

Univerza v Ljubljani

Pedagoška fakulteta

Oddelek za socialno pedagogiko

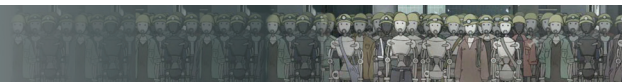
Magistrsko delo

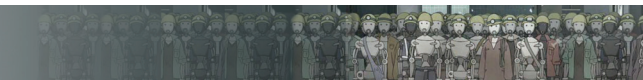
***Odklonkost v virtualnih skupnostih***

Mentor:  
prof. dr. Bojan Dekleva

Kandidat:  
David Modic, univ. dipl. soc. ped

Ljubljana, avgust 2006.





## 1.0 Povzetek

*Odklonskost v virtualnih skupnostih* teoretično in praktično opisuje Medmrežje in člane specifične virtualne skupine. Prvi del naloge se najprej osredotoča na zgodovino Medmrežja in njegovo epistemologijo z opisom specifičnih storitev, ki omogočajo interakcijo. Od storitev se naloga preusmeri k socialnim aspektom virtualne skupnosti in definira njene smernice, norme ter sankcioniranje v virtualnem svetu. Ti temelji omogočijo vivisekcijo interakcije specifičnih članov in vzpostavljanja identitete posameznika ter procesa njegovega socialnega razvoja v virtualni skupnosti.

Empirični del naloge opisuje spletno raziskavo, narejeno med člani spletnega foruma Motosvet. Raziskava je razdeljena v šest delov, ki obsegajo demografske značilnosti, značilnosti uporabe Medmrežja, nivo viktimizacije v virtualnem svetu, nivo samoprijave v virtualnem svetu ter raven obsojanja v virtualnem in »resničnem« svetu. Zadnji del raziskave služi primerjavi med splošno populacijo in populacijo uporabnikov Medmrežja. Obdelava podatkov omogoča vpogled v korelacije med demografskimi značilnostmi, značilnostmi uporabe Medmrežja, viktimizacijo, samoprijavo in moralnim vrednotenjem. Raziskava osvetli tudi vprašanje razlik med splošno populacijo in populacijo uporabnikov spletnih storitev.

## 2.0 Abstract

*Deviance in virtual communities* offers a theoretical and empirical definition of Internet and dynamics of a specific virtual community. The first part of the text is focused on the history of the Internet itself and some of the interactive services it provides. This foundation is then developed into an analysis of social aspects of virtual communities and their members. Virtual norms and sanctions are explained in combination with specific roles enacted by the members of a virtual community. The question of defining and developing an online identity and social development of a specific member is answered in the last chapter of the theoretical part of the thesis.

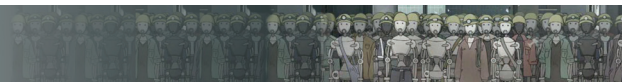
The empirical part focuses on an online research made with the participation of a chosen virtual community (the second largest Internet forum in Slovenia). The questionnaire is divided into six parts: demographics, Internet use, victimisation in virtual communities, self-report in virtual communities and the level of moral judgment of actions both in virtual and real-life communities. A correlation between these parts is shown and explained.

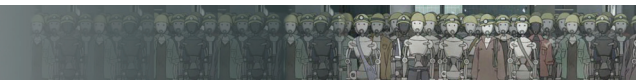
## 3.0 Ključne besede

Virtualna skupnost, odklonskost, viktimizacija, samoprijava, moralno vrednotenje, identiteta, norme, sankcije.

## 4.0 Keywords

Virtual communities, deviance, victimisation, self-report, moral evaluation, identity, norms, sanctions.



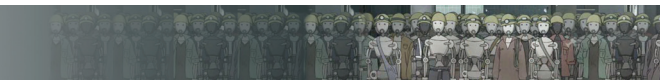


<b>ODKLONSKOST V VIRTUALNIH SKUPNOSTIH .....</b>	<b>1</b>
1.0 POVZETEK .....	3
2.0 ABSTRACT .....	3
3.0 KLJUČNE BESEDE .....	3
4.0 KEYWORDS .....	3
5.0 ZAHVALE .....	8
6.0 UVOD .....	8
7.0 VIRTUALNA SKUPNOST .....	9
7.1 Osnovni pojmi .....	9
7.1.1 Virtualno in konkretno .....	9
7.1.2 Medmrežje .....	9
7.2 Topografija .....	15
8.0 RAZISKAVE IN KIBERKULTURA .....	15
8.1 Rojstvo – mamica je navdušena, očka misli, da je otrok poštarjev .....	16
8.2 Puberteta – oče hoče, da bi se mali naučil igrati tenis, mama hoče, da se ji zaupa .....	16
8.3 Zrelost – oče odkrije, da ima njegova princeska tudi napake, mama hoče, da bi bil sin bolj priden .....	23
8.3.1 Raziskave, povezane s socialnimi, kulturološkimi in ekonomskimi interakcijami v virtualnem svetu ...	23
8.3.2 Raziskave, usmerjene na način prenosa informacij o interakcijah .....	24
8.3.3 Raziskave, povezane s sociološkimi, kulturološkimi, političnimi in ekonomskimi faktorji, ki omogočajo ali preprečujejo ljudem dostop do interakcij (torej, kako ljudje dostopajo do virtualnega sveta in kaj na to vpliva) .....	25
8.3.4 Raziskave, usmerjene naravnost na lastnosti uporabniškega vmesnika med uporabnikom in omrežjem (torej, na kak način nam vmesnik kroji način komunikacije in obarva naša mnenja) .....	25
8.4 In kam sedaj? .....	26
9.0 SPECIFIČNE OBLIKE INTERAKCIJE .....	27
9.1 Elektronska pošta .....	28
9.2 Poštni sezname .....	29
9.3 Usenet .....	31
9.3.1 Uporabnost useneta za socialne pedagoge .....	34
9.4 IRC / ICQ / MSN Messenger .....	37
9.5 MUSH / MUD .....	40
9.6 Svetovni splet in spletne aplikacije (RFC / MUSIC & PHOTO Sharing / NEWS sites – Slashdot) .....	42
9.7 Forumi .....	44
9.7.1 Kako forumi delujejo? .....	45
9.7.2 Vivisekcija forumskega sporočila .....	45
9.7.3 Lažji dostop .....	46
9.7.4 Grafično obarvanje sporočil .....	46
9.7.5 Moderiranje sporočil .....	46
9.7.6 Večja preglednost .....	46
9.7.7 Specifičnost .....	47
9.7.8 Pregled nad celotno zgodovino sporočil .....	47
9.7.9 Možnost iskanja po sporočilih in uporabnikih .....	47
9.7.10 Tipi podatkov .....	48
9.7.11 Prvo sporočilo .....	48
10.0 SMERNICE VIRTUALNEGA SOCIALNEGA PROSTORA .....	49
10.1 Virtualni prostor kot totalna institucija .....	49
10.1.1 Nomenklatura in multidisciplinarnost .....	49
10.1.2 Totalne institucije .....	50
10.1.3 Vloge .....	50
10.1.4 Primarna in sekundarna prilagoditev .....	52
10.1.3.5 Socialno-ekonomska situacija .....	52
10.1.3.6 Skepsa .....	53
10.2 Od splošnega k posebnemu .....	53
10.3 Identiteta .....	53
10.3.1 Skrita identiteta, ki ni več skrita .....	57
10.3.2 Anatomija forumskih sporočil .....	58
10.3.3 Prezare in manipulacije .....	67
10.4 Strukture moči .....	73
10.5 Norme .....	74
10.5.1 Prilagajanje norm v virtualnem prostoru .....	75
10.5.2 Sankcije .....	75

10.6	Viktimizacija .....	76
11.0	PRAKSA .....	77
11.1	Izbor virtualne skupine.....	77
11.2	Rojstvo nekega foruma.....	77
11.2.1	Sankcije in nadzor na Motosvetu .....	77
11.3	Rojstvo nekega člana .....	79
11.3.1	Ždenje .....	79
11.3.2	Prva objava.....	79
11.3.3	Povezovanje z ostalimi.....	80
11.3.4	Prevzemanje nove vloge.....	81
11.3.5	Črpanje iz skupnih izkušenj .....	81
11.3.6	Dodajanje .....	82
11.3.7	Naveličanost.....	83
12.0	EMPIRIČNI DEL.....	85
12.1	Namen raziskave .....	85
12.2	Hipoteze .....	85
12.2.1	Skupina splošnih hipotez o uporabi interneta .....	85
12.2.2	Skupina hipotez, ki se nanašajo na virtualni svet .....	85
12.2.3	Skupina hipotez, ki se nanašajo na odnos med virtualnim in resničnim svetom .....	85
12.3	Priprava vzorca .....	86
12.4	Vprašalnik.....	87
12.5	Odziv.....	87
12.6	Postopek obdelave podatkov.....	88
12.7	Priprava podatkov.....	88
13.0	OPIS INŠTRUMENTARIJA.....	88
13.1	Socialnodemografske značilnosti .....	88
13.2	Značilnosti uporabe internetnih storitev.....	89
13.3	Viktimizacija preko Medmrežja.....	90
13.4	Samoprijava odklonskih ravnanj.....	91
13.5	Moralno vrednotenje odklonskosti na internetu.....	92
13.6	Moralno vrednotenje odklonskosti v resničnem svetu.....	93
13.7	Opis spremenljivk.....	94
14.0	PREVERJANJE ZANESLJIVOSTI INŠTRUMENTARIJA.....	94
15.0	OPISNA INTERPRETACIJA POSAMEZNIH DELOV.....	96
15.1	Socialnodemografske značilnosti .....	96
15.1.1	Starost .....	97
15.1.2	Spol .....	97
15.1.3	Stan .....	98
15.1.4	Izobrazba .....	100
15.2	Značilnosti uporabe internetnih storitev.....	101
15.2.1	Storitve.....	101
15.2.2	Kako pogosto obiščete spletne forume.....	103
15.2.3	Koliko časa že redno (vsak dan) uporabljate Internet?.....	102
15.2.4	Koliko ur na dan uporabljate Internet?.....	102
15.3	Viktimizacija .....	104
15.4	Samoprijava .....	105
15.5	Moralno vrednotenje – virtualen svet .....	107
15.6	Moralno vrednotenje – resničen svet .....	109
16.0	PREVERJANJE HIPOTEZ.....	110
16.1	Skupina splošnih hipotez o uporabi Medmrežja.....	110
16.1.2	H1: Sociodemografske značilnosti uporabnikov so povezane s splošnimi značilnostmi njihove uporabe Medmrežja.....	110
16.2	Skupina hipotez, ki se nanaša na virtualni svet.....	112
16.2.1	H2: Sociodemografske značilnosti uporabnikov so povezane s pogostostjo njihove viktimiziranosti.....	112
16.2.2	H3: Sociodemografske značilnosti uporabnikov so povezane s pogostostjo njihovega izvajanja odklonskih ravnanj .....	114
16.2.3	H4: Sociodemografske značilnosti uporabnikov so povezane z jakostjo njihovega obsojanja specifičnih dejanj.....	116
16.2.4	H5: Pogostost viktimiziranosti je povezana s pogostostjo odklonskih ravnanj.....	118
16.2.5	H6: Pogostost viktimiziranosti je obratno sorazmerna z jakostjo obsojanja specifičnih dejanj.....	120
16.2.6	H7: Pogostost izvajanja odklonskih ravnanj je obratno sorazmerna z jakostjo obsojanja specifičnih dejanj.....	120
16.3	Skupina hipotez, ki se nanašajo na odnos med virtualnim in resničnim svetom .....	121
16.3.1	H8a: Raven obsojanja dejanj bo nižja, ko bomo podatke o tem zbirali po elektronski poti od ljudi, ki so (predvidoma) na Medmrežju bolj aktivni (aktivni člani Motosveta), kot takrat, ko bomo podatke zbirali po .....	



klasični poti (anketa – papir in svinčnik) od ljudi, za katere nimamo podatkov, da bi bili posebno virtualno aktivni (splošna populacija) .....	122
16.3.2 H8b: Raven obsojanja dejanj bo nižja, ko bomo podatke o tem zbirali po elektronski poti od ljudi, ki so (predvidoma) na Medmrežju bolj aktivni (aktivni člani Motosveta), kot takrat, ko bomo podatke zbirali po klasični poti (anketa – papir in svinčnik) od ljudi, za katere nimamo podatkov, da bi bili posebno virtualno aktivni (splošna populacija) .....	126
17.0 ZAKLJUČEK .....	131
18.0 LITERATURA .....	137



## 5.0 Zahvale

Tole delo se je kar dolgo pacalo. Službe in selitve, seminarji, konference, hobiji. Vedno je bilo še nekaj prej, kar je bilo nujno in neodložljivo. Brez pomoči mi ne bi uspelo. Bojan Dekleva je izjemen mentor in strokovnjak, ki mi je bil vedno pripravljen priskočiti na pomoč z nasvetom. Kim Komljanec je z mano izgubljala živce, me prenašala, ko sem jamral, in ustanovila Društvo slovničnih popravkov Slovenije, ki je tole delo porabilo za demonstracijo popolne transformacije. Kristijan Sečan je s svojim znanjem in nasveti v veliki meri pripomogel k izdelavi vprašalnika, Toni Anžlovar pa me je usmeril v pravo smer in mi nesebično odstopil košček Medmrežja. Tristan Rigler me je dobrodušno toleriral, ko sem mu postavil celo vrsto naivnih vprašanj o statistiki in mi nanje odgovoril tako, da sem ga razumel. Zahvale gredo tudi spletnemu forumu Motosvet in njegovim članom s Petrom Balohom, administratorjem, na čelu. Brez njih ne bi bilo raziskave. Občasno ima vsak človek občutek, da je na svetu sam in osamljen. Dokler bom blagoslovljen s tako toplimi ljudmi okoli sebe, bom vedel, da je to samo občutek.

## 6.0 Uvod

Virtualne skupnosti so ljudem zelo zanimive, kaj ne bi bile, saj so nekaj novega, skrivnostnega. Vsi smo že kdaj slišali za Medmrežje, ampak, zakaj nam nihče ne odgovori, kaj za vruga Medmrežje sploh je. Je to skupina računalnikov, ki se med seboj pogovarjajo prek žice? Je Medmrežje elektronska pošta ali brkljalnik? Ali rabimo dereze, ko rečemo, da *gremo na Internet*? Zakaj mladina uporablja vedno več angleških izrazov in kam naj se *konektam*, da bom lahko *čétal*? Odgovor na ta vprašanja se skriva v tem delu.

Ta pot odkrivanja se mora nekje začeti in rojstvo Medmrežja je kar dober mejnik. Nekateri stvari v življenju postanejo še žlahtnejše takrat, ko razumemo, kaj tiči za njimi in izvalitev Medmrežja postane žlahtnejša, ko spoznamo ljudi, ki so ga valili – hipije in čudake, socialno neprilagojene in higiensko slabo podprte briljantne posameznike.

Če že opazujemo nastanek nekega novega diskurza, je dobro razumeti vsaj del tistega, kar ga sestavlja. Če že vem, da delam palačinko, bom pa še žongliral z jajci in iz moke izgnal molje. Opisovanje sestavin Medmrežja bo kraljevalo v delu teksta, kjer govorim o elektronski pošti, usenetu, forumih in drugih koščkih tehničnega mozaika.

Naj mi cenjeni bralec oprostí, ker bom (vsaj v uvodu) še kar naprej opletal s tole palačinko po koprivah. Moje znanje o palačinkah in njenih sestavinah strmo narašča. Kaj pa prezentacija? Kako mi bo ta jed predstavljena? Bom na krožničku dobil bršljan? Marmelado? Bom sploh dobil krožnik? Kako naj se obnašam v restavraciji? Ali imam s palačinko, ki jo jem, *odnos*? Medmrežne vloge in samoprezentacija je tema naslednjega dela tega norega Medmrežnega tobogana.

Dobro. Nekaj vem o Medmrežju, nekaj o njegovih sestavinah in tudi o skupnosti se mi že malo sanja. Ampak tale palačinka ... Kakšen okus bo imela? Kako vedeti s čim je polnjena? Nadev je, tako kot bistvo tega uvoda, očem prikrit, vendar tisti, ki so alergični na marmelado, s tem odgovorom ne bodo zadovoljni. S tem, kakšna je identiteta palačink in uporabnikov Medmrežja se ukvarjam v naslednjem poglavju tega teksta.





Ker vemo, da palačinka s kislim zeljem ni ravno na listi desetih najbolj priljubljenih svetovnih specialitet, se naenkrat zavemo, da očitno obstajajo neka nepisana in pisana pravila o tem, kaj nam mora palačinka nuditi. Kadar ta okus izostane se počutimo čudno prazni in nejevoljni. Tako slabe volje smo, da bi kar nekoga kaznovali. V naslednjem delu magisterija se osredotočam na norme in sankcije na Medmrežju in v spletnih forumih specifično.

Tako opremljeni s celostnim pogledom v polje palačinkarstva imamo samo še en izhod – vivisekcija palačinke. Kako nastane, kaj se zgodi, ko odpotuje iz posode v ponev in iz ponve v krožnik, njeno rojstvo in smrt. Na koncu teoretičnega dela opišem običajen staž nekega forumskega člana, njegov razvoj in počasen propad.

Toliko o teoriji, celotno piramido palačink pa moramo tudi pojesti. Praktični del tega teksta bo vseboval raziskavo, narejeno med palačinkami, člani in članicami spletnega foruma Motosvet, ki bo pokazala, kolikokrat se jim dogajajo neprijetne stvari in kolikokrat jih oni delajo svojim sotrpinom. Obenem pa nas zanima tudi, ali te neprijetne stvari obsojajo in v kaki meri. Ker se zavedam, da Medmrežje ni edino polje človeškega delovanja, pa me zanima tudi, v kaki meri se te moralne sodbe kažejo v ne-virtualnem svetu.

## 7.0 Virtualna skupnost

### 7.1 Osnovni pojmi

#### 7.1.1 Virtualno in konkretno

Pred opisovanjem Medmrežja moramo opredeliti na kakšen način bomo z izrazi ločili virtualni in konkretni svet. Angleško govoreči narodi uporabljajo izraz *resnično življenje*<sup>1</sup>, ko govorijo o ne-virtualnem svetu. Ta izraz je po mojem mnenju sporen, saj opredeli virtualno življenje kot na nek način *neresnično*. Virtualno skupnost že v začetku opredeli kot podmnožico globalne skupnosti. Ta tekst bo pokazal, da gre za skupino, ki je v marsičem posebna, kljub temu, da ima nekatere skupne točke s splošno populacijo (denimo, člani virtualne skupnosti so tudi člani človeške rase). Ko govorimo o splošni populaciji, tudi izraz *konkretni svet* ni primeren, ker bi se ga dalo razumeti kot nanašanje na konkretno skupino posameznikov ne pa kot anti-tezo virtualnosti. Najbolj natančno bi bilo dosledno uporabljati izraza ne-virtualen in virtualen, vendar je to slogovno okorno. Ob odsotnosti boljšega izraza bom večinoma uporabljal izraz *resničen svet*, ko bom govoril o globalni populaciji ali prebivalcih Zemlje, želim pa si, da cenjeni bralec tega ne bi razumel, kot da takrat, ko pišem o virtualnem svetu, pišem o neresničnih dogodkih.

#### 7.1.2 Medmrežje

Internet – ali po slovensko Medmrežje – je konstrukt, je prostor, ki ponuja možnost objave informacij po vsem svetu, je mehanizem, ki omogoča preverjanje in izmenjavo podatkov ne glede na geografsko lokacijo računalnika, priklopljenega nanj. Njegov razvoj lahko opišemo s štirih gledišč (Leiner, 2000):

- ◆ tehnološki vidik,
- ◆ operativni in administracijski vidik,
- ◆ socialni vidik,

---

<sup>1</sup> Real Life (ang.) ali RL.

◆ komercializacijski vidik.

### 7.1.2.1 Tehnološki vidik



S svojim delovanjem je Medmrežje preseglo svoje začetne smernice delovanja in svoj vpliv razširilo na globalno raven. Prvič je Medmrežje opisal J. C. R. Licklider, znanstvenik z MIT<sup>2</sup> (glej sliko<sup>3</sup>) leta 1962, ko je v seriji dopisov kolegom predstavil idejo o omrežju, ki ga je imenoval kar *Galactic Network*<sup>4</sup>. Predvidel je serijo med seboj povezanih računalnikov, preko katerih bi vsakdo lahko hitro prišel do informacij. Licklider je bil v tistem času vodja raziskovalnega oddelka DARPA<sup>5</sup>, kjer je uporabil svoj vpliv na naslednike za to, da so tudi oni verjeli v razvoj *Galaktičnega omrežja*. Leta 1964 je Leonard Kleinrock (MIT) zakoličil osnovna tehnološka pravila komunikacije prek mrež in leta 1965 je takratni vodja raziskav projekta DARPA, Lawrence G. Roberts, skupaj s Thomasom Merillom prek modema povezal računalnik na MIT (Massachussets) in računalnik v Palu Altu (Kalifornija). Eksperiment je pokazal, da je povezava in izmenjava podatkov na velike razdalje možna, vendar ni smiselna preko telefonskega omrežja, saj to ne bi zdržalo velikih obremenitev. Leta 1967 je Roberts v imenu organizacije DARPA javnosti predstavil koncept ARPANET – omrežje, ki je v končni fazi pomenilo osnovo za Medmrežje. Ker je Kleinrock zakoličil osnovne parametre paketnega<sup>6</sup> omrežja, je njegov Center za omrežne meritve na univerzi UCLA doletela čast, da je bil tam septembra 1969 postavljen prvi zunanji v ARPANET povezan računalnik. Doug Engelbart, ki je v tistem času razvijal NLS<sup>7</sup> na Univerzi v Stanfordu, je zavoľjo svojega dela (ki je poleg osnutkov hiperteksta<sup>8</sup> vključevalo tudi prve zametke preslikav imena računalnika v njegov številčni naslov preko stalnih tabel) dobil možnost, da kot drugi priključi univerzitetni računalnik v omrežje. V naslednjih mesecih so v ARPANET priključili še računalnike Univerze v Santa Barbari in Univerze v Utahu. Tako je bil konec leta 1969 zakoličen ARPANET, ki je takrat štel štiri računalnike in pomeni prve korake k Medmrežju.

Že v tistem času je raziskovalno delo potekalo na dveh nivojih – kako izboljšati omrežje in kako ga uporabiti. Ta dvojni pristop je prisoten še danes. Decembra 1970

<sup>2</sup> MIT – Massachusetts Institute of Technology (ang.) – Tehnološki institut Univerze v Massachusettsu.

<sup>3</sup> Vir: <http://www.pbs.org/opb/nerds2.0.1/cast/page4.html>

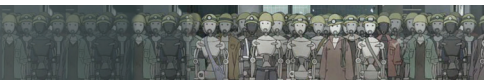
<sup>4</sup> Galactic Network (ang.) – Galaktično omrežje.

<sup>5</sup> DARPA – Defense Advanced Research Project (ang.) – Napredni raziskovalni obrambni projekt.

<sup>6</sup> Paketni prenos je najlažje razumeti, če si predstavljamo komunikacijo prek mreže kot tekoči trak, na katerem potujejo paketi. Vsak paket vsebuje del informacije – kot če bi npr. hoteli po pošti dobiti kolo, ki pa je preveliko, da bi ga poslali v enem kosu. En paket bi tako vseboval obe gumi, drugi ogrodje in tako naprej. Naslovnik pa bi iz vseh paketov sestavil kolo. Ker je naslovnikov več, je na vsakem paketu napisan še naslov pošiljatelja in prejemnika. Če se izkaže, da prejemnika ni več, potem paket pride nazaj k pošiljatelju.

<sup>7</sup> Neke vrste operacijski sistem. Engelbart ga imenuje online system – torej *vedno priklopljeni sistem*. Sistem poleg koncepta hiperteksta vključuje še zametke prvih urejevalnikov besedil in morda najbolj revolucionarno novost – uporabo računalniške miške. Glej: <http://sloan.stanford.edu/mousesite/1968Demo.html>

<sup>8</sup> Glej poglavje o svetovnem spletu (9.6). Hipertekst je jezik, v katerem so bile v osnovi napisane spletne strani. Od tod tudi kratici HTTP – hypertext transfer protocol (ang.) – protokol prenosa hiperteksta in HTML – hypertext markup language (ang.) – hipertekstni jezik z zaznamki.



je Network Working Group dokončala Network Control Protocol (NCP)<sup>9</sup>. Ta je omogočil razvoj aplikacij, ki so si izmenjavale informacije preko omrežja. Oktobra 1972 so ARPANET prvič predstavili javnosti skupaj s prvo spletno aplikacijo – programom, ki je omogočal sprejem in pošiljanje elektronske pošte.

ARPANET je prerasel v Internet, ki je bil zamišljen kot vezni člen med lokalnimi omrežji (od tod tudi izhaja izraz INTER-NETwork), ki bi lahko funkcionirala preko satelitskih, radijskih ali drugih povezav. Ko govorimo o Medmrežju v tej fazi, ne govorimo o neki uniformni strukturi, temveč o kolažu med seboj povezanih računalniških omrežij, ki so lahko med seboj povsem različna (če ne moremo povleči kabla med računalniki, uporabimo radijske postaje, če so motnje prevelike, uporabimo zaščitni kabel itd.). Govorimo torej o t. i. omrežju z odprto arhitekturo<sup>10</sup>, ki ga je prvič predstavil Robert Kahn (glej sliko<sup>11</sup>) leta 1972, ko je pisal program, ki bi omogočil mrežno povezovanje preko radijskih valov (programu je bilo ime Internetting). Pri svojem delu je moral razviti nov mrežni protokol, ker NCP ni predvideval, da bi se informacije na poti lahko popačile ali izgubile. Nastal je veliki mejnik mrežne komunikacije, ki je bil na koncu poimenovan TCP/IP<sup>12</sup>.



TCP/IP se uporablja še danes na Medmrežju in v praktično vseh lokalnih mrežah. Prvič so ga uporabili simultano na celotnem Medmrežju 1. januarja 1983. Sedaj je TCP/IP razdeljen na dva dela, glede na namembnost. IP ponuja preprosto prenašanje paketov enega tipa, TCP pa ponuja preverjanje pretoka, obnavljanje izgubljenih paketov, pošiljanje različnih tipov paketov in tako naprej. Izkazalo se je, da potrebujemo oba dela, saj v določenih primerih nočemo avtomatičnega obnavljanja paketov, temveč si želimo, da bi to storil nek program lokalno (recimo pri prenosu zvoka preko Medmrežja)<sup>13</sup> – v ta namen uporabimo IP protokol.

Osnovna usmeritev Medmrežja je bila vedno souporaba sredstev, kar pomeni, da lahko kateri koli uporabnik katere koli mreže dostopa do podatkov v kateri koli drugi mreži. Kljub temu, da sta bila prenos podatkov in prijavljanje na daljavo zelo pomembna za raziskovalno delo, je še večji žig na uporabnikih pustila elektronska pošta, saj je ponudila nove načine komunikacije in sodelovanja na daljavo. V otroških letih Medmrežja so razvijali tudi druge aplikacije (npr. telefonija preko mreže ter skupen dostop do datotek) in dejstvo, da Medmrežje ni bilo in še vedno ni namenjeno eni sami storitvi, ampak omogoča razvoj novih načinov komunikacije (kot je bil denimo kasneje svetovni splet<sup>14</sup>), kaže na širokost osnutka in izpostavlja kvalitete protokolov TCP/IP, ki to omogočata.

<sup>9</sup> NCP ali Network control protocol (ang.) – mrežni protokol nadzora

<sup>10</sup> Ang. - Open-architecture networking.

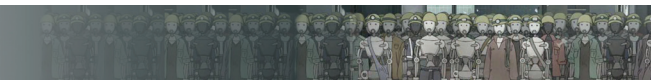
<sup>11</sup> Eden prvih strokovnjakov za omrežja. Vir:

<http://www.pbs.org/opb/nerds2.0.1/cast/page4.html> .

<sup>12</sup> Transmission Control Protocol / Internet Protocol (ang.) – protokol nadzora prenosa / Medmrežni protokol. Gre torej za dva protokola, ki na različnih nivojih služita povezovanju računalnikov med seboj. Kljub temu, da gre v resnici za dva protokola, je izraz TCP/IP tako postal sinonim za komunikacijo preko Medmrežja in se nanj nanašamo v ednini.

<sup>13</sup> Če še malo raztegnemo analogijo s paketi in kolesom – včasih imamo možnost doma izdelati npr. neko matico ali vijak in nam to bolj ustreza, kot pa da bi čakali, da nam od nekod še enkrat pošljejo kolo.

<sup>14</sup> Ang. – World Wide Web. Ko odprete brskalniki (npr. Internet Explorer), z njim brskate po svetovnem spletu. Svetovni splet in Medmrežje nista sopomenki.



V osemdesetih letih je razmah osebnih računalnikov in mrežne tehnologije pomenil tudi relativno večje število računalnikov, priklopljenih na Medmrežje. Ker jih je bilo vedno več, so administratorji računalnikom pripisali imena, da si ne bi bilo treba zapomniti numeričnega naslova računalnika<sup>15</sup>. V začetku je bilo teh imen in naslovov malo, zato so uporabljali enotno tabelo, kjer so bili zabeleženi vsi računalniki v Medmrežju. Ko je bilo računalnikov vedno več, so pričeli uporabljati Domenski imenovalni sistem<sup>16</sup>, ki omogoča hierarhično ureditev imen<sup>17</sup>.

