno tko se često družio s ljudima u toj sobi on je bio popularan. Ne znam kako dođe do toga vjerojatno je ta osoba stalno u toj prostoriji i zauzela je taj stav. (Marina)*

*Bio sam u nekoliko soba gdje ljudi odgovaraju samo onima koji su popularni. Mislim da se radi o tome kako se oblačiš, kako pričaš, s kim pričaš, a ne toliko što pričaš. (Mateo)*

Za svaku *chat* sobu postoje pisana ili nepisana pravila ponašanja. Norme pojedine sobe stvaraju kulturu unutar tih prostora i potiču stvaranje – nazovimo ih tako – „virtualnih zajednica“<sup>8</sup> (Slika 2). No, ne zalaze svi u sferu virtualnosti da bi se priklanjali pravilima i stvarali utopiju. To je prostor za zabavu i eksperimentiranje s identitetima, što može rezultirati štetom za druge bez sankcija u fizičkom životu. Umjesto prijateljskih pozdrava i poznanstava, mnogi pristupaju *chat* prostorijama da bi se zabavili provociranjem ostalih korisnika/ca. Takvo se ponašanje naziva *trolling*, a sugovornik Rio objašnjava da se radi o aktivnostima koje razljute ljude. Koliko god naizgled bilo lako isključiti se u virtualnom okružju i distancirati se od provokatora, čari trodimenzionalnosti to otežavaju. Neprimjereno ponašanje često uključuje masovno slanje internetskih poveznica reklamnih sadržaja ostalim korisnicima/ama, pristupanje osobama sa stalnim upitima o želji za stupanje u seksualne aktivnosti (Slika 3), te korištenje tehničkih mogućnosti *chata* poput takozvanih akcija. *Actions* ili akcije *chata* dopuštaju interakciju *avata* sa ostalim *avatarima* ili objektima unutar *chat* prostorije.

Rio: *Ne mogu to [trollanje] objasniti savršeno ali...ukratko...*

Rio: *Samo činjenje određenih stvari koje te razljute*

---

<sup>8</sup> Pojam „virtualna zajednica“ vezuje se uz publicista Howarda Rheingolda, koji ga je izvorno popularizirao u istoimenoj knjizi (Rheingold, 1993). Pojam koji je u izvornoj verziji formuliran kao opis fenomena iz rane faze razvoja internetske kulture, moguće je upotrijebiti i za opise njezinih današnjih, tehnološki uznapredovalih, oblika. Naime, Rheingoldova definicija, prema kojoj su virtualne zajednice „socijalni agregati“ koji se javljaju u vezi s internetom, odnosno kad na internetu „dovoljno ljudi nastavi javne rasprave dovoljno dugo, s dovoljnim ljudskim osjećajem, da bi se stvorile mreže osobnih odnosa u kiberprostoru“, dovoljno je široko postavljena da može za to poslužiti. Drugo izdanje knjige (Rheingold, 2000) dopunjeno je u međuvremenu nastalim spoznajama, a tematizira i prerastanje fenomena nastalih „odozdo“ (engl. *grassroots*) s komercijalnim pristupom internetu.

Rio: *Na primjer*

Rio: [naziv chata] *ima predmete koji proizvode zvukove.*

Rio: *tipkajući naredbu koja pokreće zvuk*

Rio: *na primjer ako utipkaš kva, predmet koji si kupio će se oglasiti kao patka ili što već*

Rio: *i sada ako neki tip to radi, i nastavlja to raditi*

Rio: *tipkati tu naredbu ponovno i ponovno, puštajući taj zvuk ponovno i ponovno*

Rio: *S vremenom će te to iznervirati*

Navedene napetosti i sukobi unutar grupa nisu česti koliko i tišina u prostorijama. Nerijetko se u *chat* sobama nalaze *avatari* koji fizički jesu prisutni, ali ne odgovaraju na pozdrave ili pitanja koja su im upućena. To može biti iz razloga što se osoba ne nalazi pri računalu, a ostala je prijavljena u sustavu ili se radi o jednostavnom ignoriranju. S obzirom na to da je trodimenzionalni virtualni *chat* mjesto slobodne komunikacije, često olakšane u usporedbi s *offline* svakodnevicom, ignoriranje može izazvati nesigurnost i osjećaj alijenacije čak i u prostoru koji bi mogao biti vrsta utočišta.

*Likovi koje se odbacuje često su oni koji su više bezobrazni ili puni sebe. Ali kada uđeš u sobu i sve je tiho, a ti kažeš „bok“ i nitko ne odgovori osjećaš se kao da nešto nije u redu s tobom. (Mateo)*

U sobama češće vlada takoreći dosada nego uzbuđljiva atmosfera. Za nju je potrebna kreativnost, stoga katkad dolazi do igranja uloga među članovima virtualne zajednice. Igranje uloga ili *role play* nije od esencijalne važnosti za društvenost u virtualnoj stvarnosti i svaki korisnik/ca može ostvariti zanimljive interakcije i razgovore i bez sposobnosti igranja uloga. Ipak, postoje *chat* sobe namijenjene isključivo *role playu*, u čijem opisu stoje pravila ponašanja, oblačenja i/ili uloga. Česte su prostorije namijenjene ranije spomenutim krznanim likovima (*furries*) ili centri za usvajanje (engl. *adoption centers*), no osim tematskih *chat* soba, igranje uloga se može odvijati i u privatnim sobama u manjem krugu ljudi, prateći tematiku obitelji, seksualnih aktivnosti ili bilo koji drugi zamišljeni scenarij (Slika 4.) Mišljenja o takvim aktivnostima su podijeljena, od korištenja ili barem prihvaćanja takve vrste interakcije, do shvaćanja takvog ponašanja kao djetinjastog i čudnog.



Laura: *Postoje striktno rp<sup>9</sup> sobe, tako da nema puno rp u običnim sobama*

Laura: *lol*

(...)

