

Iskustvo sebstva u virtualnom svijetu

Horvat, Ines

Master's thesis / Diplomski rad

2021

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:162:408721>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-17**



Sveučilište u Zadru
Universitas Studiorum
Jadertina | 1396 | 2002 |

Repository / Repozitorij:

[University of Zadar Institutional Repository](#)



zir.nsk.hr



DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

Sveučilište u Zadru

Odjel za sociologiju

Diplomski sveučilišni studij sociologije (dvopredmetni)



Zadar, 2021.

Sveučilište u Zadru

Odjel za sociologiju

Diplomski sveučilišni studij sociologije (dvopredmetni)

Iskustvo sebstva u virtualnom svijetu

Diplomski rad

Studentica: Ines Horvat

Mentor: doc. dr. sc. Sven Marčić

Zadar, 2021



Izjava i akademskoj čestitosti

Ja, **Ines Horvat**, ovime izjavljujem da je moj **diplomski** rad pod nazivom **Iskustvo sebstva u virtualnom svijetu** 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 obranjenog i nakon obrane uređenoga rada.

Zadar, 28. listopada 2021.

Sadržaj

1. Uvod	1
2. IMVU.....	5
3. Metodologija	7
4. Istraživačka pitanja i ciljevi	11
5. Simbolički interakcionizam i sebstvo	12
5.1. <i>George Herbert Mead i pojam „sebstvo“</i>	13
5.2. <i>Dramaturški pristup Ervinga Goffmana</i>	14
6. Utjelovljenje, prisutnost i sebstvo u virtualnom prostoru	16
7. Postmodernizam i virtualni svjetovi	19
8. Dramaturški pristup u virtualnom svijetu	21
9. Virtualni svjetovi: bijeg od „stvarnoga” svijeta	28
10.1. <i>Igranje uloga</i>	33
10.2. <i>„Istinsko sebstvo“</i>	35
11. Zaključak.....	39
12. Prilozi	43
13. Literatura.....	44
14. Elektronički izvori	45

Iskustvo sebstva u virtualnom svijetu

Sažetak: Cilj ovoga rada je istražiti iskustvo sebstva u virtualnom svijetu te razumjeti kako virtualni svijet utječe na sebstvo osobe. Temi se pristupalo iz perspektive simboličkog interakcionizma, točnije teorija Georgea Herberta Meada i Ervinga Goffmana. Podaci su prikupljeni metodama virtualne etnografije – promatranjem sa sudjelovanjem i dubinskim intervjuima u virtualnom svijetu IMVU. Sugovornici sudjeluju u interakcijama virtualnog svijeta jer je ondje jednostavnije upravljati dojmovima. Sudionici su oslobođeni ograničavajućih aspekata fizičkog svijeta – fizičkih mana, osjećaja srama i osuđujućeg pogleda publike pa se kreira ideja virtualnih svjetova kao mjesta za bijeg od stvarnosti. Također, virtualni svijet se uspoređuje s refleksivnim procesom kroz koji akteri mogu redefinirati ili učvrstiti svoje sebstvo.

Ključne riječi: Sebstvo, virtualni svijet, IMVU, simbolički interakcionizam, virtualna etnografija

The experience of self in virtual world

Abstract: The aim of this paper is to explore the experience of the Self in virtual world as well as to understand how virtual world affects the Self of the person. This subject was approached from the perspective of symbolic interactionism, to be exact theories of George Herbert Mead and Erving Goffman. Data has been collected through the methods of virtual ethnography – participant observation and in depth interviews inside the virtual world called IMVU. Interlocutors interact through virtual worlds because it is easier for them to manage their impressions. The participants are freed from the restrictive aspects of physical world – physical flaws, the feeling of shame and judgmental gaze of the audience so the idea of virtual world as places of an escape from reality is being formed. Also, virtual world is being compared with the reflective process through which actors are able to redefine or affirm their Self.

Key words: Self, virtual world, IMVU, symbolic interactionism, virtual ethnography

1. Uvod

Razvoj jezika jedan je od ključnih aspekata za razvoj ljudskih bića. On dijeli ponašanje ljudi od instinktivnog ponašanja životinja, omogućava ponavljanje društvenih praksi kroz generacije, razlikovanje prošlosti, sadašnjosti i budućnosti, te igra važnu ulogu u tradiciji obzirom da se ona često prenosila usmenom predajom. Ipak, takvo znanje može se smatrati krhkim jer ukoliko nije zapisano vrlo brzo može nestati. Upravo radi navedenog fiksiranja znanja važan je razvoj pisma. Upotreba papirusa olakšala je administrativni sistem, znanje se lakše prenosilo, pohranjivalo i reproduciralo. Nadalje, tiskarska revolucija je nezaobilazna u razumijevanju suvremenih društava. Tiskani tekstovi su lakše putovali kroz prostor radi većih mogućnosti njihove reprodukcije. Vizualne slike koje se prenose televizijom, filmom ili videom predstavljaju posredovana iskustva kakva nisu moguća čitajući tiskane tekstove. Televizija svijet pretvara u takozvano "globalno selo". S pojavom interneta dijeljenje i dolazak do informacija postaju najjednostavniji do tada, a ljudi postaju povezanimi nego ikada. Internet nije jedini, ali je najrazvijeniji oblik kibernetičkog prostora. Kibernetički prostor je pojam kojega je skovao William Gibson koristeći ga u znanstveno fantastičnom romanu *Neuromancer* (1984.) za „prostor kompjutorske memorije i kompjutorske mreže, mrežna memorijska matrica koja prekriva čitav svijet” (Afrić, 1999: 183)¹. Kada mi upotrebljavamo pojam „kibernetički prostor” mislimo jednostavno na internetsku mrežu² iako „postoje brojne tehnologije kojima se ostvaruje kibernetički prostor” (Afrić 1999: 187). Tako se on manifestira kroz telefonske razgovore, elektroničku poštu, internetske stranice, *chat* sobe, elektronske ili videokonferencije, videoigre, virtualne realnosti i sličnim. Pojam „virtualna stvarnost” skovao je Jaron Lanier³, a najčešće se shvaća kao „realna ili simulirana okolina u kojoj zamjećujemo iskustvo teleprisutnosti” (Sieur, J. 1992: 76-7, prema Afrić 1999: 188). Odnosno, „virtualna realnost je računalima generirano

¹U Gibsonovom fiktivnom svijetu radi se o globalnoj matrici ili kompjutorskoj mreži informacija u koju se korisnik priključuje direktnim povezivanjem elektroda na glavu. Unutar te matrice on može pretraživati beskonačnu bazu podataka, stvarati nova iskustva, ulaziti u interakcije te je oslobođen mnogih ograničenja fizičkoga svijeta.

²Za američkog pjesnika i političkog aktivista Johna Perryja Barloea internet je ništa više nego produžetak postojećeg telefonskog sustava (gdje se zvuk zamjenjuje s nešto teksta i ikona) i počiva na ograničenom okviru osjetila gdje interakcija, iako može biti vrlo bogata, ne može zaista biti zamjena za interakciju licem u lice. Vidi ga kao značajnog, ali pravu značajnost vidi u tome što je kibernetički prostor „simbol obećanja novoga društvenog prostora”.

³Jaron Lanier je osnivač tvrtke VPL RESEARCH Inc. iz Kalifornije, jedne od prvih kompanija koje su proizvodile uređaje za priključak u virtualnu stvarnost.

vizualno, auditivno i taktinomultimedijalno iskustvo” (Afrić, 2009: 188). Karakterizira ga osjećaj uronjenosti njegovih korisnika. Danas se pojam virtualna stvarnost odnosi na kompjutorski generiranu simulaciju gdje osoba sudjeluje u trodimenzionalnom, umjetno stvorenom prostoru koristeći elektroničke uređaje poput posebnih naočala ili rukavica sa senzorima. Jednako tako, virtualnom stvarnošću može se smatrati i sudjelovanje u kibernetičkom prostoru i bez navedenih elektroničkih pomagala, dakle igranjem igrice se sudjeluje u virtualnoj stvarnosti upravljanjem virtualnim likom ili sudjelovanjem u virtualnim *chat* sobama posredstvom avatara i upravo će o tom obliku aktivnosti biti riječ u ovome radu.

Ako virtualne svjetove shvatimo kao prostore kojima se upravlja kompjuterski, njihov početak dolazi s razvojem interneta obzirom da se u isto vrijeme razvijaju prostori mrežnog, tekstualnog komuniciranja. Jedan od takvih prostora bila je takozvana „elektronička oglasna ploča”⁴, kompjuterska mreža koja je omogućavala korisnicima međusobnu komunikaciju i dijeljenje podataka elektroničkim putem. Nadalje, prvi virtualni svijet „*Videoplace*” (1975.) Myrona Kruegera, bio je svojevrsni laboratorij u kojem je Krueger htio stvoriti virtualnu stvarnost s kojom ljudi mogu stupiti u interakciju bez upotrebe digitalne opreme (poput naočala ili rukavica). Radilo se o dvije prostorije koje su mogle biti na dva različita kraja svijeta. Unutar jedne prostorije nalazila se projekcija osobe koja se nalazi u drugoj prostoriji, na taj način one su mogle kroz virtualni medij sudjelovati u interakciji ili na primjer virtualno dodirnuti ruke. Takva interakcija s virtualnim posrednikom može se smatrati ranom pojavom avatara ili utjelovljenjem avatara. Virtualni svijet koji bi prema svojim karakteristikama bio bliži današnjoj definiciji virtualnog svijeta bio je Multi-User Dungeon (poznatiji kao MUD1) Roya Trubshawa i Richarda Bartlea, osnovan 1979. godine, bio je baziran isključivo na tekstu, a inspiriran fantastičnom literaturom.⁵ Nakon tog razdoblja popularnost grafičkih okruženja sve više je rasla. Tako je prvi grafički virtualni svijet bio *Habitat* (1986) kojega je kreirao *Lucasfilm Games*. Radilo se o dvodimenzionalnim i vrlo jednostavnim grafikama u kojima su igrači sudjelovali putem virtualnog lika ili avatara gdje su mogli stupiti u interakciju s drugima. 1990. godine Pavel Curtis razvija *Lambda MOO* – besplatni virtualni

⁴Engl. *Bulleting board system* (BBS)

⁵Krajem 1970. godina Roy Traubshaw je izradio elektroničku verziju (fantastične) društvene igre „Tamnice i zmajevi” koja se temelji na igranju uloga. Godinu kasnije, igru je nadogrudio njegov kolega Richard Bartle i nazvao ju Multi-User Dungeons (skraćeno MUD) povećavši broj igrača i njihovih mogućnosti u igri te stavivši je na internet. Radi se o avanturističkoj video igri zasnovanoj na tekstualnim naredbama. To znali da igrač sudjeluje u video igri pišući naredbe poput „idi sjeverno” ili „napadni”.

svijet također baziran na tekstu, a u njemu su i sami korisnici mogli kreirati. Devedesete godine su bile godine inovacija u razvoju virtualnih svjetova. Tada dolazi do komercijalnih virtualnih svjetova poput onih inspiriranih video igricama kao što je *Meridian 59* (1996.). Početkom devedesetih godina 20. stoljeća virtualni svjetovi su većinom bili usmjereni djeci ili tinejdžerima, kao *Club Penguin* ili *Yohoho*, a ranih 2000. godina raste učestalost virtualnih svjetova takozvanog „otvorenog kraja” kao što su *The Sims Online* (2000.), *Second Life* (2003). ili *Minecraft* (2009.), gdje dolazi do spoja igre i socijalizacije. Za mnoge sudionike upravo interakcija je najvažniji dio video igara. Danas se virtualni svijet shvaća kao: „bilo koji kompjuterski generirani fizički prostor, reprezentiran u tri dimenzije, kojega može iskusiti više ljudi istovremeno“ (Castronova, 2005: 22 prema Evans, 2015: 14) ili kao računalno upravljana okruženja u kojima sudionici prisvajaju avatara da bi stupali u interakciju s drugima i virtualnim okruženjem“ (Peachy i Childs, 2011: 1, prema Evans 2015: 14).

Virtualni svjetovi su prostori mašte unutar kojih se odvijaju prakse igranja, performansa, rituala, kreativnosti i puna su društvenog života. Upravo zbog toga što se u njima razvijaju i održavaju kulturne prakse čine „plodno tlo“ za društvena i humanistička istraživanja.⁶ Ranije bavljenje temom društvenosti u virtualnom svijetu potaknulo je interes za bavljenje sebstvom. Simbolički interakcionisti poput Georgea Herberta Meada i Ervinga Goffmana te njihove teorije o sebstvu i upravljanju dojmovima su pružile teorijsku podlogu za ovo istraživanje. Meadovo shvaćanje sebstva kao procesa koji je neodvojiv od društva te Goffmanovo isticanje konstantnog nastojanja aktera da zadrže kontrolu nad dojmom o sebi je ono što je bitno odredilo ovaj rad. Obzirom da se radi o istraživanju značenja koja sudionici virtualnog prostora pripisuju tom svijetu koristila sam se kvalitativnim metodama za prikupljanje podataka odnosno etnografskom metodom promatranja sa sudjelovanjem i dubinskim intervjuima. Istraživanje se odvijalo u virtualnom svijetu IMVU kojemu je moguće pristupiti putem aplikacije preko mobilnog uređaja ili računala.

Cilj rada bio je istražiti kako iskustvo sebstva funkcionira u virtualnom svijetu i razumjeti kako virtualni svijet utječe na sebstvo osobe. Nastoji odgovoriti na dva pitanja: Kakvo je iskustvo sebstva u interakcijama virtualnog svijeta te kako sudjelovanje u interakcijama virtualnog svijeta utječe na sebstvo osobe? Polazne teorije za odgovaranje na ta

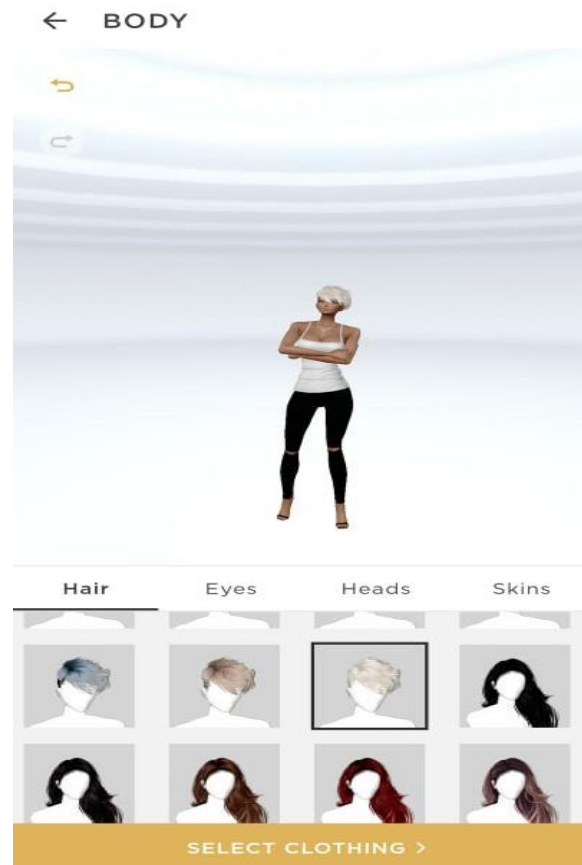
⁶O istraživanjima u virtualnom prostoru do danas su pisali mnogi autori, a pažnja na njih se počela skretati već 1990. godina. Teme kojima se autori najčešće bave su teme izgradnje identiteta, roda, etniciteta, rase, zatim teme utjelovljenja u virtualnom prostoru, stvaranja zajednica kroz narative i društvenu akciju.

pitanja bile su teorije simboličkog interakcionizma koje ističu značaj socijalizacije, to jest interakcije. George Herbert Mead interakciju je vidio kao prezentaciju različitih gesti i odgovaranje na njih, odnosno preuzimanje uloge drugoga prilikom stupanja u interakcije s drugima. Za njega okolina i osoba imaju uzajaman odnos, a osoba preuzimanjem stavova drugih i reagiranjem postaje svjesna sebe ili formira sebstvo. Dakle sebstvo je unutarnji proces, no čvrsto vezan uz društvo. Nadalje, Erving Goffman ističe važnost višestrukosti uloga koje akteri odigravaju u interakcijama te smatra da se svi koristimo određenom razinom preuveličavanja kako bismo upravljali dojmovima u sebi. Takvo shvaćanje sebstva je bila osnova za istraživanje, no kritičari simboličkih interakcionista i takvog pogleda na virtualne prostore također su odredile polaznu točku ovoga istraživanja pri čemu se posebna pozornost posvetila pažnji da se ne zauzme romantičarsko ili pesimističko shvaćanje virtualnog svijeta i utjecaja razvoja tehnologije na društvo.