V zgodnjih časih Medmrežja so na univerzitetnih računalnikih večinoma zaganjali BSD Unix<sup>18</sup>, ki je kot del sistema vključeval tudi podporo za TCP/IP. Zagotovo je to eden od razlogov, da je Medmrežje postalo bolj splošno uporabljano.

V času, ko je DARPA skupaj z Ministrstvom za obrambo ZDA uveljavljala ARPANET in ga ponudila kot storitev svojim zunanjim sodelavcem, je ostali svet razvijal druga omrežja. V poplavi omrežij, ki so nastala<sup>19</sup>, sta izstopali dve – BITNET in USENET. Njuna posebnost je bila, da nista bili postavljeni s točno določenim namenom (ARPANET je bil denimo namenjen izključno raziskovalni dejavnosti ameriškega obrambnega ministrstva). Ker so bila ostala omrežja narejena, da bi opravljala specifične naloge, v večini primerov niso bila združljiva med seboj. Celotna situacija je bila še bolj otežena z dejstvom, da so mnogi proizvajalci v privatnem sektorju ponujali tudi drugačno strojno in programsko opremo<sup>20</sup>. Šele leta 1984 je angleški JANET izjavil, da ponujajo Medmrežne storitve celotni akademski skupnosti. Leto kasneje je ameriški NSFNET storil isto. V istem letu so se odločili, da bodo kot osnovni način izmenjave mrežnih paketov uporabili TCP/IP in da bodo sprejeli že obstoječo Medmrežno strukturo, ki jo je predpisoval ARPANET.

Državne službe ZDA so pristale na to, da krijejo stroške skupne infrastrukture (npr. čezoceanskih vodov), vendar samo v akademske namene, predstavniki omrežij pa so med seboj podpisali pogodbo o nemotenem prenosu podatkov med omrežji. Na drugi strani pa so spodbujali svoje odjemalce (torej v tisti fazi univerze), naj se povežejo tudi s komercialnimi in neakadetskimi uporabniki in jim nudijo Medmrežne storitve.

---

<sup>15</sup> Praktično povedano – če hočete dostopati do npr. Arnesovega spletnega strežnika, lahko kot naslov v brskalniku napišete [www.arnes.si](http://www.arnes.si) ali pa 193.2.1.66 – prvi podatek je ime Arnesovega spletnega strežnika, drugi pa njegov numerični naslov. Pomenita pa natančno isto.

<sup>16</sup> Ang. – Domain Name System ali DNS.

<sup>17</sup> Za ilustracijo: obstaja strežnik, ki ve, kateri strežniki vsebujejo vse računalnike v določeni domeni. Torej če uporabnik išče numerični naslov – ta **mora** biti del paketa – računalnika, ki mu je ime joseph.microsoft.com, potem uporabnikov računalnik najprej prosi primarni DNS strežnik, da mu pove, kateri izmed sekundarnih strežnikov vsebuje podatke o domeni .com. Ko dobi naslov sekundarnega strežnika, se priklopi nanj in povpraša po strežniku, ki vsebuje podatke o domeni microsoft.com. Ko dobi naslov tega, terciarnega strežnika, se priklopi nanj in šele ta mu pove numerični naslov, ki ga išče. Na ta način so posamezni računalniki močno razbremenjeni.

<sup>18</sup> Unix je operacijski sistem, tako kot npr. DOS ali Windows95, torej tista infrastruktura, ki poskrbi, da uporabnik lahko na njej poganja programe, kot npr. Word ali SPSS. Nastal je v petdesetih letih, izumili so ga pri AT&T in ga najprej uporabljali za preklapljanje telefonskih povezav, pozneje pa so ga posvojili še na Berkeleyju. Nastali sta dve verziji – *System V* (podjetje AT&T) in *BSD* (Berkeley Software Distribution). Vse ostalo je zgodovina.

<sup>19</sup> Ministrstvo za energetiko ZDA je razvilo MEFNet, NASA je razvila SPAN itd.

<sup>20</sup> Npr. operacijski sistem XNS, ki ga je razvil Xerox, DECNet, ki ga je razvil DEC, in SNA, ki ga je razvil IBM. V časih pred operacijskim sistemom Windows, je praktično vsaka računalniška hiša razvijala svoje računalnike in operacijske sisteme, ki so znali ždeti na teh računalnikih.



Leta 1988 so tudi hitre in čezoceanske vode odprli vsem uporabnikom in postavili temelje sedanji Hrbtenici Medmrežja<sup>21</sup>. Leta 1995 pa je država (ZDA) nehala financirati Hrbtenico, sestavljeno iz zastarele opreme, ki je prej sestavljala NSFNET, in te finance preusmerila na druge, lokalne ponudnike Medmrežnih storitev. V tem času (do leta 1995) se je Hrbtenica spremenila iz šestih točk, povezanih s 56-kilobitnimi linijami<sup>22</sup> v 21 točk, povezanih z večkratnimi 45-megabitnimi povezavami. Medmrežje je med seboj povezalo več kot 50.000 omrežij po vseh sedmih kontinentih in v vesolju<sup>23</sup>, TCP/IP pa je ostal standard, ki je skoraj popolnoma izpodrinil vse ostale protokole in njihove kombinacije.

### **7.1.2.2 Operativni in administracijski vidik**

Prost dostop do dokumentacije o Medmrežju je bil ključnega pomena za njegovo širitev. Celotno delovanje Medmrežja je bilo opisano v zadostni meri, da je vsakdo lahko v svoje programje dodal lastnosti, ki so omogočale dostop do njega. Ta pristop je v veliki meri povezan s tem, da so Medmrežje v prvi vrsti razvijali na univerzah, kjer obstaja tradicija prepustnosti podatkov. Ker pa je bil običajni proces objavljanja raziskav in njenih rezultatov prepočasen, so na UCLA<sup>24</sup> pričeli s tradicijo t. i. RFC zapiskov<sup>25</sup>. Ti zapiski so bili sprva javno objavljeni in poslani vsem uporabnikom Medmrežja z željo, da bi jih ostali raziskovalci komentirali. Kasneje, ko so razvili protokol pošiljanja datotek<sup>26</sup>, so bili ti zapiski javno dostopni preko Medmrežja. Ta tradicija obstaja še danes, do zapiskov pa lahko dostopamo preko svetovnega spleta<sup>27</sup>. Osnovna ideja RFC zapiskov je bila (in je še danes), da bi prvi RFC zapisek spodbudil rojstvo naslednjega in bi se tako sestavil koherenten odnos znanstvene skupnosti do določenega vprašanja. Plodovi tega odnosa bi pomenili osnovo za implementacijo novih raziskav ali standardov. Največja prednost RFC zapiskov je, da so rdeča nit razvoja Medmrežja in so tako uporabni za razvoj novih računalniških standardov ter za izobraževanje. S širšo uporabo elektronske pošte so RFC zapiski že v sami osnovi postali zapiski, ki imajo avtorje iz različnih poklicev in živijo v različnih državah. Pri razvoju mrežnih orodij se še danes uporabljajo RFC zapiski, ki jih znanstveniki spreminjajo in dopolnjujejo preko za to določenih poštnih seznamov<sup>28</sup>. Po svoje je logično, da mreža, ki je bila zasnovana na filozofiji javne izmenjave informacij, najprej javno objavi informacije o svojem delovanju.

### **7.1.2.3 Socialni vidik**

Na isti način, kot je Medmrežje mešanica različnih tehnologij, je tudi mešanica različnih skupnosti (Cooper, 2002). To dejstvo mu omogoča široko privlačnost za mase, obenem pa vzdušje, ki ga ta enolončnica kultur ustvarja, deluje kot gonilo za iskanje novih načinov povezovanja. Preprosto povedano: način, na katerega se skupnosti povezujejo, je eden od faktorjev, ki so zaslužni za to, da se ljudje na

<sup>21</sup> Ang. – Internet Backbone. Najhitrejši in najbolj prepustni vodi, kjer se odvija velika večina prometa po Medmrežju. Predstavljajte si Medmrežje kot človeški krvni obtok – glavna vena in aorta predstavljata Backbone.

<sup>22</sup> Hitrost povezave, ki jo danes nudijo navadni modemi.

<sup>23</sup> <http://www.wired.com/news/technology/0,70377-0.html>

<sup>24</sup> University of California, Los Angeles (ang.) – Univerza v Kaliforniji, Los Angeles.

<sup>25</sup> RFC ali Request For Comments (ang.) – dobesedno Prošnja za komentarje.

<sup>26</sup> Ang. – FTP ali File Transfer Protocol.

<sup>27</sup> <http://www.ietf.org/rfc.html> .Prvi zapisek je bil narejen 7. aprila 1969, strokovnjaki pa jih bodo verjetno dodajali, dokler bo obstajalo Medmrežje.

<sup>28</sup> Ang. – mailing-list. Ta način komunikacije si najlažje predstavljamo kot neko omreženo skupino, kjer vsak od udeležencev po elektronski pošti dobi komentar vsakega udeleženca na določeno temo. Več o tem v poglavju o Poštnih seznamih (glej 9.2).

Medmrežju počutijo dobro. In ker se počutijo dobro, bi radi ta dobri občutek delili, kar jih sili v izumljanje novih načinov vlaganja v skupnost<sup>29</sup>. Osnovanje tesno povezane skupnosti se vidi že v začetkih ARPANETA, ko so se znanstveniki dobro poznali med seboj. Proti koncu sedemdesetih let je možganski trust, ki si je izmislil Medmrežje, dojel, da skupnost postaja prevelika, da bi si še lahko privoščili odsotnost nadzornega organa. V naslednjih letih so nastajali in razpadli mnogi odbori in nadzorne skupine. V letu 1985 se kot najbolj vidna ohrani IETF<sup>30</sup>, ki z izbruhom novih *omrežencev*<sup>31</sup> pridobi ogromno članstva. Ker postane preglomazna, jo razbijejo na področja delovanja in nastavijo področne direktorje. Področni direktorji postanejo člani IESG<sup>32</sup>, ki postane glavno nadzorno telo pri sprejemanju novih standardov. Leta 1991 IESG ustanovi Internet Society<sup>33</sup>. IETF, IAB<sup>34</sup> in Internet Society postanejo vladajoči triumvirat, ki se mu v začetku devetdesetih let pridruži še W3C<sup>35</sup>, zadolžen za svetovni splet. Ti organi predstavljajo de facto vladajoči razred na Medmrežju in so zadolženi za odobritev ali razvoj vseh Medmrežnih tehnologij.

#### 7.1.2.4 Komercializacijski vidik

Odpiranje Medmrežja neakademikom je povzročilo, da so se tudi v privatnem sektorju začeli razvijati ponudniki Medmrežnih tehnologij. V osemdesetih letih so mnoge programerske hiše dodale podporo za TCP/IP v svoje aplikacije, ker je kazalo, da bodo uporabniki povezovali svoje računalnike v mreže na ta način. Ker pa na žalost takrat še niso natančno definirali protokolov TCP/IP, so ju mnoge hiše dodajale bolj kot nujno zlo in vseeno še vztrajale pri svojih, privatnih mrežnih rešitvah (npr. SNA, DECNet, Netware, NetBios ...). Če so želele razvijati aplikacije za ameriško obrambno ministrstvo, so morale v njih zagotoviti podporo TCP/IP protokolov, obenem pa jim ameriško obrambno ministrstvo za ta protokol ni nudilo dovolj šnje tehnične podpore.

Leta 1985 je IAB organizirala tridnevno delavnico za vse programerske hiše, ki so razvijale aplikacije na področju računalniških mrež. Predavatelji so bili večinoma uslužbenci projekta DARPA, ki so TCP/IP razvijali in ju dnevno uporabljali že več let (ne pozabimo, v tem hipu je bil že skoraj dve leti to edini protokol, ki se je uporabljal na Medmrežju). Tako udeleženci kot organizatorji so bili presenečeni. Udeleženci so bili navdušeni nad znanstveniki, ki so odkrito in brez dlake na jeziku predavali o svojem izumu, izumitelji pa so izvedeli, s kakšnimi težavami se soočajo komercialni ponudniki njihovega protokola. Ta delavnica je bila osnova komunikacije, ki traja že skoraj dvajset let. Po dveh letih konferenc, predavanj in delavnic so znanstveniki in predstavniki programerskih hiš organizirali posebno srečanje, kjer so oboji skupaj predstavili plodove skupnega dela. Predstavitve je trajala tri dni. Tako je septembra

<sup>29</sup> Npr. po elektronski pošti pošljejo vsem svojim prijateljem humorno sliko urinirajočega psa, ki so jo sicer vsi že videli vsaj dvakrat, ampak jo kljub temu pošljejo vsem svojim prijateljem v upanju, da je medtem dobil elektronski naslov kdo, ki je zadnjih 40 let svojega življenja preživel v samoti, v puščavi Gobi in mu bo humorna slika urinirajočega psa polepšala dan.

<sup>30</sup> IETF ali Internet Engineering Task Force (ang.) – Delovna skupina, zadolžena za načrtovanje Medmrežja.

<sup>31</sup> Z izrazom *omreženci* označujem uporabnike Medmrežja.

<sup>32</sup> IESG ali Internet Engineering Steering Group (ang.) – Nadzorna skupina za načrtovanje Medmrežja.

<sup>33</sup> Internet Society (ang.) – Medmrežna družba. Gre za smešno inženirski pristop. Nek pojav se ne pojavi z imenovanjem. To je tako, kot da bi nekdo patentiral Slovence ali pa razglasil svojo kuhinjo za avtonomno cono ...

<sup>34</sup> IAB – Internet Architecture Board (ang.) – Skupina, zadolžena za Medmrežno arhitekturo.

<sup>35</sup> W3C - World Wide Web Consortium (ang.) – Konzorcij svetovnega spleta.



1988 nastal prvi sejem INTEROP. Takrat je na njem sodelovalo 50 najbolj vidnih programskih hiš, obiskalo pa ga je več kot 5000 inženirjev, ki so se prišli prepričati, ali protokol resnično deluje tako dobro, kot je bilo to obljublano. In je. Še najbolj zato, ker so se vsi udeleženci potrudili, da so njihove aplikacije lahko komunicirale z drugimi, ne glede na to, ali je šlo za konkurenčni proizvod ali ne.

INTEROP je zrasel, tako kot Medmrežje, in zdaj se odvija vsako leto na sedmih lokacijah po svetu, kamor pride po več kot 250.000 ljudi, ki jih še vedno zanima, katere aplikacije delujejo med seboj, ne glede na to, kdo jih razvija.

### **7.1.2.5 Do tja in spet nazaj**

Konec oktobra 1995, je Ameriški državni mrežni svet<sup>36</sup> enoglasno sprejel resolucijo, ki definira Medmrežje kot *globalni informacijski sistem*,

- ◆ ki je med seboj logično povezan preko enotnega načina naslavljanja, osnovanega na Medmrežnem protokolu (t. j. IP) in njegovih naslednikih,
- ◆ ki podpira komunikacijo preko protokola nadzora prenosa / Medmrežnega protokola (t. j. TCP/IP) in njegovih naslednikov in
- ◆ ki nudi uporabnikom javne ali privatne storitve, osnovane na zgoraj omenjenem protokolu, ki v polni meri izrabljajo njegovo namembnost.

Medmrežje se je v dvajsetih letih od svojega nastanka spreminjalo skupaj z razvojem tehnologije in ni razloga, da bi se ta razvoj ustavil. Napredek na področju računalniških mrež in osebnih računalnikov je povzročil, da se je Medmrežje premaknilo v populistične vode. V tej točki pridemo na vrsto raziskovalci ljudi, ki so za svojo osnovni milje izbrali Medmrežje.

## **7.2 Topografija**

Po raziskavah ameriških telemarketerjev<sup>37</sup> je bilo v letu 2003 58 odstotkov vseh ameriških gospodinjstev priklopljenih na Medmrežje. Decembra 1998 je bilo takih gospodinjstev vsega skupaj 26 odstotkov. V sredini leta 2001 je več kot polovica vseh Američanov uporabljala Medmrežje, pri čemer so bile razlike v spolu statistično zanemarljive (Mineta et al., 2000) .

V Sloveniji je, po podatkih RIS<sup>38</sup>, v juniju 2005 v Sloveniji v populaciji 10–75 let 820.000 uporabnikov, ki se vsaj enkrat na mesec povežejo na Medmrežje, torej približno malo več kot 40% celotne populacije. Po raziskavi RIS je tudi v Sloveniji razlika v spolu zanemarljiva. Mlajši ga uporabljajo več, samski prav tako. Samski posamezniki na Medmrežju porabijo več časa kot poročeni.

## **8.0 Raziskave in kiberkultura**

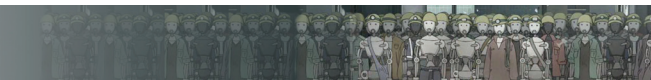
Če gledamo na kiberkulturo kot na pojav, potem lahko odnos znanosti in sveta do nje razmejimo na tri različna obdobja<sup>39</sup> (Silver, 2000).

<sup>36</sup> Ang. – FNC ali Federal networking council.

<sup>37</sup> [http://cyberatlas.internet.com/big\\_picture/traffic\\_patterns/article/0,,5931\\_3099471\\_00.html#table](http://cyberatlas.internet.com/big_picture/traffic_patterns/article/0,,5931_3099471_00.html#table)

<sup>38</sup> RIS – Raba Interneta v Sloveniji. Akademski neprofitni projekt centra za metodologijo in informatiko. <http://www.ris.org>

<sup>39</sup> Študije kiberkulture se začnejo v zgodnjih devetdesetih, kasneje pa se način raziskovanja in odnos do Medmrežja ne spreminja linearno, zato težko govorimo o datumih. Lahko pa govorimo o obdobjih.



## 8.1 Rojstvo – mamica je navdušena, očka misli, da je otrok poštarjev

V prvem obdobju se srečamo z opisovanjem pojava, izrazito razdvojenim pristopom in romantičnimi predstavami o virtualnem prostoru. Študije kiberkulture datirajo v zgodnja devetdeseta leta, ko se v ameriških tiskovinah prvič pojavi izraz *informacijska avtocesta*<sup>40</sup>. V relativno kratkem času preidejo članki o Medmrežju iz robnih kolumn na naslovnice in tam tudi ostanejo (Silver, 2000). To obdobje zaznamuje izrazito ambivalenten odnos do Medmrežja, ki je tudi močno nekritičen (Kling, 1996). Na eni strani avtorji vidijo Medmrežje kot utopični raj, na drugi pa kot distopični pekel. Kritiki Medmrežja mu pripisujejo jačanje splošne otopelosti in socialne fragmentacije. Sale<sup>41</sup> (Silver, 2000) je, denimo, leta 1995 na promocijski turneji svoje neoludistične knjige na odru razbijal računalnike, drugi, bivši hekerji<sup>42</sup>, pa so pozivali ljudi, naj se odklopijo, saj je *resnično življenje bistveno bolj zanimivo, pomembno in bogato, kot tisto, ki ga lahko doživite na računalniškem ekranu* (prav tam).

Na drugi strani se je znašla skupinica posameznikov, ki so se poimenovali *tehnofuturisti* (Silver, 2000) in so verjeli, da je Medmrežje krasni novi svet, ki bo revolucionarno porušil velike korporacije in zgladil vse socialne neenakosti. Mogoče eden od krovnih dokumentov prvega obdobja in njegovih ljudi je bil članek z naslovom *Preko elektronskih meja*<sup>43</sup>, ki je obenem tudi ustanovna listina EFF<sup>44</sup>, ene prvih organizacij, namenjenih varovanju človekovih pravic na Medmrežju. V listini avtorji zanikajo možnost klasičnega pojmovanja lastnine, izražanja, identitete gibanja in konteksta, saj v *virtualnem svetu ne obstajajo* (prav tam). Kot bomo videli kasneje, lahko danes to trditev spodbijamo, v času nastanka EFF pa je pomenila temeljni kamen virtualnim svobodnežem. Kot gobe po dežju so nastale revije, posvečene Medmrežju, kot npr. *Wired*, *Mondo 2000* in *bOing bOing*, ki so v glavnem glorificirale kiber življenjski stil in postavljale obliko pred vsebino, kar je zelo kmalu pripeljalo do tega, da so te revije v večini primerov tudi zamrle tako kot gobe, ko nadnje spustimo hordo pobesnelih gobarjev.

## 8.2 Puberteta – oče hoče, da bi se mali naučil igrati tenis, mama hoče, da se ji zaupa

V drugem obdobju se stroka osredotoča na virtualne skupine in virtualno identiteto posameznikov. To in pa zadnje obdobje sta najbolj zanimivi tudi za to raziskavo. V veliki meri se prvo in drugo obdobje prelivata. Po eni strani je drugo obdobje še vedno zaznamovano z dualizmom, vendar se posamezniki že lotevajo resnejših študij. Ena prvih raziskav na tem področju – *Posilstvo v virtualnem svetu: Kako so hudobni klovn, prevarantski duh s Haitija, dva čarovnika in ducat posameznikov spremenili bazo podatkov v skupnost* (Dibbell, 1993)<sup>45</sup> – se ukvarja s primerom uporabnika virtualnega sveta s psevdonimom *Mr. Bungle*, ki je s pomočjo programčka, ki mu je

<sup>40</sup> Ang. – information superhighway. Izraz prvič uporabi takratni ameriški podpredsednik Al Gore.

<sup>41</sup> Kirkpatrick Sale, pisatelj, antitehnolog, visoka živina v neoludističnem gibanju.

<sup>42</sup> Izraz heker oziroma ang. hacker izhaja iz samostalnika *hack*, ki je po hekerskem slovarju (smešno, ne? rekurzija – glej rekurzija) definiran kot briljantno preprosto dejanje ali izum. Heker je človek, ki izvede hek, pri čemer ne gre nujno za dejanje, povezano z računalniki.

<sup>43</sup> Ang. – Across The Electronic Frontier, Mitch Kapor et al., 1990.

<sup>44</sup> EFF ali Electronic Frontier Foundation (ang.) – Fundacija elektronskih mejnikov.

<sup>45</sup> Ang. – Rape in Cyberspace; or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society.



rekel voodoo lutka<sup>46</sup>, obvladoval ostale uporabnike in jih silil v posilstva, grobe napade in neprijetne odnose. V svojem članku Dibbell (prav tam) opisuje emocionalne reakcije ostalih in sankcije, ki so jih sprejeli, da se tako obnašanje ne bi več ponavljalo.

*Mr. Bungle*, ki je sebe virtualno opisal kot [...] debeli klovn z biskvitnim obrazom, oblečen v harlekinsko obleko, pošpricano s spermo, s širokim pasom iz bele omele, na katerem piše 'Poljubljaj me pod tem mestom, psica!' [...] (Dibbell, 1993), je nekega pomladnega večera prišel v skupne prostore virtualne skupnosti LambdaMOO<sup>47</sup> in promptno prisilil drugega igralca, ki si je nadel psevdonim *exu*,<sup>48</sup> da mu je nudil bolj ali manj konvencionalne spolne usluge. *Bungla* so med tem procesom izključili iz skupnih prostorov, kar mu ni preprečilo nadaljnega molestiranja *exuja* iz svojih soban, saj oddaljenost ni vplivala na delovanje voodoo lutke. Takoj za tem si je privoščil igralko po imenu *Moondreamer*, ki je sebe opisovala kot generično žensko, ter jo prisilil v virtualne spolne odnose z *exujem*, *Kropotkinom* in *Snugberryjem*. *Mr. Bungle* je postajal vedno bolj nasilen – *exuja* je prisilil, da je pojedel svoje sramne dlake, *Moondreamer* pa, da si je storila silo s kuhinjskimi pripomočki. Nihče ga ni mogel ustaviti, dokler niso poklicali *Iggyja*, starega izkušenega igralca, ki je s seboj prinesel virtualno pištolo in s strelom iz nje izoliral *Mr. Bungla* in njegovo voodoo lutko od ostalih igralcev (Dibbell, 1993).

Kot vsak virtualni dogodek, je tudi ta zanimiv na dveh nivojih – opisana dejstva sama in pa dogajanje v resničnem svetu. Kaj je bilo tisto, kar je sililo igralca po imenu *Mr. Bungle*, da je sploh počel to, kar je pač počel? Dejstvo je, da v resničnem svetu ni bilo nobenega besnečega klovna in nobenega posilstva. Zakon ni bil kršen in akterji te zgodbe so bili zgolj študentje, ki so mirno ždeli pred svojimi monitorji, ki so jih srečno obsevali s fotoni. Kje je torej sploh problem? Šlo je samo za serijo bolj ali manj naključnih pritiskov na tipkovnico in gomilo besed na ekranu. To nas načeloma ne bi smelo razburiti, pa nas vseeno. Razburi nas zaradi intrinzičnih lastnosti virtualnega prostora, zato, ker ljudje reagiramo na mentalno predstavo in ne na dogodek sam (Milivojević, 2005). Zato, da nekaj občutimo, je dovolj, da si to predstavljamo in tukaj leži kleč celotne zgodbe. Virtualni prostor je v tistem hipu za njegove udeležence pomenil konkreten socialni prostor, za katerega so, morda naivno, verjeli, da so v njem že sama po sebi vzpostavljena pravila, ki veljajo za socialne prostore in družbo. To, da se je v njihovem varnem, zaščitenem svetu, pred njihovimi očmi, zgodila serija posilstev, jih je pustilo nemočne in na nek način umazane. Virtualna skupnost se je prvič soočila z dejstvom, da računalnik ne loči med moralnim in nemoralnim opisom ali dejanjem. To distinkcijo delamo ljudje in utopistična družba virtualnega brezvladja je naenkrat opazila, zakaj v resničnem svetu utopistične družbe nikoli ne obstanejo. Tudi tam, kjer v resnici ni pravil, se najde kdo, ki jih z veseljem krši. *Mr. Bungle* je bil v resničnem življenju študent univerze v New Yorku, ki tam ni spolno nadlegoval nič hudega slutečih pripadnic nasprotnega spola. Tako kot bi lahko napisal programček, ki bi vsakomur, ki bi prišel v sobo voščil lep dan in ga zasul s sladkarijami, je lahko izživel tudi svoje najbolj goreče fantazije skozi voodoo lutko, in sicer tako, da je programček izpisoval na ekran stvari, ki jih je pripisal drugim igralcem. Tako je npr. *Moondreamer* na svoje veliko presenečenje lahko prebrala, da si je v anus vtaknila kuhinjski nož, kar ji je povzročilo nesluteno ugodje (Dibbell, 1993).

<sup>46</sup> Ang. – Voodoo Doll.

<sup>47</sup> Glej poglavje MUSH / MUD (9.5).

<sup>48</sup> Folklorno havajsko lastno ime za nagajivega duha.

*Exu* (dekle iz Seattla) je kasneje na listo, ki jo berejo vsi igralci skupnosti LambdaMOO napisala: »Večinoma so voodoo lutke<sup>49</sup> zabavne in večinoma mislim, da sankcije v virtualnem prostoru povzročijo več gorja kot koristi. Res pa je tudi, da je Mr. Bungle zloben prasec in bi ga morali izključiti iz naše skupnosti. Ne želim si sodnih procesov, zakonov in boljših zaporov. Še sama ne vem, kaj si želim, morda virtualno kastracijo. Običajno se tukaj te stvari ne dogajajo in mislila sem, da se to ne bo zgodilo meni.« (Dibbell, 1993). Kot je zaupala piscu članka, je med pisanjem tega teksta nekontrolirano jokala. Njena reakcija je bila takšna ravno zaradi prepletanja realnega in virtualnega. Virtualna skupnost trdi, da je bila ženska brutalno posiljena v svoji dnevni sobi, konkretna pa, da gre preprosto za igro, kjer posameznik ni bil na noben način ogrožen. Zato je možno, da posameznik v isti sapi pove, da mu gre nekaj preprosto na jetra, in obenem v imenu bontona zahteva, da se nekomu odreže penis.

Če vemo, da gre pri čustveni reakciji za tisto, kar si predstavljamo, in ne za tisto, kar se zares dogaja (Milivojević, 2005), potem ni čudno, da so bile reakcije udeležencev konflikta tiste noči precej burne. Ko govorimo o virtualni zlorabi, morda ni odveč povedati, da ne gre za izoliran primer. O tem je veliko napisanega, vendar ni opravljenih raziskav (npr. Michaels, 1997, MacKinnon, 1997). Na forumu, ki je namenjen socialnim vprašanjem skupnosti LambdaMOO, se je razvila dokaj enostranska debata, kjer je skupina enoglasno obsodila dejanja *Mr. Bungla*. Skupnost se je znašla pred dvema dilemama – kaj narediti v konkretnem primeru in kako reagirati na tako početje na splošno.

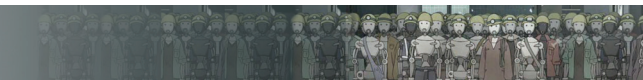
Na večer drugega dne po incidentu je *exu* napisala: »Prosim, da spremenite Mr. Bungle v krastačo zaradi posilstva mene in Moondreamer. O tem sem razmišljala več dni in nikoli prej nisem zaprosila za kaj takega. Obe sva zelo prizadeti.«<sup>50</sup> (Dibbell, 1993).