Laura: *prema mojem shvaćanju to [igranje uloga] je izmišljanje priče s drugim ljudima i oblačenje svoga lika kao takvog i to postaje detaljno koliko sam čula*

### 7.3. Odnosi u trodimenzionalnom virtualnom svijetu

#### 7.3.1. Prijateljstvo

Sve većom prisutnošću unutar pojedinih trodimenzionalnih virtualnih prostorijskih, susreću se poznati likovi i poznata imena. Ne samo da se na taj način stvara ranije spomenuta popularnost, nego i prijateljstva. Osobe komuniciraju na dnevnoj ili tjednoj osnovi i upoznaju jedni druge na dubljoj razini. Stjecanje prijatelja na *chatu*, kako objašnjavaju sugovornici i sugovornice, vrlo je lako, ali iskrenost tih prijateljstava je ono što je teško postići. *Chat* je mjesto stalne cirkulacije ljudi, neki se zadržavaju po nekoliko godina dok drugi na njemu provedu nekoliko dana. Osobe za koje su se pojedinci vezali mogu nestati iz njihova života brzinom kojom su se i pojavili. Stoga je vrlo teško vezati se za osobe koje se susreću u *chatu*, a još više one s kojima se rijetko komunicira. Neiskrenost prijateljstava ukorijenjena je u svijest korisnika/ca trodimenzionalnog virtualnog *chata*. Svjesni prolaznosti i odsutnosti fizičkog, teško stječu povjerenje u osobe. Dok jedni razliku između *offline* i *online* prijatelja vide samo u dimenziji fizički blisko – fizički daleko, ostali *online* prijateljstva kao da smatraju nestvarnima.

Paola: *jer znaš ovdje oni nisu pravi prijatelji*

Paola: *mislím zovem ih prijateljima*

Paola: *ali to nije kao u sž<sup>10</sup>*

Ukoliko akteri svoje prijateljstvo smatraju iskrenim, mogu izaći iz sfere anonimnosti i dopustiti pristup osobi iza *avata*ra. To je moguće upoznavanjem osobe u fizičkom svijetu ili pozivom putem *Skypea*, s obzirom na to da su osobe često fizički udaljene. Svijest o

---

<sup>9</sup> Korisnici/e *chata* se koriste kraticama izraza koje često upotrebljavaju (*rp* je kratica za *role play*)

<sup>10</sup> „Sž“ je kratica za stvarni život, odnosno ono za što stoji engleska kratica „irl“ – „in real life“.

prikriivanju identiteta je uvijek prisutna u mislima korisnika/ca, a s tim i nepovjerenje te sumnja u tuđu iskrenost.

Laura: *moraš paziti s kim razgovaraš*

Autorica: *paziti u kojem smislu*

Laura: *oni možda nisu ono što misliš*

Laura: *moгу biti opasni*

Korisnici su svjesni moguće neiskrenosti drugih zbog toga što i oni sami katkada koriste virtualnost ne bi li stvorili željenu sliku o sebi.

*A ne znam jesu li ljudi lagali jer sam ja rijetko kada rekla prave godine. Većina ljudi koje sam poznavala imali su, trebale su imati 18 minimalno, do 21 godinu, a ne znam koliko je to istina s obzirom da ni ja nisam govorila prave godine jer sam znala da bi me odbili kada bih rekla prave godine. (Marina)*

Dakle, nerijetko dolazi do eksperimentiranja s identitetima, a osim skrivanja stvarnih godina, najčešće se radi o promjeni spola. To je rezultiralo spoznajom da ženski *avatari* dobivaju mnogo više, često neželjene, pažnje u *chat* sobama, dok se muški *avatari* češće ignoriraju.

Rio: *Rekao bih da sam svoj 99% vremena osim jednog puta kada sam napravio jedan eksperiment*

Rio: *Želio sam vidjeti kako bi se prema meni odnosili kada bih koristio ženski profil/avatar ...*

Rio: *Pa rekao bih da, kada si žensko na [ime chata] dobivaš mnogo pažnje od oba spola*

Rio: *kada sam muško moji pozdravi su uglavnom ignorirani*

Unatoč navodnoj lakoći komuniciranja i opcijama prilagodbe identiteta, stjecanje prijatelja ne mora svima polaziti od ruke. Sugovornica Marina navodi da ona u *offline* životu nije imala problema započeti komunikaciju s osobama koje ne poznaje, no da joj *online* to nije teklo s lakoćom.

*Nisam, mislim s obzirom da sam jako društvena u životu nije mi teško pričati s ljudima koje ne znam. Čovjek bi rekao da bih se više otvorila tamo [na chatu], a ne znam, nisam znala stupiti u kontakt s njima, nisam znala kako. (...) Ja bih došla u sobu, ja nisam znala kako... početi pričati s ljudima baš ono svaki put kada počnem kao da sam im bila dosadna. (Marina)*

Dakle iz ovog primjera moguće je uočiti da trodimenzionalna virtualna stvarnost ne mora značiti olakšanu komunikaciju svima, niti prostor u kojem sve anksioznosti automatski nestaju.

### 7.3.2. *Virtualna obitelj*

Osim prijateljskih odnosa, akteri u trodimenzionalnom virtualnom *chatu* mogu stvarati obitelj. Točnije, pojedinci unutar *chat* soba jedni druge mogu nazivati i smatrati braćom, sestrama, majkom ili ocem. Ranije spomenuti centri za usvajanje česta su mjesta gdje korisnici/e dolaze u potrazi za članom obitelji, no to je moguće i u bilo kojem drugom okružju. Do sklapanja virtualnih obiteljskih odnosa dolazi dogovorom dvije ili više osoba, a uvijek uključuje *role play*. Osobe koje su sklone tražiti članove obitelji nastoje stvoriti idealne obiteljske odnose i prema riječima sugovornika/ca ne radi se o pukoj zabavi, nego to zahtijeva potpunu predanost. Članovi obitelji imaju odgovornost da budu potpora i da pružaju utjehu jedni drugima kada je to potrebno.