Prvi dio rada posvetila sam uvodu u virtualni svijet unutar kojega se istraživalo. Opisat će se na koji način se pristupa aplikaciji i što je potrebno za sudjelovanje u interakcijama u virtualnom svijetu. Tako će se čitateljima koji nemaju iskustva s virtualnim svijetom pokušati približiti kontekst i olakšati razumijevanje samoga rada. Uslijedit će metodološki dio rada gdje ću objasniti način na koji sam provela istraživanje i obrađivala podatke, nastavljajući se na isticanje istraživačkih pitanja i ciljeva koji su bili crta vodilja ovoga rada. Peto poglavlje ponudit će kratki pregled teorija simboličkog interakcionizma, a zatim teorija Geoga Herberta Meada i Ervinga Goffmana. U šestom poglavlju naglasit će se ključni autori i radovi koji su se bavili virtualnim prostorima, a ključni za shvaćanje sebstva u kontekstu virtualnim svjetovima. Naznačit će se važnost avatara i osjećaja uronjenosti ili prisutnosti koji su bitni za iskustvo sebstva u virtualnom svijetu. Fokus sljedećeg poglavlja stavljen je na kritike virtualnih prostora kao prostora za istraživanje identiteta, redefiniranje društvenih uloga i utočišta u koja se bježi od stvarnosti. Nadalje, analizirajući prikupljanje podatke razmotrit će se koncept fasade u virtualnom prostoru i uočiti koja sredstva za upravljanje dojmovima virtualni svijet pruža za razliku od *offline* svijeta, osvrnuti na značaj iskrenosti u virtualnom prostoru te koncepte prednjega i stražnjega plana. Istraživanjem se istaknulo kako mnogi sugovornici virtualni svijet promatraju kao bijeg, a fizički svijet vide prepunim ograničenja što će se tematizirati u devetom poglavlju ovoga rada. Posljednje poglavlje prikazat će kako virtualni svijet utječe na sugovornike potičući u njima refleksivan proces. .

2. IMVU

Istraživanje se odvijalo putem aplikacije imena IMVU. IMVU je virtualni svijet u čijem je osnivanju 2004. godine sudjelovala grupa investitora. Na službenim stranicama opisan je kao “*online* društveno, zabavna destinacija gdje članovi koriste 3D avatare kako bi upoznali nove ljude, razgovarali, kreirali i igrali igre s prijateljima”, dok se zadnjih nekoliko godina promovira kao najveća društvena mreža zasnovana na avatarima s više od 50 milijuna registriranih korisnika. Kako bi čitateljima koji nisu upoznati s virtualnim svjetovima i njihovom kulturom olakšali razumijevanje teme, prije samog uranjanja u istraživanje uslijedit će pojašnjenje aplikacije i načina na koji funkcionira kao i kratak opis interakcija kakve je moguće susresti na toj platformi.



Slikovni prilog 1. Kreiranje avatara

Nakon preuzimanja aplikacije, da bi stupio u virtualni svijet korisnik mora izraditi virtualno tijelo. Prvo bira između dva spola, odnosno muškog i ženskog lika. Zatim gradi njegovo tijelo: kosu, oči, glavu i boju kože od desetaka ponuđenih opcija oblika ili boja (Slikovni prilog 1). Bira odjevne predmete za svoga lika: majicu, hlače ili suknju, cipele te

dodatke. Konačno, osoba mora izabrati svoje korisničko ime i nadimak koji može promijeniti u bilo kojem trenutku, dok korisničko ime ostaje isto. Tako kreirani virtualni lik zove se „avatar“⁷. Na početnom zaslonu aplikacije u prvom planu nalazi se naš avatar i opcije za njegovo "uređivanje". Ostale aktivnosti koje aplikacija nudi su praćenje objava i fotografija prijatelja (nalik društvenoj mreži *instagram*, ali fotografije koje se objavljuju fotografirane su u virtualnom prostoru). Nadalje, aplikacija omogućava razgovore s drugima i to na nekoliko načina: privatne sobe korisnika u koju možemo stupiti sa svojim avатарom ili u nju pozvati druge sudionike, javne prostorije za razgovor (*chat* sobe), te opcija nasumičnog odabira sugovornika za aktera. Unutar aplikacije moguće je komunicirati i putem privatnih poruka. U kontekstu ovoga rada najbitnije će biti javne sobe, jer se u njima odvijala većina interakcija te istraživanja. Važno je naglasiti da sudionik pristupa *chat* sobi na način da se lik njegovog avatara prikaže u odabranom trodimenzionalnom prostoru dizajniranom prema želji tvorca te prostorije. Tako se virtualno možete nalaziti u dnevnom boravku, na plaži, dvorcu i slično. Kretanje avatara u prostoriji je ograničeno. Moguće ga je pozicionirati samo na zadane pozicije u virtualnom prostoru. Još jedan važan dio gotovo svih virtualnih svjetova jest ekonomija, pa nam aplikacija omogućava i kupovinu, od različitih tjelesnih modifikacija, pokreta ili ljubimaca za svog virtualnog lika, do virtualnih prostorija i namještaja. Sudionici su ti koji sudjeluju u ekonomiji ovog virtualnog svijeta obzirom da kupuju, ali i kreiraju proizvode koji su dostupni za prodaju. Korisnici mogu trošiti i vlastiti „stvarni“ novac kako bi ostvarili određene pogodnosti poput kreiranja javnih prostorija, kupovine poklona za druge sudionike ili pristupanja posebnom sadržaju, što često donosi i status u (virtualnom) društvu.

„Život“ u virtualnom svijetu ima mnogo dimenzija, prepun je kulture i kompleksnih odnosa. Upravo radi toga je plodno tlo za istraživanja društvenih znanosti. Istraživanjem dimenzija društvenosti u sklopu završnog rada 2016. godine pokazalo se da sudjelovanje u navedenom virtualnom svijetu može voditi do sklapanja značajnih odnosa s drugim sudionicima poput prijateljstava, virtualnih obitelji ili romantičnih veza, a koji se često prenose u *offline* život. IMVU se često smatra oblikom alternativnog života u kojemu su elementi društvenosti jednostavniji u usporedbi sa „stvarnim“, *offline* životom. Sljedeće

⁷Avatar je riječ koja dolazi iz sanskrta, a odnosila se na inkarnaciju hinduističkog boga Višnu. Tom Boellstroff (2008.) navodi kako je vjerojatno prvi put upotrebljena u kontekstu kibernetičkog prostora sredinom 1980. godina u virtualnom svijetu Habitat. Danas se termin "avatar" ili skraćeno "avi" odnosi na inkarnaciju, no onu iz fizičkog u virtualno.

poglavlje tematizirat će metodologiju istraživanja, kako bi čitateljima bilo jasnije kako se pristupalo istraživanju unutar opisanog virtualnog svijeta.

3. Metodologija

Interes za temu virtualnih svjetova javio se u danima adolescencije, kada sam prvi puta pristupila virtualnom svijetu IMVU, a fascinaciju i želju za istraživanjem društvenih fenomena u virtualnom svijetu potaknuli su studiji sociologije i antropologije. Svoje prvo istraživanje u virtualnom svijetu provela sam 2016. godine u kontekstu završnog rada na Odjelu za sociologiju, s naslovom: „To je jednostavno lakši način života': Kvalitativno istraživanje iskustava društvenosti unutar virtualne trodimenzionalne stvarnosti”. U tom radu obrađene su dimenzije društvenosti u virtualnom prostoru te se nastojao razumjeti značaj virtualnog svijeta za njegove sudionike. Bavljenje tom temom, ali i obrađivanje teorija simboličkog interakcionizma potaknulo je promišljanje o iskustvu sebstva unutar virtualnog okruženja, ali i iskustva s aplikacijom uvelike su koristila ovom istraživanju jer se virtualnom svijetu pristupalo s određenim tehničkim znanjem o aplikaciji, ali i poznavanjem kulture.

Istraživanje je trajalo od veljače do kolovoza 2020. godine. Temi se pristupalo metodama virtualne etnografije (intervju i promatranje sa sudjelovanjem), koja se prva počela spominjati sredinom devedesetih godina 20. stoljeća, a učestalije koristiti početkom 21. stoljeća. Etnografija je vrlo zahvalna metoda ako se želi saznati kako ljudi koriste tehnologiju i koji je njezin značaj za njih. Takav pristup je koristan jer istraživač i sudionici ne moraju dijeliti jednake vremenske i prostorne okvire. Također, istraživaču pruža odmak od pasivne analize sadržaja jer mu je omogućeno sudjelovanje, a time i dublje razumijevanje i uranjanje u kulturu koju istražuje (Hine, 2000). Istraživanje je započelo izradom novog korisničkog računa⁸ i kreiranja avatara putem kojega se sudjelovalo u interakcijama, a podaci su se prikupljali kroz promatranje sa sudjelovanjem i intervjuje isključivo putem aplikacije odnosno unutar virtualnog svijeta (Slikovni prilog 2).

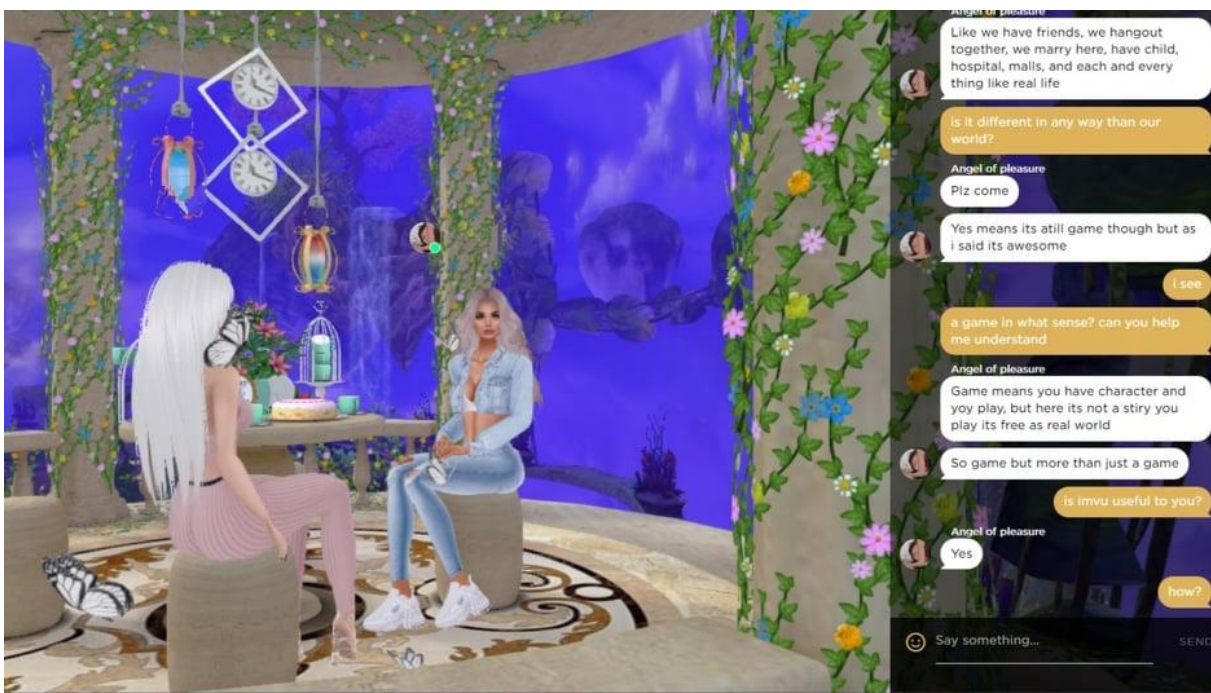
Promatranje sa sudjelovanjem odvijalo se u nekoliko javnih *chat* prostorija u kojima se pokazala veća količina aktivnosti i interakcija korisnika. "Uspjeh u uspostavi odnosa i

⁸Prvotna ideja bila je pristupiti virtualnom svijetu putem postojećeg korisničkog računa, no zbog njegovog uklanjanja radi preduge neaktivnosti to nije bilo moguće. Takve okolnosti su djelomično otežale inicijalna pristupanja obzirom da je duljina vremena provedena na aplikaciji proporcionalna većem statusu u zajednicama tog virtualnog svijeta.

povjerenja može oblikovati cijelo istraživanje" (Boellstrof i ostali, 2012: 76). Radi toga je u samom početku sudjelovanja bilo je potrebno provoditi što veći dio vremena u virtualnom svijetu. Na taj način otkrile su se *chat* prostorije kojima se odvija dovoljna aktivnost sudionika da bi se moglo sudjelovati u interakcijama. Promatranje sa sudjelovanjem je zahtijevalo dugo provođenje vremena na platformi i nije uvijek rezultiralo aktivan angažman, već često suprotno, ono što Tom Boellstroff i ostali nazivaju "mrtvim vremenom" (2012: 81). Autori mrtvo vrijeme objašnjavaju na sljedeći način: "...Pronaći ćemo se kako se družimo s ljudima satima, razgovori se mogu doimati dosadnima, svakodnevnima i neinformativnima" (Boellstroff i ostali, 2012: 81). Takvih susreta bilo je mnogo, no često su se iskazali korisnima u kasnijim susretima i svakako bili potrebni jer se u svakom trenutku razgovor mogao "preokrenuti" i interakcije rezultirati korisnim saznanjima. Ograničavanje na nekoliko *chat* soba omogućilo je stjecanje povjerenja kod sudionika koji su redovito boravili u njima.

Nadalje podaci su se prikupljali i metodom dubinskog intervjua kako bi se razumjela značenja i interpretacije aktera (Blaikie, 2000). Intervju je bio polovično strukturiran što znači da pitanja nisu bila strogo određena. Činilo ih je nekoliko kategorija tema: upoznavanje sugovornika, interakcije s drugima, osobni odnos s virtualnim svijetom, reprezentacija sebe u virtualnom prostoru i avatari. Pregledavanjem prvih razgovora uočili su se nedostaci u pitanjima, pa su stoga ona preoblikovana kako bi sugovornicima bila jasnija i kako bi se fokus zadržao na zadanoj temi sebstva. Kategorije su ostale iste. Također potrebno je shvatiti da tekstualni intervju oduzima znatno više vremena od razgovora licem u lice, pa se tako ciljalo obraditi navedene tematske kategorije kroz uranjanje u iskustva sugovornika, nasuprot poticanje na površno odgovaranje većeg broja pitanja. Redoslijed pitanja koja su se postavljala sugovornicima određivao je tijek intervjua, odnosno smjer u kakvom su vodili odgovori sugovornika. Priroda intervjuiranja *online*, odnosno pisanim putem može rezultirati kraćim, sažetim i površinskim odgovorima pa se sugovornike često poticalo na dublje odgovore potpitanjima poput „Kako to mislite” ili „Možete li navesti primjer”. Jednako tako, tijekom razgovora je bilo važno odmaknuti se od strogog koncepta „pitanje-odgovor”, pa se poticao neformalni razgovor u smislu međusobnih dijeljenja iskustava i rasprava, nasuprot preuzimanja stroge uloge istraživačice koja isključivo postavlja pitanja i sluša, već se razgovor smatra suradnjom sugovornika i istraživačice.