To je bilo vse. Par kratkih stavkov, ki so v bistvu pomenili korenit poseg v delovanje skupnosti. Spreminjanje v krastačo ali t. i. *toading* ima korenine v starih namiznih fantazijskih igrah, kjer se je lahko enemu od igralcev zgodilo, da je končal spremenjen v krastačo, kar je pomenilo, da je izginil njegov opis, atributi (moč, agilnost ipd.), spremljevalci in predmeti, ki jih je nosil s seboj. V igrah je to neprijetno, v virtualnih skupnostih pa to s seboj prinese še marsikaj drugega. V svetu MUD<sup>51</sup> pa ta proces pomeni popolno izbrisanje identitete posameznika – kot da ta nikoli sploh ne bi obstajal. Njegovo uporabniško ime ne obstaja več, naslov, s katerega se je prijavil na MUD, je zabeležen in nikoli več se ne more prijaviti v igro, njegove interakcije – teksti, domovanje, objekti, ki jih je sprogramiral, so uničeni. Gre torej za ekstremno smrtno kazen, ne samo, da je posameznik usmrčen, skupnost poskrbi da izginejo tudi vsi dokazi njegovega obstoja. S svojim tekstom je torej *exu* odprla vprašanje smrtnih kazni, ki jo je večina sodelujočih v debati podprla.

<sup>49</sup> *Exu* v tem primeru ne govori o programski opremi, temveč o resnični voodoo lutki.

<sup>50</sup> Ang.: »I am requesting that Mr. Bungle be toaded for raping Moondreamer and I. I have never done this before, and have thought about it for days. He hurt us both.«

<sup>51</sup> MUD – Multi User Dungeon – splošni izraz za tekstne igre, v katerih sodeluje veliko igralcev naenkrat, igrajo pa preko Medmrežja. O tem več v poglavju o MUSH-ih in MUD-ih (glej 9.5).



Tu pa so naleteli na velik problem in sicer na socialno ureditev. Skrbniki skupnosti LambdaMOO, tako imenovani *čarovniki*<sup>52</sup> so bili v tej fazi že naveličani večnega nezadovoljstva podanikov, ki nikoli niso jasno povedali, kaj si sploh želijo, vse, kar so *čarovniki* naredili, pa je vzbudilo nezadovoljstvo pri določenem delu populacije (seveda ne vedno istem). Iz tega razloga se je vrhovni administrator skupnosti LambdaMOO, Pavel Curtis, uslužbenec Xeroxa in v virtualnem svetu znan pod psevdonimom *Haakon*, že nekaj mesecev pred incidentom odločil, da stvari ne bodo več mogle teči tako, kot tečejo. V javnih virtualnih prostorih je na figurativna cerkvena vrata nabil svojo deklaracijo, ki jo je preprosto poimenoval *Nova smer*<sup>53</sup>. Razglašala je dejstvo, da bodo od zdaj naprej *čarovniki* zgolj in samo tehnični vzdrževalci, ki bodo uveljavljali večinsko voljo ljudstva. Nobenih socialnih mehanizmov ne bodo več izvajali samoiniciativno. Za *toading* so uporabniki potrebovali *čarovnika*, *čarovniki* pa so zahtevali konsenz. Naenkrat je bilo treba ustvariti družbo. In če so hoteli imeti družbo, so morali sprejeti socialno ureditev.

Kot vsaka ohlapna skupina posameznikov se tudi ta ni ravno močno ubadala s problemom družbene ureditve – problem je preprosto ignorirala. Do incidenta z *Mr. Bunglom* je kazalo, da utopija tako ali tako funkcionira, tedaj pa so se naenkrat pojavili skoraj nepremostljivi problemi. *Mr. Bungle* je naenkrat postal postranski pri veliko večji dilemi – kako se zediniti okrog socialne ureditve. Pojavilo se je več političnih struj (Dibbell, 1993):

- ◆ **Parlamentarni legalisti** so trdili, da *Mr. Bungla* sploh ne morejo spremeniti v krastačo, saj ni prekršil nobenih virtualnih zakonov, ker ti preprosto še niso obstajali. Iz tega sledi, so rekli, da bi morali pri priči ustanoviti popoln sodni sistem, skupaj z izvoljenimi sodniki in virtualnimi zapori.
- ◆ **Rojalisti** so rekli, da je incident samo dokončno dokazal, kako otročja je v bistvu *Nova smer* in pozvali *čarovnike*, naj se nehajo hecat in pridejo nazaj, spet vladat z železno pestjo.
- ◆ **Tehnosvobodnjaki** so ubrali svojo pot – rekli so: »Jasno je, da so virtualni posiljevalci neprilagojeni kreteni, ampak tehnično neizogibno je, da se srečaš z motnjami v vsaki plasti družbe – tako kot šum telefonske povezave ali pa sneg na televiziji. Takim motnjam se izogneš preko mehanizmov mehanske kontrole, ne pa preko represije. Če ti kdo teži, preprosto uporabiš ukaz *@utišaj* in od tega hipa naprej ne boš več videl sporočil, ki ti jih piše. Vsakdo se še vedno lahko oglašča, vendar tisti, ki jih to moti, tega preprosto ne vidijo več«. Problem tega pristopa se je pokazal v primeru *Mr. Bungla*:
  - *Mr. Bungle* je s pomočjo svoje voodoo lutke dosegel to, da so se na ekranu kazala sporočila, ki jih je računalnik pripisal drugim igralcem. Če bi te igralce utišal, to vseeno ne bi utišalo *Mr. Bungla*.
  - Če nekdo ne bere, kako ga posiljujejo, to ne pomeni, da je travma kaj manjša, sploh glede na to, da to berejo vsi ostali – ne pozabimo: dogodki so se odvijali v javnem virtualnem prostoru.
  - Točka, preden dojameš, da se ti dogaja nekaj neprijetnega, je še vedno boleča, tudi če potem uporabiš ukaz *@utišaj*.
  - Predvsem predstavnice nežnejšega spola niso bile ravno navdušene nad rešitvijo, ki jim je ponujala zgolj to, da se vsi delamo, da se svinjarije ne dogajajo, obenem pa ne ustavimo storilca. Ta rešitev se jim je zdela

<sup>52</sup> Ang. – *wizard*. Gre za sistemske administratorje, ki imajo v primerjavi z drugimi uporabniki malodane čarobno moč nad celotnim virtualnim kraljestvom. Z eno potezo ga lahko uničijo ali spremenijo.

<sup>53</sup> Ang. – New direction.

vse preveč podobna tistim, ki jih družba izvaja v resničnem svetu, kadar se ukvarja s spolnim nasiljem.

- ◆ **Anarhisti** pa so imeli daleč največji problem – tako kot tehnosvobodnjaki so bili proti sankcijam, ki bi jih nad množicami izvajala kakršna koli manjšina. Želeli so si tudi, da jim do potrebe po sankcijah sploh ne bi bilo treba priti, vendar so imeli dva problema. Najprej preprosto to, da je do te potrebe že prišlo, in še to, da je bila ena od glavnih pripadnic anarhistične klike ravno *exu*, ki je sploh sprožila potrebo po sankciji, večina ostalih anarhistov pa se je strinjala z njo. Verjetno ni treba posebej omenjati, da anarhistično stališče, ki sloni na zahtevi po smrtni kazni, ni najbolj usklajen s samim seboj. Edina opcija, ki so jo imeli, je bila, da ločijo *toading* in smrtno kazen, zato so rekli, da gre pri prvem bolj za izgon iz družbe in ne za usmrtitev.

Vsa ta mnenja je bilo treba nekako uskladiti in zato se je več kot trideset igralcev (vključujoč *čarovnike*) zbralo na javni virtualni okrogli mizi, kjer so hoteli enkrat za vselej določiti družbeno ureditev skupnosti LambdaMOO. Jasno je bilo, da je imel vsak svoje mnenje in vsak ga je hotel povedati čim večkrat. Celotna debata je tekla že več ur, vendar niso nikamor prišli. Gibala se je od splošnega proti posebnemu in nazaj: Ali bi morali *Mr. Bungla* linčati? Ali je to dobra prva poteza pri kreiranju družbe? Ali bi morali *Mr. Bungla* preganjati tudi v resničnem življenju? Katera ureditev je najboljša in zakaj? Ali v resnici obstaja razlika med virtualnim in resničnim posilstvom? Kje se neha telo in začne razum? itd. ad nauseam (Dibbell, 1993).

Dalj ko je trajala debata, bolj očitno je bilo, da ne bo nobenega konsenza, verjetno še najbolj zato, ker je virtualni svet kot igrača za velike otroke, vsakdo bi rad eksperimentiral in nihče ne vidi nobene potrebe po tem, da bi sklepal kompromise, saj igrača obenem ni dovolj pomembna, da bi jo jemal resno, po drugi strani pa ni dovolj nepomembna, da bi bilo posamezniku vseeno, kaj se z njo dogaja. Ta dualnost konstantno spremlja virtualni svet – če vemo, da je neprijemljiv in neresničen, zakaj bi ga potem jemali resno, a očitno ga jemljemo resno, drugače se ne bi ukvarjali z njim, drugače virtualna rana ne bi skelela.

Nekje na sredini večera se je pojavil tudi dežurni krivec sam, *Mr. Bungle*. Ostali so njegov prihod sprejeli skoraj z olajšanjem. Žolčna debata je tako ali tako počasi izgubljala svoj žar in kot otrok, ki takoj pozabi staro igračko, ko vidi novo, se je skupina odločila, da bo odkrila, kaj se skriva za dejanji tega žalostnega klovna. *Mr. Bungle* je bil večino časa tiho, samo mrmral je nekaj o Jezusu in odpuščanju, ko so ga ostali napadali. Vsak si je želel priložnosti, da psihoanalizira virtualnega posiljevalca. Preprosto povedano, zanimalo jih je, zakaj bi se kdo odločil početi kaj takega, in so ga vprašali. Odgovoril jim je tole:

»Naredil sem psihološki eksperiment, ki se mu reče miselna polarizacija. Dejstvo, da ne gre za resničen svet, je samo ojačalo efekt. Šlo je preprosto za serijo dogodkov, ki nimajo nikakršne zveze z mojim življenjem v resničnem svetu.«<sup>54</sup> (Dibbell, 1993).

<sup>54</sup> Ang.: »I engaged in a bit of a psychological device that is called thought-polarization, the fact that this is not RL simply added to heighten the affect of the device. It was purely a sequence of events with no consequence on my RL existence.«



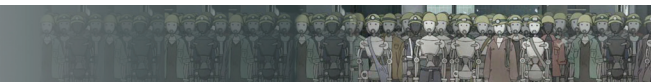
V tem hipu so ostali dojali, da je *Mr. Bungle* virtualni psihopat. Kaplan in Sadock (Kaplan in Sadock, 2002) definirata diagnostični kriterij za psihopatijo oz. antisocialno osebnostno motnjo kot nezmožnost prilagajanja socialnim normam, prevarantstvo, impulzivnost, jezavost in agresijo, konsistenten manko odgovornosti in popolno odsotnost sočustvovanja, ki se kaže kot indiferenca ali racionaliziranje dejanj, ki prizadenejo ali zlorabijo posameznika. Torej lahko članom virtualne skupnosti samo žalostno prikimamo. Skeptiki bodo morda rekli, da je tole šlo že predaleč – na koncu koncev je šlo samo za nekaj vrstic teksta, nič se ni v resnici zgodilo, takole opletanje s psihiatričnimi diagnozami pa zgolj razburja neuke množice, na kar lahko odgovorim samo s tem: *Mr. Bungle* morda v resničnem svetu ni reagiral psihopatsko, vendar vemo, da moramo študij o ljudeh postaviti v pravilen kontekst. Morda je nesmiselno pogrevati Foxa (1984) in njegova incestuozna plemena, ki mirno živijo svoja življenja, ne glede na to, da je njihova praksa nesprejemljiva za t. i. civilizirani svet, in ki jih motijo samo kakšni fanatični sociologi, gre pa seveda za isto stvar. Norme kreira družba in družbo sestavljajo posamezniki. Nekdo, ki svoje soljudi konstantno opazuje skozi prizmo socialnega eksperimenta, je ali socialni patolog ali pa povsem premaknjen.

Ker *Mr. Bungle* ni bil novinec – ti se občasno obnašajo antisocialno, ker jim pravila še niso jasna – je bilo naenkrat očitno, da nobena druga razlaga ni možna. Da nekdo ni zloben brez razloga ali iz neznanja, je bil pravi antiklimaks za udeležence okrogle mize. Nikomur se ni dalo razpravljati z norcem. Počasi so se vrnili k svoji prejšnji debati, ki je v tej točki izgubila ves moment in se počasi prevesila v klepet ob kavi. *Mr. Bungle* je periodično pisal sarkastična opravičila, kar pa je večina udeležencev debate označila kot nov socialni eksperiment in jih ignorirala, nekateri posamezniki pa so začeli zagovarjati tezo, da se *Mr. Bungle* v resnici kesa in da je mogoče *toading* v tem primeru preveč radikalen postopek. To pa je tudi dokončno pokopalo debato – jasno, za konsenz o družbeni ureditvi ni bilo nujno prepričanje, da je *Mr. Bungle* pujs, ampak v končni fazi je bilo to edino, o čemer so se prej vsi strinjali.

Nekako takrat je eden od *čarovnikov* dojel, da skupina ne bo dosegla konsenza in da bo moral, če bo hotel ukrepati, to storiti na lastno pest. Njegovo stališče v tistem večeru je bilo jasno – virtualno posilstvo je jemal resno. Ravno tako pa je jemal resno tudi usmrteitev soigralca. Dal je vedeti, da je konsenz igralcev iz prejšnjih noči dovolj močan, da bi lahko odstranil *Mr. Bungla*, obenem pa se je zavedal tudi, da bo v končni fazi *toading* moral izpeljati sam, kar je na koncu tudi storil (Dibbell, 1993).

Prvega aprila, na dan neslanih šal, je *Mr. Bungle* izginil iz registra uporabnikov skupnosti LambdaMOO. En sam človek je na koncu vzel pravico v svoje roke, ker je postalo očitno, da ostalim stalno polzi skozi prste.

Morda je to dejstvo, to razdevičenje pokrajine, ki je bila prej relativno neomadeževana s posilstvi in umori, pripeljalo do novih potez *Haakona*, mogoče pa se je tako odločil že prej. Vemo samo to, da je *Haakon* prišel z dopusta in videl, da se v njegovem peskovniku marsikaj dogaja – smrt enega od igralcev, travme drugih, jamranje sodelavcev. Po nekajurnem premisleku je k *Novi smeri* dodal še to, da bo v virtualni svet vkomponiral sistem referendumov in anonimnega glasovanja. Če bo dovolj igralcev preko referenduma zahtevalo nek postopek, bo celotna skupnost o tem postopku glasovala, rezultat pa bo *čarovnike* obvezal k izvedbi izglasovanega (Dibbell, 1993).



Večina virtualnega življa je sprejela nov sistem z odprtimi rokami. Po nekaj mesecih delovanja so razvili nove mehanizme sankcioniranja. Vsakdo je imel dostop do ukaza @brcni<sup>55</sup>, ki je omogočil izgon neželenih posameznikov, vsak igralec je imel pravico »tožiti« drugega soigralca s pomočjo mediacijskega vrstniškega sistema, ki je omogočal tudi najbolj ekstremne sankcije.

V resničnem svetu bi bilo morda to dovolj, v virtualnem pa se je zgodilo naslednje: *Mr. Bungle* je vstal od mrtvih. Privzel je novo uporabniško ime in prijavil se je z drugega naslova, vendar so ostali uporabniki kmalu odkrili pravo identiteto *dr. Jesta*<sup>56</sup>, kot se je zdaj imenoval. Eden od namigov je bil prav gotovo to, da je *dr. Jest* s seboj nosil kozarec formaldehida z ostanki *Mr. Bungla*, kamor je opisno stlačil posameznike, ki so mu šli na jetra.

Dibbell piše, da je bolj kot vstajenje od mrtvih čudno to, da ostali obiskovalci skupnosti LambdaMOO sploh niso bili presenečeni. Res je, da je bil referendum o tem, ali naj *dr. Jesta* spremenijo v krastačo, eden prvih v novem volilnem sistemu, res pa je tudi, da ni uspel. Večina prebivalcev skupnosti LambdaMOO je z dobršno mero ironije menila, da je bila kazen takšna kot zločin, torej simbolična (Dibbell, 1993). Večina se je zavedala, da mora izobčenec samo sprejeti novo identiteto in njegov kazenski dosje je izbrisan. Tisto, kar ostane, pa je vprašanje identitete – posamezniki lahko z relativno lahkoto dobijo novo, vendar, kot bomo videli in kot je znano, identiteta ni tako lahko zamenljiva kot čevlji ali pričeska – je nekaj, kar gradimo in je del nas. O tem več v kasnejših poglavjih.

Poleg tega je proces izгона *Mr. Bungla* pomenil tudi prvi dokumentirani zapis socialne kontrole – *dr. Jest* ni bil več tako agresivno antisocialen kot *Mr. Bungle* – čeprav je bil še vedno poln referenc na nacistično simbologijo in medicino mučenja.

Nadobudni bralec se sedaj verjetno sprašuje, kaj je *Mr. Bungla* pognalo v asocialnost, kaj je tista osebostna dinamika, ki človeka sili, da se izloči na margino in socialne norme vzame v svoje roke. Odgovor je v bistvu preprost – *Mr. Bungle* ni bil en sam človek, sestavljalo ga je celo nadstropje internata newyorške univerze, vsak od najstnikov, ki je bil v tistem hipu v bližini računalnika, je ponujal svoje želje in fantazije. Če vemo, da v resnici ni trdnih dokazov za obstoj multiplih osebnosti v resničnem življenju (Piper, 1998; Borch-Jacobsen, 1997 in Piper in Merskey, 2004), smo bili priča zares izrednemu pojavu – motnji, ki smo jo do sedaj poznali le v teoriji. *Mr. Bungle*, ki se je pojavil na dan okrogle mize, je bil le en del celotne *Bunglove* osebnosti in *dr. Jest* prav tako.

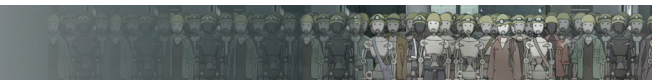
Če torej na hitro povzamem, zakaj je bil zgoraj opisani dogodek prelomen za kiberkulturo in za tale tekst. Pokazal je, da:

- ◆ virtualna kazniva dejanja zoper osebno identiteto bolijo ravno tako kot ne-virtualna,
- ◆ tudi virtualna družba rabi družbeno ureditev,
- ◆ je družba po svoji naravi inertna in šele ko nima druge izbire, vpeljuje sankcije,
- ◆ se pravila brez sankcij ne obnesejo dolgo, niti v virtualnem svetu,

---

<sup>55</sup> Ang. – @boot.

<sup>56</sup> Ang. – dr. Hec.



- ◆ se v vsaki družbi prej ali slej pojavijo posamezniki, ki rušijo vzpostavljeno ureditev.

Primer *Mr. Bungla* je zanimiv tudi zato, ker nam osvetljuje osebne aspekte, ki drugače ostanejo skriti (npr. motnja multiple osebnosti).

Drug pomembni mejnik tistega časa je članek kiberteoretičarke Stonove (Stone, 1991), ki definira virtualni prostor kot prostor, kjer se ljudje srečajo iz oči v oči, s tem da sta koncepta *srečati* in *iz oči v oči* drugače definirana (Silver, 2000). Po domače rečeno to pomeni, da virtualnemu svetu manjka večina fizičnih karakteristik, ki jih najdemo npr. v interesni skupini, po drugi strani pa omogoča uporabniku možnost druženja in sooblikovanja virtualne identitete in družbe. Na tem mestu se seveda spomnimo na Goffmana (Goffman, 1961) in njegovo delo na področju totalnih inštitucij. O tem več v poglavjih, ki se ukvarjajo s socialnimi smernicami virtualnega prostora.

Ko raziskujemo kiberkulturo, torej govorimo o dveh temah – virtualna skupnost in virtualna identiteta. V tem času pričnejo brodet kiberprostora kuhati strokovnjaki z različnih področij – od antropologov do sociologov in lingvistov. Vsak od njih je začel raziskovati specifična področja virtualnega sveta. Lingvisti analizirajo tipe sporočil in podtalne kode, sociologi raziskujejo spoj virtualnega in ne-virtualnega ter nastanek virtualne skupnosti, strokovnjaki za ženske študije pa dekonstruirajo spolne vloge.

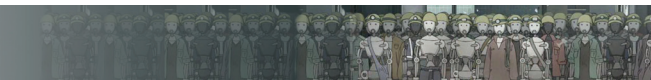
### **8.3 Zrelost – oče odkrije, da ima njegova princeska tudi napake, mama hoče, da bi bil sin bolj priden**

V devetdesetih letih se dokončno razplamti študij kiberkulture. Večina strokovnjakov se sistemsko loti virtualnega sveta, kamor vključi tudi resnični svet. S tem vstopimo v tretjo fazo razvoja kiberkulturnih študij, v t. i. *kritične študije* (Silver in Massanari, 2006), ki se, na splošno gledano, delijo na štiri raziskovana polja.

#### **8.3.1 Raziskave, povezane s socialnimi, kulturološkimi in ekonomskimi interakcijami v virtualnem svetu**

Avtorji v tem obdobju raziskujejo predvsem sporočilo kot prognostično orodje in ne več samo kot material, namenjen diagnostiki. Bolj preprosto povedano, avtorjev ne zanima več izključno, kaj posameznikovo sporočilo pove o njem, ampak tudi že, kaj lahko iz sporočila izvemo o virtualni skupnosti. McLaughlin (McLaughlin et al., 1995) analizira vsa sporočila, objavljena v petih skupinah useneta (glej definicijo useneta kasneje v tem tekstu) v tritedenskem intervalu. V sporočilih poskuša najti zametke neformalnih norm. Iz pridobljenih podatkov McLaughlin s kolegi izlušči sedem kategorij vedenj, ki jih skupina sankcionira (kot npr. obnašanje novopečenih uporabnikov, zloraba pasovne širine<sup>57</sup>, neetično vedenje ali neprimerno izražanje). Iz te raziskave zaključijo, da so neformalne norme sestavljene iz ekonomskih, kulturoloških, socialnopsiholoških in drugih faktorjev (prav tam). McLaughlin in njegovi kolegi na podlagi teh zaključkov postavijo temelje faktorjem, ki določajo relativni uspeh ali propad virtualne skupnosti.

<sup>57</sup> Govorimo o neželenih sporočilih – npr. objavlanje vicev, ki jih je vsakdo, ki ima dostop do elektronske pošte, dobil že vsaj sedemkrat ali pa masovno pošiljanje slik male mucke, ki je zaspala ob steklenici piva.



Nedopustno ravnanje Mclaughlin in kolegi v grobem postavijo v pet kategorij (Smith, 1997).

- ◆ **Nepravilna uporaba tehnologije zaradi neizkušenosti** – neinformiranost o temi, večkratno ponavljanje zapisov, večkratno podpisovanje istega sporočila ipd.
- ◆ **Zloraba pasovne širine** – Predolgi teksti, citati, ki so daljši od odgovora nanje, pisanje v več rubrikah naenkrat o isti stvari<sup>58</sup> ipd.
- ◆ **Kršenje konvencij useneta** – napačni naslovi sporočil, neodgovorno objavljane neželenih vsebin, pisanje v napačnih rubrikah<sup>59</sup>.
- ◆ **Kršenje konvencij rubrik** – npr. v rubriki o filmih ali knjigah posameznik ne navede, da bo njegovo sporočilo vsebovalo informacije o vsebini filma / knjige ali pa se ne drži tradicij skupine, ki bere ta sporočila<sup>60</sup>.
- ◆ **Etične kršitve** – objavljane tujih osebnih podatkov, citati, pripisani napačni osebi, žaljenje ...
- ◆ **Neprimeren jezik** – t. i. *flaming* (osebni napadi, posmehovanje), vulgarizmi, neprimerne ali skrajno bizarne besedne zveze.
- ◆ **Faktografske napake** – napačno črkovanje, slovnične napake, citati, vzeti iz konteksta ali pa napačno interpretirani, zmotno navajanje časa, prostora ali dogodkov.

Kollock in Smith pa v istem času raziskujeta, kakšne sankcije opredeljujejo želeno ali neželeno vedenje v virtualnem svetu (Kollock in Smith, 1996).

V to področje spadajo tudi raziskave ekspresije, vedenjskih vzorcev in identitete. Baym (1995) odkrije očitno dejstvo, da člani virtualnih skupin razvijejo odnose, ki se raztezajo od igrivih do globoko romantičnih in da se te vezi prepletajo tudi v resnično življenje in pomembno pripomorejo k oblikovanju norm v virtualnem svetu.

### 8.3.2 Raziskave, usmerjene na načine komuniciranja o interakcijah

Gre za neko obliko raziskav javnega menja – ko bodoči predsedniški kandidat Al Gore javno uporabi besedno zvezo *informacijska avtocesta*, to opredeli Medmrežje. Način ali stav, ki ga izberemo za opis virtualnega sveta, nekatere ljudi odbije, druge pa privabi. Ta del raziskav se ukvarja s to metapozicijo. Raziskave so pokazale, da sta iz godlje tisočerih glasov vstala dva arhetipa – Medmrežje kot mejnik in kiberprostor kot deško igrišče. Ko govorimo o Medmrežju kot mejniku, se pojavljata dve dejstvi, ki obarvata naše doživljanje – tradicionalno ameriško doživljanje posameznikov, ki se prebijajo na neraziskana področja, kjer si izklešejo svoj lastni ameriški sen (Doheny-Farina, 1996) in pa ideja, da je Medmrežje bolj namenjeno fantom, ki se znajdejo v tem surovem svetu in lahko zaščitijo tudi uboga nebogljen dekleta (Miller, 1995). In v tej točki preidemo v drugi arhetip – kiberprostor kot nekaj, kar ponudi Playboy svojim bralcem, skupaj s hitrimi avtomobili, dragimi cigarami, antičnimi urami in silikonskimi vsadki. Wired, revija, ki je še najbolj namenjena ljudem, ki so vzeli

<sup>58</sup> Npr. nekdo si hoče kupiti nov trnek za ribolov in prošnjo za nasvet objavi naenkrat v temah o ribolovu, trnkah, sladkovodnem ribolovu, krapih, najboljših ribiških koticah in za dobro mero še v akvaristiki. Večinoma zainteresirani posamezniki berejo več, če ne vseh rubrik, kar pomeni, da šestkrat preberejo isto prošnjo.

<sup>59</sup> Glej prejšnji primer in objavljane ribolovskih vprašanj v akvaristiki.

<sup>60</sup> Npr. konkretno v nekaterih motorističnih rubrikah posamezniki **ne smejo** govoriti o gumah, ker velja prepričanje, da gre pri izbiri zgolj za osebno preferenco in nič drugega. Na ta način se izognejo prerakanju o tem, čigave gume so boljše. Res.



omreženost za svoj življenjski stil, jemlje svoj poročevalski slog in stvari, ki jih ima za svoje, skoraj naravnost iz Playboya. Obe reviji apelirata na moškost in japizem (Silver, 2000).

### **8.3.3 Raziskave, povezane s sociološkimi, kulturološkimi, političnimi in ekonomskimi faktorji, ki omogočajo ali preprečujejo ljudem dostop do interakcij (torej, kako ljudje dostopajo do virtualnega sveta in kaj na to vpliva)**

Kiberkultura je za socialne pedagoge vroča tema, zato je logično, da nas zanima, kdo sploh dostopa do virtualnega prostora, kar pa je povezano s spolom, raso in ekonomskim stažem posameznikov. Ameriška Agencija za telekomunikacije in informacijsko administracijo<sup>61</sup> je objavila tridelno študijo, ki se ukvarja s tem vprašanjem. Na hitro lahko v tej točki povzamem, da že zgoraj omenjeni demografski faktorji močno vplivajo na dostop do Medmrežja, torej virtualni prostor ni enako dostopen vsem Zemljanom, kot to mnogi privilegiranci v resnici mislijo. Še več, razkorak med tistimi, ki imajo možnost dostopa, in tistimi ki tega nimajo, močno narašča, kljub temu, da je z leti priklopljenih vedno več ljudi. Preprosto povedano, revnejša populacija se priklaplja vedno manj ali enako, bogatejša pa vedno več, enako velja za belce (več) in afroameričane (enako ali manj). Nekateri temeljni kamni virtualnega prostora na subtilen način onemogočajo sodelovanje drugim posameznikom – jezik je npr. velikokrat angleški, kar morda otežuje dostop nekaterim posameznikom, stil pisane besede je specifičen, poln žargonskih izrazov in kratic, ki strašijo manj izkušene uporabnike. Ta razkorak med uporabniki in ostalimi pa skozi leta raste (Bailey, 1996).

Takšen izolacionizem pripelje tudi do formiranja močnih podskupin, ki vztrajajo v svojem pristopu k Medmrežju – specifične uporabniške skupine, ki govorijo v svojem jeziku in se formirajo v trdne enklave znotraj polja kiberkulture. Posamezniki, ki govorijo isti jezik, vendar so lahko fizično razmaknjeni po več tisoč kilometrov, formirajo homogene skupine, ki živijo ravno zato, ker uporabnikom ponujajo občutek bližine in pripadanja (Mitra, 1997). Jasno je, da se obenem tudi izolirajo od vseh ostalih uporabnikov Medmrežja, kar v končni fazi samo ojača medskupinsko dinamiko – *mi in oni*. Pri tem ne gre zgolj za jezik, gre tudi npr. za vprašanje spola – običajno moški spol dominira v diskusijah na Medmrežju, ne glede na to, o kateri temi gre beseda. V zadnjem času pa je ženski spol vrnil udarec (Camp, 1996). Govorimo o skupinah kot npr. *Systems*, poštni seznam, namenjen ženskam, ki so zaposlene v računalništvu. Taki sezname sicer ne razrešijo trenj med spoloma, kvečjemu izognejo se mu, kar opažajo tudi njihove članice (prav tam).