*Laura: jednostavno je, samo pitaš i ako kažu da, nije toliko različito ja poznajem brata i sestru i oni se čuvaju kada je jedan u nevolji*

*Laura: kao i pravi*

*Istraživačica: Bi li onda rekla da ti odnosi uključuju stvarne osjećaje?*

*Laura: oh da definitivno jer će se uglavnom većina braće i sestara osloniti jedni na druge kada im treba netko za razgovor...*

*Laura: tako da postoji veza povjerenja*

*Laura: to većinom nije samo za zabavu*

Druga grupa sugovornika/ca ne vidi obiteljske odnose kao ozbiljne ili značajne, već kao puku igru uloga. Smatraju da se rodbinski odnosi u virtualnom prostoru ne mogu

usporediti s onima u fizičkom svijetu, te da sve ovisi o tome *kako osoba to doživljava* (Mateo). Jedni u rodbinskim vezama pronalaze idealnu obitelj koju možda nemaju u *offline* životu, drugi ih prihvaćaju iako za takvo što ne pokazuju interes, dok je trećima to neobično i duhovito. Sugovornica Paola u virtualnim rodbinskim vezama ne pronalazi značaj, što ističe upotrebom simbola „-.-“, koji označava negodovanje.

Paola: *To je ludo*

(...)

Paola: *Oni glume da imaju obitelj ovdje... kao da ju nemaju u stvarnom životu -.-*

Paola: *mislim da nekima znači, a za druge je to samo igra*

Paola: *možda oni ne znaju što bi drugo radili*

Istraživačica: *misliš li da među njima postoji jednaka odgovornost kao i kod off-line braće i sestara*

Paola: *nema šanse...ja bih umrla za svoju sestru, takvo što nikada ne bih mogla osjećati za nekoga ovdje*

Paola: *i koje obaveze uopće možeš imati ovdje prema svojem lažnom bratu/sestri xD*

### 7.3.3. Romantične veze

Poznanstva na ovakvom *chatu* mogu prerasti, osim u prijateljstvo ili rodbinske odnose, i u romantične veze. Baratanje dojmom o sebi je stalno prisutno u temi društvenosti unutar virtualne trodimenzionalne stvarnosti. Zahvaljujući *avatarima* koji to djelomično omogućuju, te grupiranju osoba istih interesa u određenim *chat* sobama, nije teško pretpostaviti da postoji mogućnost za razvijanje simpatija. Malo koji korisnik/ca *chata* će reći da nije upoznat/a s romantičnim vezama unutar ovoga trodimenzionalnog virtualnog prostora, bilo da se radi o osobnom iskustvu u virtualnim romantičnim vezama ili samom svjedočenju njima. Način na koji se ulazi u vezu u *online* stvarnosti poput ove, jest nakon detaljnog upoznavanja osobe, odgovarala ona *offline* personi ili ne. Razgovori poprimaju romantičan karakter, čemu u korist idu tehničke mogućnosti koje pruža trodimenzionalni *chat*. Tehničke mogućnosti, poput „akcija“, omogućavaju pozicioniranje likova blizu lika simpatije, fizičke dodire *avatara*, zagrljaje, poljupce i slično (Slika 5). Kao i sklapanje obiteljskih veza, u romantične veze se stupa prvenstveno dogovorom dvije osobe, često popraćeno mijenjanjem osobnog statusa u

„zauzet/a“ na osobnom profilu. Prema sugovornici Laure, ući u vezu ili čak i brak moguće je i kupnjom posebnih paketa koje dopuštaju povezivanje profila osoba.

*„Vjerojatno se počinje sa tim riječima koje nisu na prijateljskoj razini već pišu „miss you“, šalju ti srca neke... ne znam...ali definitivno na kraju te neke kao slatke riječi „hoćeš mi bit dečko“, „hoćemo li biti skupa“.* (Marina)

Kao i kod obiteljskih veza, romantične veze jedni smatraju samo zabavom, dok im drugi pridaju jednaku važnost kao i onima u fizičkom svijetu. Jasno je da su veze u kibernetičkom prostoru poput ovoga zakinite za njihov fizički segment, doticaj tijela i poznavanje osobe koja stoji iza *avatara*. Zaljubljenost se prvenstveno odnosi na karakter osobe, način na koji se predstavlja, odgovaralo to njenoj *offline* personi ili ne. Radi se o izgradnji povjerenja koje je temelj romantične veze.

*Laura: uglavnom da, neki ljudi zaista imaju osjećaje jedni za druge jer je to gotovo kao i s braćom i sestrama postoji veza povjerenja koju su formirali tijekom mjeseci ili godina koje su ovdje zajedno proveli*

Lako je razviti osjećaj privrženosti, jer je u trodimenzionalnim prostorijama moguće upoznati *avatare* koji korisnike/ce fizički privlače, ali i karakter koji se priželjkuje od partnera u *offline* stvarnosti. Stoga se često čini da iza *avatare* stoji netko sasvim drugi stavlja u pozadinu. Sugovornica Marina tako objašnjava da romantična veza “odaje dojam pravih osjećaja“. Veza može preći i u *offline* prostor ili se nastaviti u *online* stvarnosti komunikacijom unutar *chata* ili putem *Skypea*, no prema iskustvima sugovornika/ca veze koje su započele na *chatu*, bilo da su se poslije nastavile u fizičkoj stvarnosti ili ne, nisu dugotrajne.

*Tea: ne možeš se zaljubiti u avatare moraš čuti glas te osobe itd.*

(...)