Svi intervjui su se odrađivali unutar virtualnog svijeta, neki u privatnim, a drugi u javnim *chat* sobama, ovisno o željama sugovornika⁹. Intervjui su se odvijali pisanim putem na engleskom jeziku, prijepis razgovora spremljen i korišten za kasniju analizu, te iz istog razloga nije bilo potrebe za transkripcijom. Ciljalo se na razgovore sa korisnicima koji aplikaciju koriste što duži period, što znači da poznaju kulturu tog virtualnog svijeta i time mogu bolje opisati iskustva sudjelovanja u virtualnim interakcijama. Sudionici su stanovnici različitih dijelova svijeta, no bilo je važno da imaju određeno poznavanje engleskog jezika kako bi bilo potpuno moguće sporazumjeti se. Pažnja se obratila i na dob sugovornika, gdje sam pristupala osobama starijima od 18 godina. Osnovne podatke o njihovom dobu, spolu,



Slikovni prilog 2. Intervju unutar chat prostorije

lokaciji, datumu izrade korisničkoga profila i slično, provjerilo se otvaranjem kartice virtualnog profila. Iako se svaki istraživač nada da će sugovornici biti otvoreni i iskreni mora ostati svjestan da osobe u virtualnom svijetu vrlo lako mogu manipulirati osobnim podacima. Prema Nicolasu Ducheneautu treba biti svjestan ograničenja virtualnog prostora, ta ograničenja promatrač treba izolirati, „a virtualne svjetove analizirati unutar sebe, kao

⁹Nekoliko intervjua se odvijalo u javnim *chat* sobama, no u tom se slučaju pokazalo kako je nespretno voditi razgovor radi čestog ometanja drugih sudionika. Takvi intervjui često su bivali prekinuti, polovični i općenito nedovoljno ozbiljno shvaćeni, pa se stoga (kada je to bilo moguće) inzistiralo na odrađivanju intervjua u privatnim *chat* sobama i to jedan na jedan.

fenomene koji su intrinzično zanimljivi bez da se pokušava povezati direktna veza s već postojećim, nevirtualnim okruženjima. (2010: 140) Također autor ističe da *online* igrice, a time i virtualni svjetovi nisu kopije stvarnoga svijeta već društva sa svojim pravilima i kulturom pa ih tako treba i promatrati. Iz tog razloga izbjegavala su se pitanja o *offline* životima sugovornika ili odvajanje takozvanog „stvarnog” nasuprot virtualnog svijeta ukoliko sugovornici nisu sami pokrenuli temu distinkcije te dvije dimenzije.

Christine Hine (2000.) navodi kako je etička dimenzija istraživanja u *online* prostoru bila predmet mnogih debata. Primjerice: jesu li razgovori sudionika u prostorijama takozvane „javne izjave” za čije navođenje nije potrebno dopuštenje (Hine, 2000:24)? Upravo zbog takve osjetljivosti iznimno je važno bilo paziti na etičke aspekte istraživanja, koliko god je to bilo moguće. Iz tog razloga se razgovori koji su rezultat promatranja sa sudjelovanjem nisu koristili za potrebe navođenja, osim ukoliko sudionici nisu dali dopuštenje. Virtualni prostor daje veću mogućnost za anonimnost i omogućava nesmetano promatranje i sudjelovanje, usprkos tome, velika pažnja se pridala etičnosti tijekom provođenja istraživanja, a svi sudionici bili su svjesni pozicije istraživačice u virtualnom prostoru. Pristupanje sugovornicima se odvijalo u javnim *chat* sobama, ondje su se odvijala upoznavanja, početni razgovori i isticao razlog autoričinog boravka u trenutnoj prostoriji. - Sve to s ciljem postizanja bliskosti i stjecanja povjerenja kako bi se razgovori mogli odvititi na dubljoj razini. Upravo radi tog procesa izgradnje povjerenja je pristupanje sugovornicima odnosno dogovaranje intervjua bio dugotrajan proces. Na mom korisničkom profilu, koji je javno vidljiv svim sudionicima virtualnog svijeta bio je jasno istaknut cilj dolaska i priroda istraživanja. Na taj način omogućilo se svim korisnicima koji otvore profil mojeg virtualnog lika da budu informirani o razlogu mog boravka ondje i isključe se iz razgovora ukoliko ne žele biti dio istraživanja. Taj je podatak često i bio pokretač razgovora u virtualnoj prostoriji. Osim toga, svim sugovornicima su prije provođenja intervjua dane potrebne informacije o istraživanju, zagarantirana anonimnost njihovog *offline* ili *online* identiteta, te je zatraženo dopuštenje za korištenje citata u korist izrade ovoga rada. Za potrebe navođenja sugovornicima su dodijeljena kodna imena: E, M, DA, D, S, A, AP, O, N, P, G, R, IP. Provedeno je jedanaest intervjua, od kojih je jedan proveden u javnoj *chat* sobi i kojem su se naknadno pridružile dvije sugovornice. Tri intervjua su započeta, no nisu završena jer su sugovornici napustili razgovore. Ti intervjui smatrali su se nepotpunima i podaci dobiveni njima nisu korišteni u analizi, a odlazak sugovornika shvaćen je kao izražavanje odustajanja

od želje da sudjeluju u istraživanju. Podaci u obliku transkripta su naknadno iščitavani, a teme koje su se ponavljale su označene i organizirane prema tematskim nazivima. Pomnim čitanjem građe, u ranoj fazi kodiranja označeni su koncepti i kategorije koji su dolazili do izražaja prilikom provođenja istraživanja. Sukcesivnim kodiranjem te se kategorije „dovode u red” i određuju se specifične kategorije u obliku tema, a posljednji korak u kodiranju odnosio se na selektivno kodiranje prilikom kojeg se razvijaju poveznice između navedenih kategorija.

4. Istraživačka pitanja i ciljevi

Ranije bavljenje temama virtualnog prostora i upoznavanje s teorijama simboličkog interakcionizma potaknulo je razmišljanje o sebstvu unutar virtualnog svijeta. Točnije, pitanje "kako bi životi ljudi izgledali kada bi imali slobodu za izgrađivanje vlastitog sebstva i omogućava li to virtualno svijet svojim sudionicima?" potaknulo je istraživanje u virtualnom svijetu i bavljenje ovom temom. Ova opširna tema virtualnih svjetova i izgradnje sebstva otvorila je mnoga pitanja koja su podijeljena u dva krovna istraživačka pitanja. Ovo poglavlje će objasniti koja dva istraživačka pitanja su formirala rad, a razmotrit će kakva pitanja i teme će se obrađivati u odgovaranju na svako od njih.

Prvo istraživačko pitanje jest: Kakvo je iskustvo sebstva u virtualnom svijetu IMVU? Odgovarajući na ovo pitanje želio se istražiti koncept sebstva kakvog ga shvaćaju George Herbert Mead i Erving Goffman. Točnije, istražiti postoje li sličnosti ili razlike između navedenih procesa u virtualnom svijetu naspram onoga u *offline* svijetu. Drugo istraživačko pitanje na koje će odgovoriti ovaj rad jest kako virtualni svijet IMVU utječe na sebstvo sugovornika? Ovim pitanjem cilj je bio razumjeti značaj virtualnih svjetova na sebstvo osoba na temelju sudjelovanja u virtualnim interakcijama. Da bi se odgovorilo na navedena pitanja polazište su činile teorije simboličkog interakcionizma, ponajviše Georgea Herberta Meada i Ervinga Goffmana. Točnije, polazilo se od shvaćanja sebstva kao društvenog i refleksivnog procesa koji nastaje u svakoj osobi. Nadalje, polazilo se od Goffmanovog shvaćanja interakcija kao nastupa pred publikom, pa su stoga glavni koncepti njegovog pristupa primijenjeni na virtualni svijet u kojem se odvijalo istraživanje. Cilj ovoga rada je, dakle, bio istražiti iskustvo sebstva u virtualnom svijetu te razumjeti njegov utjecaj na sebstvo sugovornika.

5. Simbolički interakcionizam i sebstvo

Socijalizacija je najvažnija veza između individue i društva. Zasniva se na interakciji, a odnosi se na razmjenu akcije između individue i nekoga ili nečega (Chalari, 2017). Ona je ta koja oblikuje naše društvo, a Chalari (2017.) ističe tri razumijevanja socijalizacije: funkcionalističko, interakcionističko i kritičko. Prvo shvaćanje ističe socijalizaciju ljudi kao odigravanje svoje društvene uloge, ukoliko je to uspješno, uspješna je i socijalizacija. Interakcionističko shvaćanje socijalizacije stavlja u fokus interaktivni proces kroz koji osobe pregovaraju o svojim definicijama situacije, dok teoretičari kritičkog pravca u fokus pažnje stavljaju društvene kontrole, odnosno neravnoteže moći i reprodukcije struktura nejednakosti. Za ovaj rad ključna je interakcija, a naglasak će biti stavljen na pojam sebstva u virtualnom prostoru.

Interakcijom, shvaćanjem da ljudi djeluju na temelju značenja koja pridodaju svojoj okolini, interpretacijom, te poimanjem sebstva bavili su se simbolički interakcionisti. Simbolički interakcionizam ili interpretativna sociologija je sociološki istraživački pravac čiji zagovaratelji polaze od ideje da je „svijet ljudi svijet značenja“ (Afrić, 1988: 2). Neka od imena ključna za takvo shvaćanje društvenoga svijeta su Max Weber, Georg Simmel, George Herbert Mead, Alfred Shutz, Herbert Blumer i drugi. Max Weber u svojim učenjima isticao je važnost interpretacije za razumijevanje ljudskog ponašanja. Georg Simmel je smatrao da su moguća samo djelomična uopćavanja obzirom da je društveni život prepun različitih značenja. Alfred Shutz je, vodeći se idejama Edmunda Husserla, u sociološku teoriju uveo mišljenje da se na vanjski svijet ne reagira refleksno već da se radi o aktivnom, misaonom procesu, što je dovelo do razvijanja temelja fenomenologije, odnosno etnometodologije (Afrić, 1988). George Herbert Mead je u fokus te sociološke teorije stavio interakciju. Zahvaljujući takvom shvaćanju društvenog života razvijen je pravac koji danas poznajemo pod nazivom „simbolički interakcionizam“. Taj termin skovao je Herbert Blumer 1937. godine. Za simboličke interakcioniste značenja su ključna, ona su proizašla iz društvenih interakcija, stvaraju se kroz „definirajuće aktivnosti ljudi tijekom interakcije“ (Blumer, 1969: 5), a taj proces neodvojiv je od interpretacije. Interpretacija se može smatrati vrstom interakcije sa samim sobom kroz koju baratamo značenjima. Vodeći se njome, akter odlučuje kako će reagirati u određenoj situaciji. „Pozicija simboličkog interakcionizma je da su „svjetovi“¹⁰ koji postoje za ljude i njihove grupe sastavljeni od „objekata“ i da su ti objekti

¹⁰Blumer koristi termin „svijet“ radije nego okoliš kada misli na čovjekovo okruženje.

proizvodi društvene interakcije“ (Blumer, 1969: 10). Interakcija može, ali ne mora biti simbolička.

Za Georgea Herberta Meada analiza simboličke interakcije je jako važna. On ju vidi kao prezentaciju gesti i odgovor na značenje istih. „Gesta je bilo koji dio ili aspekt trenutne akcije koja označava veću radnju koje je dio“ (Blumer, 1969: 9). U procesu interakcije društveni akteri mentalno preuzimaju ulogu drugoga i promatraju sebe i druge kao objekte. Kod Meadove analize simboličke interakcije važno je shvaćanje da obje strane zauzimaju ulogu drugoga kako bi jedan drugome naznačili svoju radnju. Kroz cijeli život ljudi su uključeni u proces definiranja naših radnji drugima, te interpretiranja tuđih definicija (Blumer, 1969).

5.1. George Herbert Mead i pojam „sebstvo“.

Prema Blumeru (1969) u sociološkoj misli sebstvo, proces indikacije prema sebi, je često zanemarivano, a individua tretirana kao organizam s organizacijom, puki medij kroz koji djeluju određeni faktori, a njihova akcija kao sama reakcija na podražaje. Usporedno tome, socijalni psiholog George Herbert Mead smatra da se iskustvu pristupa iz perspektive pojedinca, ali njegova iskustva su društvena obzirom da on pripada određenoj društvenoj strukturi. On je ljudsko biće shvaćao kao organizam sa sebstvom, sposobnošću čovjeka da bude sam sebi objekt jer može sam sebe percipirati, komunicirati sa sobom i odnositi se prema sebi, odnosno stupati u interakciju sa samim sobom.

Mead (2003.) ističe refleksiju, odnosno refleksivno ponašanje koje nastaje u samosvijesti¹¹ i koje omogućava organizmu da kontrolira i organizira svoje ponašanje u svojem okruženju. Organizam i okolina određuju jedno drugo i imaju uzajaman odnos. Za Meada (2003.) je sebstvo organizirano u dvije faze: "ja" i "mene". Prva se odnosi na neorganizirani odgovor organizma na stavove drugih i dio ličnosti kojega osoba nije svjesna, dok je druga internalizirana organizacija tuđih stavova, dio ličnosti koje smo svjesni. "Mene" je organizirani skup stavova drugih koje čovjek sam usvaja, a "ja" je ono što reagira na stavove drugih. Te dvije faze čine osobu. Prema Meadu (2003.), kada društveni proces uđe u iskustvo osobe ona je samosvjesna, to jest ima duh. Tada ona postaje svjesna svojih odnosa s okruženjem i individuama koje su sudionici tog procesa. Jedna od bitnih misli simboličkog

¹¹Samosvijest se razlikuje od svijesti. Dok svijest "odgovara stanovitim doživljajima poput boli i užitka" samosvijest se odnosi na "prepoznavanje ili pojavljivanje sebe kao predmeta" (Mead, 2003: 162)

interakcionizma je "karakteristika osobe da bude sama sebi predmet, ta karakteristika ju razlikuje od drugih predmeta i od djela" (Mead, 2003 :132). Društveni uvjeti prilikom kojih osoba postaje predmet su kroz jezik, igranje i igru. Igranje je tip aktivnosti koja ne pripada svakodnevicu gdje se bavimo predmetima oko nas. Radi se o kontroliranom procesu nastalom iz niza situacija sličnima ponašanju djece koje izvode uloge ličnosti koje im možda nisu potpuno jasne, a koje utječu na njih. Zašto Mead piše o igri u kontekstu simboličke interakcije i sebstva? Zato što je igra "ilustracija situacije iz koje nastaje organizirana ličnost" (Mead, 2003: 153), kroz nju se stavovi drugih koje sudionik preuzima organiziraju u vrstu jedinstva koja kontrolira reakcije pojedinca. Preuzimajući te ličnosti pojedinci kontroliraju vlastiti razvoj. Dijete preuzima likove drugih bića koja im možda nisu sasvim jasna i dovodi ih u međusobno organiziran odnos (gdje se zapravo odvija izgradnja dječjeg karaktera). Da bi se igralo, dijete mora preuzeti stav drugih koji sudjeluju u igri. Individua razvija cjelovito sebstvo kada "preuzima stavove organizirane društvene grupe kojoj pripada spram organizirane... društvene aktivnosti ili skupa aktivnosti kojima se ta grupa bavi (Mead, 2003:149). Igram se dolazi do takozvanog "poopćenog drugog" ili "organizirane zajednice ili društvene grupe koja individui daje njezino jedinstvo osobe" (Mead, 2003:148). Charles Horton Cooley također ukazuje da se sebstvo ne može izgraditi u izolirano od drugih, već se razvija u društvenom okruženju. Razvio je koncept „ja u zrcalu“, koji predstavlja ideju promatranja samoga sebe, odnosno sposobnost da sebe vidimo iz trećega lica, kako vidimo bilo koji drugi društveni objekt. Ljudi zamišljaju kako ih drugi vide, zatim razmišljaju o tome kako drugi prosuđuju viđenu sliku o njima te na temelju ta dva procesa grade prosudbu o sebi. Na temelju takve percepcije rađaju se osjećaji ponosa ili srama, a koji su važni za održavanje društvene kontrole. Da bi se izbjegle negativne emocije, poput srama osobe mogu svjesno ulaziti u interakcije s namjerom da ostave željenu sliku o sebi.