### **8.3.4 Raziskave, usmerjene naravnost na lastnosti uporabniškega vmesnika med uporabnikom in omrežjem (torej, na kak način nam vmesnik kroji način komunikacije in obarva naša mnenja)**

Že v prejšnjem obdobju so posamezniki opazovali posamezne elemente digitalnega vmesnika, predvsem so se posvečali hipertekstu in načinom, na katere hipertekst vpliva na vsebino in sporočilnost sporočila. V zadnjem času znanstveniki dajejo vedno večji poudarek uporabniškemu vmesniku pri uspešnosti prenosa sporočila in formiranju skupine. Ta veja raziskav je predvsem povezana z empiričnimi študijami,

<sup>61</sup> Ang. – The National Telecommunications and Information Administration ali NTIA.

kjer po principu poskusa in napake uporabniki sami formirajo vmesnike, ki jim najboljše služijo. To polje je za nas bolj ali manj nezanimivo, čeprav se ga bomo bežno dotaknili pri opisu načinov interakcije na Medmrežju.

## 8.4 In kam sedaj?

V zadnji, oz. t. i. kritični fazi kiberkulturoloških študij vidimo, da se raziskovalci ne osredotočajo več zgolj in samo na eno polje raziskav, temveč da iščejo povezave in kombinacije med različnimi raziskovanimi polji. Če že nič drugega, iščejo vsaj povezave med resničnim in virtualnim svetom. Ključ je ravno v tej širini pogleda – če si npr. izberemo nek forum, ki bi ga radi preučili, potem se ukvarjamo s tem, kako se formira skupina v virtualnem svetu, kako ta skupina funkcionira znotraj določenih pravil delovanja foruma (ki so lahko povsem mehanske narave), kdo so ljudje, ki jim ta forum služi, in kako lahko jim je podajati in sprejemati informacije. Pokrijemo torej vsa štiri raziskovana polja, s tem, da vsako odgovarja na pomembna vprašanja, ki se jim moramo posvetiti, če želimo raziskovati kiberkulturo. Poleg tega je ključnega pomena povezava virtualnega in resničnega sveta, kjer seveda sploh ni nujno, da gre za dva različna svetova, ampak morda zgolj za dva koščka mozaika istega.

Konec aprila 1999 sem na spletni strani *Slashdot*<sup>62</sup> naletel na članek z naslovom *The price of being different*<sup>63</sup>. V njem ameriški novinar Jon Katz piše o tem, kako so ljudje reagirali na takrat aktualen masaker v eni od ameriških srednjih šol. Reakcija širše javnosti je bila namreč, da izobčijo vse, ki so malo čudni, češ, *dejmo jih izolirat, ker bodo potem sigurno bolj srečni in ne bodo nikogar hoteli ustrelit*. Problem pa je bil v tem, da so s temi dejanji izolirali tudi tiste stereotipne računalničarje, tiste z debelimi očali in zaščitniki žepov<sup>64</sup>. Seveda tudi to ne bi predstavljalo kakšne posebne težave – na koncu koncev so bili geeki<sup>65</sup> izobčeni, že odkar vemo zanje. Zaplet se je zgodil nekje drugje – *Slashdot* je spletna stran, kjer lahko na koncu članka pustiš svoj komentar. In drugi lahko pustijo svoj komentar na tvoj komentar in tako naprej ad infinitum. In *Slashdot* bere več milijonov ljudi na dan. Kljub temu, da je bila tema v osnovi najbolj zanimiva za ameriške srednješolce, oni še zdaleč niso edini, ki jih je tema dovolj zanimala, da so nanjo odgovorili in jo spremljali.

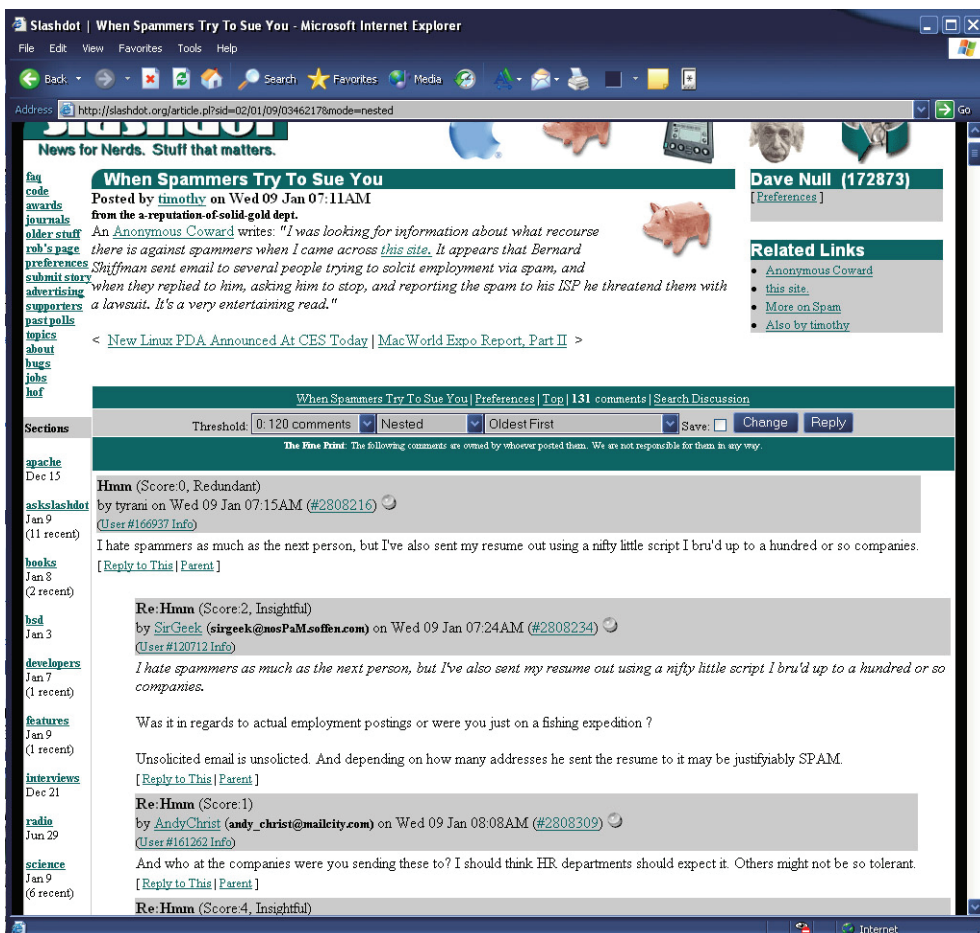
---

<sup>62</sup> <http://slashdot.org> je spletna stran, namenjena računalničarjem in vsem, ki jih vleče svet znanosti. Na njej najdete članke, povezane s socialo, mikrobiologijo, računalništvom, recenzije novih filmov in knjig itd.

<sup>63</sup> *The price of being different* (ang.) – Cena drugačnosti.

<sup>64</sup> Značilni inženirski pripomočki, ki preprečujejo peresu v prsnem žepu, da bi umazalo srajco. So zaščitni znak geekov (glej naslednjo opombo).

<sup>65</sup> Geek (ang.) – Hekerski slovar (Raymond, 1996) definira geeka, kot posameznika, ki je briljanten v svoji panogi. Skozi čas je beseda prešla iz žaljivke v častni naziv. Večinoma se izraz povezuje z računalničarji, vendar ni ekskluziven.



Slika 1: Spletna stran Slashdot – v osrednjem delu lahko vidite komentarje na zgodbo, oceno njihove relevantnosti in komentarje na komentarje.

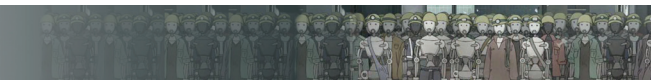
Zgodilo se je nekaj neverjetnega, zgodil se je zgodovinski trenutek, prelomnica v življenju geekov, po definiciji samotarskih mulcev, ki so socialno izolirani in doma *šraufajo* svoj računalnik raje, kot pa da bi šli na kakšno zabavo, se noro zapili in potem poželjivo gledali lokalne lepoticke, ki jim tako ali tako ne bi dale. Zgodilo se je, da so se ti samotni atomi ljudi povezali in povedali svoje zgodbe in naenkrat odkrili, da niso sami. Odkrili so, da jih je veliko in da niso izolirani samo oni. Pričeli so deliti nasvete, pisali osebne izpovedi in v končni fazi naredili nekakšno skupino za samopomoč. Skupina ljudi, ki so po definiciji osamljeni in samotarski, se je povezala med seboj. Jon Katz je hotel objaviti knjigo, sestavljeno samo iz teh komentarjev z naslovom *Voices from The Hellmouth*<sup>66</sup>, vendar so v končni fazi celoten tekst objavili kar na strani Slashdot. Do sedaj je objavljen v desetih nadaljevanjih, vendar komentarji stalno in še vedno pritekajo – projekt je še vedno živ.

Poanta celotne zgodbe je torej tole – v virtualnem prostoru obstaja skupnost. Kot vsaka skupnost ima tudi ta svoje zakonitosti in posebnosti.

## 9.0 Specifične oblike virtualnih interakcij

Če gledamo zgodovinsko, torej po časovni osi razvoja, lahko hitro začrtamo neke splošne smernice, ki jih je Medmrežje ubiralo. V tej točki nas tehnologija, ki jo lahko

<sup>66</sup> Voices from The Hellmouth (ang.) – Glasovi iz Hellmoutha. Hellmouth je majhno mesto v Texasu in srednja šola v njem.



preprosto jemljemo kot epistem Medmrežne komunikacije, ne bo preveč zanimala. Spoznavni prostor interakcije lahko opredelimo preko štirih osi. Te predstavljajo:

- ◆ individualnost (od individualnega k skupinskemu),
- ◆ zasebnost (od javnega k zasebnemu),
- ◆ kompleksnost (od kompleksnega k preprostemu),
- ◆ nadzor (socialna kontrola).

Vsako obliko interakcije (oz. protokol, o katerih sem že pisal v prejšnjih poglavjih) lahko opredelimo glede na te osi. Pa se na kratko sprehodimo skozi te oblike.

## 9.1 Elektronska pošta

- ◆ **Individualnost:** Po svojem bistvu je elektronska pošta povsem individualna, kar pomeni, da je namenjena enemu človeku. Kasneje je postalo običajno, da podjetja uporabljajo en elektronski naslov, ki ga berejo vsi zaposleni in se uporablja za teme javnega značaja.
- ◆ **Zasebnost:** Vsebina elektronske pošte potuje po Medmrežju nezaščitena, kar pomeni, da jo lahko prestrežemo na vsakem računalniku, ki jo posreduje naprej do naslovnika.
- ◆ **Kompleksnost:** Prvi odjemalci elektronske pošte so bili v bistvu sestavljeni iz dveh delov – tistega, ki sprejema pošto, in tistega, ki pošto oddaja. Zelo kmalu za tem so programerji odjemalce združili v en program. Dandanes so programi za uporabo elektronske pošte povsem nezahtevni.
- ◆ **Nadzor:** Uporabniki imamo na voljo vedno več nadzora nad elektronsko pošto. Res je, da ne moremo nadzorovati, kdo nam jo pošilja, lahko pa določimo, katera sporočila bomo brali. Na voljo je tudi vedno več programske opreme, ki prvotno izbiro naredi za nas. Oblika in vsebina sporočil je nadzorovana povsem in samo v skladu z neformalnimi normami.

Prvo elektronsko pošto je poslal znanstvenik Ray Tomlinson leta 1971 (Campbell, 2002). Napisal je dve aplikaciji: SNDMSG – namenjeno pošiljanju sporočil in READMAIL – namenjeno branju pošte. Prvič je pošto poslal med dvema računalnikoma, ki sta ždela na njegovi mizi v laboratoriju Cambridge, MA. Ko so njegovi poskusi uspeli večkrat zaporedoma, je prvo dokumentirano sporočilo poslal svojemu teamu. V njem je naznanil obstoj elektronske pošte in način uporabe. Poleg tega je opredelil uporabo znaka @, ki je služil ločnici med uporabnikom in računalnikom, kot npr. [david@arpa.net](mailto:david@arpa.net), kjer je David uporabnik računalnika, ki spada v domeno arpa.net.

Do tistega trenutka koncept elektronske pošte sploh ni obstajal, Tomlinson je napisal aplikacijo, ker »... se mi je takrat to zdela dobra ideja.« (Campbell, 2002).

Danes je elektronska pošta daleč najbolj uporabljana metoda dostavljanja sporočil. V letu 2002 je bilo po Medmrežju v povprečju vsak dan poslanih 31 milijard elektronskih pisem. Klasične pošte (t. i. *snail mail*<sup>67</sup>) so v težavah – npr. v Ameriki je bilo v celem letu 2002 poslanih 100 milijard navadnih pisem, kar je skoraj za velikostni razred manj, kot je bilo poslanih elektronskih sporočil (Barnes, 2002).

Kot zanimivost pa še tole – v letu 2003 je na vsakih 212 elektronskih pisem (Herd, 2003), eno vsebovalo računalniški virus. Če na hitro naredimo izračun, po zgoraj

---

<sup>67</sup> Snail mail (ang.) – polžja pošta.

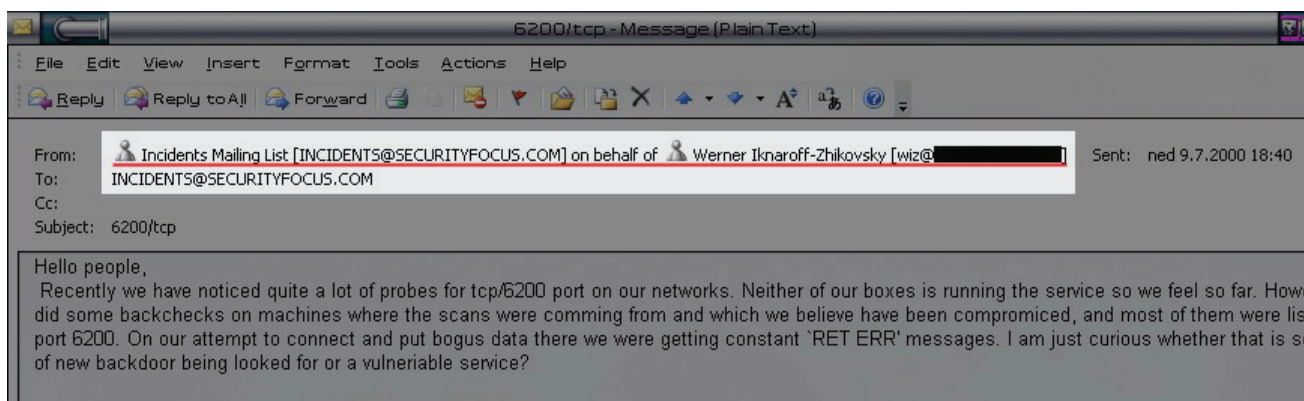
navedenih podatkih to pomeni, da je vsak dan poslanih malo več kot 146 milijonov okuženih elektronskih pisem (Herd, 2003).

## 9.2 Poštni sezname

- ◆ **Individualnost:** Poštni sezname izhajajo iz elektronske pošte, vendar so vedno namenjeni skupinski rabi, tako da niso več individualni.
- ◆ **Zasebnost:** Vsebina elektronske pošte potuje po Medmrežju nezaščitena, kar pomeni, da jo lahko prestržemo na vsakem računalniku, ki jo posreduje naprej do naslovnika. Pri poštnih seznamih obstaja še dodatna možnost: identiteta posameznika se lahko razkrije ali ne, in sicer iz naslovov uporabnikov. V praksi se pojavljata skoraj izključno dve možnosti.
  - Poštni sezname, ki so namenjeni javnosti, večinoma skrivajo imena uporabnikov, kar načeloma dvigne nivo zasebnosti, kljub temu, da pošto v bistvu vidi več ljudi.
  - In poštni sezname, ki so v svojem bistvu elektronsko pismo, poslano več prijateljem.
- ◆ **Kompleksnost:** Natančno enaka kot kompleksnost uporabe elektronske pošte.
- ◆ **Nadzor:** Če velja, da lahko izbiramo, katero pošto bomo brali, še bolj gotovo velja, da se na sezname prijavimo sami. Ko je bilo Medmrežje še mlado, so poštni sezname služili tudi kot način sankcioniranja posameznikov<sup>68</sup>.

V nekaterih primerih se poštni sezname uporabljajo kot terapevtsko orodje (Suler, 2000). Kot takšne so koristni predvsem v dveh pogledih – nudijo pomoč tistim, ki zaradi geografske lege ne morejo sodelovati v običajnem terapevtskem procesu (npr. živijo sredi puščave ali pa na naftni ploščadi), in pa nudijo določen nivo varnosti ljudem, ki si želijo skriti svoj videz (npr. osebe s hudimi opeklinami), ker le-ta vpliva na proces zdravljenja. Verjetno je odveč poudarjati, da poštni sezname prvotno niso bili namenjeni samopomoči ali terapevtskemu procesu.

Poštno sezname ločimo na moderirane in nemoderirane. Razlika je seveda natančno ta. Na nemoderiranih seznamih lahko vsak od članov brez kakršnega koli filtra objavi, kar hoče, na moderiranih pa vsi člani pošiljajo svoje prispevke moderatorju, ki jih objavi, če oceni, da so primerni za določen poštni seznam.



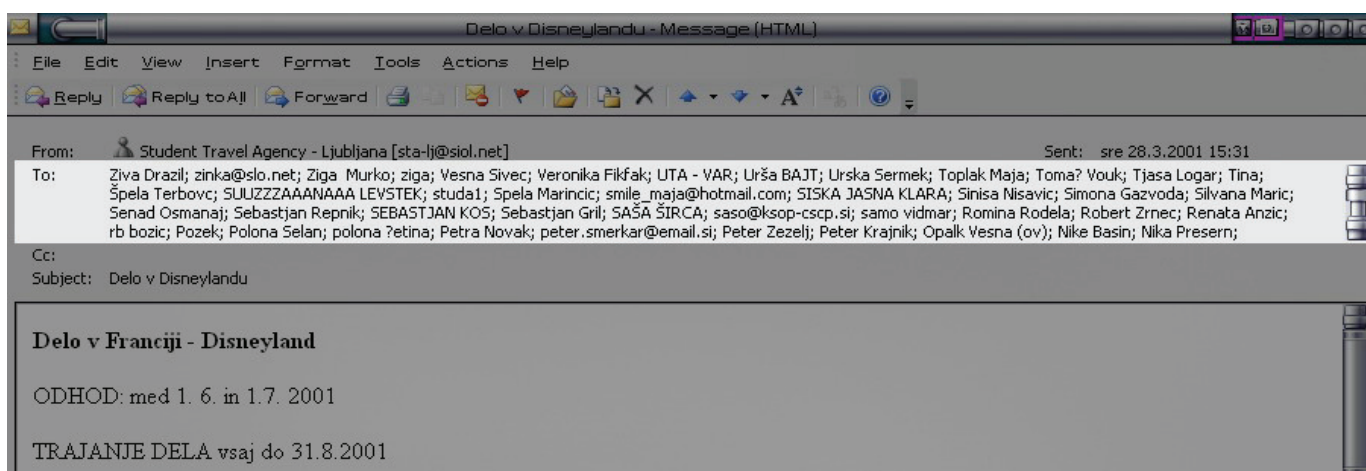
Slika 2: primer moderiranega poštnega seznama.

<sup>68</sup> Nekdo se ti je zameril in v naslednjem dnevu ugotovil, da je postal član 70-ih poštnih seznamov, pri čemer je od vsakega dobil npr. 40 sporočil dnevno. 2800 neželenih sporočil na dan dokaj jasno ilustrira nekogaršnje nezadovoljstvo.

Na sliki 2 vidimo, da je moderator seznama [Incidents@securityfocus.com](mailto:Incidents@securityfocus.com) nanj poslal sporočilo, ki ga je v originalu napisal Werner Iknaroff-Zhikovsky. Werner v tem primeru ne more sam pošiljati sporočil na seznam vsa pošilja moderator.

Ko govorimo o poštnih seznamih, pa poznamo še eno pomembno ločnico – t. i. *digest*<sup>69</sup>. Ker imajo nekateri sezname ogromno članov (lahko tudi več kot milijon<sup>70</sup>), ne bi bilo smiselno brati vseh njihovih sporočil, zato administratorji seznama vsak teden (ali mesec) strnejo vsa sporočila v eno samo elektronsko pismo, ki povzema rezultate diskusij prejšnjega obdobja.

Bližnji sorodnik poštnih seznamov so spletni časopisi<sup>71</sup>, ki jih uporabniki lahko berejo, vendar jih ne morejo komentirati. Sistem članstva in pošiljanja sporočil je praktično identičen, vendar je komunikacija bolj ali manj enosmerna. Poleg novic lahko na ta način dobivate tudi gomilo bolj ali manj neželenih reklam<sup>72</sup>.



Slika 3: Primer slabo izdelanega spletnega časopisa.

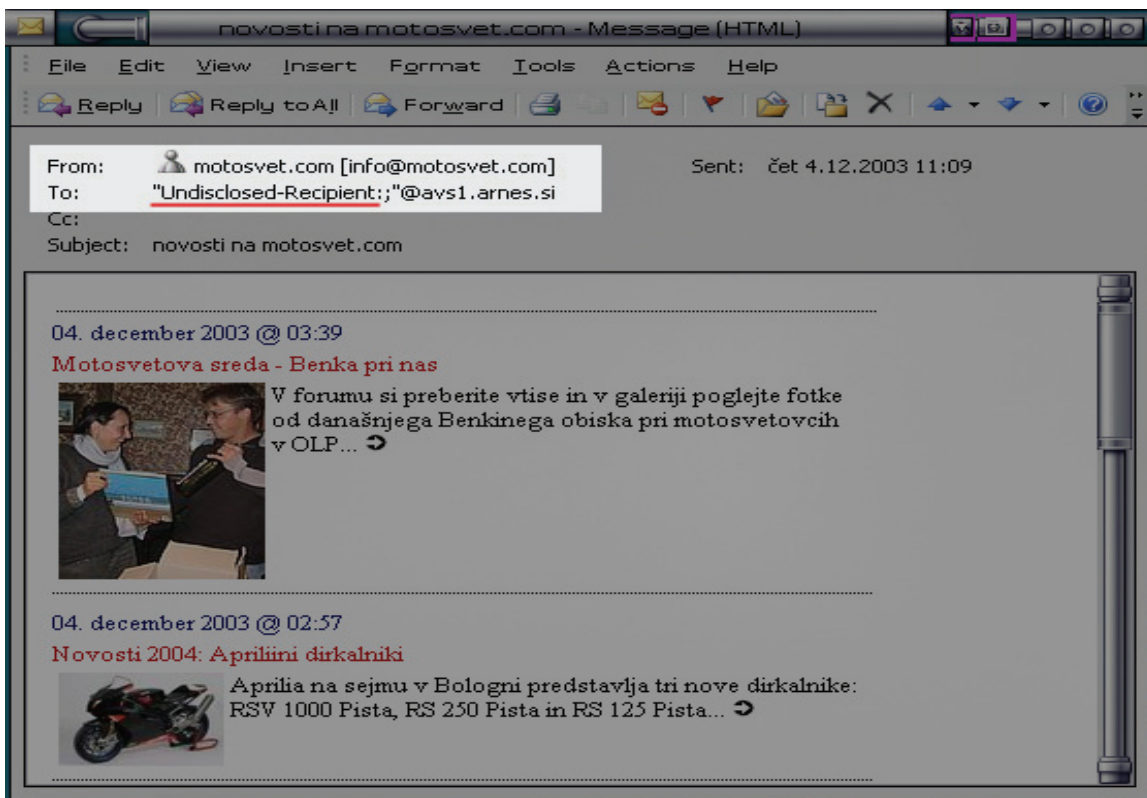
Primer slabo izdelanega spletnega časopisa. Vsi naslovi so vidni in na razpolago komur koli. Ko vsi naročniki tega časopisa slabih nekaj ur kasneje začnejo dobivati dobesedno stotine neželenih elektronskih reklam, to pomeni, da so bili ti naslovi prestreženi na poti in so se znašli v bazah podatkov spletnih oglaševalcev. Pri takih posledicah obstajata dve rešitvi – apatično radiranje neželenih reklam ali pa menjava elektronskega naslova. Nadebudneže bo zanimalo, kako poskrbeti za to, da ne dobivaš neželenih reklam, obenem pa vseeno dobivaš novice. Rešitev je zastoj in relativno preprosta. Vsakdo, ki si to želi, si pri enem od zastojkarskih ponudnikov elektronske pošte omisli elektronski naslov, ki ga nudi vedno, kadar mora pustiti v javnosti svoje podatke. Njegov splošni naslov ostane nedotaknjen, na *javni naslov* pa dobiva gomile smetja in elektronsko pošto *natančno določenega* avtorja. S takšnimi nastavitvami je relativno preprosto presejati smetje in ohraniti kupčke bolj ali manj čistega zlata na dlaneh.

<sup>69</sup> Digest (ang.) – prebavek. Po domače povzetek.

<sup>70</sup> Npr. Shaw Big Picture Newsletter [mailto:BIG\\_PICTURE-L@LISTSERV.SHAW.CA](mailto:BIG_PICTURE-L@LISTSERV.SHAW.CA) (1.255.987 uporabnikov).

<sup>71</sup> Ang. – newsletters.

<sup>72</sup> Ameriška založniška hiša ZDNET je v svoji zadnji raziskavi ugotovila, da neželena pošta predstavlja 40% vseh poslanih elektronskih pisem. Od tega je 15% neželene pornografije (vir: [http://www.nua.ie/surveys/index.cgi?f=VS&art\\_id=905358665&rel=true](http://www.nua.ie/surveys/index.cgi?f=VS&art_id=905358665&rel=true)).



Slika 4: Primer dobro izdelanega spletnega časopisa, ki obene tudi sledi pravilom dobro nastavljenih poštnih seznamov. Prejemniki sporočila so anonimni<sup>73</sup>.

### 9.3 Usenet

- ◆ **Individualnost:** Usenet je namenjen skupinski uporabi. Je kot ogromna oglasna deska s sporočili, ki jih lahko vsakdo prebere. Storitve ni namenjena individualni komunikaciji, temveč skupinski. V tem pogledu pomeni prvo formirano virtualno skupino posameznikov.
- ◆ **Zasebnost:** Pri uporabi te storitve lahko govorimo o zasebnosti na dveh nivojih. Po eni strani lahko z dokaj majhnim vložkom zagotovimo relativno visok nivo zasebnosti v tem smislu, da avtorjev sporočil ni lahko povezati s posamezniki v resničnem svetu, po drugi strani pa lahko odkrijemo pomembna dejstva o posameznikovi identiteti, tudi če ne vemo, kdo v resnici je. Več o tem v poglavju o identiteti (glej 10.3).
- ◆ **Kompleksnost:** Uporaba useneta je dokaj preprosta. Večina operacijskih sistemov vsebuje program za dostop do storitve (v MS Windows je ta program denimo del Internet Explorerja). Navodila za nastavljanje ponavadi objavi ponudnik Medmrežnih storitev na svoji spletni strani. Ker je uporabnikov manj, je tudi uporaba malo bolj kompleksna.
- ◆ **Nadzor:** Formalno gledano lahko na usenetu vsakdo pušča sporočila in vsakdo jih lahko bere. Če ta sporočila niso v skladu s pravili skupine, njeni člani posameznika sankcionirajo (Smith, 1997).

Usenet je logični naslednik poštnih seznamov. Prvič se je pojavil leta 1979, ko sta dva absolventa Duke University, Tom Truscott in Jim Ellis (Hauben in Hauben, 1997) dobila idejo, da bi nekako povezala svoj laboratorijski računalnik s skupnostjo tam

<sup>73</sup> Kadar so prejemniki sporočila anonimni, je običajno, da kot prejemnika navajamo *undisclosed recipient list* (ang.) – nerazkrit seznam prejemnikov. Tu gre za tak primer.

zunaj<sup>TM74</sup>. V slabem letu po prvem uspelem poskusu, je Tom Truscott napisal program z imenom *news rev. A*<sup>75</sup>. Prvotno je bil ves usenet (ki se takrat še ni tako imenoval) v bistvu nekakšna manjša oglasna deska, kamor so ljudje lepili novice, namenjene vsem uporabnikom. Da ne bi bilo prehude zmede so naredili podskupine, ta princip pa se je ohranil vse do danes. Gre za preprosto hierarhično delitev – npr. vse skupine ki imajo na začetku *net* so namenjene pogovorom o usenetu samem. Tako imamo npr. *net.general*<sup>76</sup> – skupino, namenjeno splošnim objavam. Ali pa *net.announcements*<sup>77</sup> – skupino, namenjeno objavam novih odkritij na področju računalniških mrež. Leta 1982 je različica A podlegla pritisku prispevkov (namenjena je bila za delo z le nekaj prispevki tedensko) in nastala je različica B, ki so jo leta 1984 razširili tako, da je podpirala nove imenovalne sheme in je obenem omogočala moderiranje skupin. Od takrat naprej se spreminjajo samo še implementacijski detajli. Usenet je od tistih časov precej narasel. Dandanes se po njem prenaša dnevno okrog 1.600.000 prispevkov po več deset tisoč skupinah (vir: <http://www.newsadmin.com>). Poleg teksta se po njem prenašajo tudi slike, filmi, glasba in programi. Najbolj brana skupina, ki prenaša tudi datoteke, je *alt.binaries.multimedia.erotica.asian*<sup>78</sup> ☺, s 40.665 obiski različnih posameznikov dnevno (japonske šolarke očitno privlačijo marsikoga). Najbolj obiskana skupina, kjer se prenaša samo tekst, pa je (dokaj presenetljivo) *pl.soc.seks.towarzyskie*<sup>79</sup> s približno 1.500 dnevnimi obiski različnih posameznikov<sup>80</sup>.