*Tea: Ako si u vezi u stvarnom životu zašto trebaš vezu ovdje [unutar chata]*

Iako virtualnoj stvarnosti manjka fizičkog kontakta, ljudski um je kreativan i smišlja nove načine za reflektiranje *offline* stvarnosti u *online* okruženju. Tako trodimenzionalnom virtualnom prostoru ne nedostaje seksualnih aktivnosti, koje se u kibernetičkom svijetu

nazivaju *cybersex*. Ovaj se rad dotiče te sfere u kontekstu romantičnih veza, no to ne znači da tih radnji nema i izvan dubokih veza. Već je poznato da trodimenzionalni *chat* dopušta slobodu izražavanja, ostvarivanja fikcije i fantazija, pa tako postaje mjesto za traženje partnera za njihovo ostvarenje u sferi seksa. Korisnicima/ama se često pristupa sa pitanjem o želji za neobavezan *cybersex*, nerijetko s nadom za njegovo prenošenje u fizičku sferu. Radi se o širokom području istraživanja, stoga će ovdje koncentracija biti zadržana na seksualnosti unutar *online* veza. Ona je virtualnom svijetu moguća kroz ono što se u *online* zajednici naziva *sexting* ili *talking dirty*. Sugovornici/e objašnjavaju da ono podrazumijeva igranje uloga i opisivanje seksualnih radnji koje zamišljaju da rade jedno drugom uz pomoć tipkanja. Tehničke mogućnosti omogućuju ovakve aktivnosti: akcije koje dopuštaju pozicioniranje *avata* naizgled idu u prilog ostvarenju fizičkog kontakta, dok se u novije vrijeme grade i prostori specijalizirani za *online* seksualne aktivnosti. Naime, kako se radi o veoma raširenom ponašanju, operatori *chata* počeli su promatrati to područje kao prostor za stjecanje profita te su razvili posebne „pakete“, koji pružaju dodatne opcije. Pristup njima moguć je punoljetnim osobama kupovinom paketa koji pružaju pristup sadržaju za odrasle, objašnjavaju sugovornici/e.

*Je, ali osim verbalne komunikacije jedini način za to je da dodatno platiš. Jer postoje sobe sa posebnim pristupom samo što moraš platiti dvadeset dolara da bi mogao vidjeti nešto više ili koristiti sadržaj za odrasle...Moraš platiti „premium“ pretplatu da bi mogao biti više seksualan valjda. On-line je to slobodnije jer možeš stisnuti „ponovno pokretanje“ ako ti osoba kaže nešto što ti ne odgovara. (Mateo)*

Za veze u virtualnoj stvarnosti seksualnost nije od ključne važnosti jer se one prvenstveno temelje na psihičkom aspektu. Fizička privlačnost nije nevažna, ona se ostvaruje putem izgleda *avata*, a simpatija se razvija upoznavanjem osobe na mentalnoj razini. Komponenta opipa nedostaje kibernetičkom prostoru, stoga je i u romantičnim vezama stavljena u drugi plan, no to ne znači da ne čini jedan aspekt bivanja u vezi.

Laura: *ne baziraju se sve veze u ovoj igri na seksu*

Laura: *zato što se ne mogu vidjeti ni dotaknuti više se radi o tome kako se slažu i ostalo*

Moguće je uočiti da je seksualnost vrlo prisutna u prostorima ovoga *chata* te da su mnogi upoznati sa odvijanjem takvih aktivnosti. Čak iako nisu sami sudjelovali u njima, mogli

su im svjedočiti u brojnim prostorijama *chata*. Raširenosti kibernetike seksualnosti ide u prilog činjenica da operateri otvaraju nove mogućnosti za ostvarenje seksualnih potreba u trodimenzionalnom virtualnom *chatu*. Temelj romantičnih veza na trodimenzionalnom virtualnom *chatu* je međusobno slaganje i mentalna korespondencija korisnika/ca. Iako seksualnost prožima sferu *online* stvarnosti, veza svakako može funkcionirati i bez nje.

Društvenost u trodimenzionalnom virtualnom *chatu* ne postaje značajna kroz usputnu komunikaciju s nepoznatim osobama, nego kroz stvaranje čvršćih odnosa, prijateljstva, a nerijetko obitelji i/ili romantičnih veza. Takvi odnosi, koji su započeli u virtualnoj stvarnosti, mogu se prenijeti i u *offline* sferu ili nastaviti u *online* prostoru dok se ne prekinu. Ulazak i izlazak iz interakcije su jednostavniji nego u izvaninternetskom prostoru, što mnogima komunikaciju s nepoznatima čini lakšom nego u fizičkoj stvarnosti.

*Online* interakcija omogućava upoznavanje osobe na novoj razini, onoj gdje osoba može upravljati dojmom o sebi, ujedno fizičkim i mentalnim. Zbog činjenice da je odlazak iz virtualnog svijeta jednostavan postoji sumnja u iskrenost tih prijateljstava. Veća se vrijednost pripisuje prijateljstvu stečenom u *offline* stvarnosti. Suprotno tome, obiteljski odnosi i romantične veze imaju veći značaj od prijateljstava, jer postoji jača veza između osoba.

Pogledi na sklapanje ovakvih veza su podvojeni: obiteljski odnosi i romantične veze mogu se smatrati igrom i neozbiljnim ponašanjem, ili im se pak mogu pripisivati iskreni osjećaji i važnost kao onima u fizičkoj stvarnosti. Ono u što ne postoji sumnja jest da *online* trodimenzionalni *chat* pruža mogućnost ostvarenja odnosa kakvih korisnicima/ama može nedostajati u fizičkom prostoru.

#### 7.4. *Prisutnost offline dimenzije u online stvarnosti sugovornika/ca*

Odraž fizičkog svijeta u *online* prostoru tema je koja je otvorena na samom početku ovoga rada, a nastavlja se kroz ostatak rasprave, no sada je potrebno ući u njezinu dubinu. Za početak, prostorije trodimenzionalnog prostora, a s time i svi objekti koji se u njima nalaze nastali su, očito je, po uzoru na materijalne objekte naše *offline* svakodnevice. Nadalje, virtualna stvarnost ne može biti potpuno odvojena od fizičke komponente osobe. *Offline* persona određuje, uočeno je, izgled kibernetikog lika u *chat* prostoru. Korisnik/ca može koristiti vlastiti *avatar* da bi postigao izgled koji ne može postići u stvarnom životu, da bi izrazio svoje interese ili istaknuo svoje adute. Nadalje, istaknuto je u više navrata da trodimenzionalni virtualni *chat* pruža određenu slobodu izražavanja. To znači slobodu od

prepreka svakodnevnog života s kojima se pojedinci susreću, poput tjeskobe, usamljenosti, manjka zabave, svakodnevnih obaveza...