5.2. Dramaturški pristup Ervinga Goffmana

O upravljanju slikom o sebi pisao je kanadski sociolog i socijalni psiholog Erving Goffman 1950. godina. Goffman dijeli mišljenje s ranije navedenim autorima da je sebstvo društveni proizvod, ali naglašava da akteri nastoje stvoriti željeni dojam o sebi i kontrolirati na koji način ih drugi vide. Ističe dramaturšku prirodu društvenoga života gdje aktera vidi kao izvođača određene uloge, ostale sudionike ili promatrače interakcije kao publiku, svaku društvenu interakciju kao vrstu predstave.

Za Goffmana (1959) je društveni svijet vrlo sličan dramskom, odnosno društveni susret je sličan scenskoj izvedbi jer su organizirani na isti način. Oba uključuju „razmjenu dramski preuveličanih aktivnosti, kontraaktivnosti i konačnih odgovora...Život je sam po sebi drama” (Goffman, 1959: 82). U kontekstu svojeg dramaturškog pristupa, Goffman (1959) uvodi određene koncepte. Interakciju (licem u lice) definira kao „uzajamni međusobni utjecaj pojedinaca na aktivnosti kada se nađu u neposrednom fizičkom prisustvu“ (Goffman, 1959: 29). Susret bi prema tome bio ili „pojedinačan slučaj interakcije“ ili „sveukupna interakcija do koje dolazi u bilo kojoj prilici kada se dani skup pojedinaca nađe u međusobnom prisustvu“ (1959: 29). Nastup se odnosi na „sveukupnu aktivnost danog sudionika u danoj prilici koja na bilo koji način služi da bi se utjecalo na bilo kojeg drugog sudionika“ (1959: 29). Kada se pojedinac pronađe u društvu drugih oni o njemu pokušavaju izvesti određene zaključke kako bi lakše definirali situaciju. Stječu utiske prema načinu na koji se izražava. To mogu biti aktivnosti koje sam proizvodi, točnije verbalni simboli koje akter upotrebljava da bi drugima prenio neku informaciju ili aktivnosti koje ga odaju. Osoba prije interakcije odabire kako će se odnositi prema drugima, ovisno o situaciji, a to ponašanje je biti vrlo teško promijeniti kada interakcija započne. Ako se drugi ponašaju kao da je pojedinac prenio (željeni) utisak može se reći da je uspješno projicirao danu definiciju situacije (Goffman, 1959). Još jedan važan koncept proizlazi iz Goffmanovog učenja, a to je fasada ili „standardni ekspresivni repertoar koji pojedinac svjesno ili nesvjesno koristi tijekom svoga nastupa“ (1959: 36). Fasadu čine scena ili scenska pozadina (scenska ekspresivna pomagala kao što su: namještaj, dekor, fizički raspored predmeta i slično), te osobna fasada koju čine ostali dijelovi ekspresivne opreme koju najčešće poistovjećujemo s izvođačem jer je dio aktera (poput insignija službe, spola, dobi, rase, općenitog izgleda, držanja, kretnji i izraza lica) (Goffman, 1959). Autor osobnu fasadu dijeli na dva dijela: pojavu i manire. Pojava ima za funkciju da svjedoči o akterovu društvenom stanju u određenom trenutku, a maniri su elementi čija je funkcija da skrene pažnju na interaktivnu ulogu koju akter očekuje da preuzme u određenoj situaciji. Određena uloga koju akter preuzima zahtjeva i odgovarajuću fasadu, stoga se one biraju, a ne stvaraju. Goffman (1959.) također piše o zonama koje vidi kao bilo koje mjesto u kojem je ograničeno opažanje. Razlikuje prednju zonu ili proscenij i pozadinu ili stražnji plan. U prosceniju se izvodi nastup. Nastup definira kao napor da se ostavi utisak na nekoga tko očekuje određene standarde. Standarde dijeli na uljudnost i pristojnost, gdje se pristojnost odnosi na način na koji se izvođač odnosi prema publici, a uljudnost na njegovo ponašanje kada nije direktno uključen u razgovor s publikom, ali se nalazi u njezinom okruženju. Drugi plan ili pozadina je

mjesto gdje se negira utisak s nastupa, gdje se kostimi i maske mogu pregledati, a nastup isprobati bez straha od publike (Goffman, 1956).

Za Goffmana (1959.) mi ne samo da živimo već glumimo, stvaramo i izvodimo odabrani lik, a od publike se implicitno očekuje da ozbiljno shvati izvedbu i utisak koji gradimo. U svojoj izvedbi akter često može nastupom htjeti prikazati situaciju na idealiziran način, a ako to želi učiniti on mora paziti da izražava idealizirane standarde te ih uzdržava. Posljedično, on od publike mora prikivati ostale djelatnosti koje nisu u skladu s njima. Goffman (1959.) navodi da gotovo ne postoji nastup u kojem se akteri ne koriste nekom razinom preuveličavanja, a publika može toga biti svjesna. Ona može uočiti određene detalje u akterovoj izvedbi kojoj on sam nije imao namjeru dati značenje (na primjer nenamjerne geste, spoticanje i slično). Publika može biti skeptična, ali jednako tako može biti i prevarena. Procjenjujući znakove toga je li izvođačev nastup istinit ili lažan, publika procjenjuje ima li izvođač pravo izvoditi taj nastup (Goffman, 1959). Ako se osoba pretvara da je dio grupe koje nije takvo lažno predstavljanje je oprostivo, dok pretvaranje aktera da je netko drugi nego za koga se izdaje nije oprostivo, postoje određene nužne laži ili tehnike prikriivanja kojima ljudi svakodnevno pribjegavaju ne bi li održali utisak, a publika se "neće dirati" u određene segmente izvođačeve izvedbe koje bi u njemu uzrokovale sram (Goffman, 1959.).

6. Utjelovljenje, prisutnost i sebstvo u virtualnom prostoru

Virtualni svjetovi su prostori za zabavu, opuštanje, veselje, mjesta koja mogu služiti za odmicanje od fizičkoga svijeta i imaju vrlo značajnu ulogu. To su prostori potencijala gdje se različita ponašanja, ideje i stavovi mogu iskušati bez rizika od neugode i srama. U ovome poglavlju bit će istaknute teme i autori koji su se bavili istraživanjima u virtualnim svjetovima važnima za shvaćanje sebstva u virtualnom prostoru. Radovi koji se bave istraživanjem sebstva u virtualnim prostorima često su pisani iz perspektive psihologije ili socijalne psihologije i bave se pitanjima unutaršnjeg doživljavanja vlastitoga sebstva te daju korisnu teorijsku podlogu za ovo istraživanje.

Raspravljati o trodimenzionalnim virtualnim svjetovima, a pri tome zaobići temu avatara je gotovo nemoguće. Oni čine ključan dio sudjelovanja u virtualnim svjetovima i predmet su istraživanja mnogih autora koji se bave tim temama. Kroz njih, ljudi sudjeluju u virtualnim svjetovima i u društvenom životu, putem njih započinju interakcije, ostavljaju utiske, razgovaraju, grade veze, sudjeluju u seksualnim aktivnostima, eksperimentiraju s osobnostima, fizičkim izgledom ili spolovima, istražuju i kreiraju identitete te razvijaju

sebstvo. Kada je riječ o istraživanju u virtualnim svjetovima česte su teme utjelovljenja i upotrebe virtualnih tijela, često ih stavljajući u odnos s fizičkim izgledom korisnika. Teorije simboličkog interakcionizma osim interakcije naglašavaju i fizičko utjelovljenje, pa se tako mogu primijeniti i na virtualne svjetove jer se tijelo i ondje nastavlja koristiti kao referenca, iako fizičko tijelo izostaje, sebstvo se proizvodi kroz drugačiji oblik utjelovljenja (Evans 2015). T. L. Taylor je jedna od autorica kojoj možemo zahvaliti na znanju o virtualnim prostorima, a posebice o temi utjelovljenja unutar virtualnih svjetova. U svome radu „Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds“ (2002.) bavila se utjelovljenjem u virtualnom prostoru *Dreamscape*. Ističe važnost avatara naglašavajući da pomoću avatara korisnici mogu sudjelovati u virtualnim interakcijama kao što to čine *offline*. Vidi ih kao pristupne točke u kreiranju društvenog života. Ne samo da su sredstvo za sudjelovanje u interakcijama već korisnici kroz njih grade svoj identitet. „Tijela koja ljudi koriste u tim prostorima omogućavaju sredstva za život u digitalnome – za potpuno nastanjenje toga svijeta.“ (Taylor, 2002: 40). Sudionici u virtualnom svijetu koriste svoja *online* tijela da bi sudjelovali u interakciji, u takvim prostorima oni ne razgovaraju pisanjem u bestjelesnom prostoru već se kreću prostorom sa svojim (virtualnim) tijelima. S njima zauzimaju pozicije u prostoru te grade osnovu za interakciju. Yasmin Kafari, Deborah Fields i Melissa Cook (2010.) bavile su se avatarima u virtualnom svijetu *Whyville.net* i navode da sudionici provode mnogo vremena odabirući i uređujući avatare. Za njihove sugovornike izgled avatara je vrlo važan da bi mogli upoznavati druge ljude i razvijati prijateljstva ili romantične veze, a „dobar“ izgled avatara bio bi ekvivalent statusu jer će privući više ljudi na razgovor. U virtualnim svjetovima sudionici mogu izabrati različite reprezentacije sebe: birati između različitih proporcija tijela, izraditi avatara ga da izgleda kao fantastično biće, životinja ili neživi objekt. Istražujući motivacije tinejdžera za odabir određenog izgleda avatara Kafari i ostali (2010.) navode da motivacije mogu biti umjetnička (kod onih koji kreiraju avatara prema onome što oni smatraju privlačnim ili zanimljivim) ili vođena trendovima. Nadalje, određeni broj njihovih sugovornika izrađuje avatare nalik sebi, odnosno kroz virtualna tijela nastoje reflektirati aspekte svojeg „stvarnog“ sebstva (fizičkih atributa ili osobina), te da ih neki sugovornici kreiraju onako bi možda sami htjeli, a ne mogu, izgledati. Dok avatari mogu izražavati neke aspekte svojih korisnika, Taylor (2002.) tvrdi da neki njeni sugovornici navode kako im se ne čini uvijek da imaju kontrolu nad avatarima i ne znaju koji identitet će doći do izražaja. „Tijela i sebstva koja ljudi izrađuju u ovim svjetovima imaju temelja izvan samog korisnika, u društvenom svijetu“ (Taylor, 2002: 56).

Kreiranje više sebstva je stalna tema u radovima koji se bave virtualnim svjetovima i avatarima. O kojim god virtualnim svjetovima je riječ, korisnici navode da imaju naviku izrađivati više korisničkih računa. Na taj način oni mogu eksperimentirati sa spolovima, dobi, rasom, osobnosti ili ih koristiti za zavaravanje drugih. Virtualni prostori nude slobodu za eksperimentiranje no nisu oslobođeni rodnih restrikcija. Dok jedni mogu takve mogućnosti virtualnih svjetova promatrati kao slobodnu podlogu za obmanu, drugi ih vide kao platformu za ispitivanje identiteta koji mogu utjecati i na *offline* živote korisnika. Boellstroff (2008.) navodi da ih se može shvaćati kroz njihovu prednost da sugovornici mogu biti svoji, bez da su vezani za tijelo. Avatari su za Taylor (2002.) ključni jer čine iskustva u virtualnim prostorima stvarnima. Što je prikaz avatara realniji (pri čemu kvaliteta i grafičke značajke igraju veliku ulogu) to je osjećaj prisutnosti u virtualnom svijetu veći. Kroz avatare se osjećamo prisutnima u digitalnom prostoru i oni igraju veliku ulogu u osjećaju uronjenosti. „Uloga prisutnosti ili uronjenosti je ključna komponenta iskustva u virtualnim prostorima“ (Evans, 2015: 292) jer sudionike privlači na ponovno uključanje na platformu, na duže provođenje vremena u virtualnom prostoru i s drugim ljudima, u okruženju koje je „emocionalno stimulativno“ (Evans, 2015: 292). Kroz takvu uronjenost u interakcije s drugima i aktivnosti virtualnog svijeta javlja se osjećaj sebstva sudionika. Tom Boellstroff, koji je istraživao sve aspekte društvenog života u virtualnom svijetu *Second Life* objašnjava kako sudionici često nenamjerno ulaze u igranje uloga, no velik broj aktivnosti u virtualnim svjetovima uključuje neku vrstu igranja uloga, ono je gotovo neizbježno. Boellstroff (2008.) naglašava anonimnost kao jedan od najznačajnijih faktora virtualnih svjetova jer im omogućava istraživanje različitih uloga. Pitanjem na koji način iskustva u virtualnom svijetu progovaraju o sebstvu osobe bavio se Simon Evans. Na više od četristo stranica svojeg doktorskog rada analizirao je iskustvo sebstva na virtualnoj platformi *Second Life*. Iako se ne radi o istoj platformi kao što je IMVU, njegove su teorije primjenjive jer se radi o jednakoj vrsti virtualnih svjetova, prostori za interakciju su jednako koncipirani, a aktivnosti u koje sudionici stupaju približno iste. Tvrdi da je sebstvo u virtualnim svjetovima različito od onoga u fizičkome svijetu, ali da korisnici imaju određenu vezu sa svojim avatarom te da društvena interakcija unutar virtualnoga svijeta (unutar kojega je istraživao) utječe na to kako osoba doživljava vlastito sebstvo. Za Evansa, mogućnosti za izražavanje sebstva u fizičkom svijetu su više ograničene od onih u virtualnom.

Virtualni svjetovi se u postmodernoj literaturi nerijetko prikazuju kao opasni za sebstvo osobe jer „uvlače” svoje korisnike u nerealne scenarije u kojima ljudi stupaju u nerealne uloge. Boellstroff (2008.) ističe upravo suprotno, a to jest da virtualni svjetovi omogućavaju sudionicima da sami definiraju svoje uloge umjesto prihvaćanja onih koje nam je društvo predodredilo i za koje smo (više ili manje) vezani (primjerice uloga oca, kćeri, studenta i slično). Boellstroff (2008.) navodi da bi *online* životi mogli učiniti sebstvo osoba iskrenijim i autentičnijim jer oslobađa od društvenih zapreka ili predodređenih fizičkih osobina. Virtualni svjetovi transformiraju što to znači biti čovjekom i ljudskim bićem općenito i možemo iskoristiti veze s tehnologijom kako bi se reflektirali na ono ljudsko (Turkle, 1995).

7. Postmodernizam i virtualni svjetovi

Kada se pojave nove dimenzije zanimljive za istraživanje često se naglašavaju nove prilike, a ne nedostaci. Zato krajem prvog desetljeća 2000. godina dolazi do sve češćeg razmatranja ovih dimenzija kroz kritičku prizmu (Ducheneaut, 2010). Za razliku od tradicionalnih autora, mnogi postmoderni autori bave se pitanjem „kako je kompjuterski posredovana komunikacija utjecala na sebstvo?”, naglašavaju njegovu fragmentiranost te ističu manje pozitivne strane virtualnih svjetova. U ranijem poglavlju ovoga rada razmotrili smo teorije o sebstvu tradicionalnih teoretičara, no s razvojem tehnologije, u postmodernom vremenu ranije shvaćanje sebstva zahtjeva reviziju. U ovom poglavlju pažnja će se posvetiti postmodernističkom shvaćanju sebstva i ulozi računalno posredovane komunikacije i virtualnih svjetova u njegovom stvaranju.