Če na hitro pogledamo hierarhično imenovanje – npr. *alt.binaries.multimedia.erotica.asian* prve tri črke so oznake za tip skupine. ALT kljub splošnemu prepričanju ne pomeni skupine, namenjene alternativnim<sup>81</sup> temam. Veja je nastala, ker je bil usenet na začetku precej strogo nadzorovan. Skupina administratorjev je o ustanovitvi vsake skupine glasovala in upoštevala natančno določene smernice o koristnosti skupine. V tistih časih (in še danes) je mnogo uporabnikov verjelo, da bi morala obstajati podveja useneta, ki ne bi bila tako rigidno nadzorovana. Ustanovili so vejo s predpono ALT, ki v resnici pomeni *anarchists, lunatics, and terrorists*<sup>82</sup> (Barr, 1995). V tej veji lahko kdor koli ustanovi svojo skupino. Težava je samo v tem, da mora ta posameznik prepričati administratorje po svetu, da bi radi to skupino gostili na svojih strežnikih (glede na to, da je skupin s predpono alt že krepko čez deset tisoč, to ni lahko).

V podveji *alt.binaries* se nahajajo vse skupine, ki prenašajo binarne podatke (najbolj preprosto povedano – vse, kar ni tekst). In v podveji z imenom *alt.binaries.multimedia* najdemo skupine, kjer se nahajajo večpredstavna sporočila, torej slike, filmi in zvoki. V podveji *alt.binaries.multimedia.erotica* najdemo večpredstavne datoteke, ki so povezane z erotiko in v podveji *alt.binaries.multimedia.erotica.asian* najdemo večpredstavne erotične datoteke, ki so povezane z azijsko populacijo. V vsaki od teh podvej najdemo različne skupine. Npr. v skupini *alt* najdemo *alt.binaries*, *alt.activism*, *alt.languages* in tako naprej. V podveji *alt.binaries* majdemo npr.

<sup>74</sup> Kot sta ugotovila že Fox Moulder in Dana Scully v Dosjejih X. Resnica je tam zunaj<sup>TM</sup>.

<sup>75</sup> News rev. A (ang.) – novice, različica A.

<sup>76</sup> V prevodu iz ang. – mreža.splošno.

<sup>77</sup> V prevodu iz ang. – mreža.najave.

<sup>78</sup> V prevodu iz ang. – alt.binarne\_datoteke.večpredstavnostne.erotika.aziatke. Za razlago kratice alt. glej opombo 81.

<sup>79</sup> Za prevod konzultirajte poljsko-slovenski slovar. Dokaj varno je trditi, da gre za seks.

<sup>80</sup> Vir: <http://www.newsadmin.com/top100reads.htm>.

<sup>81</sup> Alternative (ang.) – alternativen.

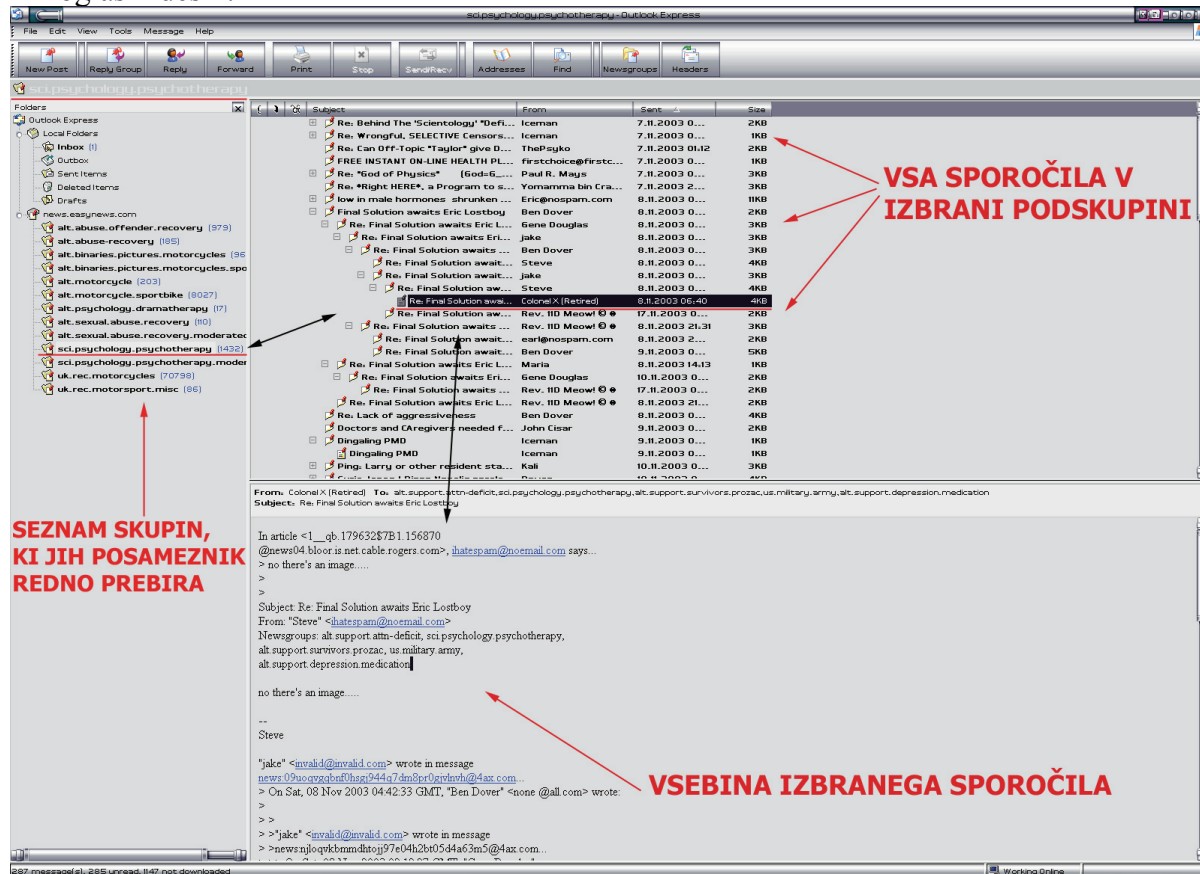
<sup>82</sup> Anarchists, lunatics, and terrorists (ang.) – anarhisti, norci in teroristi.



## Odklonkost v virtualnih skupnostih

*alt.binaries.pictures*, *alt.binaries.cd*, *alt.binaries.sounds* in tako naprej. V podveji *alt.binaries.multimedia* najdemo *alt.binaries.multimedia.documentaries*, *alt.binaries.multimedia.sopranos*, *alt.binaries.multimedia.vintage-film* in tako naprej.

Politika objavljanja prispevkov na usenetu pa je še vedno zelo podobna objavljanju na oglasni deski.



Slika 5: Uporabniški vmesnik aplikacije namenjene dostopanju do Useneta.

Na sliki 5 vidimo tipičen program, namenjen dostopu do usenet skupin. Na levi je seznam podskupin, na katere je posameznik naročen (nihče nima niti časa niti volje, da bi prebral vsa sporočila, objavljena v enem dnevu na usenetu, zato si izbere tiste podskupine, ki ga zanimajo – v tem primeru npr. *sci.psychology.psychotherapy* in druge). Desno zgoraj so navedena vsa sporočila, ki se nahajajo v tej skupini. Urejena so po času in po hierarhiji odgovorov (tista, bolj zamaknjena navznoter, so odgovori na tista, manj zamaknjena navznoter). Desno spodaj je navedena vsebina izbranega sporočila.

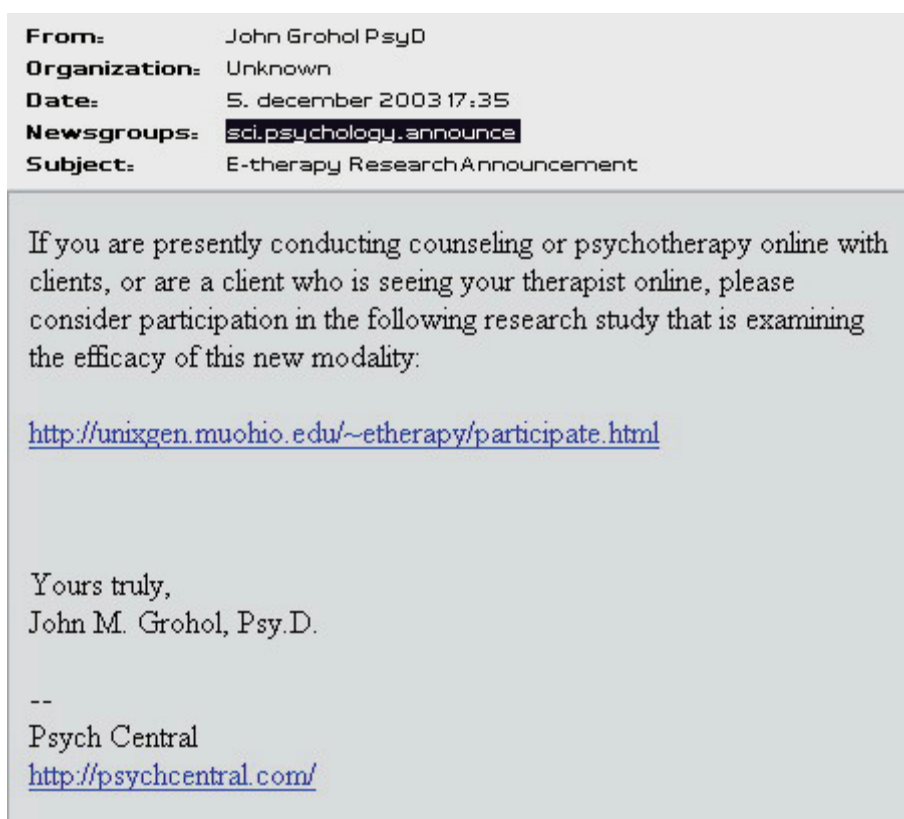
Na Medmrežju najdete usenet strežnike, ki so zastonj, in take, ki zahtevajo plačilo mesečne ali letne naročnine. Običajno so tisti strežniki, ki so zastonj, v lasti ponudnika Medmrežnih storitev (npr. [nntp://news.siol.net](http://news.siol.net)) ali pa so v privatni lasti. V obeh primerih to pomeni, da zelo verjetno uporabnik ne bo deležen celotnega dnevnega prometa in še bolj verjetno sploh ne bo imel dostopa do skupin, ki prenašajo datoteke. Usenet je namreč urejen tako, da se vsak skrbnik strežnika odloča, katere skupine bo prenašal, in tisti strežniki, ki so zastonj, običajno ne zmorejo obvladovati pretoka podatkov, ki jih s seboj prinesejo velike datoteke, oziroma tega ne morejo obvladovati brez finančnega nadomestila.

Prvič smo se znašli pred storitvijo, ki ni zastonj, oziroma, praviloma ni vključena v ceno dostopa do Medmrežja. Ta tekst seveda ni namenjen ekonomski analizi Medmrežja (razen v kolikor je to pomembno za razvoj kiberkulture), zato o tem ne bom pisal. Dovolj je znani rek: *There is no such thing as a free lunch.*<sup>83</sup> in dejstvo, da nekaj milijonov uporabnikov, ki za usenet plačujejo naročnino, verjetno ve, kaj dela. Mesečne naročnine se sukajo okrog 10\$.

### 9.3.1 Uporabnost useneta za socialne pedagoge

Mnoge izmed skupin nudijo socialnim pedagogom in strokovnjakom na področju vzgoje, psihologije, psihiatrije in psihoterapije koristne informacije in obvestila, ki so objavljena in ažurirana praktično v istem hipu, ko se spremembe zgodijo.

Tisti, ki jih, denimo, zanimajo raziskave ali seminarji na področju psihologije, lahko najdejo veliko informacij v skupini **sci.psychology.announce**.



Slika 6 : Prošnja za sodelovanje pri neki psihološki raziskavi. Objavljena na usenetu (Vir: Usenet, skupina sci.psychology.announce)<sup>84</sup>.

V primeru, da bi radi poglobili svoje znanje na katerem od splošnih ali mejnih področij znanosti, ki se posvečajo človeku in njegovi psihi, je možnosti kar precej, da skupina, ki nudi take informacije, obstaja. Naj jih navedem samo nekaj:

sci.psychology.personality  
sci.psychology.psychotherapy  
alt.psychology.dramatherapy

<sup>83</sup> V prevodu iz ang. – *Zastonj kosilo ne obstaja*. Pregovor, ki pomeni, da tisto, kar je zastonj, velikokrat ni najbolj poceni.

<sup>84</sup> Prevod sporočila, objavljenega na sliki, se glasi: Če izvajate svetovanje ali psihoterapijo na Medmrežju ali ste klient takega procesa, vas vabim, da se udeležite spletne raziskave, ki preučuje uspešnost takega modela. Vaš, John M. Grohol, doktor psihologije.

in tako naprej<sup>85</sup> ...

Po drugi strani pa lahko na usnetu najdemo skupine, ki so namenjene končnim uporabnikom terapevstkih storitev – kot npr. *alt.abuse.offender.recovery*<sup>86</sup> in *alt.abuse-recovery*<sup>87</sup>. Kot je iz imen skupin očitno, obstaja tudi skupina, ki je namenjena storilcem zlorab in ne samo žrtvam.



Slika 7: Primer komunikacije na Usnetu (Vir: Usenet, skupina alt.abuse.offender.recovery)<sup>88</sup>.

<sup>85</sup> V prevodu iz ang. – znanost.psihologija.osebnost, znanost.psihologija.psihoterapija, alt.psihologija.psihodrama.

<sup>86</sup> V prevodu iz ang. – alt.zloraba.storilec.okrevanje.

<sup>87</sup> V prevodu iz ang. – alt.zloraba-okrevanje.

<sup>88</sup> Sporočilo je sestavljeno iz prispevkov dveh avtorjev, ki se predstavljata s psevdonimoma Chrissteener in JustMe. Chrissteener: *Odkrila sem, da je moj mož zadnjih šest mesecev zlorabljal mojo hčerko. Bil je tudi zasvojen s pornografijo na Medmrežju. Ko sem zlorabo odkrila, sem ga prijavila policiji. Vedno sem verjela, da bo zanikal, pa ni zanikal. Deluje skesano in pravi, da se to ne bo več ponovilo, jaz pa vem, da bo to zanj trda bitka. Ko ga bodo spustili iz zapora, bi rada še naprej živela z njim in ostala poročena. Skrbi me pa za mojo hčerko, ki je ne bi rada zopet spravila v stisko. Vsak nasvet ali informacija bo dobrodošla. Hvala.* JustMe: *Živjo Chrissteener. Tudi sam sem pred štirimi leti spolno zlorabljal svojo pastorko. Tudi jaz nisem nič zanikal. Videl sem, kako sem jo prizadeval. Verjamem, da je njegovo obžalovanje iskreno. Če si želiš, da bi se vajino skupno življenje nadaljevalo, potem moraš zahtevati, da se priključi enemu od terapevstkih procesov, namenjenih storilcem. Po določenem času terapije, sem se lahko vrnil domov k svoji ženi in hčerki, kjer sem dobil*





(Vir: <http://groups.google.com/groups?selm=anews.Aucbvax.1745&output=gplain>)

## 9.4 IRC / ICQ / MSN Messenger

- ◆ **Individualnost:** Gre za povsem individualno storitev. Vsak uporabnik je identificiran s svojim uporabniškim imenom in geslom.
- ◆ **Zasebnost:** Storitev je javna, kar pomeni da so informacije namenjene celotni populaciji, ki jo to zanima. Gre za t. i. groupware<sup>90</sup>. O kakršni koli zasebnosti bi težko govorili.
- ◆ **Kompleksnost:** Microsoft kot del svojih operacijskih sistemov ponuja MSN Messenger, kar pomeni, da je celotna infrastruktura na voljo vsakemu njihovemu uporabniku. Tudi programska oprema drugih proizvajalcev je na voljo brez doplačila. Priložena navodila olajšajo dokaj visoko kompleksnost storitve.
- ◆ **Nadzor:** Vsebine, ki se prenašajo preko te storitve, je izjemno težko nadzorovati. V ta namen so pirati navdušeno sprejeli nove oblike prenosa datotek. Na začetku svojega razvoja so te storitve ponujale samo prenos sporočil, kasneje pa se je ta storitev razširila tako, da lahko prenašamo tudi programsko opremo, filme in zvočne zapise med dvema ali več posamezniki. Ker gre za storitev, ki se odvija v realnem času<sup>91</sup>, je nadzor nad njo izredno težak. Poleg tega ne obstaja skrbniška služba, ki bi imela pregled nad prenesenimi vsebinami.

V devetdesetih letih je v Ameriki postalo nekaj povsem običajnega, da ima vsak, ki si to želi, dostop do Medmrežja. Cene telefonskih storitev so bile vedno nizke (ponekod so lokalni klici sploh zastoj) in tehnologija je omogočila interakcijo v realnem času. Preprosto povedano, ljudje so se lahko začeli normalno pogovarjati preko Medmrežja. Prva storitev, ki je še vedno močno prisotna v virtualnem svetu, je bila storitev IRC<sup>92</sup>, ki jo je leta 1988 napisal Jarkko "WiZ" Oikarinen (Oikarinen & Reed, 1993), finski študent z Univerze Oulu.

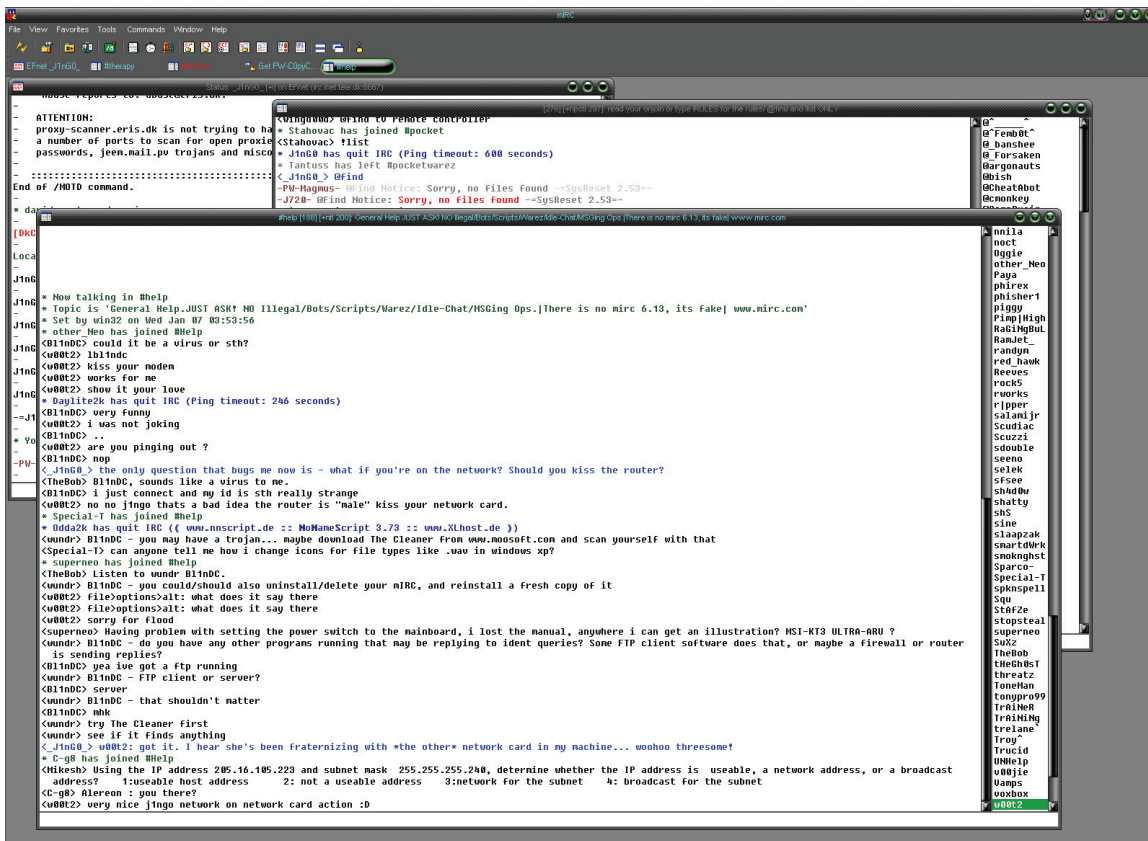
Storitev IRC je videti kot ogromna klepetalnica, kjer vsi govorijo drug čez drugega.

---

<sup>90</sup> Groupware (ang.) – skupinska programska oprema.

<sup>91</sup> Vsebina se prenaša tukaj in zdaj – ne obstaja nek organiziran arhiv starih vsebin.

<sup>92</sup> Internet Relay Chat (ang.) – Klepetanje preko Medmrežja.

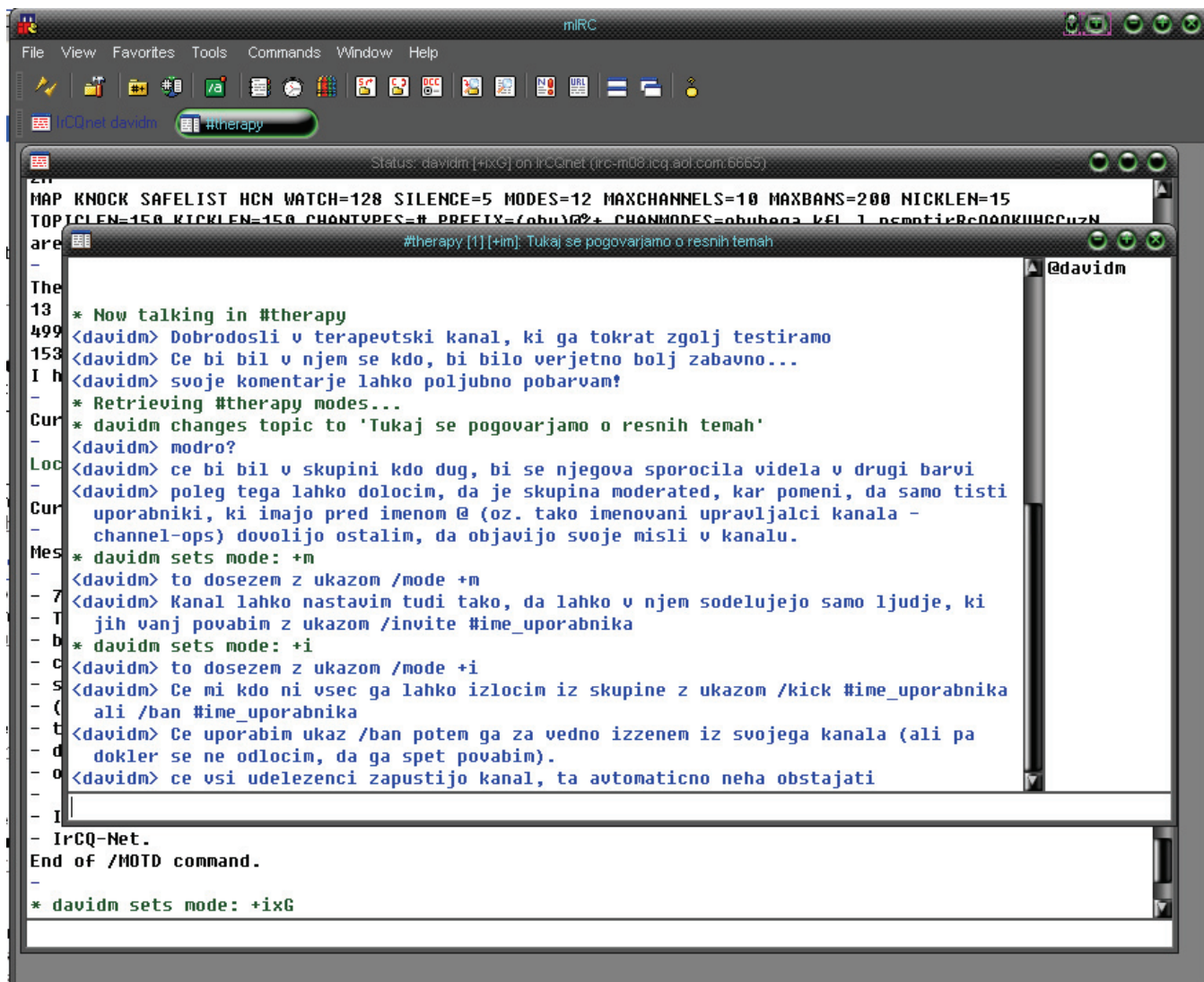


Slika 9: Primer uporabniškega vmesnika aplikacije namenjene IRC omrežju.

Ker je uporabnikov preveč in ker vseh ne zanimajo vse teme, poznamo t. i. kanale<sup>93</sup>, ki so namenjeni pogovorom o specifični temi. Tem je seveda skoraj toliko kot ljudi – za vsakogar se nekaj najde, od debat o različnih deželah (npr. #slovenia, #Pakistan ipd.) do športa (#NBA, #motogp ipd.) in seksa (#sexchat, #HardCoreXXX ipd.).

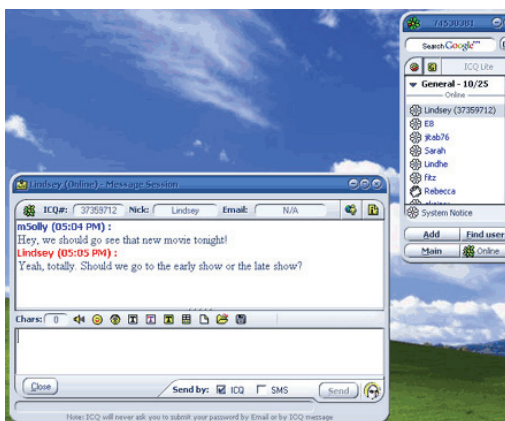
Za socialnopedagoško udejstvovanje je IRC uporaben za vodenje skupinske ali individualne terapije na daljavo (veljajo isti pogoji, bonusi in minusi kot pri poštnih seznamih, s to razliko, da tukaj pogovor teče v realnem času, kar je mogoče še boljše kot debate z zamikom). Na voljo so že obstoječi kanali z imeni, kot so #therapy-online ali #psychology. Ker je kreiranje kanalov (lahko bi jim v bistvu rekli tudi klepetalnice) relativno preprosto, jih ponavadi terapevti naredijo kar sproti. Spodaj je npr. primer klepetalnice, ki sem jo naredil za potrebe tega teksta. Ker sem v njej sam, se notri ne dogaja prav veliko. Naslov klepetalnice pa je: therapy. Vsa ostala potrebna navodila sem napisal kar v kanal.

<sup>93</sup> Ang. – channels.



Slika 11: Primer komunikacije preko protokola IRC.

Kot nadgradnjo namembnosti IRC-a, velja omeniti še ICQ in WindowsMessenger. Oba sta namenjena klepetanju preko Medmrežja, s to pomembno razliko, da sta namenjena bolj za privatne pogovore, kot za skupinske (čeprav omogočata možnost simultanege klepeta več oseb). Osnovna ideja pri obeh je, da je aplikacija stalno zagnana in ko se povežemo na Medmrežje, se dejstvo, da smo povezani, sporoči centralnemu strežniku, ki sporoči to informacijo vsem, ki jih to zanima. Če torej vaš prijatelj ni dosegljiv po telefonu, lahko takoj preverite, ali brklja po Medmrežju, ter mu pošljete sporočilo ali pa ga povabite na klepet.



Slika 12 (levo): ICQ (vir: [http://reviews-zdnet.com/ICQ\\_Lite\\_Alpha/4505-3514\\_16-20130938-3.html](http://reviews-zdnet.com/ICQ_Lite_Alpha/4505-3514_16-20130938-3.html)).

Slika 13 (desno): MSNMessenger (vir: <http://www.microsoft.com/presspass/newsroom/winxp/images/img019.jpg>).

## 9.5 MUSH / MUD

- ◆ **Individualnost:** Storitve je namenjena skupini, vendar se posameznik identificira z uporabniškim imenom in geslom. Zaradi narave storitve, je posameznik jasno prepoznaven.
- ◆ **Zasebnost:** Sporočila preko Medmrežja potujejo povsem nezaščiteno, vendar ni nobenega razloga, da bi si nekdo želel ta sporočila prestrezati. Ker gre za storitev, ki je v veliki meri namen sama sebi, tudi vprašanja varovanja podatkov ne pridejo do izraza. Večina MUD-ov vključuje tudi posebno okolje, kjer se lahko uporabniki predstavijo s svojimi praviimi imeni in osebnostmi – povsod drugod igrajo vloge, ki so si jih nadeli. Pravila MUD-ov zahtevajo, da nikjer druge posamezniki ne izdajajo svoje prave identitete, ker bi to pokvarilo iluzijo.
- ◆ **Kompleksnost:** Uporaba storitev je skrajno kompleksna, predvsem zaradi njene neuveljavljenosti in arhaičnosti. Kot bomo videli v empiričnem delu tega teksta, se večini zdajšnjih uporabnikov bodisi ne sanja, da storitev obstaja, bodisi menijo, da je popolnoma zastarana.
- ◆ **Nadzor:** O nadzoru na MUD-ih je bilo povedanega veliko.