*On-line svakodnevica je više slobodna i možeš pričati bez obzira na sve. Nema dodatnog posla koji moraš napraviti možeš samo napisati, dok u stvarnom životu trebaš sve planirati, moraš kuhati, čistiti, jesti, to je jednostavno lakši način života.*  
(Mateo)

Ta alternativna stvarnost omogućava ostvarenje odnosa s drugim ljudima koje osobe možda nemaju prilike izgraditi u, kako ga sugovornici/e nazivaju, „stvarnom životu“. Imaju priliku kompenzirati ono što im u fizičkom svijetu nedostaje. Dakle, jasno je da društvenost u *online* stvarnosti prati fizičku svakodnevicu (Kozinets 2010, prema Hetland, i Mørch, 2016), te da se ne može promatrati potpuno odvojena od *offline* perspektive.

Sugovornici ne samo da unose segmente fizičke stvarnosti u svoju aktivnost u *online* prostorima, nego katkada virtualne odnose prenose u *offline* prostor. Veze koje se sklope unutar *chata* ponekad se prenese i u fizički prostor, ako među sudionicima/ama *chata* ne postoji velika fizička udaljenost. Čak i ako nikada ne prenese te odnose u fizičku stvarnost, mnogi izražavaju želju za tim. Unatoč tome, sugovornici/e rijetko kada dijele informacije o iskustvu *online chata* s bliskim osobama, poput obitelji ili prijatelja koji se kibernetičkim prostorom ne koriste na jednak način. S njihovim provođenjem vremena na prostorima ovoga *chata* upoznata je samo nekolicina osoba iz *offline* svakodnevice, a često su to osobe koje i same koriste jedan od oblika virtualnih prostora. Humphrey (2009) tvrdi da je to iz razloga što bi razgovor o tome značio otkrivanje previše informacija o vlastitom unutarnjem imaginativnom životu ljudima koji osobu poznaju u posve drugom svjetlu. Širenje *online* iskustava više je prisutno na drugim oblicima virtualne stvarnosti. Tako se osobe često koriste s više *chatova* u isto vrijeme, iako ističu da im ni jedan ne pruža ono što pruža trodimenzionalni virtualni *on-line chat* na kojem su kontaktirani.

#### *7.4.1. Značaj trodimenzionalnog virtualnog chata*

Mnogi sugovornici/e napominju da osim ovoga *chata* koriste i druge oblike *chat* soba te *online* ili *offline* igara. Često se među njima nalazi trodimenzionalni *chat* naziva *Haboo Hotel* ili računalna igrice *The Sims 2* te nekoliko *online* igara. Sugovornica Marina uspoređuje *chatroulette* sa istraživanim *chatom* na sljedeći način:



*...Trčale bi na odmoru kući da odemo na njega koliko je to bilo ovisno, a nije mi ništa značilo, ne da upoznamo nekoga čisto da se zezamo i da imamo nešto smiješno za ispričati. (Marina)*

Moguće je uočiti spominjanje ovisnosti, što nije teško povjerovati s obzirom na to da *online* stvarnost pruža veću slobodu i mogućnosti različite od *offline* stvarnosti. Logično je pretpostaviti da će osoba sezati za onom stvarnošću kojom može upravljati, koja joj pruža zadovoljstvo.

Rio: *i onda sam se s vremenom previše zakačio*

Istraživačica: *Zakačio na što točno?*

Rio: *Kao*

Rio: *postao ovisan o njemu*

Afrić to objašnjava na sljedeći način: „Priključivanje izravna osobu...aludirajući na činjenicu da je priključak nesvjesna imobilizacija tijela i suspenzija normalne svakidašnje svijesti. Priključeni najednom postajemo posve uvučeni i, štoviše, posve određeni tehnološkom informacijskom vezom...“ (Afrić, 1999: 186).

Zanimljivo je da se mnogi korisnici/e, u kontekstu služenja *chatom*, koriste izrazom „igra“. Bivanje na chatu prikazuju kao igranje, iz čega mogu proizaći zaključci o značaju tog prostora za korisnike. Moglo bi se pretpostaviti da, svjesno ili nesvjesno, sugovornicima/ama provođenje vremena unutar virtualne trodimenzionalne stvarnosti znači zabavu i igru koja pruža eksperimentiranje s identitetima. Jedan sugovornik ipak je opazio način na koji je upotrijebio riječ „igra“ te objasnio da se zapravo ne radi o tome da shvaća *chat* kao igru.

Rio: *Mislím ova igra je zabavna katkada, poput upoznavanja novih ljudi i slično (...)*

Rio: *Ne bih ovo zapravo nazvao igrom*

Teško je zaključiti radi li se o shvaćanju *chata* kao još jednog oblika igre ili o nehотиčnoj upotrebi te riječi, s obzirom na to da je izrađen podosta nalik računalnoj igri *The Sims*, odnosno njezinu popularnijem nastavku puštenom u prodaju 2004. godine (Gomes i Leitão, 2012.), a zatim i mnogim mrežama masovnih *online* igara.

S obzirom da se trodimenzionalni virtualni *chat* može promatrati kao vrsta alternativnog života i, kao što je rečeno, izazvati ovisnost, postavlja se pitanje mogućnosti baratanja s dvije stvarnosti. Većina sugovornika/ca je istaknula da nema poteškoće s održavanjem ravnoteže između svakodnevnog i *online* života jer oni/e znaju „*što je stvarno, a što ne*“ (Laura).