Svijet visoke ili kasne modernosti o kojoj piše Anthony Giddens (1991.) prodire u osobni identitet i osjećaje ljudi. Društvene okolnosti sve su bliže osobnom životu individue i ne predstavljaju samo pasivno okruženje već mijenjaju pojedince koliko i oni mijenjaju svoje okruženje. Javljaju se nove mogućnosti u igri identiteta, nestaju rodne oznake, postojeće hijerarhije u vezama su nestabilne, a sebstvo nije centrirano već je raspršeno. Utjecajima digitalnog svijeta na društvo pristupa se kroz nekoliko shvaćanja: Utalitaristi naglašavaju praktične strane tehnološkog doba, apokaliptična prizma upozorava na njihove rizike, sve veću fragmentiranost društvene i osobne dimenzije ljudi, na povećani nadzor i gubitak direktnog znanja o svijetu. Konačno, utopijsko shvaćanje digitalnoga svijeta naglašava optimizam i u njemu traži rješenja za mnoge probleme. Ljudi imaju potrebu za povezivanjem i društvenom participacijom koju nastoje upotpuniti računalom posredovanom

komunikacijom, pitanje je hoće li to pospješiti krhkost ljudskih veza i njihovo otuđenje. Dok simbolički interakcionisti naglašavaju da je sebstvo višestruko radi različitih konteksta i okolnosti u kojima se ljudi mogu naći, postmoderni teoretičari ističu da je sebstvo u suvremenom društvu ujedno višestruko i otuđeno radi mogućnosti da se prisvoji više identiteta u isto vrijeme, a koji su međusobno nepovezani (Evans, 2011).

Sherry Turkle (1995.) navodi da je računalo postalo alat, ali i ogledalo. Smatra da se ljudi koriste tehnologijom u nadi da će ona na brzi način riješiti njihove probleme, da će internet pružiti dostojnu zamjenu za interakciju licem u lice, ali time se iskrivljuje naše „iskustvo stvarnoga“ (Turkle, 1995: 236). Autorica definira nekoliko efekata simulacije: Za početak, virtualni svjetovi čine to da umjetna iskustva djeluju stvarnima, nestvarno (lažno) čini primamljivijim od realnosti, a virtualno iskustvo može biti toliko privlačno da ljudi mogu povjerovati kako je u njemu sadržano mnogo više od onoga što već imaju. Navodi da virtualni svjetovi mogu biti mjesta gdje ljudi "procvjetaju ili mjesta gdje zapnu", ondje se život čini jednostavnijim od "stvarnoga života" (Turkle, 1995: 185). Internet čini granicu između stvarnog i nestvarnog zbuñujućom, a razlike između vremenskih zona, bliskog i dalekog čini nejasnim. Kibernetički prostor se često shvaća kao nova nada za čovječanstvo koje se želi osloboditi prirodne zamke, pobjeći iz tijela i uroniti u savršeni svijet (Jones, 1997), pa mnogi autori kritiziraju takav utopijski diskurs i idealiziranje virtualnog prostora naspram fizičkog svijeta kojeg vide kao „stvarnog“. Tako zavaravajuć, virtualni svijet može stvarati ovisnost, kako Turkle (1995.) tvrdi, on zavodi sudionike, drži ih zarobljenima. Ističe da virtualni prostori nisu poput televizije, već da oni koji igraju video igre svoje iskustvo u virtualnom prostoru uspoređuju sa sportom, seksom ili meditacijom. "Video igre su nešto što se radi... Svijet u koji uđeš... oni su nešto što 'postaneš'" (Turkle, 1995: 82). To ne znači da će svaki sudionik postati ovisan, no ističe da je "teško napustiti savršeno ogledalo" (Turkle, 1995: 87) i brine ju hoće li ljudi znati razabrati značenja od (distrakcija) kompjuterskog ekrana. Osjećaj ovisnosti je povezan s ranije istaknutim osjećajem uronjenosti u virtualni svijet, a virtualni svjetovi su dizajnirani tako da zadrže sudionike priključenima i da ih privuku da im se iznova vraćaju. Steven Jones citira autora Clifforda Stolla: „bit po bit, moji dani prolaze, cure iz mog modema“ (Stoll, 1995: 7, prema Jones, 1997: 2), objašnjavajući kako navedena uronjenost u kibernetički prostor može utjecati na percepciju vremena i prostora. Stollovi dani prolaze bez da on to primijeti. Promjene u razumijevanju vremena i prostora su ono što dolazi s modernim dobom i ta pitanja predmet su mnogih rasprava. Steven Jones (1997.) primjećuje

da su u suvremenom društvu ljudi postali opterećeni nastojanjima da prevladaju prostor i vrijeme uz pomoć tehnologije.

Pitanja koja postavljaju kritičari se tiču gubitka osobnosti koji obično prati kompjutersko posredovanu komunikaciju, također smatra se da previše vremena provedeno na internetu oduzima vrijeme od interakcije licem u lice (Jones, 1997.) Mnogi autori pokušavaju ukazati na važnost interakcije licem u lice i istaknuti njezinu vrijednost, odnosno beznačajnost računalom posredovanih interakcija, upozoriti ili barem dovesti u pitanje značaj *online* veza ističući virtualne zajednice kao virtualne, a one van računala, fizička iskustva kao stvarna. Važno je istaknuti da Turkle ne osporava značaj virtualnih svjetova već upravo suprotno, upozorava kako se njihov značaj ne smije umanjivati. Radi činjenice da se u njima osoba može „izgubiti” tvrdi da je pogrešno smatrati ih beznačajnima.

8. Dramaturški pristup u virtualnom svijetu

U ovome poglavlju raspravljat će se o pojmovima koje je Erving Goffman iznio u shvaćanju društvenih interakcija kroz dramaturške koncepte. Njegovo shvaćanje interakcije kao izvođenje nastupa na pozornici može se primijeniti i na *online* interakcije. U virtualnom svijetu postoje pozornice u obliku *chat* prostorija, sadrže scensku pozadinu i rekvizite koji se mogu koristiti. Detaljnije će se objasniti alati putem kojih se osobe reprezentiraju u virtualnom svijetu i kako ih dovodimo u odnos s Goffmanovim konceptima, s posebnom pažnjom na fasadi. Nadalje, razmotrit će se kakva sredstva virtualni svjetovi pružaju za upravljanje dojmovima o sebi i naposljetku pokušati razumjeti u kakvom su odnosu virtualna pozornica i zakulisje naspram prednje i stražnje zone fizičkoga svijeta.

Scenska pozadina u virtualnom svijetu odnosi se na trodimenzionalnu virtualnu prostoriju u koju ulazimo avатарom kako bismo sudjelovali u interakciji s drugim sudionicima navedene prostorije. Taj fizički prostor sadrži scenska ekspresivna pomagala, a definiranju situacije pomažu informacije o prostoriji u kojima su često navedena pravila ponašanja:

Regrutiramo! Dobrodošli u Nepomično Kraljevstvo! Smješteno u 1400. godini, blagog fantastičnog okruženja sa selektivnim rasama. Obavezno je obući se u skladu s dobom. Radnja [igranja uloga] je vođena zadanom pričom. Bez drame i odstupanja od uloga. Oznake: igranje uloga prema zadanj priči, koliba, vilenjaci, nimfe, vampiri, magovi.

Norme virtualnoga svijeta se odnose na pojedinu prostoriju i jasno su navedene, ali scenska pozadina virtualnog prostora ne definira uvijek situaciju (kao što je prikazano u primjeru *chat*

prostorije iz navoda). U virtualnoj učionici avatara je moguće pozicionirati na način da izgleda kao da se služi kredom i pločom, ali njegova radnja može biti potpuno beznačajna. Sudionici virtualnog svijeta se služe scenskim ekspresivnim pomagalicama kako bi potaknuli ili održali razgovor i interakciju s drugima, a ne kako bi podržali određenu ulogu. U fizičkom svijetu učeniku u učionici nije dopušteno izlaziti iz svoje uloge jer će u suprotnom snositi posljedice, a u virtualnom svijetu to nije slučaj.¹²

Dok se prema Goffmanu osobna fasada dijeli na pojavu i manire putem kojih publika zaključuje o društvenom stanju aktera i interaktivnoj ulozi koja se od njega očekuje u određenom trenutku, u virtualnom svijetu se predstavljamo kroz nekoliko alata: korisničko ime, karticu profila, izgled virtualnog tijela te ponašanje koje se može podijeliti na kretanje s virtualnim tijelom i pisani govor. Korisničko ime može biti simboličko, ali i ne mora.

G: Zanimljiva činjenica je da je moje prvo ime bilo C... G... Imao sam ga godinama prije nego sam se oženio. Mračan početak kojim krećem unaprijed ili uzlet iz tame prema svijetu.

I: a trenutno ime?

G: Početak pronađen u ljubavi

Sugovornik G objašnjava promjenu svojeg korisničkog imena, koje je prvenstveno označavao osobni napredak, a koje je promijenio kada je oženio svoju suprugu. Za njega je korisničko ime simboličko, određuje dio njegove osobnosti, ali i povezanost sa svojom suprugom koja je također korisnica aplikacije. Prema tome, korisničko ime se može koristiti kao sredstvo za izražavanje dijela svoje osobnosti, svojeg *offline* identiteta ili uloge koju preuzima u virtualnom prostoru. Nadalje, kartica profila daje osnovne informacije o akteru: spol, dob, lokaciju, interese, bračni ili romantični status, cilj korištenja aplikacije, datum prijave u sustav aplikacije i slično, a važno je naglasiti kako se neki od podataka mogu i prikriti. Ona je dostupna svima, te ju mogu otvoriti u bilo kojem trenutku razgovora i „provjeriti” informacije o akteru.¹³ One ne moraju biti istinite. Velik će broj sudionika u nekome trenutku otvoriti tuđu karticu profila kako bi dobili ili provjerili određene informacije o sudioniku, a one su često i pokretač razgovora. U svojoj kartici profila (Slikovni prilog 3) navela sam motivaciju za

¹²Takvo očekivanje okoline da osoba ostane u ulozi učenika, kakvo postoji u fizičkom svijetu, u virtualnom svijetu se odnosi isključivo na igranje uloga, o čemu će više biti riječ u sljedećem poglavlju.

¹³Informacije navedene u kartici profila ne moraju biti točne, a određeni podaci se mogu i sakriti.

dolaskom u virtualni svijet, te je upravo taj opis često pokrenuo zanimljive rasprave unutar javnih prostorija.



Slikovni prilog 3. Kartica profila

Virtualne svjetove karakterizira njihova vizualna privlačnost, a grafičke sposobnosti koje dolaze s napretkom tehnologije imaju bitnu ulogu u zadržavanju sudionika na ovoj virtualnoj platformi. Tako mnogi sudionici virtualnog svijeta kažu kako imaju iskustva s drugim virtualnim svjetovima poput virtualnog svijeta *Avakin life* ili *Second life*, ali ih IMVU privlači radi jednostavnosti korištenja, bolje grafike i vizualne atraktivnosti avatara. Virtualne svjetove karakteriziraju avatari koji su ključni za sudjelovanje u njima. Iako ne pridaju svi sugovornici važnost tome što drugi misle o njihovom avataru, oni su sredstvo putem kojeg se prosuđuje o akterima, a gotovo svi sugovornici izrazili su da im je bitno kako njihov avatar izgleda. Izgled avatara se pokazao važnim u virtualnom svijetu jer „bolji” izgled virtualnog lika privlači ljude na razgovor, što je i sama svrha korištenja aplikacije i sudjelovanja u

virtualnom svijetu. Kroz izgled avatara osobe šalju poruke ostalim članovima virtualnog društva o tome tko su i kroz izgled digitalnog lika izražavaju svoje identitete. Sugovornik O svojim jedinstvenim avатарom nastoji se izdvojiti i smatra da kroz njega izražava dio svoje ličnosti i s njim se povezuje.

O: Načinom na koji se netko oblači može se izraziti mnogo toga o njima

O: Pretpostavljam da mi je stalo, zato što je to dio mene. Ako to ima smisla. Tako se razlikujem od drugih, nešto jedinstveno. Nešto drugačije.

Nadalje, izgled avatara, sličan Goffmanovoj pojavi, šalje poruke o statusu korisnika. Kada je riječ o statusu u kontekstu virtualnog svijeta misli se na status osobe kakva je u virtualnom svijetu. Oni koji su korisnici duže vrijeme, koji koriste dodatne mogućnosti poput *VIP* članstva ili propusnice, imaju više novca (kredita) ili status kreatora (što znači da zarađuju izrađujući virtualne dijelove koje ostali sudionici mogu kupiti) imaju veći status u društvu ovog virtualnog svijeta. Oni su utjecajni i privlače više ljudi, za razliku od početnog avatara kojega odaberemo na početku prijave.

R: Ako ideš okolo s početnim avатарom ljudi te gledaju s visoka.

R: To pokazuje da si nov siromašan ili da nemaš dobar ukus ili jednostavno da ne znaš što radiš i stoga nisi zanimljiv

R: Što jedinstvenije izgleda tvoj avатар više ljudi ćeš privući

Korištenje avatara kojega smo odabrali na početku prijave u virtualni svijet etiketira nas kao početnika (engl. *noob*) što znači da je interakcija otežana, a ostali sudionici često neljubazni. Sugovornici su izrazili nekoliko značajki prema kojima biraju izgled avatara: žele izraziti pozitivne kvalitete, postići ideal fizičkog lika, privući ostale sudionike na razgovor ili potaknuti romantični interes, ističu važnost jedinstvenosti te razlikovanje svojega lika od tuđih, a koriste ga kao izražajno sredstvo ili kako bi ostalim sudionicima prenijeli informacije o svojem *offline* identitetu. U *offline* stvarnosti društvo očekuje sklad između dijelova osobne fasade na primjer između pojave i manira. Primjerice, od vojnika u uniformi se očekuje ponašanje kakvo priliči njegovoj ulozi, a određena pozornica također određuje njegov nastup. U virtualnom svijetu distinkcija između tih elemenata je dopuštena, a okruženje ne određuje ponašanje osobe u virtualnom svijetu. Sudionik koji koristi avatara obučenog u vojnika ne mora reflektirati kvalitete vojnika. Goffman tvrdi da se ljudi svakodnevno koriste određenom

vrstom preuveličavanja, što je i slučaj u virtualnom prostoru u kojem je to dozvoljeno, u kontekstu izražavanja stila, seksualnosti ili stavova koji u „stvarnosti” često nisu društveno prihvatljivi.

G: To je kao preuveličavanje sz¹⁴

G: Hoću reći sviđa mi se gotički opuštene i grunge ja u sz XD i taj stil nastavljam i ovdje ali preuveličan... Hoću reći ne bih nosio lance na nogama u sz jer to nije praktično.

Dok se korisničko ime, kartica profila i avatari mogu povezati s Goffmanovim poimanjem pojave, ponašanje u virtualnom svijetu može se povezati s manirima. U virtualnom prostoru se maniri iskazuju kroz kretnje avatara, a koje su ograničene i namjerne za razliku od gesti koje mogu biti nesvjesne i putem kojih publika može procjenjivati iskrenost izvođačeve izvedbe. Kao i u fizičkom svijetu postoje norme ponašanja te standardi uljudnosti i pristojnosti. Pozicioniranje avatara u prostoru te biranje naredbi kojima se mijenja položaj virtualnog tijela označava uljudnost, a način na koji se obraća drugima odražava njegovu pristojnost. Uljudnost se cijeni jednako kao i u *offline* interakcijama. Tako primjerice moramo biti svjesni osobnog prostora sudionika. Iako se nalazi u virtualnom prostoru u kojem nije fizički prisutan, pozicioniranje avatara u direktan kontakt s drugima, posebice ako nismo u komunikaciji s njim, se može smatrati ugrožavanjem nečijeg osobnog prostora. Iako fizičko tijelo nije prisutno postoji osjećaj prisutnosti, a avatar zauzima ulogu tjelesnosti. Standardi pristojnosti su jako važni u virtualnom prostoru, odnose se na izražavanje i odnošenje prema drugim sudionicima, a osobe koje koriste neprimjeren rječnik, koje su vulgarne, verbalno nasilne i slično se strogo osuđuje.

Iskrenost je još jedna značajka vrijedna pažnje vezana uz virtualni prostor, može ju se povezati s konceptom upravljanja dojmovima. Prema Ervingu Goffmanu akteri upravljaju dojmovima kako bi se prikazali na idealiziran način. To moraju učiniti izražavajući određene standarde ideala.

IP: Što se tiče izvrtanja istina... do sada bi već trebala znati da nisu svi iskreni. U ovome svijetu možeš biti što god želiš...

¹⁴Engl. kratica rl (*real life*), odnosno „stvarni život”.