Kratice MUD v prostem prevodu pomeni večuporabniška ječa (nekateri jo prevajajo tudi kot dimenzija ali domena)<sup>94</sup>. Gre za tekstne računalniške igre vlog<sup>95</sup>, ki tečejo preko privatnih omrežij ali Medmrežja. Veliko ljudi se simultano poveže na strežnik, kjer upravljajo svoj lik. Vsakič, ko se pojavijo v nekem prostoru, se jim na ekranu izpiše opis prostora, objektov, ostalih igralcev in oseb, ki jih vodi računalnik. Z ukazi, podobnimi govorjenemu jeziku, lahko sprožijo interakcijo<sup>96</sup> (Wikipedia<sup>97</sup>).

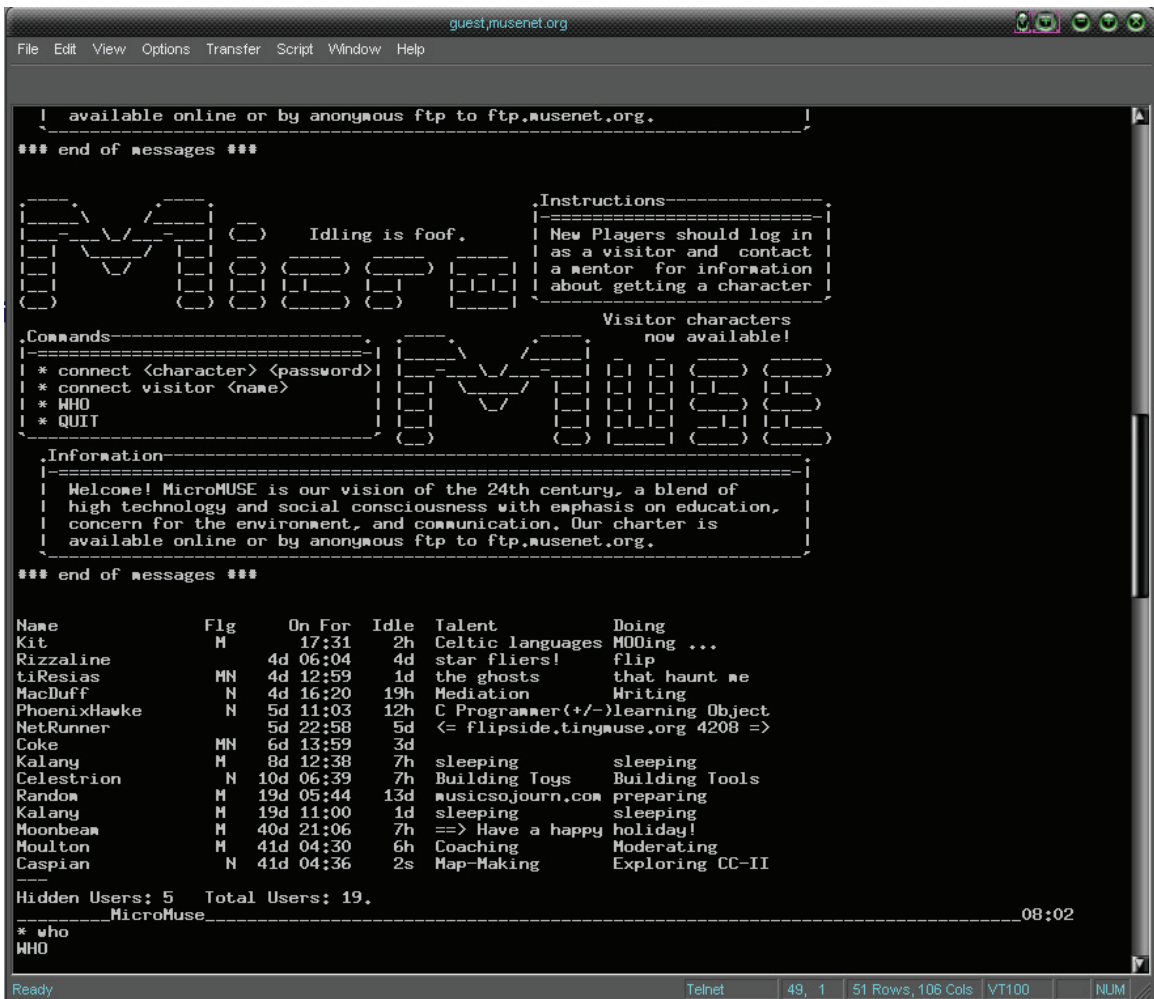
<sup>94</sup> Ang. – MUD – multi user dungeon / dimension / domain.

<sup>95</sup> Ang. – RPG – role playing game.

<sup>96</sup> <http://en2.wikipedia.org/wiki/MUSH>

<sup>97</sup> Wikipedia je brezplačna spletna enciklopedija, ki jo piše in ureja celotna skupnost. Če informacij o kaki temi še ni, je skrajni čas, da jih dopišete!





Slika 14: Uporabniški vmesnik enega izmed MUSH-ev, imenovanega MicroMuse (vir: [telnet://guest.musenet.org](http://telnet://guest.musenet.org)).

Večina MUD-ov si je za svoje okolje izbrala fantazijske svetove, naseljene z goblini, vilinci in zmaji. Igralci se pretvarjajo, da so vitezi, čarovniki, dvorni norčki ali pa tudi demoni, zlobne pošasti, pač kar koli igra dopušča. Če ste si kdaj želeli igrati zmaja, ki na koncu poje viteza, ki ga je napadel, skupaj z deviško princesko, potem je MUD kot naročen za vas. Poleg MUD-ov, namenjenih igranju vlog v magičnih svetovih, pa se vedno bolj uveljavljajo tudi taki, ki so namenjeni različnim znanstvenim panogam ali izobraževanju na daljavo.<sup>98</sup>

Te storitve so praviloma zastoj, vodijo pa jih posamezniki, ki običajno za to delo niso plačani. Že v začetku osemdesetih let so v Evropi razvijali MUD-e, namenjene akademikom. Prvi MUD sta na Univerzi v Essexu napisala Roy Trubshaw in Richard Bartle.<sup>99</sup> V istem času je zanimanje za MUD-e v Ameriki skokovito naraslo, ker si je marsikdo že lahko privoščil namizni računalnik in modem ter se povezal v svet.

<sup>98</sup> Npr. LambdaMOO, ki je namenjen debati o pravu in zakonih (<http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue1/lambda.html>). Ali pa MicroMUSE, ki je namenjen izobraževanju na splošno in nudi njenim članom možnost, da v interdisciplinarnih timih razvijajo nove teorije povezane z njihovo ekspertizo (<http://underground.musenet.org:8080/>). Kot je bistri bralec že ugotovil, LambdaMOO v bistvu ni MUD, ker bi se potem imenoval LambdaMUD ... Tudi MicroMUSE ni MicroMUD. gre preprosto za to, da običajno uporabljamo izraz MUD kot krovni izraz. Bolj natančno vas lahko zmede nadaljevanje teksta.

<sup>99</sup> Verzija tega MUD-a še vedno obratuje na [www.british-legends.com](http://www.british-legends.com).

Zelo podoben MUD-u je tudi MUSH<sup>100</sup>, še več, tako zelo podoben mu je, da mnogi skrbniki MUSH-ev / MUD-ov v bistvu ne opazijo nobenih razlik med njima. MUD-i so v osnovi zasnovani na namiznih igrah Dungeons&Dragons<sup>101</sup>, kar pomeni, da vsebujejo dokaj kompleksen sistem magije, bitk in napredovanja po stopnjah. MUSH-i pa so na drugi strani namenjeni bolj preprosti igri vlog, kjer s svojo domišljijo posameznik animira lik in mu pri tem ni treba skrbeti za to, na kateri stopnji čarovništva je in ali lahko glede na svojo pripadnost govori z nekom ali ne. Tako torej zaradi zmede z imeni ne boste našli MUD-a, namenjenega znanosti in raziskovanju, našli pa boste kopico MUSH-ev, ki jim skrbniki rečejo MUD-i. No ja, razen ko gre v resnici za MUCK<sup>102</sup>. (Ste že dovolj zbegani?) MUCK je v svoji osnovi nekakšen hibrid med IRC-em in MUSH-em. Poudarek je na pogovoru (IRC), vendar ponuja okolje, v katerem se ljudje pogovarjajo, in opise likov (MUSH).

Značilnosti MUSH-ev lahko na hitro povzamemo takole (Rheingold, 1993 in Bartle, 2003):

- ◆ pri MUSH-u prvič naletimo na koheziven koncept skupine,
- ◆ komunikacija se odvija v realnem času,
- ◆ posamezniki so povezani na Medmrežje ob istem času,
- ◆ če pravila MUSH-a to predvidevajo, potem se uporabniki predstavljajo s pravimi imeni (če pa ne, pa vseeno gradijo identiteto namišljenega lika),
- ◆ formirajo se skupine s podobnimi interesi,
- ◆ formirajo se formalne in neformalne norme,
- ◆ vpeljane so konkretne sankcije in sistem vrednot.

Poleg imaginarnih svetov, se MUSH-i razvijajo tudi v druge smeri, npr. za pomoč zlorabljanim ženskam<sup>103</sup>, kot prostor za sestanke psihoterapevtskih skupin, za sociološke raziskave ipd.

## 9.6 Svetovni splet in spletne aplikacije (RFC / MUSIC & PHOTO Sharing / NEWS sites – Slashdot)

- ◆ **Individualnost:** Storitve, ki jih ponujajo spletne aplikacije, so v veliki meri povsem neindividualizirane. Vsakdo lahko npr. uporablja Google, ki je tudi namenjen vsem.
- ◆ **Zasebnost:** V klasičnem smislu težko govorimo o zasebnosti, saj je svetovni splet po svojem delovanju še najbolj podoben javnim glasilom. V tem pogledu npr. pri časniku Delo ne bi mogli reči, da skrbi za zasebnost nekoga, čigar intervju objavi. Po drugi strani pa to tudi ni funkcija intervjuja. Specifične storitve v okviru svetovnega spleta, ki zahtevajo zasebnost (npr. e-bančništvo ali sodelovanje v spletnih avkcijah), to zasebnost tudi nudijo.
- ◆ **Kompleksnost:** Uporaba spletnih aplikacij je povsem nekompleksna.
- ◆ **Nadzor:** Glede na količino informacij na svetovnem spletu, je nadzor, gledano globalno, čista iluzija.

<sup>100</sup> MUSH – multi user shared hallucination (ang.) – večuporabniška deljena halucinacija.

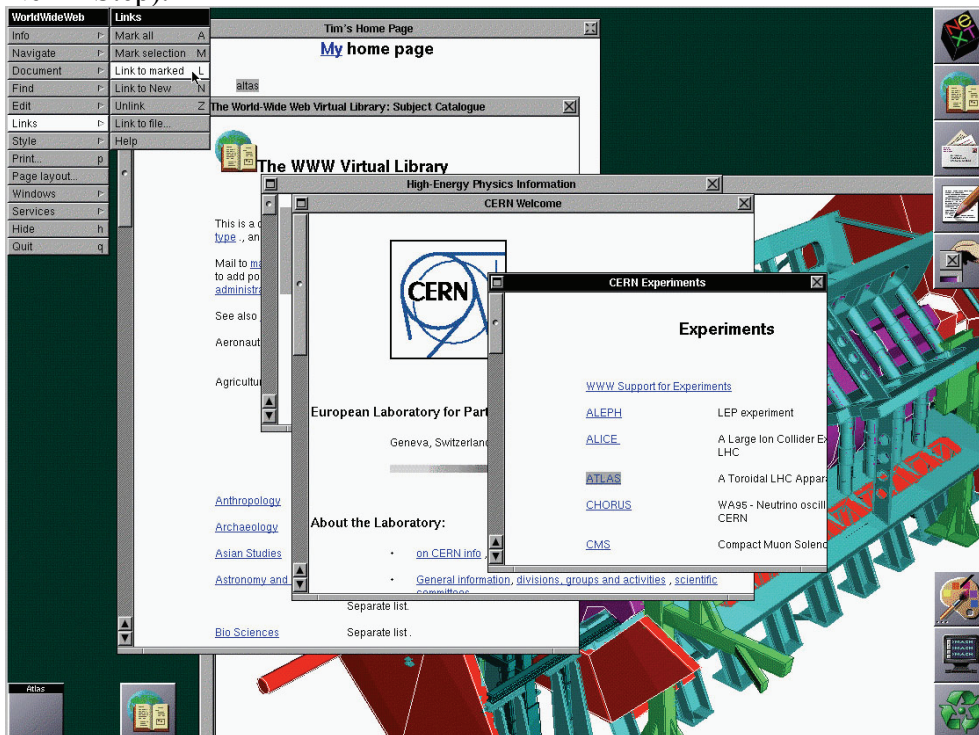
<sup>101</sup> Dungeons&Dragons (ang.) – Ječe&zmaji – o teh igrah bi lahko takoj napisal še en tekst, ki bi bil že v osnovi nekajkrat bolj obsežen kot ta, zato naj zadošča samo tale povezava: [http://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons\\_and\\_Dragons](http://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons_and_Dragons) .

<sup>102</sup> MUCK – multi user chat kingdom (ang.) – večuporabniško kraljestvo klepetanja.

<sup>103</sup> Npr. WRC – Women Resource Council (ang.) – Svetovalna služba za ženske – <http://underground.musenet.org:8080/~cocoa/wrc.html> .

Začetki svetovnega spleta in spletnih aplikacij segajo kar daleč v računalniško zgodovino. Leta 1945 Vannevar Bush napiše članek, kjer opiše fotoelektričnomehansko napravo, imenovano Memex, ki zna ustvarjati povezave med dokumenti in jim slediti (Connolly, 2000). Leta 1960 Doug Engelbart patentira sistem (imenovan NLS<sup>104</sup>), ki uporablja hipertekst. Za potrebe sistema izumi računalniško miško.

Tim Berners-Lee leta 1990 napiše prvi brkljalnik in si izmisli izraz svetovni splet<sup>105</sup>. Na sliki 15 lahko vidite prvi dokumentirani posnetek brkljalnika (ki je tekkel v okolju NeXT Step).



Slika 15: Prva dokumentirana slika prvega spletnega brkljalnika v okolju NeXT Step (vir: [http://www.w3.org/History/1994/WWW/Journals/CACM/screensnap2\\_24c.gif](http://www.w3.org/History/1994/WWW/Journals/CACM/screensnap2_24c.gif)).

Leta 1990 znanstveniki CERN<sup>106</sup>-a zaženejo prvi spletni strežnik<sup>107</sup> ter nanj naložijo prvo spletno stran<sup>108</sup>. Marca 1991 širša javnost dobi dostop do tekstnega brkljalnika (podpira samo tekst, nobenih slik), delujočega v okolju VAX/VMS (Connolly, 2000). Na začetku leta 1993 je v svetovni splet povezanih približno 50 strežnikov, promet marca zasede približno 0,1% celotne kapacitete Medmrežne hrbtenice, septembra pa že 1%. V letu 1993 NCSA<sup>109</sup> koncern razvije tudi prvi grafični brkljalnik imenovan MOSAIC (Connolly, 2000). Oktobra 1993 je v svetovnem spletu že preko 200 strežnikov. Leta 1994 nekateri bivši ustanovitelji NCSA odidejo na svoje in ustanovijo podjetje, ki se kasneje preimenuje v Netscape. Obremenitev CERN-ovega strežnika v treh letih naraste za 1000-krat. Konec leta 1995 sodeluje na svetovnem

<sup>104</sup> Glej poglavje o osnovnih pojmi (7.1).

<sup>105</sup> Ang. – World wide web.

<sup>106</sup> CERN - Centre Européen pour la Recherche Nucléaire (fra.) – Evropski center za jedrske raziskave v Švici.

<sup>107</sup> Imenoval se je nxoc01.cern.ch, kasneje je bil preimenovan v info.cern.ch .

<sup>108</sup> Naslov: <http://nxoc01.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html> – na žalost že pokojna.

<sup>109</sup> NCSA – The National Center for Supercomputing Applications (ang.) – ameriški Nacionalni center za uporabo superračunalnikov, ki deluje v okviru Univerze v Illinoisu.

spletu 16 milijonov ljudi, konec leta 2001 pa 514 milijonov, kar predstavlja 8,5% svetovne populacije (Gromov, 2002). V sredini leta 2001 je bilo na svetovnem spletu na voljo približno 30 milijonov spletnih domen<sup>110</sup>.

Princip spletnih strani je dokaj znan in menim, da ga ni potrebno posebej predstavljati (ključne besede na določeni strani vodijo na strani, ki so povezane z njimi). Tisto, kar daje svetovnemu spletu še posebno mikavnost, je, da lahko dostopamo do neke storitve in nam je pri tem čisto vseeno, kako se bo brkljalnik tega lotil<sup>111</sup>. V praksi to pomeni, da lahko uporabnik, ki ve zelo malo ali pa skoraj nič o Medmrežju, samo pošene svoj brkljalnik in že brklja, bere pošto ali novice, klepeta po IRC-u ali pa prenaša datoteke na svoj domači računalnik.

Poleg zgoraj navedenega pa svetovni splet ponuja še nekaj spletnih storitev, ki so mu lastne in so obenem zaslužne za velik priliv novih obiskovalcev Medmrežja. Nekatere med njimi so:

- ◆ elektronsko poslovanje,
- ◆ elektronske avkcije,
- ◆ spletno arhiviranje,
- ◆ portali z novicami,
- ◆ forumi.

## 9.7 Forumi

- ◆ **Individualnost:** Temu, kako se ustvari in ohrani identiteta na spletnem forumu, je namenjeno posebno poglavje kasneje v tem tekstu (glej 10.3). Forumi dopuščajo dokaj velik nivo individualnosti.
- ◆ **Zasebnost:** Navadni uporabnik naj načeloma ne bi mogel priti do zasebnih podatkov posameznika oziroma tistih podatkov, ki jih posameznik o sebi ne bi rad razkril. Skrbniki foruma imajo do teh podatkov dosti večji dostop. Meja zasebnosti je pogojena s posameznikom, ne toliko s tehnologijo.
- ◆ **Kompleksnost:** Uporaba storitve je dokaj preprosta. Vsakdo, ki zna uporabljati brkljalnik, bo znal uporabljati tudi forume.
- ◆ **Nadzor:** O nadzoru na forumih pišem v poglavju o normah (glej 10.5).

Forumom se bomo posvetili malo bolj natančno, saj je večina primerov, ki jih kasneje navajam, zrasla na njih.

---

<sup>110</sup> To pomeni, da štejemo npr. [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) kot eno domeno, ne glede na to, koliko spletnih strani v tej domeni lahko obiščemo. Iskalnik Google denimo išče po več kot 3,3 milijardah spletnih strani (19. 01. 2004).

<sup>111</sup> Kot sem že omenil, vsaka storitev na Medmrežju deluje po določenem protokolu, ki je optimiziran za tisto, kar pač storitev ponuja. Denimo FTP (file transfer protocol (ang.) – protokol za prenos datotek), ki je namenjen prenosu datotek, deluje po protokolu FTP, ki omogoča hiter prenos datoteke, obenem pa še vključuje parico za preverjanje istovetnosti prenesenih podatkov. Http (hypertext transfer protocol (ang.) – protokol prenosa hiperteksta) je napisan tako, da omogoča čim hitrejši prenos teksta in slik ter obenem bolj obremeni spletni strežnik, kot računalnik, s katerega brkljamo, in tako naprej. Preko http lahko prenašamo datoteke, lahko beremo elektronsko pošto (ki drugače deluje preko POP3 protokola), lahko se povežemo na IRC (glej 9.4) ali beremo novice (ki tečejo preko protokola NNTP (news network transfer protocol (ang.) – mrežni protokol prenosa novic, glej 9.3).

## 9.7.1 Kako forumi delujejo?

Obiskovalci dostopajo do forumov kar preko brkljalnika. Na forumski spletni strani se lahko registrirajo ali prijavijo, običajno pa lahko berejo sporočila tudi neprijavljeni, samo pisati jih ne morejo. V odvisnosti od njihovega statusa lahko prosto sodelujejo v forumskih kategorijah. Na motorističnem forumu Motosvet<sup>112</sup>, denimo, lahko samo moderatorji dostopajo do določenih kategorij – npr. moderatorski chit-chat in smetnjak (kjer ostane arhiviranih večina izbranih sporočil), npr. na forumu SWOFA<sup>113</sup> brez prijave uporabnik ne vidi praktično nobene teme, ko se prijavi, pa se kategorije odpirajo hierarhično<sup>114</sup>.

Praviloma so v večini forumov vsa napisana sporočila objavljena takoj (razen v primerih, ko moderator to uporabniku izrecno prepreči zaradi nespoštovanja pravil foruma) in vidna vsem uporabnikom.

## 9.7.2 Vivisekcija forumskega sporočila

The image shows a forum post from a user named 'Dave' on the Motosvet forum. The post is dated '21 Dec 2003 @ 20:15'. The text of the post discusses mental health and social issues. The user's profile information is visible on the left, including their group (Moderatorji), number of posts (1,234), and join date (28.03.2002). The post includes a signature: 'People are more violently opposed to fur than leather because it's easier to harass rich old ladies than bikers.' The interface includes buttons for 'Report', 'ZBRIŠI', 'UREDI', and 'CITIRAJ'. Annotations with red boxes and arrows point to various parts of the interface, explaining their functions.

**Annotations:**

- Datum in ura objave sporočila.** (Date and time of the post)
- Tukaj lahko (po vrsti): opozorite moderatorja na to sporočilo, zbršete sporočilo, uredite sporočilo (popravite slovnico ipd.), citirate sporočilo in obenem nanj odgovorite.** (Here you can: report this message to the moderator, delete the message, edit the message (correct grammar, etc.), quote the message and reply to it at the same time.)
- Tukaj lahko (po vrsti): pregledate uporabnikovo vizitko, mu pošljete privatno sporočilo, obiščete njegovo spletno stran, pogledate, ali je prijavljen na ICQ.** (Here you can: view the user's profile, send them a private message, visit their website, check if they are logged on ICQ.)
- Vsebina sporočila.** (Content of the message.)
- Podpis, dodan v vsako uporabnikovo objavo.** (Signature, added to every user's post.)
- Ime uporabnika. Običajno ne gre za pravo ime temveč za nek bolj ali manj zabaven psevdonim.** (User name. Usually not the real name but a more or less funny pseudonym.)
- T. i. avatar oz. predstavnika člana, ki ni nujno slika njega. Pravzaprav običajno ni.** (That is, the avatar or representative of the member, which is not necessarily a picture of him. In fact, it is usually not.)
- Tu so navedene osnovne informacije o članu:**
  - kateri skupini pripada (npr. administratorji, moderatorji, člani),
  - koliko sporočil je skupno objavil,
  - njegova zaporedna številka,
  - kdaj je postal član.

Slika 16: Razlaga funkcionalnosti forumskega grafičnega vmesnika (vir objave: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?showtopic=6987&st=45&#>).

<sup>112</sup> <http://www.motosvet.com/tabla> .

<sup>113</sup> SWOFA – Snark: When Online Forums Attack (ang.) – Snark: ko omreženi forumi napadejo. Forum je namenjen razvoju računalniških igrin in debatam o igri vlog na splošno.

<sup>114</sup> Ko uporabnik prvič pride na spletno stran in hoče vstopiti v forum SWOFA, ga skrbniki obvestijo, da je potrebna prijava. Ko se prijavi in skrbniki preverijo njegovo geslo preko elektronske pošte, ima dostop izključno do teme *novinci se predstavijo* (parafraziram). Ko se predstavi v tej temi, se odpre nova kategorija namenjena novincem, kamor lahko novi uporabnik piše svoje komentarje. Ko te komentarje skrbniki ocenijo kot dovolj kvalitetna, omogočijo bolj poglobljen dostop.

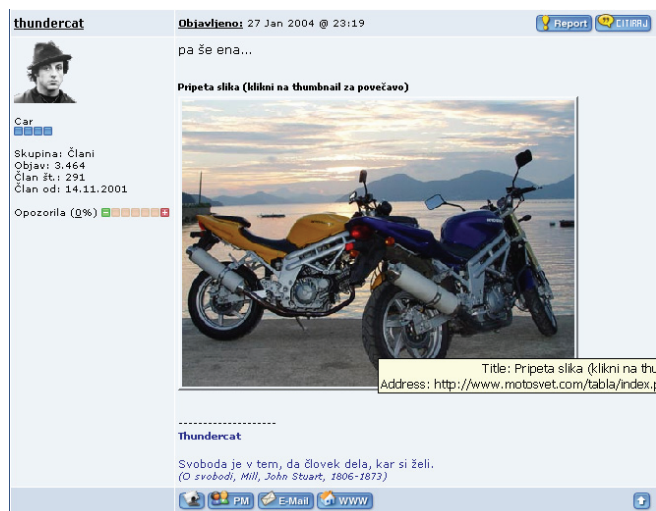
Forumi so logičen podaljšek useneta. Poglejmo njihove poglavitne prednosti in slabosti.

### 9.7.3 Lažji dostop

Za dostop do forumov ne potrebujete nobenih dodatnih programov, dovolj je že vaš brkljalnik, saj so forumi večinoma del spletnih strani.

### 9.7.4 Grafično obarvanje sporočil

Za razliko od useneta, lahko na forumu dodajamo slike in smeške<sup>115</sup>.



Slika 17: Primer dodajanja slik v forumsko sporočilo (Vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?showtopic=522&st=60#>).

### 9.7.5 Moderiranje sporočil

Usenet je v veliki večini primerov nemoderiran, kar praktično pomeni, da lahko vsakdo v skupino napiše, kar pač hoče. Izjeme so skupine s končnico *.moderated*<sup>116</sup>, kjer vsako sporočilo najprej prebere moderator in ga odobri. Forumi že sami po sebi podpirajo večjo strukturiranost in vedno nudijo bolj ali manj zapletena orodja za nadzorovanje uporabnikov in njihovih sporočil. Več o tem v poglavju o pravilih in sankcijah (glej 10.5).

### 9.7.6 Večja preglednost

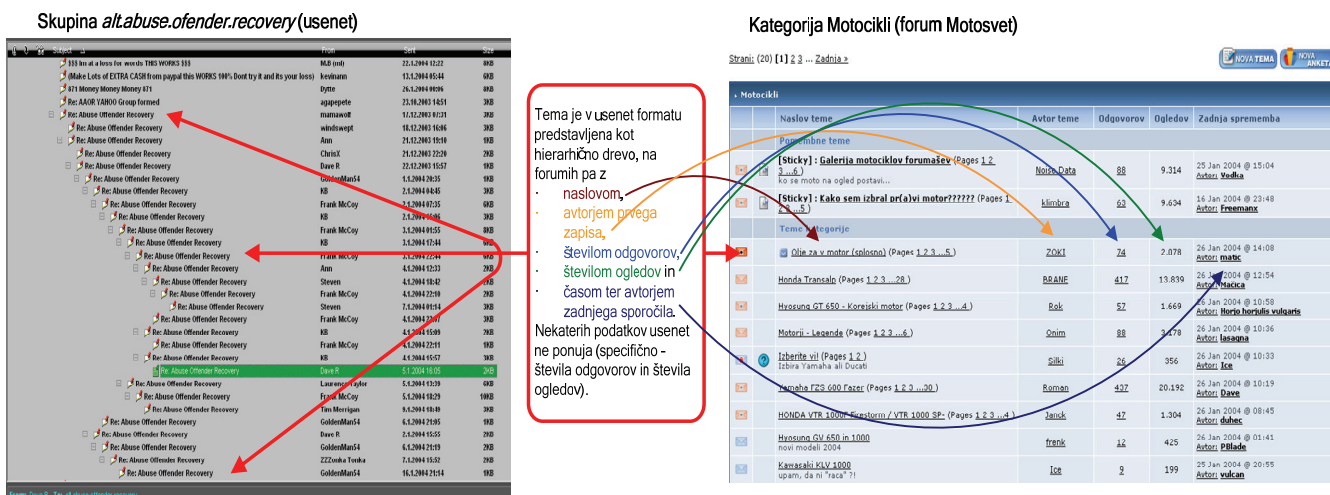
Usenet je že zaradi dnevne količine objav težko pregleden. Druga lastnost, ki manjša njegovo preglednost, je ureditev – v določeni skupini na usnetu uporabniki pišejo o vseh temah, povezanih z naslovom te skupine<sup>117</sup> (npr. v *alt.abuse.recovery.offender* najdemo sporočila zaskrbljenih mam, poročila o napredovanju terapije posameznikov, reklame za knjige, vabila na srečanja ipd.). Forumi so bistveno bolj strukturirani. Npr. Motosvet (ki v tem pogledu ne odstopa od drugih spletnih forumov) ima tri glavne kategorije (Motociklizem, motosvet.com, Ostalo), ki se delijo na več podkategorij.

Uporabniška vmesnika forumov in useneta tudi pripomoreta k razliki v preglednosti:

<sup>115</sup> Ang. - smileys – ☺, ☹ itd.

<sup>116</sup> Moderated (ang.) – moderirane.