Paola: *ovo je samo neko čavrljanje, a u stvarnom životu radim stvari*

Paola: *i imam stvarne razgovore*

Paola: *koji su važni*

Tea: *svoj život vodim, a [naziv chata] je samo za zabavu*

(...)

Tea: *Moj stvarni život je potpuno drugačiji nego ovaj, ondje imam odgovornosti, a ovdje ništa zapravo.*

Sugovornice ističu da znaju što je „stvarno“, a što „nestvarno“, odnosno vidljivo je da prema njima fizički život ima važnost, dok je virtualni život prostor za zabavu i neobaveznu interakciju. Nekolicina njih ističe suprotno, odnosno to da u njihovom iskustvu nije bilo lako voditi dva života.

Rio: *Bilo je situacija kada nisam mogao biti on-line na [naziv chata] kada me netko trebao jer sam bio zauzet svojim „drugim životom“*

Rio: *razmišljao o ispitima i sličnom*

Ono što je posebno zanimljivo kod Riova navoda jest to da ono što većina naziva stvarnim životom on promatra kao „*drugi život*“ i time daje prednost virtualnoj stvarnosti nad fizičkom svakodnevicom, što poprima još veći značaj nakon spoznaje da se jedini osvrnuo na svoju upotrebu riječi „*igra*“.

Dakle, kada je riječ o značaju *online* stvarnosti u *offline* životu korisnika/ca, neprimjereno bi bilo zaključiti da on ne postoji. Čak i u iskustvima sugovornika/ca koji smatraju da se radi o mjestu za usputno čavrljanje i šalu, odlazak na *chat* pruža mogućnost za trenutni odmak od svakodnevice. Značaj te stvarnosti može biti snažan poput mjesta za

ispunjenje nedostataka *offline* života, ali može biti i jednostavan kao pružanje novog načina za usputnu komunikaciju i/ili zabavu.

## 8. Zaključak

Virtualni prostori poput trodimenzionalnih *chatova* mjesta su koja mogu predstavljati alternativnu stvarnost za ljude. Nude način za ostvarivanje onoga što je teško ili nemoguće ostvariti u fizičkoj stvarnosti, za neke služe kao način zabave ili igre, za druge slobodu komunikacije i ograničenja *offline* realnosti, dok za treće predstavlja vrstu utopije i sigurne zone. Virtualna realnost može se vidjeti kao komplement za fizičku stvarnost zbog toga što se temelji na njoj. U prilog lakoći življenja u virtualnosti ide njezin prostor, koji je kreiran po uzoru na prostor u kojem živimo, tehničke mogućnosti koje pruža, te kibernetika tijela koja čini mogućim.

Trodimenzijski virtualni *chat* nudi brojne *chat* sobe različitih tematika; sunčane plaže, kao i tamne dvorce. Te sobe, osim što reflektiraju stvarnost, realiziraju maštu. Nadalje, taj prostor olakšava pristup velikom broju ljudi, jer oni/e stalno cirkuliraju kroz sustav, pruža mogućnost lakog pristupa grupi ljudi sličnih interesa i još bržeg izlaska iz društvene situacije, ako ne odgovara očekivanom. Interakcije s ljudima mogu biti kratkotrajni susreti ili poznanstva koja postanu prijateljstva. Odnosi se mogu razviti i u kompleksnije oblike poput obiteljskih ili romantičnih veza, koje možda nedostaju u fizičkom svijetu pojedinca. Komunikacija putem kibernetičkog tijela, *avatare*, omogućava upravljanje dojmom o sebi i eksperimentiranje s ulogama. Tako osoba može stupiti u svijet virtualnosti potpuno drugačija od persone kakva je u fizičkoj stvarnosti i sudjelovati u *chat* prostorijama igrajući uloge. Zašto bi u svijetu u kojem se osoba može izgraditi idealnom pokazala svoje nedostatke? Upravo zbog toga postoji svijest o potencijalnoj, čak i vrlo vjerojatnoj, neiskrenosti sugovornika/ca. Unatoč tome, virtualnost može u očima korisnika/ca biti toliko idealna da zaborave na aspekt neiskrenosti i vezati se za život kreiran u kibernetičkom prostoru što može dovesti do ovisnosti.

Vizualnost je od središnje važnosti u trodimenzionalnom virtualnom *chatu*, no razvijaju se novi načini nadilaženja takvih barijera. Tehničke mogućnosti *chata* koje dopuštaju kontakt dvaju *avatare* zapravo nastoje nadići prepreke virtualne stvarnosti koje se odnose na fizičko iskustvo. Primjerom pomicanja granica može se smatrati otkrivanje

*cybersexa* ili kibernetskog seksa koji se odvija pisanjem unutar *chat* sobe, uz korištenje tehničkih mogućnosti *chata*. Radi se o veoma raširenom fenomenu koji također valja detaljnije istražiti.

Društvenost unutar virtualne stvarnosti razvija se prisutnošću. Pravila interakcije pritom ne dolaze sama od sebe nego se uče. Malo tko je kao novak prihvaćen u zajednicu: norme i način ponašanja potrebno je naučiti provođenjem vremena unutar *chat* prostorija i komunikacijom s ljudima. Iz rada je vidljivo da u virtualnom prostoru pojedine grupe razvijaju vlastitu kulturu i vlastite jedinstvene običaje, kojima je nemoguće pristupiti iz vanjske okoline. Svaka osoba ima razlog za prijavu na *chat*, a potom i za ostanak na njemu. Ti razlozi ne moraju sezati u dubinu psihe, nego mogu biti jednostavni, poput traženja mjesta razbibrige i načina za kraćenje vremena. Druge osobe dolaze i zadržavaju se na trodimenzionalnom *chatu* jer im on pruža utočište, bijeg od stvarnosti i od obaveza *offline* svijeta. Trodimenzionalni virtualni *chat* zaista može biti neka vrsta utopije u kojoj se ostaje živjeti, ali i „turistička destinacija“, usputna stanica na putu za drugdje.