Jasno je kako su sredstva za upravljanje dojmovima dostupnija u virtualnom prostoru. Ondje je teže iščitati reakcije ili izraziti emocije nego u interakcijama licem u lice i neki sugovornici to smatraju posebno važnim. Ipak, određenim elementima ranije navedene scenske ekspresivne opreme lakše je manipulirati što ide u prilog stvaranju idealnog sebstva, posebice kada se radi o fizičkom izgledu.

P: Ne postoje aviji s manama, osim ako ih namjerno tako ne napraviš. Tako svi stvaraju svoju verziju „savršenog sebe”

Kada je riječ o idealizaciji u virtualnom svijetu, ona se najčešće odnosi na avatare jer se na njima temelji najveći dio socijalizacije u virtualnom svijetu. U fizičkom svijetu se upravljanje dojmovima najčešće odnosi na strategije preuveličavanja, dok se u virtualnom svijetu koriste sva dostupna sredstva za idealizaciju. Publika je u virtualnom okruženju vrlo skeptična jer je svjesna razine anonimnosti i manipulacije koju virtualni svijet dopušta. Iako publika zna da postoji mogućnost prikrivanja, gotovo da ne može provjeriti iskrenost izvođača. Radi toga je povjerenje ključno u virtualnom svijetu, interakciji s drugima i u sklapanju odnosa, jer procjenjivanje nečije iskrenosti ovisi isključivo o odluci da ćemo vjerovati kako nam sugovornik govori istinu. O temi iskrenosti i povjerenja se razgovaralo prilikom grupnih razgovora i intervjua. Ideja je bila pitati što sudionici virtualnog svijeta smatraju o iskrenosti i je li ona važna u virtualnom svijetu. Kroz razgovore sa sudionicima neiskrenosti su najčešće dolazile do izražaja kod romantičnih veza, gdje je jedna strana prikrivala identitet ili bila neiskrena o aspektima *offline* svijeta što je utjecalo na njihov odnos s partnerom.

D: Španjolka s kojom sam bio mi je pokazala svoje stvarne fotografije svojevrijedno i rekla mi da je to ona. Čak je samnom podijelila i video s tik toka. Vjerovao sam da je to ona, ali nakon prekida i nekoliko mjeseci kada je odlazila s IMVU-a, rekla mi je da to nije bila ona i dala mi drugi profil na instagramu za koji je tvrdila da je njezin...

Goffman navodi da jedna vrsta laži nije oprostiva, a to je laganje aktera o svom identitetu što je jednako neoprostivo i u virtualnom prostoru. Takva obmanjujuća aktivnost poznata pod engleskim nazivom *catfishing* je česta u virtualnom prostoru općenito, a mnogi sudionici IMVU-a upravo zbog toga su nepovjerljivi. To dokazuje još jednu dimenziju slobode koju pruža virtualni svijet jer omogućava nesmetano korištenje obmanama s manje rizika od toga da će biti razotkriveni u laži. Iako su sudionici virtualnog svijeta svjesni mogućnosti koje taj prostor nudi za „izvrtanje istina”, a mnogim sredstvima se i sami koriste, iskrenost ipak

smatraju važnom. Od sugovornika ne očekuju da im otkriju detalje svog privatnog života, ali očekuju da su informacije koje im odabrali otkriti istinite. Povjerenje stoga čini temelj značajnih odnosa na IMVU-u.

Naposljetku, moguće je raspravljati i o Goffmanovim pojmovima prednje i stražnje zone gdje se prednja zona odnosi na mjesto izvođenja nastupa pred publikom, a proscenij ili stražnja zona na mjesto iza pozornice. Ondje glumci mogu nesmetano isprobati svoj nastup, skinuti šminku i najvažnije, zaštićeni su od osuđujućeg pogleda publike¹⁵. U fizičkome svijetu takvo zakulisje bi bila sigurnost vlastitog doma, gdje je moguće odmaknuti se ili sakriti od izravnog pritiska društva. Jednako možemo promatrati i virtualni svijet, gdje je pozornica virtualna prostorija unutar koje stupamo u interakciju s drugima služeći se avатарom, a drugi plan privatna prostorija ili početni zaslon koji nam prikazuje avatara i gdje je moguće mijenjati njegov izgled. Razmišljajući o tim konceptima, kada pokušamo staviti u odnos virtualno i fizičko ili „stvarno” gdje pozicionirati virtualni svijet u odnosu na Goffmanove zone? Interakcije u virtualnom svijetu se često odigravaju u sigurnosti (svoga doma), drugome planu. Točnije rečeno, na virtualnu pozornicu stupamo iz sigurnosti „fizičkog zakulisja”. Kada se osoba pridruži *chat* sobi ona je kročila na virtualnu pozornicu i odigrava drugi nastup pred drugom publikom. Stoga bi se interakcije u virtualnom svijetu mogle zamisliti kako je



Slikovni prilog 4. Vizualni prikaz odnosa Goffmanovih i virtualnih zona

¹⁵Važno je istaknuti kako skepsa publike ne izostaje u virtualnom svijetu. Iz ranijeg poglavlja je jasno da je publika gotovo uvijek svjesna mogućnosti da akter prikriva, izvrće istinu ili obmanjuje, sankcije koje akter snosi ukoliko izađe iz svoje uloge ili pogrešno definira situaciju nisu jednake kao u "stvarnome" svijetu.

prikazano u slikovnom prilogu 4. Ono što razlikuje virtualnu od „stvarne” pozornice je, čini se, mogućnost da biramo iz lepeze ponuđenih nastupa i maski koje ćemo odigravati u virtualnom svijetu dok smo u fizičkoj stvarnosti obilježeni, pa možda i ograničeni predodređenim ulogama koje nam je društvo dodijelilo, koje su fiksne i određuju naše živote: uloga majke, kćeri, učenika, muškarca... Radi toga je virtualna pozornica u slikovnim prilogu prikazana nešto većom od fizičke. U virtualnom svijetu moguće je isprobavati različite identitete i preuzimati različite uloge svaki dan, a možda i „pobjeći” od dužnosti koje dolaze s ulogama naše *offline* svakodnevice.

9. Virtualni svjetovi: bijeg od „stvarnoga” svijeta

Još prilikom posljednjeg istraživanja virtualni svijet je odredila ideja jednostavnijeg života u usporedbi s *offline* svakodnevicom, te koncepti poput slobode i bijega. To su pojmovi koji bi se često pojavili prilikom razgovora sa sugovornicima. Gotovo svi sugovornici su izrazili da sudjelovanje u virtualnom svijetu vide kao vrstu bijega, a ukoliko im samima ne znači navedeno, mogu primijetiti kako drugi korisnici pronalaze neku vrstu utočišta u virtualnom. Pitanje koje me zainteresiralo je: zašto je virtualni svijet viđen kao "sklonište" i od čega ljudi imaju potrebu pobjeći? U ovome poglavlju fokus će biti na riječi „bijeg” i onome što sugovornici vezuju uz nju.

Osjećaj ili ideja bijega kao da je stalno prisutna u iskustvima sugovornika. Nekim sugovornicima virtualni svijet znači odmak od stvarnosti, okruženje koje je emocionalno stimulativno i u koje mogu uroniti (Evans, 2015).

IP: Naposljetku, svi bježimo od nečega ovdje

IP: Pokušavam biti [iskren], ali svi znamo da dolazimo ovdje tražeći bijeg na neki način pa „izvrćemo” istine.

...

IP: Tražiti bijeg – kada si online, sude te samo prema osobnosti. Naravno, neki će vidjeti tvoga avatara i dati ti komplimente ali to nije ono što hvata važan dio nečije pozornosti (barem iz moje perspektive). Riječ „bijeg” znači ne biti vezan za određenu točku u mjestu. Što se tiče izvrtanja istina... do sada bi već trebala znati da nisu svi iskreni. U ovome svijetu možeš biti što god želiš...

Sugovornik IP pojam bijega objašnjava kao bijeg od identiteta koji ga određuju u *offline* svijetu. U virtualnim svijetu možemo graditi ličnost kakvu želimo što se pokazalo jasnim iz

prethodnog poglavlja. Dio sugovornika izražava kako osjećaju da ondje mogu biti tko ili što god požele i time pokazati „pravog sebe”. Izraz „eksperimentiranje” često dolazi do izražaja kada se piše o temi virtualnih svjetova. Bilo da se radi o eksperimentiranju s identitetima, ulogama, radnjama, virtualni svijet to dopušta više nego "stvarni". IMVU se nerijetko koristi kao platforma za istraživanje seksualnosti, a tehničke mogućnosti aplikacije razvijaju se tako da idu u korist potrebama svojih korisnika. Mnogi od njih dolaze u potrazi za seksualnim partnerima ili onima s kojima bi ispunili fantazije, a koje su u fizičkom svijetu tabuizirane.

Bitan dio u kreiranju željenog sebstva u virtualnom svijetu jest mijenjanje odrednica ličnosti stvarnoga života koje je nemoguće ili vrlo teško promijeniti. Jedna od takvih stabilnih značajki našega sebstva je tijelo. Već je jasno kako nam aplikacija dopušta izgradnju fizičkog tijela prema društveno poželjnim standardima, a idealizaciju je time prilično lako ostvariti. Osobna fasada, pojava i maniri uvelike utječu na to kako nas drugi vide, što znači da određene tjelesne mane ili fizički nedostaci određuju navedeno i prije nego započnemo interakciju s drugima. Način na koji je pjesnik Antun Branko Šimić opjevao odnos sa tijelom stihovima: *Tijelo je teret, tuđin, trulost/ Ja bih ga rado ostavio negdje/ i utekao od njega, odletio zauvijek u slobodu* (Šimić, 1999: 110) može opisati kako neki sudionici virtualnog svijeta mogu shvaćati svoje tijelo. Posebice oni koji su u "stvarnosti" stigmatizirani zbog tijela. Dvije sugovornice istaknule su kako se suočavaju s određenim zdravstvenim poteškoćama, jedna od njih ne provodi vrijeme u virtualnom svijetu često i ne smatra ga mjestom za bijeg, ali navodi kako često drugima to znači bijeg od boli i patnje „stvarnoga” svijeta. Druga sugovornica tvrdi da se njezino zdravstveno stanje pogoršalo posljednjih godina, a kroz virtualni svijet može ostati povezana s ljudima, dobiti mentalnu stimulaciju i izraziti svoju kreativnost. Ona prepoznaje bijeg u mogućnosti da sudionici sakriju svoje mane.

P: Oh, pa daje iluziju mogućnosti da se sakrijemo

P: bilo da se radi o onome što vidimo kao svoje fizičke mane

P: poteškoće u izvođenju aktivnosti

P: govorne mane

Tjelesne mane postaju stigme i određuju osobu, njezin identitet i često su ograničavajuće, o čemu je pisao i sam Goffman (2009). Za Pierrea Bourdieua, tijelo je samo jedna kategorija koja nas određuje, a u koju smo „postavljeni”. Ono je jedino koje imamo stoga nemamo mogućnost biti na više mjesta u isto vrijeme, ili zauzimati različite položaje u društvu.

„Kao tijelo i biološka jedinka, ja sam, jednako kao i stvari, postavljen na neko mjesto, zauzimam položaj u fizičkom i društvenom prostoru. Nisam bez-mjestan...Nisam više obdaren, kao u pričama, tjelesnom i društvenom posvudašnjašću... koja bi mi omogućila da postojim na više mjesta i u više vremena odjednom, da istodobno zauzimam više položaja, tjelesnih i društvenih.” (Bourdieu, 2003, prema Protrka, 2006 :942).

Može se i naslutiti kako virtualni svijet u tom smislu može pružiti određeno oslobođenje od tog „tereta”. Unutar virtualnog svijeta imamo avatara, po potrebi i više njih, u isto vrijeme se možemo kretati u različitim virtualnim prostorijama, voditi različite razgovore u svakoj od njih, pa i zauzimati više tjelesnih ili društvenih položaja. Određene diskreditirajuće stigme koje su navedene ranije, ali i diskretne stigme poput depresije, anksioznosti ili osjećaja usamljenosti s kojim se sudionici virtualnog svijeta susreću moguće je "ublažiti" ili čak otkloniti u virtualnom svijetu (Goffman, 1997). Tako je moguće utjecati na to kako nas drugi te utjecati na svoju poziciju u (virtualnom) društvu. Virtualni prostor omogućava povezivanje ljudi zajedničkih interesa, a pruža anonimnost kao vrstu zaštite od osuđujućeg pogleda.

S: Mogu se bojati da ih se ne osuđuje, ali ovdje ... oni mogu biti što god žele biti

...

G: stvarnost nas samih i naših nedostataka i strahova da nismo dovoljno dobri ondje u svijetu

G: Ovdje možemo biti... lijepi, šarmantni, vlasnik sobe, kreator

„Stvarni” svijet i društvo „stvarnog” svijeta karakterizira strah od isprobavanja različitih uloga ili identiteta radi publike koja procjenjuje njihove nastupe, ali i od osjećaja srama kojega ističe Goffman. Nesigurnosti koje ljudi osjećaju otuđuju ljude od *offline* društva. Izbjegavanje tog osjećaja je jedan od razloga zbog kojega se služimo upravljanjem dojmovima o sebi, te zbog kojega se ljudi boje isprobavati različite identitete ili redefinirati društvene uloge, ali jednako tako i izražavati svoja mišljenja.

Ideje bijega koje su se raspravile u prethodnome dijelu poglavlja se odnose na osjećaj bijega no u razgovorima s nekoliko sugovornika istaknula se još jedna mogućnost bijega: napuštanje nastupa ili razgovora. U virtualnom svijetu postoji nešto što u fizičkome svijetu nikada ne bismo mogli postići, nazvat ćemo ju trenutnom smrću ili virtualnom smrću kako ju je nazvao jedan sugovornik, a povezana je s anonimnošću koju dopušta IMVU.

S: *Kao virtualna smrt, mogu se ponovno roditi*

S: *Za razliku od stvarnoga života... ne postoji način da im se javimo... u stvarnome životu ljudi odlaze s mjesta... ali i dalje možemo naći način da ostanemo u kontaktu*

Sugovornik S u ovome navodu opisuje kako se teško nosi s odlaskom osobe (s kojom se zbližio) iz virtualnog svijeta i njihovim prestankom korištenja aplikacije i uspoređuje to sa smrću. Radi anonimnosti ne možemo ostati u kontaktu s tim sudionicima. Oni se mogu vratiti virtualnom svijetu kada god to požele, putem starog korisničkog računa ili stvoriti novi identitet, što je nemoguće (ili gotovo nemoguće) u fizičkome svijetu. Jednako tako, osoba može napustiti razgovor bez pozdrava ili objašnjenja ukoliko smatra da njezin „nastup” nije dovoljno dobar, bez ikakvih posljedica. Možemo samo zamisliti kako bi izgledala *offline* interakcija da netko iznenadno napusti razgovor licem u lice. Akter koji se spotaknuo ili rekao nešto što nije u skladu s ulogom koju odigrava morao bi se suočiti s osjećajem srama ili opravdati greške. Ne samo to da osoba može trenutno napustiti nastup ili korisnički račun ako s njim nije zadovoljna već može privremeno napustiti razgovor kako bi obavila zadatke u *offline* svijetu, a može se „isključiti” iz razgovora jednostavnim tipkanjem kratica „brb”¹⁶ ili „afk”¹⁷.

G: *brb ženica me treba*

I: *nema žurbe :D*

G: *To je još jedna stvar s tempiranjem*

G: *Možeš napustiti razgovor i vratiti se nakon što si odradio nešto drugo XD*

Takvo korištenje mogućnosti virtualnog svijeta može se usporediti sa željom da se nadiđu vremenska i prostorna ograničenja fizičkoga svijeta, ali i sa željom za osjećajem kontrole. Sugovornik G je u ranijem citatu spomenuo tempiranje vremena, a evo u kojem kontekstu je o njemu govorio.

G: *Možeš napraviti jako puno toga s pravim riječima... zamisli mjesto gdje možeš tempirati što ćeš reći u svakom trenutku. To je opasna igra*

...