<sup>117</sup> In seveda je objavljenih tudi ogromno reklam, ki niso nujno povezane s temo. Ta problem pa je povezan tudi z relativno majhno močjo nadzora nad objavami.



Slika 18: Primerjava uporabniških vmesnikov aplikacij, ki služijo za dostopanje do useneta (levo) in spletnih forumov (Desno) (vir uporabniških vmesnikov: usenet – alt.abuse.offender.recovery in [www.motosvet.com](http://www.motosvet.com)).

### 9.7.7 Specifičnost

Usenet je splošen, na njem najdeš vse, forumi so specifični. Namenjeni so določeni populaciji ali interesni skupini.

### 9.7.8 Pregled nad celotno zgodovino sporočil

Zaradi ogromne količine podatkov na usenetu ne moremo pričakovati, da bi sporočila ostala shranjena dalj časa. Včasih si posamezniki doma postavijo strežnike, na katerih prestregajo vsebine določenih skupin in jih arhivirajo, vendar običajno ti arhivi niso javno dostopni. Nekateri komercialni ponudniki usenet storitev zagotavljajo enomesečni arhiv za skupine, ki jih ponujajo. Na drugi strani, pri forumih, pa je običajno, da vsak forum vsebuje celoten arhiv vseh sporočil, ki so bila na njem kdaj objavljena.

Z našega (socialnopedagoškega) stališča je arhiviranje sporočil izjemno zaželeno, saj lahko pridobimo neko longitudinalno sliko o omreženi identiteti posameznika preko časovnih sprememb v stilu in pomenu sporočila.

Zvedavi bralec se v tej točki morda sprašuje, kakšna je ureditev, da pride do tako različnih pristopov k arhiviranju. Usenet nima centralizirane baze – vsak ponudnik storitev dobi vsa sporočila skupin, na katere je naročen pri drugih ponudnikih. Ta sporočila niso shranjena v neki bazi, iz katere bi vsak strežnik lahko črpal podatke. Živa ostanejo, dokler jih nekdo hrani na svojem strežniku. Forumi običajno tečejo centralizirano – vsi uporabniki se povežejo na en računalnik, ki vsebuje celotno bazo vseh sporočil. Taka ureditev ima prednosti in slabosti – arhiv je popoln, vendar bi ob isti količini uporabnikov, kot jo ima usenet, čisto vsak forum počepnil in umrl, saj ne bi zmozel pretoka take količine podatkov dnevno.

### 9.7.9 Možnost iskanja po sporočilih in uporabnikih

Poleg arhiva podatkov večina forumov dopušča tudi iskanje po različnih ključih, npr. po ključnih besedah ali imenu uporabnika. Taka funkcionalnost je nujna za longitudinalno raziskovanje socialnih struktur in razvoja identitete posameznikov, ki sodelujejo na forumih in Medmrežju na splošno.

Slika 19: Forumski iskalnik (Vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?act=Search&f=> ).

### 9.7.10 Tipi podatkov

Edina slabost, ki bi jo lahko očitali forumom, je, da so namenjeni izmenjavi tekstnih sporočil in večinoma ne dopuščajo prenosa binarnih datotek kot npr. filmov, programov ali glasbe, oziroma tega ne dopuščajo v tako masovni obliki kot usenet. Verjetno je tudi to eden izmed faktorjev, ki forumom omogočajo arhiviranje podatkov, saj so binarne datoteke zelo obsežne. Promet v eni sami skupini useneta lahko dnevno presega nekaj gigabajtov podatkov, medtem ko celoten arhiv foruma, kot je npr. Motosvet, obsega okrog 400 megabajtov (gre za malo več kot tri leta shranjenih sporočil, ki jih je v trenutku tega pisanja preko 200.000).

### 9.7.11 Prvo sporočilo

Običajno se forum odpre s prvim sporočilom administratorja, ne pa nujno. V prvem sporočilu običajno avtor napiše nekaj kratkega o forumu in nekaj splošnega o pravilih. Če npr. pogledamo Motosvet, vidimo, da prvo sporočilo ni v tej meri usmerjeno. Najstarejše še ohranjeno sporočilo, ki ga lahko najdemo, nosi zaporedno številko #3 in je bilo objavljeno 19. 03. 2001:

Slika 20: Prvo dokumentirano Motosvetovo forumsko sporočilo (Vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?showtopic=3&st=0&#entry3>).





Istega dne so bili na spletni strani Motosvet objavljeni tudi trije novi članki in nekaj novic. Za časa tega pisanja (začetek l. 2004) je na Motosvetovem forumu prijavljenih 2.479 članov, izmed katerih seveda niso vsi aktivni. Napisanih (in ohranjenih) je bilo malo več kot 262.000 objav, najbolj aktiven posameznik (*ICE*) pa jih je lastnoročno objavil 13.148. Teme so običajno povezane z motociklizmom, ni pa to pravilo. Poleg recenzij motorjev in opreme lahko na Motosvetovem forumu najdemo tudi vabila na prireditve in dogodke, ki jih organizirajo motosvetovci za motosvetovce. Ob koncu tega pisanja (začetek l. 2006) je na forumu prijavljenih 7.800 članov, napisanih pa je več kot pol milijona objav.

## 10.0 Smernice virtualnega socialnega prostora

### 10.1 Virtualni prostor kot totalna institucija

Ali lahko apliciramo splošne družbene norme na virtualno skupnost? Ko govorimo o Medmrežju, še vedno govorimo o družbi, mar ne? Ali je to sploh vprašanje, ki si ga moramo postaviti? Ali lahko vlečemo vzporednice med totalnimi institucijami in virtualnim igriščem?

#### 10.1.1 Nomenklatura in multidisciplinarnost

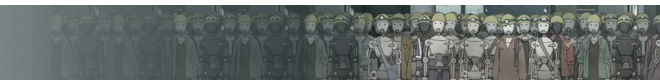
Preden se zagrizemo v totalne institucije, velja povedati nekaj o Goffmanovem slogu pisanja. Dilema, s katero se sooča vsakdo, ki opisuje socialne pojave, je, kakšen jezik bo uporabljal. Tako npr. nekdo, ki preučuje zlorabo psihoaktivnih substanc naleti na različne izraze, ki opisujejo isto stvar, odvisni pa so od tega, kdo jih uporablja. Npr. policija govori o prestopniku, sociologi o uporabniku in odvisniki o džankiju. Policija govori o zlorabi drog, sociologi o uporabi, narkomani o tem, da se zadevajo. In tako naprej. Besede s seboj prinesejo stav (Becker, 1999). Tega se zaveda tudi Foucault, ko govori o epistemu, podtalni mreži znanja, ki definira tisto, kar si posameznik sploh lahko misli. Gre torej za to, da obstajajo pojmi, ki so temelji kulture, nekaj kar sploh omogoča obstoj teorije. Epistem torej postavi osnovni stav sam po sebi (Modic, 1999). Tega se zaveda tudi Goffman: način poimenovanja pokaže na določeno pozicijo moči. Tisti, ki imajo moč, se odločijo, kako bodo stvari poimenovali in kakšen moralni predznak bodo uporabili.

Verjetno ni težko uganiti, kam merim s temi stavki. Osebj v totalnih institucijah definira vlogo uporabnikov institucije. S to definicijo se prične proces, ki prežema totalne institucije na splošno. Gre seveda za določeno dualnost – Medmrežje z žargonom definira posameznika, prav tako pa družba kot celota<sup>118</sup> s svojim epistemom definira kiberskupnost.

Obstaja poseben jezik, ki ga uporabniki Medmrežja vsilijo novincem. Po eni strani gre za zahtevo o tehnični podkovanosti, po drugi pa za natančno določene konvencije, ki poskušajo zapolniti luknjo v komunikaciji, ki se pojavi, ker se osebi, ki komunicirata, ne vidita, oziroma ne moreta prenašati iste količine informacij, kot bi to počela sicer.<sup>119</sup> Tej komunikaciji se mora novinec prilagoditi, če si želi, da bi nehal biti

<sup>118</sup> ... če gledamo na družbo kot totalno institucijo ... Zanimivo. Zakaj pa ne.

<sup>119</sup> Za izkazovanje čustev se npr. uporablja ☺ ali ☹. Uporabljajo se tudi kratice, ki označujejo čustveno nastrojenost – npr. ROTFL (*Rolling On The Floor Laughing* (ang.) – Valjam se po tleh od smeha.) ali LOL (*Laugh Out Loud* (ang.) – Naglas se zasmejim.) ipd. Kratice se uporabljajo tudi zato, ker je pisani medij počasnejši od govornega, npr. IMHO (*In My Humble Opinion* (ang.) – Moje skromno mnenje je, da ...) ali pa IANAL (*I Am Not A Lawyer*



novinec. Tako posameznikovo (ne)poznavanje žargona določa njegovo mesto na hierarhični lestvici.

## **10.1.2 Totalne institucije**

Prva stvar, ki jo velja omeniti, je, da Goffman (Goffman, 1961) trdi, da imajo različne totalne institucije različne namene, vse pa vseeno vsebujejo iste značilnosti. Isto velja za Medmrežje.

Goffman (Goffman, 1961) definira totalno institucijo kot ustanovo, ki obsega cel spekter človekove dejavnosti in jo ograjuje od ostalega sveta. S tega stališča lahko Medmrežje definiramo na podoben način, vendar ne povsem. Seveda gre za odsotnost fizične omejitve, vendar obenem krije ogromen spekter človeških dejavnosti – katera koli od dejavnosti ali interesov, ki jih izvaja ali ima posameznik, ima svojo reprezentacijo na svetovnem spletu. Predivanje se dogaja tudi na povsem fizičnem nivoju – npr. spletne trgovine z živili ali strojno opremo dostavijo na dom dobrine, naročene preko Medmrežja.

Goffman pravi, da se vsi vidiki življenja v totalni instituciji odvijajo na istem kraju in pod isto oblastjo, vse, kar posameznik počne, pa vidijo mnogi bolj ali manj pomembni drugi. Medmrežje de facto nadzorujejo ponudniki Medmrežnih storitev, njegove specifične storitve pa tisti posamezniki, ki imajo moč vpogleda v celotno komunikacijo (npr. administratorji forumov) in lahko ukrepajo v primeru, da so pravila uporabe kršena. Ironično je sicer to, da v večini klasičnih totalnih institucij kazni ni izključitev iz institucije, razen morda v samostanih in vojašnicah. V našem primeru pa posameznik hoče ohraniti možnost sodelovanja v storitvi in je izključitev močna sankcija, še posebej, če upoštevamo, da si je posameznik izbral Medmrežje kot sredstvo, ki mu gradi samopodobo (o tem več v poglavju o identiteti. Glej 10.3).

## **10.1.3 Vloge**

### ***10.1.3.1 Uporabniki***

Posameznik, ki ni vpet v totalno institucijo, ima priložnost, da v vsakdanjem življenju menja vloge – npr. starš, uslužbenec, partner – in tako definira samega sebe. Varovanci totalne institucije pa se znajdejo v okolju, ki obsega vse aspekte njihovega življenja in jim vsili točno določeno vlogo, ki je omejena in uradno določena. V Medmrežni situaciji vidimo to vkalupljanje z več vidikov. Po eni strani javno mnenje določa ljudi, ki se ukvarjajo z računalniki – stereotipno so to zavaljeni piflarji, ki imajo debela očala in nobenih socialnih sposobnosti. Po drugi strani pa je hierarhija vlog natančno določena tudi na Medmrežju samem – tisti, ki se prvič priklopijo, imajo nezavidljivo vlogo novicev, ki si jih privoščijo vsi in še njihov hišni ljubljencek. O specifičnih vlogah posameznikov kroži kopica šal, ki so bolj ali manj smešne in nad vsemi kraljuje osebje Medmrežja, tehniki, skrbniki in sistemski administratorji, ki lahko v katerem koli trenutku odvzamejo tako potreben fiks. Vloga posameznika se zreducira na eno samo točko – na koncu je le še *geek* (Halpin, 2000 in Tapscott, 1999).

Po Goffmanu varovanci izbrišejo svoje prejšnje vloge, preko sprejetvenega rituala dobijo svoje mesto v hierarhiji ter izgubijo individualno persono – postanejo tisto, kar

---

(ang.) – Nisem odvetnik.) ipd. Slednja se ponavadi uporabi, kadar uporabnik deli pravne nasvete.



določi institucija. Pride do *mortifikacije* – ločitve od zunanjega sveta, civilne smrti posameznika. Pravila vključujejo kaznovanje (kot pri živalih in otrocih), nagrajevanje (zmanjšanje deprivacije) in hišni red (v našem primeru *netiquette*<sup>120</sup>). Priklop na Medmrežje lahko označimo kot sprejetveni ritual .

Vzpostavijo se nove vloge – nikogar ne zanima, koliko si star, kaj si po poklicu, važno je zgolj to, kaj pametnega lahko poveš in koliko je tvoja informacija vredna. Posameznik iz zunanjega sveta je mrtev – nikogar ne zanima, kaj v resnici si. Če so uporabniki pridni, dobijo dodatne pravice pri uporabi storitev, postanejo skrbniki določenih segmentov, vendar so še vedno pod kontrolo lastnikov storitev. Tisti, ki ne sledijo pravilom, so izključeni, pravila pa so vsem znana in precej rigidna.

Paleta vlog je široka – od čiste nule do hekerskega boga – in vsak nivo zahteva obvladovanje novih znanj.

### 10.1.3.2 Osebje

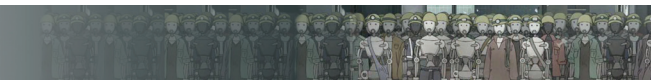
Osebje totalnih institucij običajno živi dokaj normalno življenje izven institucije, znotraj pa se povezujejo uporabniki na točno določene načine – ne samo, da so zanje odgovorni, ampak imajo tudi natančno določen odnos do njih, ki močno pripomore k izgradnji vloge uporabnika. Ta odnos je opredeljen z namenom institucije, kot npr. korekcija, izobraževanje in zdravljenje. Interakcije so mnogokrat sprevržene – ko npr. to, da nekdo nekoga ne pozdravi, postane razlog za močno zamero (Goffman, 1961). V našem primeru so osebje seveda ljudje, ki vzdržujejo opremo in administrirajo storitve. Na isti način kot psihiatri razpolagajo z zdravili, ti ljudje razpolagajo z računalniki, usmerjevalniki in opremo, ki omogoča priklop na Medmrežje. Naši “pacienti” sicer verjamejo, da bi oprema in njena uporaba morala biti zastonj (Blankenship, 1986)<sup>121</sup>, vendar to ne spremeni krutih dejstev. Starejši uporabniki vzpostavijo odnos do novincev in ga vzdržujejo preko mehanizmov kontrole.

Osebje in uporabniki se srečujejo pri določenih *ceremonijah*, kot npr. pri vizitah, kulturnih prireditvah, kjer imajo uporabniki možnost kritiziranja osebja, seveda vse v mejah dobrega okusa (ki ga seveda definira osebje). Obenem pa obstaja tudi hierarhija na nivoju osebja – npr. psihiater se bistveno manj ukvarja s pacienti kot tehnik (Rosenhan, 1973). Tudi na Medmrežju je situacija precej podobna:– strokovnjaki za varnost si ne bi nikoli mazali rok z dejanskim polaganjem kablov, spletni mojstri ne bodo nikoli pri polni zavesti delali v službi za pomoč uporabnikom in tako naprej. Kontakti med vzdrževalnim osebjem in uporabniki so na ravni ritualov – natančno

---

<sup>120</sup> Netiquette je poseben bonton, ki opisuje pravilen način uporabe Medmrežnih storitev. Dosegljiv je vseh na Medmrežju. Slovensko različico lahko npr. najdete na: <http://www.arnes.si/pravila.htm> .

<sup>121</sup> O tem govori Hekerski manifest, ki gre (preveden) takole: *To je zdaj naš svet – svet elektronov in stikal, svet lepote bauda. Uporabljamo storitve, ki že obstajajo in jih ne plačujemo, ker bi bile tako ali tako lahko napol zastonj, če jih v rokah ne bi imeli dobičkaželjni požrešneži. Pa vendar pravite, da smo kriminalci. Obstajamo brez barve kože, brez državljanstva, brez religioznih nagibov – in vendar nam pravite, da smo kriminalci. Gradite atomske bombe, borite se v vojnah, morite, varate in nam lažete ter nas obenem prepričujete, da je to za naše dobro. Pa vendar smo mi kriminalci. Res je, kriminallec sem. Moj zločin je radovednost. Moj zločin je, da ocenjujem ljudi po tem, kar pravijo in mislijo, in ne po tem, kako izgledajo. Moj zločin je, da sem pametnejši od vas, nekaj, česar mi nikoli ne boste odpustili. Heker sem in to je moj manifest. Tega posameznika lahko ustavite, ne morete pa ustaviti vseh nas.* (Blankenship, 1986).



določeno je, kaj lahko poveš strokovnjakom, kako se jim moraš prilizovati, da dosežeš svoje, obenem pa obstaja kopica bolj ali manj smešnih tekstov na njihov račun.

#### 10.1.4 Primarna in sekundarna prilagoditev

O primarni prilagoditvi govorimo, ko varovanec sprejme vlogo, ki mu je bila vsiljena. Ko postane član kolektiva in vanj nekaj prispeva. Verjetno ni težko vleči paralel s priklopom na Medmrežje, sodelovanjem v različnih aktivnostih, kot je npr. usenet, IRC, ICQ in podobno.

O sekundarni prilagoditvi govorimo, ko uporabnik ali osebje uporabi neka nelegalna sredstva, da pride do nekih rezultatov, ki striktno gledano ne spadajo med cilje institucije (in obratno). V bolnicah npr. osebje izrablja paciente, da pazijo njihove otroke in nosijo hrano, namenjeno bolnikom, domov (Goffman, 1961). Goffman ve povedati, da moraš sistem dobro poznati, preden ga lahko izrabljaš. Tudi tu vlečemo paralelo s kiberkulturo – hekerji uporabljajo Medmrežje za vdore v računalniške sisteme, zastonj dostopajo do plačljive pornografije, zlorabljajo podatke o kreditnih karticah posameznikov in tako naprej. Njihovo poznavanje sistema jim omogoča, da ga izrabljajo na načine, ki niso bili predvideni.

Varovanci si običajno med seboj uredijo določene bonitete, ki gredo mimo osebja. S tem pride do identifikacije z drugimi varovanci in skupnega besa proti paznikom. Uporabniki Medmrežja si med seboj izmenjujejo dostopna gesla za priklop in gesla za dostop do določenih storitev, ki niso zastonj. Še največkrat gre za pornografske strani – brez večje težave lahko vsakdo najde ogromne baze z uporabniškimi imeni in gesli za večino pornografskih spletnih strani. Celotna procedura deluje po principu: *Tisto, kar daš skupnosti, ti skupnost vrne desetkratno*. Zagotovo je tudi to eden od momentov, ki pritegnejo uporabnike, verjetno sploh, če so to fantje v višku pubertete z željo po sprostitvi mesenih poželenj, ki jih morajo obvladovati, saj v resničnem življenju ne poznajo nobene punce, preprosto zato, ker stalno visijo na Medmrežju.

#### 10.1.3.5 Socialno-ekonomska situacija

Ker je v totalnih institucijah pretok denarja omejen, se pojavijo drugačni tipi ekonomije, npr. črna borza, prostitucija, trgovanje z vžigalicami (Goffman, 1961)..

Tudi na Medmrežju je pretok denarja fizično omejen, zato se razvija nova ekonomija – ekonomija informacij. Tisti, ki ve več, lahko s tem znanjem trguje, in to dejstvo se preliva tudi v zunanji svet. Tako imamo ekonomijo znotraj Medmrežja, kjer pirati trgujejo z ukradenimi aplikacijami in igrami<sup>122</sup>, pornografski zasvojenici z uporabniškimi imeni in gesli za pornografske spletne strani in hekerji s programčki in informacijami, ki omogočajo vdore v druge računalniške sisteme. Skeptični bralec se bo verjetno sedaj odpravil do konca tegale teksta, pogledal literaturo, videl da jo je avtor veliko pobral na Medmrežju in rekel: “Očitno ne gre vedno za blagovno menjavo, včasih je informacija zastonj,” na kar bo avtor odvrnil “Ne zares,” in ponazoril: Po eni strani človek, ki nudi informacijo, plačuje za možnost tega nudenja ponudniku medmrežnih storitev, po drugi strani pa *večinoma*<sup>123</sup> obstajata dva razloga

<sup>122</sup> Za tiste nepoučene – programja običajno ne moreš posneti z Medmrežja kar tako. Običajen postopek je, da ti ponudiš neko programje, ki ga dotični pirat nima, ali pa naslov, kjer bo dobil to programje, in on ti v zameno da tisto, kar ima on, ali pa naslov, kjer boš to dobil. Gre za blagovno menjavo, pri čemer je edini problem to, da je povsem nezakonita.

<sup>123</sup> S čimer mislim okrog 80%.



za nudenje informacij – *akademski interes* (bodisi profesorji, ki nudijo skripte, bodisi študentje, ki objavijo seminarje kot poskus samopromocije) in *finančni interes* (če nudim zanimivo informacijo, jo pride gledat veliko ljudi, če jo gleda veliko ljudi, lahko začnem na spletni strani ob svojih informacijah predvajati reklame, več ljudi pride, več denarja dobim od reklam). Zanimivo je torej to, da se ekonomija preliva iz nedenarne v denarno.

### 10.1.3.6 Skepsa

Seveda se bo marsikdo vprašal: Pa zakaj bi človek prostovoljno vstopal v totalno institucijo? Odgovor je na dlani – ker se ob sprejetvenem ritualu uporabnik počuti točno tako – sprejetega. V tem hipu ve, da je član elitne sile, ki obvlada svet informacij (če seveda pustimo ob strani to, da to elitno silo sestavlja 400 milijonov ljudi, kar jo dela malo manj elitno). Temu se po vsej verjetnosti niti ne želi odpovedati. Verjetno se tu bližamo kultizmu – *Sem izbranec, sem nekaj posebnega, videl sem luč, moje poslanstvo je jasno*. Oziroma v tem primeru – *Postal bom neobrit, bled, zavaljen kratkovidnež, ki hira, ker preveč onanira*.

Pojavi se tudi vprašanje vsebnosti – vse, kar bi rad vedel o čemer koli, lahko izveš na Medmrežju. Zakaj bi sploh iskal to v realnem svetu? Pesek se znajde v kolesju takrat, ko človek misli, da je informacija o neki stvari in doživljanje nečesa eno in isto – »Če vidim sliko sončnega zahoda je to isto, kot če bi jo gledal v živo«, ali pa »Če mi moja kiberprijateljica reče, da me ljubi, je to isto, kot če bi sedela zraven mene in me objela, ko bi mi to rekla.« Gre torej za problem preverjanja realnosti.

## 10.2 Od splošnega k posebnemu

Toliko torej o družbi, ki sledi podobnim smernicam v virtualnem in resničnem prostoru. Seveda, ljudje so pač ljudje, kakor koli jih pogledaš. Kaj pa, ko govorimo o posameznikih? Kako si izborijo svoj prostor pod binarnim soncem?

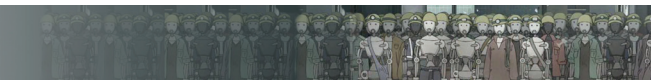
## 10.3 Identiteta

Telo in identiteta v virtualnem svetu nista več nerazdružljivo povezana in telo, ki sedi za tipkovnico in projecira sebe v eter, ni več omejeno samo s seboj. Postavlja se vprašanje: *Na kak način sta sebstvo in telo povezana?* Ne gre za filozofsko dilemo, ampak temo, ki se nas globoko dotika – na spletu se nek moški predstavlja kot ženska, nek osnovnošolec kot ekspert na določenem področju, razvije se odnos, osnovan na premisah, ki so morda povsem neresnične. Srednješolec ponudi lažno upanje osebam, okuženim z virusom HIV, ko se predstavi za vrhunskega mikrobiologa in napiše na svoji spletni strani, da je našel zdravilo. Moški se hoče poročiti z moškim, ki se v klepetalnici izdaja za žensko. Vprašanje identitete je temeljno vprašanje na Medmrežju in pomeni osnovni gradnik za izgradnjo skupnosti (Donath, 1999).

Medmrežje ponuja mnogo različnih načinov komunikacije – nekateri med njimi sploh ne zahtevajo izkazovanja lastne identitete, še več, prepovedujejo jo<sup>124</sup>. Spet drugi

<sup>124</sup> Npr. pri igrah tipa MUD / MUSH pravila jasno zahtevajo, da uporabnik igra fiktiven lik (temu pravimo *IC* oziroma *in character* (ang.) – *v skladu z značilnostmi lika*), ki mora biti usklajen s pravili in fiktivnim svetom, kamor je igra uvrščena – ponavadi obstaja lokacija znotraj igre, kjer se lahko uporabnik predstavi kot realna oseba (t. i. *OOO room* oziroma *Out Of Character Room* (ang.) – *soba, kjer uporabniku ni potrebno delovati v skladu z značilnostmi lika*). Tipični primeri takšnih pravil so:

<http://www.role-play.net/fem/advanced/rules.htm>



načini (npr. forumi ali elektronska pošta) privzemajo, da se ljudje izdajajo za same sebe. Nič nenavadnega ni, da ljudje včasih radi skrijemo lastno identiteto. Problem se pojavi samo takrat, ko posamezniki v neki skupnosti kršijo norme (o njih več v naslednjem poglavju). Na Tolkien MUSH-u<sup>125</sup> se posameznik ne more predstaviti kot Jože Gorišek, brezposelni električar. Takšne igralce skupina s *čarovnikom*<sup>126</sup> na čelu hitro izloči in izvrže. Po drugi strani uporabniki forumov pričakujejo resnične informacije o posamezniku, ki je napisal prispevek.

Posamezniki, ki sodelujejo v forumih, počnejo to iz različnih razlogov – nekateri si želijo družbo, drugi iščejo informacije, spet tretji uživajo v tem, da svetujejo ostalim in tako naprej. Motivacija za sodelovanje je, tako kot v vsakdanjem življenju, lahko različna od posameznika do posameznika. Ponavadi pa se pojavi tudi vprašanje identitete tistega, ki piše (Donath, 1999).

V našem vsakdanjem svetu je verodostojnost izvora oziroma avtorja pomembna postavka, prav tako pa je za verodostojnost sporočila pomembno tudi mesto objave – če v Delu preberemo neko novico, ji zaupamo bolj, kot bi zaupali isti novici, objavljeni v Lady. Na Medmrežju je preverjanje verodostojnosti težje – bralec istoveti avtorja s prispevkom, kar pomeni, da zgodovina napisanega materiala nekega avtorja opredeli njegovo verodostojnost. Nekdo, ki piše kratko in jedrnato, se ne baha in si vzame več časa za bolj konkretne prispevke, si s tem pridobiva status in ugled pri velikem procentu uporabnikov.

Čeprav vemo, da prispevki niso nujno verodostojni, še vedno traja dalj časa, preden bralci rubrik posumijo, da je neka informacija netočna. Če posameznik trdi, da je strokovnjak na področju, o katerem piše, potem bralci prispevku večinoma verjamejo (Donath, 1999). Torej – pri uveljavljanju posameznikove verodostojnosti, je edino merilo kvaliteta prispevkov, ki jih je posameznik že napisal. Razen seveda, če se nekdo drug izdaja za določenega avtorja, vendar se bomo temu preobratu posvetili malo kasneje.

Iskanje in določanje identitete igra pomembno vlogo tudi pri motiviranju ljudi za sodelovanje – ljudje ponavadi beremo prispevke v forumih ali na usnetu zato, ker rabimo določeno informacijo, ampak kaj pa motivira ljudi, ki to informacijo ponudijo? Veliko avtorjev navaja kot motivacijo altruizem (Constant et al., 1995), vendar glede na količino prenesenih informacij ta trditev ne zdrži vode. Bolj verjetno je, da je sodelovanje eden poglobitvenih dejavnikov vzpostavljanja Medmrežne identitete. Nekateri posamezniki vlagajo ogromne količine energije v ažuriranje tekočih informacij, razreševanje konfliktov in cenzuriranje neprimernih sporočil<sup>127</sup>. Ti ljudje s časom pridobijo veliko ugleda – ostali cenijo njihovo mnenje in se velikokrat uklonijo njihovi volji.

---

<http://bloodlines.betterbox.net/rules.shtml>

<sup>125</sup> Torej MUSH-u, ki je posvečen delom J. R. R. Tolkiena in se dogaja v Srednjem svetu™ (Middle Earth, ang.), kjer prebivajo hobiti, vilinci, orki in zmaji. Navodila in igro najdete na <http://www.elendor.net/>.