Stoga je potrebno shvatiti važnost istraživanja unutar novog - tehnologijom omogućenog - prostora. Kibernetски prostor je danas proširen na način na koji ga je Gibson vizionarski opisivao u svom romanu. Moguće je uočiti stvaranje novih društava na novostvorenim prostorima; stvaranje nove kulture i zajednica, te brojnih fenomena vrijednih istraživanja. Oni ne samo da stvaraju novi teren za etnografiju već šire prostor za istraživanje u svim područjima znanosti. Ovaj rad nastao je kao pokušaju skromnog doprinosa takvim istraživanjima.

## 9. Literatura

Afrić, Vjekoslav (1999). „Kibernetски prostor i virtualna realnost“, *Revija za sociologiju*, 20 (3-4): 181-194.

Bray, David A., Lester, John, McNeill, David, Mennecke, Brian E., Roche, Edward M. i Townsend, Anthony M. (2008). „Second Life and Other Virtual Worlds: A Roadmap for Research“, *Communications of the Association for Information Systems*, 22 (20): 371-388.

Buchanan Elizabeth i Markham Annette (2012). *Ethical Decision-Making and Internet Research Recommendations from the AoIR Ethics Working Committee (Version 2.0)* 1-17 (<http://www.uwstout.edu/ethicscenter/upload/aoirethicsprintablecopy.pdf>) [pristupljeno 04. 09. 2016]

- Carvalho, Alexandra i Gomes, Francisco Allen (2003). „Cybersex in Portuguese Chatrooms: A Study of Sexual Behaviors Related to Online Sex“, *Journal of Sex & Marital Therapy*, 29: 345–360.
- Cook, Melissa, Kafai, Yasmin B. i Fields, Deborah B. (2010). „Your Second Selves: Avatar Design and Identity Play in a Teen Virtual World“, *Games and Culture*, 5 (1): 23-42.
- Gomes, Laura Graziela i Leitão, Débora Krischke (2012). „Machinima and Ethnographic Research in Three-Dimensional Virtual Worlds“, *Vibrant*, 9 (2): 294-318.
- Hetland, Per i Mørch, Anders I. (2016). „Ethnography for Investigating the Internet“, *Seminar.net: Media, technology and lifelong learning*, 12 (1): 1-14.
- Hine, Christine (ur.) (2005). *Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet*. New York: Berg.
- Guimarães Jr, Mário J. L., (2005). „Doing Anthropology in Cyberspace: Fieldwork Boundaries and Social Environments“, u: Hine, Christine (ur.). *Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet*. New York: Berg, 141-156.
- Humphrey, Caroline (2009). „The Mask and the Face: Imagination and Social Life in Russian Chat Rooms and Beyond“, *Ethnos*, 74 (1): 31-50.
- Koh, Stella (2002). „The Real in the Virtual – Speech, Self and Sex in the Realm of Pure Text“, *Brill*, 30 (2): 221-238.
- Leburić, Anči i Sladić, Maja (2004). „Metode istraživanja interneta kao novoga medija“, *Acta Iadertina*, 1: 45-64.
- Petrić, Mirko (2015). *Kvalitativne metode istraživanja*, Sveučilište u Zadru. Odjel za sociologiju. Zadar. Ak. god. 2014/2015. [Nastavni materijal]
- Rheingold, Howard (1993). *The Virtual Community: Finding Connection in a Computerized World*. Boston: Addison-Wesley.
- Rheingold, Howard (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Taylor, T. L. (2002). „Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds“, u: Ralph Schroeder (ur.), *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments* London: Springer-Verlag, str. 40-62.