¹⁶Kratice za engleski izraz *be right back* ili “vraćam se odmah”

¹⁷Kratice za engleski izraz *away from keyboard* ili “odsutan od tipkovnice”

G: Recimo da razgovaraš s curom ili dečkom... upoznaš ih... dodvoravaš im se... pogriješiš dok tipkaš i onda izbrišeš i ispraviš prije slanja. Kažeš nešto lijepo, ali se sjetiš nečeg boljeg... ispraviš to prije nego vide, lektoriraš ili što već

G: Ili ih radije tjeraš da iščekuju...

G: To je manipulacija trenutka

G: i to je lako

Virtualni prostor pruža gotovo sva potrebna sredstva za upravljanje dojmovima o sebi i postizanju idealizacije, a svojim tehničkim mogućnostima zasigurno daje ideju bijega od (nekome ograničavajućih) karakteristika „stvarnoga” svijeta. Iz primjera kojeg opisuje sugovornik G sudionici virtualnih svjetova koriste sva dostupna sredstva kako bi upravljali dojmom o sebi odnosno kako bi ostvarili osjećaj kontrole i moći koji nemaju u fizičkome svijetu, što je istaknulo i nekoliko sugovornika.

P: Čini mi se da se sve svodi na osjećaj osnaživanja ili posjedovanja kontrole nad situacijom

P: Nešto što im manjka u stvarnom životu

Kada je riječ o pojmu bijega ističe se nekoliko važnih tema. Prva je bijeg od društvenih uloga pa tako virtualni svijet sugovornicima omogućava da budu netko drugi, da isprobaju različite identitete bez straha da će ih društvo osuđivati što ukazuje i na njihovu sugovornika da pobjegnu od ranije spomenutog osuđujućeg pogleda publike. Virtualni svijet kroz svoja sredstva omogućava svojim sudionicima da istražuju svoje identitete eksperimentiranjem (sa seksualnošću, rodom, tijelima, osobnostima) i da upravljaju dojmovima o sebi. Nadalje, bijeg od sankcija poput osuđivanja ili osjećaja srama ukoliko osoba nije izvela svoj nastup prema standardima publike izostaju u virtualnom svijetu ili su barem blaže od sankcija koje bi osobe snosile u *offline* svijetu kada je u pitanju iznenadno napuštanje razgovora, otkrivanje mračnih tajni, prijevara partnera i slične aktivnosti koje su česte u virtualnom svijetu. Takve aktivnosti simboliziraju bijeg od tegoba ili problema *offline* svijeta, pa se tako virtualni svijet često koristi kao ideja bijega od stvarnosti. U radu je istaknuto kako su osjećaji srama i ponosa bitni za održavanje društvene kontrole pa bi se

„bijeg” u virtualni svijet u kojem je moguće umanjiti osjećaj srama mogao shvatiti i kao želja sudionika za kontrolom nad životima.

10. Virtualni svijet: zrcalo sebstva

Za Georgea Herberta Meada ljudsko biće je organizam sa sebstvom zbog toga što ima sposobnost da sebi bude objekt odnosno da percipira samog sebe, komunicira sa sobom i stupa u interakciju sa sobom. Taj refleksivni proces je važan u razvijanju sebstva. Iako se odvija u pojedincu ujedno je i društven. To vrlo jasno opisuje Charles Horton Cooley (1902.) svojim konceptom „ja u ogledalu” jer akter zamišlja kako ga drugi promatraju, razmišlja o tuđim prosudbama o njemu i o tome kako ih na temelju tih prosudbi vide. Navedeni refleksivni proces može se usporediti s virtualnim svijetom koji poprima ulogu zrcala i unutarnji proces gotovo da prikazuje na zaslonu uređaja. U ovom poglavlju virtualni svijet će se prikazati kao "zrcalo" kroz koje osoba može upoznati sebe, istražiti i izraziti višestrukost identiteta i izraziti „istinsko” sebstvo. Također naznačit će se utjecaj virtualnog svijeta na sebstvo sugovornika.

Od osobe koja pristupa virtualnom svijetu, aplikacija zahtjeva refleksivni proces jer korisnik mora odabrati kako će se predstaviti drugima. Na temelju tog procesa akter kreira svoj virtualni lik, reprezentaciju sebe u interakciji s drugima. Reprezentira se kroz Goffmanove dramaturške alate: fasadu (korisničko ime, karticu profila te avatara) i manire (govor i geste). Jedna od aktivnosti kojom se sudionici virtualnog svijeta mogu izraziti, ali i istražiti dijelove svoje ličnosti je igranje uloga.

10.1. Igranje uloga

George Herbert Mead (2003.) ističe da se kroz igru kreira ličnost. Djeca od rane dobi preuzimaju uloge drugih i na taj način grade svoj karakter. Važan aspekt interakcija u virtualnom svijetu jest igranje uloga, a koje se može dovesti u blisku vezu s dječjom igrom. Simon Evans igranje uloga opisuje kao „stvaranje izgleda, persona i obrazaca ponašanja da bi se odigrao lik” (2015: 35). Kroz promatranje sa sudjelovanjem i razgovore sa sugovornicima moguće je razlučiti tri vrste igranja uloga unutar virtualnog svijeta IMVU: organizirano, intimno igranje uloga te odigravanje akcija. Organizirano igranje uloga odnosilo bi se na aktivnosti u virtualnom svijetu tijekom kojih osoba stupa u interakcije preuzimajući fiktivnu personu s unaprijed određenom pozadinskom pričom. Za takvu vrstu igranja uloga najčešće postoje tematske *chat* prostorije, pravila igranja uloga su strogo postavljena, nije dopušten

izlazak iz odabrane uloge, a scenska pozadina održava nastup sudionika. Intimno igranje uloga odnosi se na preuzimanje uloge djeteta, roditelja, srodnika, romantičnog partnera i sličnog te sudjelovanje u akcijama koje podržavaju preuzetu ulogu. Stupanje u romantičnu ili obiteljsku vezu unutar IMVU-a je često, pa je stoga moguće svjedočiti ceremoniji virtualnog vjenčanja, a takvo intimno igranje uloga shvaća se ozbiljno. Primjerice, ukoliko netko preuzima ulogu djeteta, od njega se očekuje obraćanje drugima kako priliči malom djetetu. Također, avatar mora odgovarati ulozi koja se igra, pa osoba koja igra ulogu trudnice u virtualnom svijetu mora imati „trudnoga” avatara. U prve dvije kategorije igranja uloga, nastup zahtjeva određenu pojavu i manire. Odigravanje akcija se može smatrati manje ozbiljnom, odnosno strogom. Ono se odnosi na pisanje akcija koje je nemoguće izvesti avатарom radi tehničkih ograničenja aplikacije poput izražavanja neverbalne komunikacije ostalim sudionicima ili proizvodnje zvuka, a najčešće se koristi za pokretanje ili održavanje razgovora aktivnim¹⁸. Takvo igranje uloga nije strogo i vrlo je često u virtualnom svijetu gdje se sugovornici često osvrću na (virtualni) prostor, koristeći se scenskom opremom kako bi potaknuli interakciju. Sudionici virtualnog svijeta stupaju u igranje uloga radi zabave, kao što to čine osobe koje igraju društvene igre poput „Tamnice i zmajevi”, često im služi i kao izražajno sredstvo, ali mnogi tim aktivnostima pridaju dublji značaj. Sugovornica P vidi razliku između dječje igre koja je društveno nametnuta i igranja uloga u virtualnom svijetu bez pritiska društva da se ostane u zadanoj ulozi što se može povezati s ranije obrađenom temom bijega i ispunjavanja nedostataka "stvarnoga" svijeta.

P: Da mislim da igranje mame i tate... je donekle društveno potaknuta stvar prije nego čisto instinktivna.

P: Ne igraju se sva djeca mame i tate ili s lutkama. nekada to potiču roditelji jer je to kulturna norma dok kada ljudi to rade ovdje, to je više radi ispunjavanja nečega što nismo imali ili nečega što nemamo. čini mi se da [na IMVU] oni to ne bi radili da to ne žele.

Sudjelovanjem u virtualnom svijetu osoba prolazi kroz refleksivni proces kojim može upoznati sebe, ali i ispuniti ono što vidi kao nedostatke svojeg *offline* sebstva, odnosno

¹⁸Takve radnje odvijaju se približno isto kao i u video igri Multi-User Dungeons, gdje se radnja „idi sjeverno” piše između simbola dvotočke ili zvjezdice npr: :idi sjeverno: ili *idi sjeverno*. Avatar se tada ne pomiče zaista, već se na taj način sugovorniku izražava željena radnja.

pronaći platformu na kojoj može izraziti određene aspekte svojeg identiteta koje inače ne može izraziti.

G: Mislim da je nekada odraz toga na koji način osoba želi percipirati sebe ili što želi biti

I: Misliš netko bi želio biti vitez, ali ne može to zapravo biti?

G: Da, više sama ideja viteza

G: hrabrost, snaga, samouvjerenost

...

G: Davelo me do toga da shvaćam sebe na društvenoj razini, svoje mane i pomoglo mi je da dobijem dojam samoaktualizacije

Igranje uloga omogućava sudionicima da isprobaju različite uloge što nalikuje dječjoj igri. Takva vrsta igre za cilj ima izgradnju ličnosti kod djeteta, pa ju se s razvojem djetetove ličnosti napušta. Ipak, u tehnološkom dobu javljaju se nove mogućnosti u oblikovanju ličnosti, a igranje uloga omogućava prilagođavanje višestrukosti identiteta koja sve više dolazi do izražaja. Dok neki sudionici tvrde da igraju uloge radi zabave, u tim se aktivnostima nalazi i veći značaj. Kroz njih mogu isprobati različite identitete, iskusiti društveni život iz perspektive osobe drugoga spola, istražiti drugačije seksualne identitete, upotpuniti nedostatke *offline* života, razvijati određene vještine, ali jednako tako kroz virtualne persone mogu prenositi poruke o sebi i svojem sebstvu.

10.2. „Istinsko sebstvo“

U sedmom poglavlju upoznali smo se s nekim kritikama virtualnog svijeta i zaključili da su tehnološke promjene imale utjecaja i na shvaćanje sebstva. Sebstvo je višestruko radi različitih okolnosti u kojima se akteri mogu pronaći, ali postmoderni teoretičari raspravljaju je li ono otuđeno radi mogućnosti da se u isto vrijeme prisvoji više identiteta koji nisu povezani? U ovom potpoglavlju ću razmotriti sebstvo u kontekstu virtualnog svijeta i što to znači za osobu.

Jedno od prvih pitanja koje sam postavljala sugovornicima je bilo sljedeće: „Možete li mi se predstaviti, na način na koji to Vama najviše odgovara?“ Tako formuliranim pitanjem

sugovornicima se dao prostor da odaberu žele li otkriti određene aspekte *offline* sebstva, ali mi i dalo jasnu sliku o odnosu *offline* i *online* dimenzije njihovog sebstva. Jedan sugovornik odgovorio je sa sljedećim pitanjem:

S: *Ok ovo je važno... Kako bih se predstavio na vu¹⁹? Ili kako bih se predstavio u SŽ*

S: *Radi li se o virtualnim identitetima ili stvarnima?*

I: *Kako god ti želiš. Postoji li razlika?*

S: *Da, postoji*

I: *Bi li se predstavio na oba načina?*

S: *Pa to je komplicirano, ali dobro... Ja sam S s Marsa... Razgovaram s različitim ljudima i upoznajem ih :D To je moj posao s punim radnim vremenom na vu-u :) Upoznavanje ljudi iz različitih dijelova svijeta...*

S: *U stvarnom životu ja sam [ime] iz [država]. Kompjuterski programer... Provodim većinu vremena pokušavajući napraviti da kompjuterske aplikacije izgledaju pametno i značajno :D*

Turkle (1995.) ističe aspekte poput ovisnosti i uronjenosti u virtualni svijet u tolikoj mjeri da zarobe sudionike koji su pred rizikom da izgube pojam onoga što je stvarno, a što ne. Iz navoda sugovornika, koji u virtualnom svijetu preuzima jednu osobu, jasno je vidljivo kako čini razliku između dvije ličnosti. Čak i sugovornik DA čija je primarna aktivnost na IMVU-u igranje uloga prilikom razgovora samnom izlazi iz svoje *online* uloge. Također, gotovo svi korisnici aplikacije s kojima sam se susretala za *offline* svijet koriste izraze virtualni i „stvarni svijet” što upućuje na to da čine jasnu razliku između te dvije dimenzije. Razumiju što je stvarno, a što nije, iako im virtualni svijet može biti značajan oni daleko da su izgubljeni u njemu. Kibernetički prostor, internet, društvene mreže i virtualni svjetovi mogu utjecati na sebstvo svojih sudionika. Kroz razgovor sa sugovornicima nerijetko se spominjao izraz „istinsko sebstvo”. Mnogi sugovornici izražavaju da u virtualnom svijetu mogu izraziti svoje istinsko sebstvo, odnosno da mogu biti svojim bez straha od osuđivanja.

IP: Kao što sam rekao, na ovoj aplikaciji moje istinsko sebstvo dolazi do izražaja više nego igdje drugdje.

¹⁹Sugovornik za IMVU koristi kraticu „vu”.

No nisu svi sugovornici taj pojam koristili kako bi opisali sebstvo u virtualnom svijetu. Dio sugovornika naglašava veći značaj *offline* života nad virtualnim i, svjesni mogućnosti za prikrivanje identiteta, ne pridaju važnost virtualnim identitetima i smatraju ih lažnima naspram *offline* sebstva koje je stvarno. Virtualni svijet nudi toliko alata za izražavanje različitih segmenata sebstva, a bitno je naglasiti činjenicu da ne izražavaju svi sugovornici pozitivan odnos ili pozitivne aspekte korištenja aplikacija kao što je IMVU. Sudionici mogu slobodno izražavati svoj stil kroz fizički izgled avatara, nesmetano izražavati i istraživati svoju seksualnost, javno pričati o tabu temama, izražavati mišljenja, ponašati se na inače društveno neprihvatljiv način, gotovo bez straha od posljedica. Istinsko sebstvo ne mora zračiti pozitivnim konotacijama. Tako sugovornica P ističe negativne strane ljudske osobnosti koje dolaze do izražaja u virtualnom svijetu, a takve sudionike virtualnog svijeta uspoređuje s pijavicama.

P: Puno ružnih aspekata društva se lijepi ovdje poput pijavica

P: ...Postoje grupe rasista, punih predrasuda... zajedno s onima koji imaju ekstremističke poglede na svijet

Sugovornik D smatra da avatari omogućavaju ljudima da budu nepristojni.

*D: Posjedovanje Avija im daje dozvolu da govore s*** pa često bivaju rasistima i seksistima*

Kako IMVU daje određenu slobodu izražavanja u fizičkom izgledu i istraživanju identiteta, tako dopušta gotovo slobodno izražavanje mišljenja i stavova koji inače ne bi bili društveno prihvatljivi. U razgovoru o negativnim aspektima virtualnog svijeta često bi se naglašavale osobe koje na IMVU dolaze kako bi provocirali ostale sudionike. Njihov cilj je prouzročiti nemir, isprovocirati ostale sudionike i potaknuti ih na sudjelovanje u raspravi kako bi se zabavili. Osim onih koji se izražavaju na neprimjeren način, virtualni svijet privlači i ljude ekstremističkih stavova i daje im prostor za povezivanje sa svojim istomišljenicima, od seksističkih i rasističkih mišljenja do okultizma. Sugovornica N je posebno naglašavala ovaj aspekt iskustva u virtualnom svijetu i isticala kako radi toga ne bi mogla virtualni svijet usporediti s idejom utočišta kako ga je možda prikazalo prošlo poglavlje.

Nekim sudionicima virtualnog svijeta iskustva *online* su značajnija nego drugima. Jedni ih koriste kao vrstu zabave, igre ili povezivanja s drugima dok ih drugi koriste kako bi

pobjegli od određenih aspekata društva i iskusili osjećaj slobode od društvenih spona. Jedni sugovornici odvajaju *offline* i *online* stvarnosti, strogo određujući granicu između njih, dok drugi virtualni svijet i virtualno sebstvo ne odvajaju od svojeg *offline* identiteta. Virtualni svjetovi mogu se promatrati kao vrsta ogledala i igrati bitnu ulogu u istraživanju ili izgradnji sebstva. Avatari čine ključan dio jer omogućavaju promjenu pojave kakva nije moguća u "stvarnome svijetu". Dok se neki korisnici povezuju sa svojim avatarima i kroz njih izražavaju dijelove svojega *offline* identiteta, drugi ih koriste za upravljanje dojmovima kreirajući idealnu osobu i na taj način nadoknađuju nedostatke svojeg *offline* života. Virtualni svijet se stoga može promatrati kao jednostavniji život ili mjesto gdje je moguće pobjeći od očekivanja, strahova, srama i osuđivanja koji se povezuju s društvom. Opasnosti koje su moji sugovornici isticali su one vezane uz neiskrenosti i obmane povezane s anonimnošću koje dolazi s korištenjem interneta. Virtualni svjetovi i tehnologija općenito za sobom povlače pitanje alijenacije osoba od samih sebe, no čini se da prema sugovornicima virtualni svjetovi čine upravo suprotno: omogućavaju im istraživanje različitih aspekata sebstva, pomažu povezati ih sa svojim istinskim sebstvom i daju osjećaj slobode od pritisaka društva.

11. Zaključak

Raspravu ovoga rada započeli smo promatranjem virtualnih svjetova kroz prizmu dramaturškog pristupa Ervinga Goffmana. Opisana je fasada, odnosno virtualne trodimenzionalne prostorije kao mjesta nastupa i pokretače razgovora, a osobna fasada se pokazala važnijom za definiranje situacije u virtualnim interakcijama. Ona se u virtualnom svijetu odnosi na pojavu i manire. Pojavu čine korisničko ime koje može biti simboličko i publici slati poruke o sebstvu korisnika, zatim karticu profila putem koje korisnici biraju hoće li s ostalima podijeliti osnovne informacije o sebi te avatare - utjelovljenje sudionika u virtualnom prostoru kroz koje sudionici najčešće izražavaju poželjne kvalitete ili istražuju identitete. Maniri se odnose na ponašanje sudionika u virtualnom prostoru. Zajedno čine alate kojima sudionici virtualnog svijeta mogu upravljati dojmovima o sebi. Virtualni svijet daje više mogućnosti za upravljanje dojmovima i prikazivanje sebstva u idealiziranome svjetlu za što se najčešće koriste virtualna tijela. Iskrenost sugovornika i povjerenje su se pokazali važnima u virtualnom svijetu. On pruža mogućnost za anonimnost pa su sudionici često skeptični i svjesni da virtualni prostor nudi dobru podlogu za obmanjujuće aktivnosti. Laži poput prikrivanja identiteta su neoprostive jednako kao i u *offline* svijetu, ali za njih akteri ne snose posljedice kao što je to slučaj u fizičkoj stvarnosti što znači da virtualni prostor pruža određenu slobodu. Sljedeći pojmovi koji su istaknuti su prednja i stražnja zona, a odnosu na njih su prikazane i virtualne zone. U zakulisju ili stražnjem planu virtualnog svijeta osoba se može "sakriti" od pritiska "stvarnoga" svijeta i preispitati svoje uloge, ali jednako tako i mijenjati svoje virtualne uloge i uređivati svoju osobnu (virtualnu) fasadu. Zbog toga su virtualne zone prikazane kao dio fizičkog zakulisja. Virtualna pozornica veća je od pozornice "stvarnoga" svijeta jer pruža spektar uloga i nastupa između kojih akter može nesmetano birati i isprobavati.

Virtualne svjetove određuju ideje lakšeg života, slobode i bijega, a jednako su izrazili i moji sugovornici. U virtualnom svijetu pokazalo se da je moguće "pobjeći" od identiteta i uloga koje nameće *offline* stvarnost. Mnogi sugovornici tvrde kako u virtualnom svijetu "možeš biti što god želiš" ističući da virtualni svijet pomaže prikriti određene nedostatke akterove pojave ili manira, a koji utječu na interakcije. Jedan od nepromjenjivih aspekata našega sebstva, a koji bitno utječe na to kako nas drugi vide jest tijelo. Prema sugovornicima, ono može sputavati u ostvarenju sebe ili samoprezentacije u društvenim situacijama. Tako osobe radi tjelesnih karakteritika mogu biti stigmatizirane, a njihov položaj u društvu

unaprijed određen. U virtualnom svijetu tijelo (koje će ga reprezentirati) korisnik gradi ispočetka. Ondje su mu omogućena sva sredstva za postizanje idealizacije. Virtualni svijet nudi još jednu vrstu bijega, a to je napuštanje trenutno preuzetog identiteta ili društvene situacije. Takvu radnju nazivamo virtualnom smrću. Navedeno iznenadno napuštanje razgovora ili cjelokupnog identiteta, ukoliko akteru ne odgovara, u virtualnom svijetu dopušteno je bez posljedica, a ponovni početak moguć je nebrojeno puta. Iskustvo interakcija unutar tih svjetova može se smatrati oslobađajućim od strahova, osjećaja srama i osuđivanja koje je moguće prepoznati kao društvene pritiske ili očekivanja. Kako su osjećaji ponosa i srama povezani s društvenom kontrolom, može se zaključiti kako pojedini sudionici virtualnog svijeta tragaju za odmakom od nje. Virtualni svijet smatra se bijegom jer daje slobodu u izražavanje mišljenja, isprobavanju identiteta i aktivnosti koje u “stvarnosti” nisu moguće ili za koje bi akteri inače snosili posljedice te pruža osjećaj kontrole nad vlastitom društvenom pozicijom. Naposljetku, rad ističe virtualne svjetove kao prostore za reflektivni proces kroz koji osobe mogu razviti ili preoblikovati sebstvo. To je moguće kroz proces igranja uloga kroz koji osoba može postati svjesna sebe, istražiti druge identitete i izraziti dijelove sebstva koje prije nije mogla. Sugovornici su istaknuli pojam “istinskog sebe” objašnjavajući da se u virtualnom prostoru osjećaju slobodnima izraziti identitete s kojima se poistovjećuju. Ipak, dio sugovornika navodi kako je stvarno sebstvo upravo suprotno, sebstvo koje izražavaju u *offline* svijetu i shvaćaju, katkada i naglašavaju granicu između virtualnog života naspram *offline* svijeta kojega vide kao stvarnog.

Istraživanje su oblikovala dva istraživačka pitanja: Kakvo je iskustvo sebstva u virtualnom svijetu IMVU te kako navedeni virtualni svijet utječe na sebstvo osobe? Vodeći se simboličkim interakcionizmom, a koristeći teorije Georgea Herberta Meada i Ervinga Goffmana posljednja tri poglavlja zajedno nastoje odgovoriti na navedena pitanja. Sam početak pridruživanja aplikaciji koja nam daje pristup virtualnom svijetu zahtjeva izgradnju virtualne persone što podrazumijeva interpretativni proces. U virtualni svijet ulazimo s naučenim obrascima *offline* svijeta i oni djelomično oblikuju iskustvo sudionika virtualnoga svijeta. Virtualni svijet pruža različita sredstva za upravljanje dojmovima, pa ste stoga može reći kako je idealizacija jednostavnija u virtualnom prostoru. S idealizacijom se povezuje i anonimnost, uz pomoć koje je moguće prikriti neželjene aspekte *offline* sebstva. Sudionici virtualnog svijeta koriste korisničko ime, karticu profila, avatare te svoje ponašanje kako bi se predstavili drugima, pri čemu je stavljen poseban naglasak na avatare koji su ključan dio za

sudjelovanje u interakcijama s ostalim sudionicima. Ne samo da virtualni svijet može olakšati idealizaciju već daje prostor za istraživanje i isprobavanje različitih uloga, a višestrukost sebstva izraženija nego igdje drugdje. Sljedeće istraživačko pitanje glasilo je: Kakav je utjecaj ovog virtualnog svijeta na sebstva sugovornika? Izgradnja virtualne persone utječe na osobu time što potiče reflektivni proces u akteru. Na taj način aplikacija djeluje kao zrcalo jer omogućava sudionicima da se vide iz drugog lica, generaliziranog ili poopćenog drugog. Eksperimentirajući s različitim odrednicama ličnosti i ulogama unutar virtualnoga svijeta osoba može biti potaknuti preispitati svoje identitete. Tako mnogi sugovornici povezuju virtualni prostor s bijegom, odnosno virtualni svijet vide kao utočište u kojem mogu izraziti svoje "istinsko" sebstvo. Unatoč mišljenjima nekih teoretičara da virtualni svjetovi rezultiraju alijenacijom od drugih i samih sebe, sugovornici jasno odvajaju *offline* svijet kao stvarni naspram virtualnog. Dok jedni IMVU koriste za zabavu jasno razgraničavajući stvarno od nestvarnog, drugi ga koriste kao sredstvo za poboljšavanje kvalitete života: sklapaju prijateljstva, romantične veze, razvijaju društvene vještine, istražuju različite aspekte ličnosti i slično. To je mjesto na koje sudionici mogu pobjeći od društvenih restrikcija, nametnutih društvenih standarda ili obrazaca ponašanja, te naslijeđenih karakteristika koje određuju njihovu poziciju u društvu.

Ideja ovoga rada bila je prikazati kako sugovornici shvaćaju virtualne svjetove ne zauzimajući romantičarsku perspektivu. Virtualni svjetovi znače slobodu utoliko što pružaju platformu za slobodno izražavanje različitih aspekata sebstva, od istraživanja rodničkih, seksualnih identiteta ili eksperimentiranja s osobnošću, do izražavanja ekstremnih stavova poput rasizma, seksizma i povezivanja s radikalnim istomišljenicima. Kako će se tumačiti ideja slobode i bijega te pitanje je li virtualni svijet svojevrsno utočište ostavljam čitateljima ovoga rada. Ono što smatram od ključne važnosti jest istaknuti kompleksnost virtualnog svijeta, te društvenih aspekata vrijednih budućih istraživanja, a za koje nažalost nije bilo dovoljno prostora u ovome rade. Teme seksualnosti, kulture fetišizma, supkulture, odnosa moći, tema igranja uloga, teme rodničkih identiteta, diskriminacije, vizualne reprezentacije i identiteta te povezivanja *offline* i *online* stvarnosti su samo neke od onih koje su se otvarale prilikom istraživanja. Na posljetku, bitno je naglasiti da u pristupanju istraživanju virtualnoga prostora zasigurno treba paziti na jedno: ne zauzimati radikalne stavove apokaliptičara, utalitarista ili utopista već razumjeti da tehnologija ima dvije strane – s jedne strane pruža

razvoj i poboljšava kvalitetu života, a s druge strane ga osiromašuje (Jones, 1997.) i s tom mišlju krenuti u svako istraživanje virtualnih svjetova.

12. Prilozi

Slikovni prilog 1. Kreiranje avatara

Slikovni prilog 2. Intervju unutar *chat* prostorije

Slikovni prilog 3. Kartica profila

Slikovni prilog 4. Vizualni prikaz odnosa Goffmanovih i virtualnih zona

13. Literatura

- Afrić, Vjekoslav (1988.). „Simbolički interakcionizam“, *Revija za sociologiju* 19 (1-2): 1-13
- Blaikie, Norman (2000.). *Designing Social Research: The Logic of Anticipation*, Cambridge: Polity Press.
- Blumer, Herbert (1969.). *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Boellstroff, Tom (2008.). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, New Jersey: Princeton University Press
- Chalari, Athanasia (2017.) „The Sociology of the Individual: Relating Self and Society”, London: Sage
- Ducheneaut, Nicolas (2010.). „Massively Multiplayer Online Games as Living Laboratories: Opportunities and Pitfalls“, u: Williams Sims Bainsbridge (ur.). *Online Worlds: Convergence of the Real and Virtual*, London: Springer, (135-147)
- Evans, Simon (2015.) „Virtual Selves in Virtual Worlds: Towards Development of a Social Psychological Understanding of the Self in Contemporary Society”, Doktorski rad: London, The London School of Economics and Political Science, the Department of Social Psychology
- Giddens, Anthony (1991.) *Modernity and Self-Identity, Self and Society in the Late Modern Age*, Cambridge: Polity Press.
- Goffman, Erving (1956.) *The Presentation of Self in Everyday Life*, Edinburgh, University of Edinburgh, Social Sciences Research Centre
- Goffman, Erving, Lemert, Charles i Branaman Ann (1997) „The Goffman Reader”, Malden, MA: Blackwell.
- Goffman, Erving (2009.). „Stigma“, Novi Sad, Mediterran Publishing.
- Hine, Christine (2000.). *Virtual Ethnography*, London: Sage Publications Ltd
- Huh, Searle i Williams, Dimitri (2010.). „Dude Looks like a Lady: Gender Swapping in an Online Game“, u: Williams Sims Bainsbridge (ur.). *Online Worlds: Convergence of the Real and Virtual*, London: Springer, (161-175)

- Joinson, Adam N. i Vasalou, Asimina (2009.). „Me, myself and I: The role of interactional context on self-presentation through avatars” *Computers in Human Behavior* .25: 510-520
- Jones, Steven G. (1997.). *Virtual Culture, Identity and Communication in Cybersociety*, London: Sage Publications
- Kafari, Yasmin B., Fields, Deborah A. i Cook, Melissa (2010.). *Your Second Selves: Avatar Designs and Identity Play in Teen Virtual World* „Games and Culture“ 5 (1) 23-42
- Mead, George Herbert (2003.). *Um, osoba i društvo sa stajališta socijalnog bihevorista*, Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.
- Nardi, Bonnie A. (2010.). *My Life as a Night Elf Priest An Anthropological Account of World of Warcraft*, Michigan: University of Michigan Press i University of Michigan Library
- Protrka, Marina (2006.). „Tijelo-habitus-hexis Pierre Bourdieu i mogućnost intervencije u strukturu polja” *Filozofska istraživanja*. 104 (26): 941-951).
- Straubhaar, Joseph (1998.), „Ethnomethodology and the Study of Online Communities: Exploring the Cyber Streets“ *Information Research* 4 (1) 1-17
- Šimić, Antun Branko (1999.). „Tijelo i mi. Izbor iz djela” Vinkovci: Riječ
- Taylor, T. L. (1999.). „Life in Virtual Worlds: plural Existence, Multimodalities, and Other Online Research Challenges“ *American Behavioral Scientist*. 43 (3) 436-449
- Taylor, T. L. (1999.). „Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds“, u: Ralf Schroeder (ur.). *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environment*. London: Springer 40-63
- Turkle, Sherry (1995.). „Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet” New York: Touchstone
- Turkle Sherry (2005.). „The Second Self: Computers and the Human Spirit”, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press

14. Elektronički izvori

- Cassel, David (2018). "A Look Back in Time: The Forgotten Fame of LambdaMOO"
<https://thenewstack.io/a-look-back-in-time-the-forgotten-fame-of-lambdamoo/> (6.3.2021.).

Evans, Simon (2011.). „The Self and Second Life: A Case Study Exploring the Emergence of Virtual Selves”

https://www.researchgate.net/publication/225978873_The_Self_and_Second_Life_A_Case_Study_Exploring_the_Emergence_of_Virtual_Selves (7.6.2021)

Evangelista, Benny (2018.) "The future world of 'Ready Player One' has already begun"
<https://www.sfchronicle.com/business/article/The-future-world-of-Ready-Player-One-has-12789224.php> (22.7.2021.).

Kelly, Kevin i Howard Rheingold (1993.) "The Dragon Ate My Homework"
<https://www.wired.com/1993/03/muds-2/> (6.3. 2021.).

Morningstar, Chip i Farmer, Randall F. (1990) "The Lessons of Lucasfilm's Habitat"
https://web.stanford.edu/class/history34q/readings/Virtual_Worlds/LucasfilmHabitat.html (6. 3. 2021.).

S. a. (2014). "IMVU information, frequently asked questions",
<https://web.archive.org/web/20141023011239/http://www.imvu.com/about/faq.php> (16. 1. 2021.).

S.a. "Meridian 59" <https://meridian59.com/> (6.3. 2021.).

S.a. <https://aboutmyronkrueger.weebly.com/videoplace.html> (6. 3. 2021.).