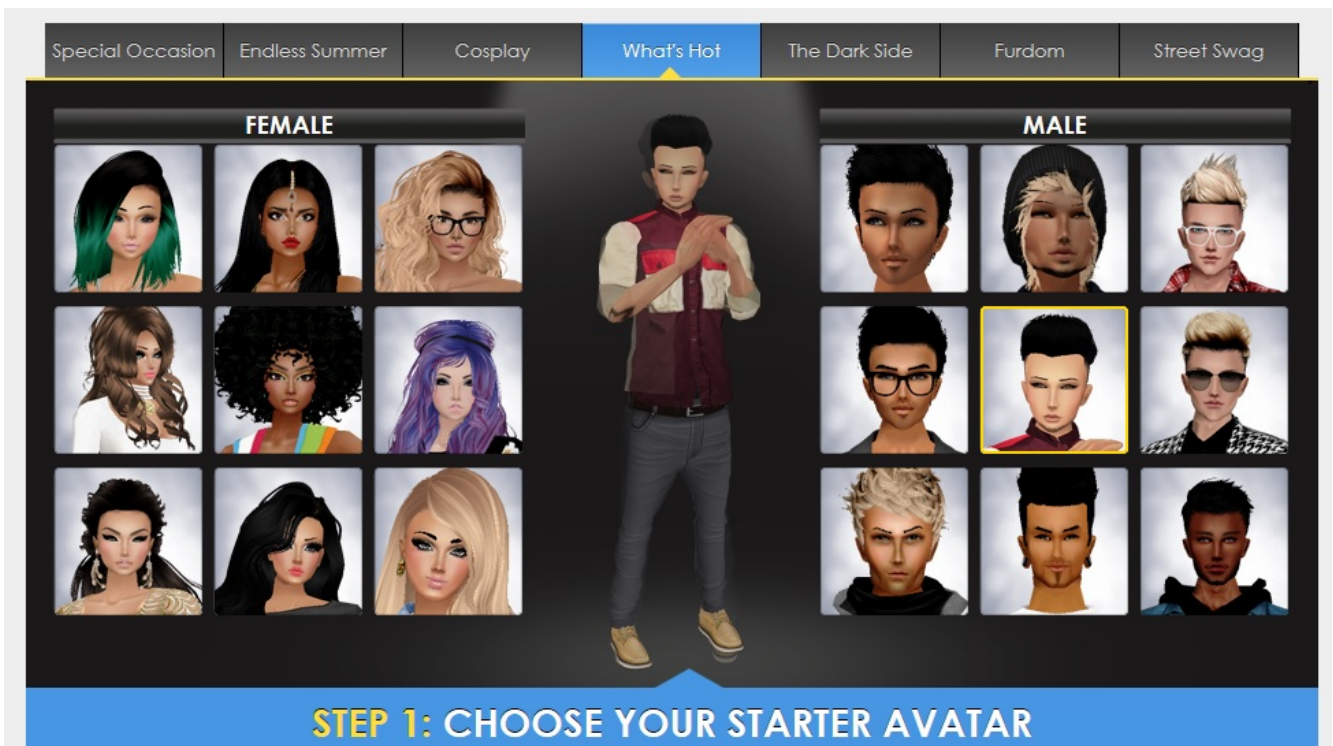
## 10. Prilozi

### 10.1. Slikovni prilozi

Popis slika

Slika	Stranica
1. Prikaz kreiranja <i>avatara</i>	13
2. Prikaz virtualne zajednice	17
3. Prikaz komunikacije i neprimjerenog ponašanja u trodimenzionalnom virtualnom prostoru	17
4. Prikaz igranja uloga: porođaj	18
5. Prikaz tehničkih mogućnosti <i>chata</i> : ples <i>avatara</i>	22

Slika 1. Prikaz kreiranja *avatara*





Slika 2. Prikaz virtualne zajednice



Slika 3. Prikaz komunikacije i neprimjerenog ponašanja u virtualnom trodimenzionalnom prostoru







Slika 4. Prikaz igranja uloga: porođaj

Slika 5. Prikaz tehničkih mogućnosti *chata*: ples avatara





## 10.2. Protokol

### Počeci na chatu

1. Kako ste saznali za [naziv *chata*]?
2. Koliko ste često *on-line*?
3. Zašto ste počeli provoditi vrijeme u trodimenzionalnim chat sobama?
4. Znaju li ljudi (obitelj i prijatelji) iz vašeg *off-line* života da provodite vrijeme u virtualnoj stvarnosti? (Ako ne, zašto?)
5. Predstavljate li se ikada kao netko tko niste u stvarnom životu?
6. Možete li usporediti vašu *off-line* i *on-line* svakodnevicu?
7. Je li teško Vam uskladiti *on-line* i *off-line* svakodnevicu?

### Svakodnevica u virtualnom prostoru

8. Možete li objasniti kako izgleda vaša *on-line* svakodnevica? Od trenutka kada se prijavite na [naziv *chata*] do trenutka kada se odjavite?
9. Provodite li vrijeme uvijek u istim chat sobama? Zašto?
10. Kako započinjete komunikaciju s drugim ljudima? Je li to teško?
11. Koje su najčešće teme razgovora u chat sobama?
12. Je li igranje uloga (ili *roleplay*) česta pojava na [naziv *chata*] i koliko je ona važna u *on-line* svijetu?
13. Koliko su česti sukobi u *chat* sobama? Zašto nastaju?
14. Postoji li nešto što se smatra neprihvatljivim ponašanjem unutar *chat* sobe?
15. Tko je *noob*? Jesu li nove osobe rado prihvaćene u zajednicu?

### Prijateljske veze u virtualnoj stvarnosti

16. Imate li prijatelje na [naziv *chata*]? Jeste li ih upoznali u stvarnosti?
17. Mislite li da je teško steći prijatelje *on-line*?
18. Postoji li razlika između stvarnih i virtualnih prijatelja?
19. Postoji li popularnost u *on-line* svijetu? Kako nastaje?

### Obiteljski odnosi u virtualnoj stvarnosti

20. Jeste li upoznati sa virtualnim obiteljskim odnosima? Je li vam to privlačno?
21. Kako nastaju takve veze?
22. Imate li/ jeste li ikada imali virtualnog brata, sestru, majku ili oca?

23. Možete li objasniti kako ti odnosi funkcioniraju? Što znače pojedincima?
24. Prekidaju li se takvi odnosi, odnosno je li to moguće? Kako?
25. Postoje li nekakve obaveze koje članovi virtualne obitelji moraju ispunjavati jedni prema drugima?

### **Romantične veze u virtualnoj stvarnosti**

26. Jeste li upoznati sa virtualnim romantičnim vezama? Je li vam to privlačno?
27. Jeste li u vezi u virtualnom ili stvarnom životu?
28. Kako se one sklapaju?
29. Smatrate li da virtualne veze (prijateljske, obiteljske ili romantične) uključuju iskrene osjećaje?
30. Mislite li da je moguće imati u isto vrijeme partnera/icu u stvarnom i virtualnom životu? Radi li se o preljubu?
31. Kako funkcioniraju romantični odnosi u virtualnom prostoru?
32. Je li seksualnost moguća u virtualnom prostoru? Kako?
33. Koliko je ona važna za virtualnu romantičnu vezu?

### **Izgled avatara**

34. Zašto ste odabrali ovakav izgled Vašeg avatara? (Što za Vas znači izgled avatara)
35. Koliko je važan izgled avatara? Je li Vama stalo do toga kako Vam avatar izgleda?
36. Mijenjate li izgled avatara? Kada?
37. Koliko je Vaš avatar sličan vašem fizičkom izgledu? Zašto?
38. Kakvom bi liku avatara prvom prišli kada biste željeli uspostaviti komunikaciju s nekim?
39. Postoji li tip avatara s kojim biste izbjegavali razgovor? Zašto?
40. Postoji li izgled avatara koji je manje prihvaćen ili koji je više prihvaćen u virtualnom prostoru? Odnosno onaj koji je poželjan ili nepoželjan?
41. Postoje li određeni tipovi/ stilovi avatara? (Ukoliko postoje svrstavate li svog avatara u neki od njih)