<sup>126</sup> Glej poglavje Mush / MUD (9.5)

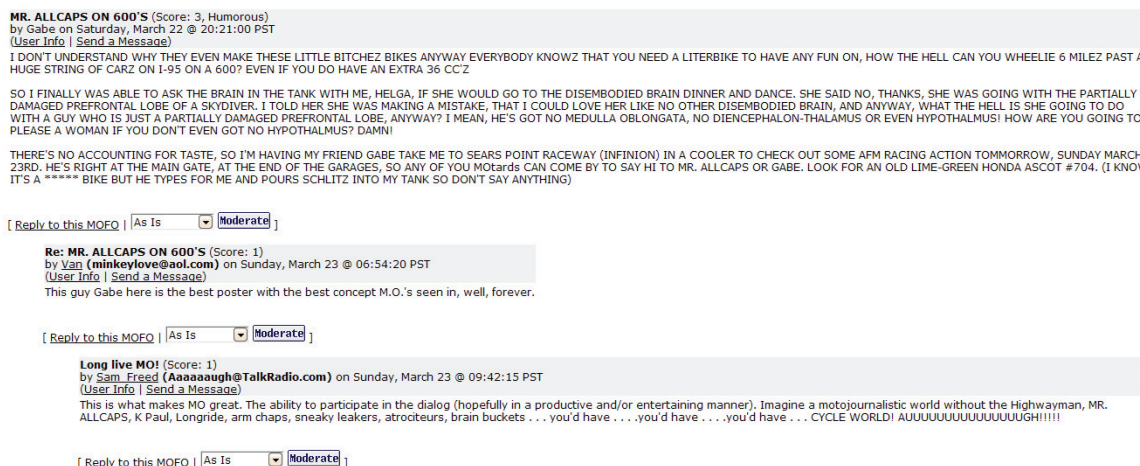
<sup>127</sup> Npr. motoristični forum Motosvet – moderator rubrike Motocikli, ki si je nadel ime *ICE*, je v treh letih napisal 11.000 sporočil (v povprečju 10 na dan, vsak dan) in moderiral več deset tisoč sporočil drugih avtorjev. Njegov reakcijski čas, ko je buden, do sedaj še ni bil nikoli daljši od 20 minut, kar pomeni, da se njegovo življenje vrti okrog foruma. Za svoje delo ni plačan.



Slika 21: Zloglasnost moderatorjev foruma

(vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?s=4f997b6b56d3b14f450d51c00974bd5d&act=ST&f=18&t=2122&st=165>).

V nekaterih skupinah se ugled posameznika dviga s pisanjem inteligentnih pripomb, v drugih s pisanjem žalitev ali neumestnih komentarjev.



Slika 22: Primer ustvarjanja identitete preko bizarnih sporočil

(vir: <http://news.motorcycle.com/article.motml?thold=0&mode=nested&order=0&sid=1992>)<sup>128</sup>.

<sup>128</sup> Prevod besedila na sliki: **MR. ALLCAPSOV KOMENTAR ŠPORTNIH MOTORJEV DO 600 KUBIKOV**

[MR ALLCAPS (ang.) – Gospod VELIKA ZAČETNICA]

Avtor: GABE, 22. marca 2003

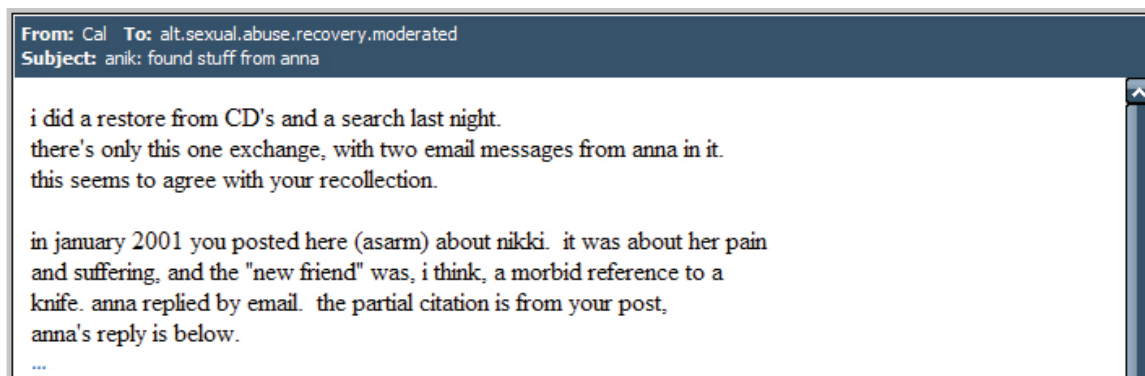
NE RAZUMEM ZAKAJ SPLOH DELAJO TE MEJHNE PRASIČKE ITAK VSI VEMO DA MORŠ MET LITRSKO PROSTORNINO DA SE MAŠ FINO, KER ITAK NE MOREŠ VOZIT 10 KILOMETROV PO ZADNJI GUMI MIMO PARKIRANIH AVTOMOBILOV PO REGIONALNI CESTI, ČE MAŠ 600 KUBOV? TUT ČE MAŠ DODATNIH 36 KUBIKOV [v temi je govora o novem Kawasaki ZX-636R, ki ima za razliko od ostalih motorjev v tem razredu 36 kubičnih centimetrov prostornine več].

KONČNO SEM LAHKO VPRAŠAL HELGINE MOŽGANE, KI PLAVAJO Z MANO V BAZENČKU, ČE BI ŠLA NA BREZTELESNO VEČERJO IN PLES. REKLA JE NE, HVALA, GREM SKUPAJ Z DELNO POŠKODOVANIM SPREDNJIM REŽNJEM PADALCA. POVEDAL SEM JI, DA JE NJENA ODLOČITEV NAPAČNA, DA BI JO LAHKO LJUBIL BOLJ KOT KATERIKOLI DRUGI MOŽGAN BREZ TELESA IN KAJ HUDIČA BO SPLOH POČELA S TIPOM, KI IMA ITAK SAMO DELNO POŠKODOVAN SPREDNJI REŽENJ. MISLIM, SEJ NIMA MEDULE OBLONGATE, DIENCEPHALON-THALAMUSA NITI HYPOTHALAMUSA! MISLIM, KAKO BOŠ ZADOVOLJIL ŽENSKO, ČE ŠE HYPOTHALAMUSA NIMAŠ? ŠMENT!

NO JA, OKUSA NE MOREŠ URAČUNAT, ZATO SEM PRISILU MOJEGA FRENDA GABEA DA ME ODPELJE NA DIRKALIŠČE SEARS POINT (INFINION), V HLADILNIČKU SEVEDA, DA SI OGLE DAM JUTRIŠNJE DIRKE, V NEDELJO 23. MARCA. SITUIRAN JE PRI GLAVNIH VRATIH TAKO DA LAHKO VSI PRIDETE MIMO IN POZDRAVITE GOSPODA VELIKOZAČETNICO AL PA GABEA. POIŠČITE LIMONASTO ZELENO HONDO ASCOT S ŠTEVILKO #704 (SEJ VEM DA JE \*\*\*\*\* MOTOR, AMPAK GABE TIPKA ZAME IN ZLIVA PIR V MOJ BAZENČEK, TKO, DA GA NI DOBR KRITIZIRAT).

Še vedno pa je res, da si posamezniki pridobivajo ugled s pisanjem sporočil, ki jih skupina sprejema kot relevantne (Donath, 1999).

V določenih primerih je ohranjanje identitete posameznika nujno zato, da skupina sploh še obstaja – npr. v foramskih kategorijah, kjer posamezniki razkrivajo intimne teme, v skupinah useneta, posvečenih spolnim zlorabam itd.



Slika 23: Retenca sporočil je lahko dokaj visoka – posamezniki hranijo lastne arhive (vir: usenet, skupina: alt.sexual.abuse.recovery.moderated, naslov teme: anik: found stuff from anna, 19. 09. 2003)<sup>129</sup>.

Bolj natančno: v takšnih skupinah si uporabniki morda niti ne želijo razkritja osebnih podatkov posameznika ali posameznice – zavoljo njegove varnosti in mirnega spanca, vendar pa si vseeno želijo imeti možnost slediti njegovim ali njenim izjavam in si tako ustvariti sliko o njem ali njej.

Cenjani bralec naj me ne razume narobe – avtor prispevka ne razkrije nujno svoje javne persone zato, da si zagotovi verodostojnost – gre samo za konsistentno uporabo iste identitete – npr. nek uporabnik, ki se predstavlja kot *n37m@s73r*<sup>130</sup>, je lahko v resnici sedemnajstletni poštar iz Trebnjega, ki mu je ime Jaka Bertoncelj, pa ta informacija ne bi bistveno vplivala na verodostojnost njegovih prispevkov, če bi se pod vse podpisoval *JBertoncelj* ali pa *n37m@s73r*. Kvaliteta njegovih prispevkov bi mu prinesla identiteto, ki pa ne bi bila kaj dosti odvisna od njegove resnične identitete

---

Odgovor: MR. ALLCAPSOV KOMENTAR ŠPORTNIH MOTORJEV DO 600 KUBIKOV

Avtor: Van, 23. Marca 2003

Ta tip, Gabe, ima najboljši koncept in prispevke na M.O. [motoristični portal Motorcycle online] od ... od vedno ...

Naj živi MO!

Avtor: Sam Freed, 23. Marec 2003

Zato je MO tako dobra spletna stran. Možnost sodelovanja v (upajmo produktivnem ali zabavnem) dialogu. Predstavljajte si moto-novinarski svet brez Highwaymana, MR. ALLCAPSa, K Paula, Longridea, Arm Chapsa, Sneaky Leakersa, Atrociteursa in Brain bucketa.... dobili bi.... dobili bi... dobili bi CYCLE WORLD [motoristična publikacija]! AAAAAAAAAAUGH!!!

<sup>129</sup>Prevod besedila na sliki: Včeraj ponoči sem pobrskal po svojih arhivih na zgoščenci. Našel sem samo en zapis, ki vsebuje dve Annini elektronski sporočili. Kaže, da te spomin ne vara.

Januarja 2001 si (pod psevdonimom asarm) pisala o Nikki. Sporočilo je govorilo o njeni bolečini in trpljenju, novi prijatelj, ki ga je omenjala, pa je bila (po mojem mnenju) samo morbidna referenca na nož. Anna je odgovorila preko elektronske pošte. Spodaj lahko najdeš delno citiran svoj zapis in celotni Annin odgovor.

<sup>130</sup> Gre za hekerski zapis besede NetMaster (ang.) – omrežni obvladon. Že sama oblika zapisa namiguje na to, da naj bi posameznik poznal računalništvo do obisti.



... Ali pač? Kaj lahko npr. odkrijemo o človeku, ki se skriva za napisanim prispevkom v nekem forumu?

### 10.3.1 Skrita identiteta, ki ni več skrita

V vsaki skupini prihaja do zakrivanja identitete – razlogov za to je lahko več, ravno tako posledic. Če so prevare preveč pogoste in uspešne, potem izgubijo svoj smisel, saj ljudje ali živali a priori ne zaupajo več oddanemu signalu, ne glede na njegovo verodostojnost (Donath, 1999). Amotz Zahavi, eden najbolj priznanih znanstvenikov na področju komunikacijskih sistemov, je predstavil t. i. *princip hendikepa* (Coniff, 2001), ki klasificira signale, glede na vložek posameznika. Signali, ki imajo višjo ceno za posameznika, so bolj verodostojni – npr. nekdo, ki veliko zapravlja, bolj jasno sporoča, da je bogat, kot nekdo, ki pravi, da je bogat, pa nikoli ne zapravlja. Moč je bolj jasno izkazana s prenašanjem težkih bremen kot z majico, na kateri piše: »Redno obiskujem fitness«. Signalom, ki sledijo principu hendikepa, pravimo *opredelitveni signali*<sup>131</sup>. Zanje je značilno, da so vezani na specifično lastnost in da imajo za posameznika visoko ceno (Donath, 1999). Varnostnik v nočnem klubu ima mišičasto postavo, kar pomeni, da je moral vložiti veliko časa v dviganje uteži, vendar pa že njegova pojava sporoča, da nima smisla preverjati, ali je v resnici šibak. *Opredelitveni signali* so dokaj zanesljivi, saj zahtevajo, da ima posameznik v resnici lastnost, ki jo razglasha.

Signalom, ki ne sledijo principu hendikepa, pravimo *običajni signali*<sup>132</sup>. V tem primeru je signal povezan z nekim običajem ali socialnim ritualom. Posameznik nima nujno določene lastnosti, zato da lahko odda signal. Na motorističnem forumu se lahko nekdo podpiše kot *HondaHornet900*, pa to še ne pomeni, da je sploh motorist ali da v resnici ima Hondo Hornet. Če je posedovanje motorja nekaj, kar si mnogo ljudi želi, je logično, da bodo nosili majice z motorističnimi motivi, vendar ta signal ne bo zanesljiv. Če bo velika večina posameznikov nosila oblačila znamke Harley Davidson, ta signal ne bo imel več pomena, ki ga je imel prej<sup>133</sup>.

Običajne signale uporabljamo zato, ker pomenijo manjši vložek kot opredelitveni signali, tako za tistega, ki signal odda, kot tudi za tistega, ki ga sprejema. Vzemimo za primer iskanje službe – nekdo lahko napiše v svoj življenjepis, kar hoče (*običajni signal*), ne glede na verodostojnost izjav, intervju s posameznikom pa razkrije natančen nivo njegove ekspertize na določenem področju (*opredelitveni signal*). Zaposlovalca stane precej manj časa in denarja, če preprosto pregleda prošnjo, vendar pa je možnost prevare mnogo večja. Večja ko je odgovornost pri opravljanju določenega posla, večja je verjetnost, da bo zaposlovalec zahteval *opredelitveni signal* – natakarjevega življenjepisa ne bo nihče pregledal, srčni kirurg pa bo verjetno sprejet šele po razgovoru z zaposlovalcem. Z večanjem odgovornosti raste tudi kazen za prevaro – na ta način zagotovimo večjo verodostojnost *običajnih signalov*.

Kaznovanje lažnivih signalov je ravno tako drag proces (Donath, 1999). Nekdo mora vložiti sredstva v proces preverjanja, poleg tega je cena lahko še višja, če se izkaže, da

<sup>131</sup> Ang. – Assessment signals.

<sup>132</sup> Ang. – Conventional signals.

<sup>133</sup> Torej posameznik, ki bo imel Harley Davidson zipo vžigalnik, ne bo več veljal za ostudno bogatega podjetnika, ki je enkrat videl film Goli v sedlu, si kupil Harleyja zato, da je lahko utajil davke, in se z njim bolj ali manj v ravni črti pelje do najbližjega bara in nazaj, ampak bo tak posameznik veljal za nekoga, ki si želi, da bi bil tak kot zgoraj opisani osebek.

je bil signal avtentičen – npr. raziskovalec izzove samozvanega karateista na dvoboj in v končni fazi se izkaže, da človek v resnici ima črni pas ...

Bralec bo morda v tem trenutku rekel: *Dobr no, kaj nabijaš o teh signalih? Kakšno vezo ma to z 'netom?* Počasi. Vse bom razložil. Medmrežje ni entiteta, ločena od ostalih socialnih prostorov. Če privzamemo, da je virtualna skupnost v resnici skupnost, potem logično sledi, da v njej delujejo socialna pravila. O signalih sem se razpisal zato, da lahko to, kar sedaj vemo o njih, apliciramo na Medmrežje.

### 10.3.2 Anatomija forumskih sporočil

Paleta uporabnikov forumov je široka – obiskujejo jih univerzitetni profesorji, osnovnošolci, znalci in novinci. S širitvijo svetovnega spleta se je fokus uporabnikov preselil z useneta na spletne forume, ki so rasli kot gobe po dežju. Obstaja jih na milijone in vključujejo široko paleto ciljnih skupin – od računalničarjev do ljudi, ki si izmenjujejo kuharske recepte<sup>134</sup>. Nekateri zahtevajo registracijo s pravim imenom in delujoč elektronski naslov<sup>135</sup>, drugi ponujajo delno anonimnost – potreben je delujoč elektronski naslov, vendar se uporabniki prijavljajo pod psevdonimom<sup>136</sup>, spet tretji nudijo popolno anonimnost – posameznik se prijavlja pod psevdonimom in obenem ne poda svojega elektronskega naslova<sup>137</sup>. Nekateri forumi zahtevajo, da te priporoči že obstoječi uporabnik<sup>138</sup>, drugi so povsem odprti.

Nekateri forumi so strogo moderirani – vsak prispevek, ki ga moderatorji ocenijo kot nepovezanega s temo, izgine s foruma v nekaj minutah. Ponekod odobravajo brutalno kritiziranje<sup>139</sup>. Ponekod moderatorji izbrišejo vsa sporočila, ki se jim zdijo nespoštljiva.

Kljub temu, da je tehnična plat (programska oprema, uporabniški vmesnik ...) na vseh forumih praktično enaka, nam široko polje aktivnosti in velika baza uporabnikov nudita zelo raznolika sporočila in signale o identiteti.

#### 10.3.2.1 O forumskem sporočilu na splošno

Napisano sporočilo ni samo edini način komunikacije, temveč tudi osnovno sredstvo samopredstavitve v virtualnem svetu (Donath, 1999). Poglejmo, kaj lahko razberemo iz običajnega sporočila, ki sem ga vzel s spletnega foruma motoristične strani Motosvet. Gre za pogovor o dirki Evropskega prvenstva Supermoto (motokros na asfaltu), ki se je zgodila v Domžalah 17. in 18. maja 2003. V tekstu uporabnik *gidl* komentira trditev uporabnika *kycysymet*, ki trdi, da aktualnega favorita iz Italije niso spustili na pisto zato, da ne bi zmagal.

<sup>134</sup> Npr. <http://www.lupusohio.org/forum/Recipe/> .

<sup>135</sup> Npr. <http://www.uplandteachers.org/forumguide.htm> .

<sup>136</sup> Npr. <http://www.motosvet.com> .

<sup>137</sup> Joel on Software: <http://www.joelonsoftware.com/articles/BuildingCommunitieswithSo.html>

Avtor Joel Spolsky zagovarja svojo odločitev z razlogom, da je trivialno zastonj dobiti elektronski naslov in se prijaviti prek njega. To po njegovem mnenju na noben način ne zagotovi istovetnosti posameznika z navedenimi podatki.

<sup>138</sup> Npr. <http://pub178.ezboard.com/faionneedlecraftsfrm8.showMessage?topicID=17.topic> ali pa <http://forums.swofa.net/>, kjer celotni deli foruma postanejo vidni uporabniku šele, ko preteče določeno testno obdobje.

<sup>139</sup> <http://forums.swofa.net/> .

**gidl** Objavljeno: 19 May 2003 @ 17:04 Quote

Vajenec

Skupina: Člani  
Objav: 352  
Član št.: 547  
Član od: 3.04.2002

**QUOTE** (kycysymet @ 19 May 2003 @ 10:12)

Pa še to: v Soboto niso pustili Medizza na pisto, ker je po njihovo prišel prepozno in mu niso hoteli opraviti tehničnega pregleda.  
Kot smo videli že lani, Domžalska MAFIA ne izbira sredstev represije, a tokrat ji ni uspelo doseči željenega cilja. 😊

Tehnični pregled je bil v Soboto "uradno" od osmih zjutraj pa do desetih....takrat sem ga vsaj jaz naredu....seveda pa so ga tehnični komisarji in zapisnikarji nadaljevali vse do pričetka takm za Skuterje in MM, pa še med pavzami so jih deleli kadar so bili prosti. Med treningi pa so bili sodniki zavojev in ostalo. Se pravi da so opravljali dvojno delo. Seveda pa je Medizza spet priletel v svojem slogu ravn ko se je trening pričel....mi smo že stali z prižganimi motorji na predstartu za trening in od funkcionarjev zahteval da ga spustijo na progo, oz naj mu takoj nardijo tehničnega. Kar je preveč je preveč....urnika se je treba držat pa tud če bi pršu ob treh popoldan bi mu ga z veseljem nardil....ampak tri minute do štirih pa negre.....brez tehničnega pa se treninga ne da vozit....tud Sašo Černota ga v Luciji ni peljal ker ni imel tehničnega....pa se ni nič pritoževal, za zamudnike pa je bil tehnični v Nedeljo od osmih do desetih. Itak pa vemo vsi da si ti Kycysymet en navedn zdrahar in se buniš vsakič kadar ni po tvoje, zakaj si bil pa potem v prostoru za mehanike če to nisi....a potem okrog prinašaš organizatorja in nam ki se mormo tam gibat napoto delaš....aja saj ti lahko ,sm pozabu... 😊

-----

yesterday is a HISTORY, today is a GIFT, tomorrow is a MYSTERY

My Webpage [gilmotosport@siol.net](mailto:gilmotosport@siol.net)

PM E-Mail WWW Opozori moderatorja na temo

Slika 24: Primer tipičnega forumskega sporočila

(vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?s=504c5ae46e8605f4a221a352e42b1bf0&act=ST&f=14&t=3345&st=480>).

Kaj lahko iz tega prispevka zremo o *gidlu*? Leva stran slike nam pove nekaj o stažu uporabnika, besedilo nekaj o njegovem stavu in statusu v supermoto svetu. Njegov podpis nam pove nekaj o tem, kako bi se *gidl* rad predstavil ostalim.

Po hitri statistiki vidimo, da je član foruma dobro leto (v trenutku tega pisanja) in da ne piše prav veliko (0,69 objave na dan). Če pregledamo njegove objave, vidimo, da je ogromno večino napisal ravno v teme o supermotu. *Gidl* se torej osredotoča prav na en poseben aspekt že tako specializiranega foruma. To njegovim sporočilom daje še večjo težo.

Po navedenem elektronskem naslovu v podpisu vidimo, da je *gidl* zaposlen v GiL Motosport in po pregledu njihove spletne strani lahko sklepamo, da gre za G. M., dirkača, ki zaseda vidno mesto na evropski supermoto lestvici. Če obiščemo povezavo z imenom my webpage<sup>140</sup>, vidimo, da ne gre za *gidlovo* spletno stran, temveč za spletno stran podjetja GiL Motosport. Spletna stran in elektronska pošta nam povesta, da govori *gidl* v imenu GiL Motosporta. Ne beremo torej zgolj *gidlovega* prispevka, ampak prispevek, za katerim stoji cel tim. Spletna stran in elektronski naslov tudi dasta težo *gidlovim* komentarjem, saj nakazujeta, da je *gidl* očitno človek *stroke*. GiL Motosport je tekmovalna ekipa (in podjetje), kar daje večjo kredibilnost *gidlovim* izjavam<sup>141</sup>. Včasih posameznika ne poznamo, slišali pa smo za podjetje, ki ga predstavlja, in na podlagi reputacije podjetja dodelimo težo posamezniku.

Morda je potrebno v tej točki pojasniti ločnico med institucionalnimi in komercialnimi elektronskimi naslovi. Institucionalne naslove dobijo posamezniki, ki so na nek način povezani z institucijo (npr. [polica\\_janez.mnz@gov.si](mailto:polica_janez.mnz@gov.si) ali pa [dekan@pef.uni-lj.si](mailto:dekan@pef.uni-lj.si)), komercialne pa si lahko posameznik kupi ali pa jih celo dobi zastonj (npr. [nekdo@volja.net](mailto:nekdo@volja.net) ali pa [DavidModic@hotmail.com](mailto:DavidModic@hotmail.com)). Ko se je Medmrežje šele

<sup>140</sup> My webpage (ang.) – moja spletna stran.

<sup>141</sup> Npr.: V forumu o računalniški varnosti bi nekdo, čigar elektronski naslov kaže na to, da dela nekje v vladi, požel več pozornosti, kot nekdo, ki piše iz domene email.si .

kobacalo iz plenice, so na njem sodelovali samo posamezniki z institucionalnimi naslovi (predstavniki univerz in laboratorijev). V zdajšnjem času temu ni več tako – topologija je postala mnogo bolj kompleksna – uporabniki izvirajo iz majhnih podjetij (ki jih morda ne poznamo), iz zakupljenih domen<sup>142</sup>, iz komercialnih ponudnikov (siol.net, volja.net, email.si itd.). Prispevki iz akademskih krogov niso več nujno plod akademikov in raziskovalcev – tudi podporno osebje in študentje imajo lahko elektronski naslov z istim korenem, kar pomeni, da nam lahko tak naslov ponudi smernice, ne pa tudi zagotovila identitete posameznika.

Ko gledamo domeno, iz katere posameznik izhaja (npr. arnes.si), se srečamo tudi z vprašanjem staža – uporabniku, ki lahko dokaže, da že dalj časa deluje znotraj nekega podjetja ali ustanove, je v večjem interesu, da ohrani njuno dobro ime ter tako ostane v dobrem odnosu z nadrejenimi (Donath, 1999) Uporabniki, ki na delovnem mestu zlorablajo dostop do Medmrežja, lahko izgubijo še precej več kot samo elektronski naslov<sup>143</sup>, medtem ko morajo uporabniki, ki uporabljajo komercialne ponudnike, v najbolj skrajnem primeru zamenjati ponudnika storitev. Če poenostavim: zloraba institucionalnega naslova lahko s seboj povleče bistveno večjo kazen, kar pomeni, da se bo uporabnik težje odločil za odklonsko obnašanje, kar zopet pomeni, da je signal bolj merodajen.

Ko govorimo o institucionalnih in komercialnih naslovih, velja omeniti še to, da so običajno institucionalni naslovi precej bolj javni – e-naslov posameznika je znan v njegovem podjetju. Poznajo ga sodelavci, ki lahko najdejo komentar na forumu o *spankingu*<sup>144</sup>, naslov uporabnika (npr. [sodelavec.Franci@mala.firma.com](mailto:sodelavec.Franci@mala.firma.com)) povežejo s točno določeno osebo in Franci je zaznamovan do konca življenja ali pa vsaj dokler na nekem drugem forumu sodelavec Jože ne razkrije, da je spal z vsemi svojimi sodelavkami. Če bi Franci pri svojih prispevkih uporabil naslov [mr.tepezko@hotmail.com](mailto:mr.tepezko@hotmail.com), bi se lahko sam odločil, kdaj in komu bo razkril svoja nagnjenja. Nekateri komercialni ponudniki nudijo enemu uporabniku tudi več e-naslovov, kar zopet pomeni, da si lahko nekdo izbere, kakšno javno podobo bo imel na določenem naslovu.

Če že govorimo o javni predstavitvi samega sebe, potem velja omeniti tudi to, da obstajajo tudi t. i. pošiljatelji anonimne elektronske pošte<sup>145</sup>, ki skrijejo informacije o tem, od kod je bilo sporočilo poslano. Najbolj znan je bil anon.penet.fi<sup>146</sup>. Večina uporabnikov teh storitev ne uporablja v zlobne namene (npr. pošiljanje neželene pošte ipd.), ampak gre predvsem za vprašanje varovanja osebnih podatkov<sup>147</sup>. Včasih gre tudi za izražanje političnega stališča posameznika – mnogi uporabniki verjamejo, da

<sup>142</sup> Npr.: Nekdo ima zakupljeno domeno na.kmetih.com in pošto pošilja z naslova [jaka@na.kmetih.com](mailto:jaka@na.kmetih.com) (ime uporabnika je izmišljeno) ipd.

<sup>143</sup> Težave, ki jih lahko delavci povzročijo korporaciji: Internet Abuse in the Workplace, vir: <http://www.victoriapoint.com/cyberslacking.htm>. Večina korporacij odpušča delavce, ki uporabljajo Medmrežje v zasebne namene – primerov je preveč, da bi jih bilo vredno naštevati.

<sup>144</sup> Kjer je fraza *Te bom po nagi riti!* toplo pozdravljena.

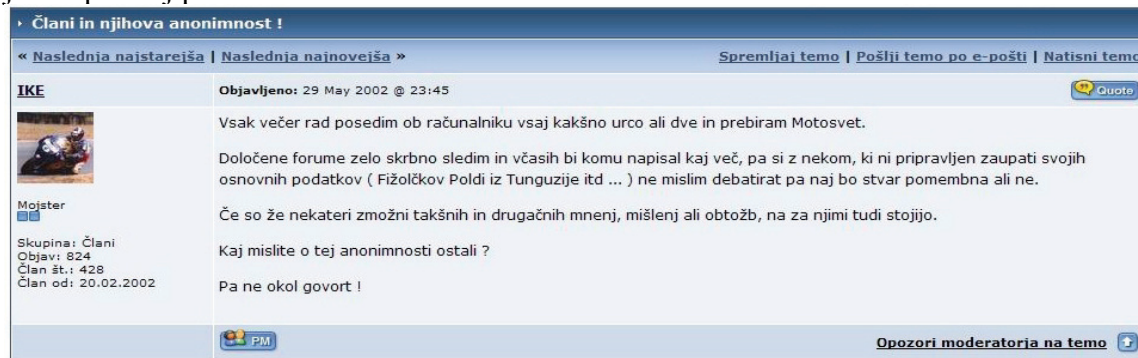
<sup>145</sup> Ang. – Anonymous remailers.

<sup>146</sup> Na žalost sedaj zaprt zaradi prevelikih količin reklam, ki so jih uporabniki pošiljali preko njihovih poštnih strežnikov (vir: <http://www.penet.fi/>). Dnevni seznam tistih, ki še vedno delujejo, skupaj z navodili, lahko dobite na Medmrežju: <http://anon.efga.org/Remailers>

<sup>147</sup> To je še posebej kritično na forumih in v skupinah na usenetu, kjer posamezniki razkrivajo intimne informacije o sebi (npr. skupine in forumi, namenjeni shizofrenim pacientom ali spolnim zlorabam).

ima vsak »prebivalec« Medmrežja pravico do zasebnosti, dostopa do močnih orodij za enkripcijo in preprečevanja državnega nadzora.

Nekateri uporabniki ne marajo anonimnosti in to tudi jasno povejo. Ekstremisti sploh ne odgovarjajo na prispevke ljudi, ki se ne predstavijo s pravim imenom, če že ne javno pa vsaj privatno<sup>148</sup>.



Slika 25: Zahteva po razkrivanju anonimnosti

(vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?act=ST&f=3&t=1790&hl=kdo+ste&s=56736857ef685d5115afc92f5cae9253>).

Uporabniško ime ravno tako lahko služi identifikaciji. Na motorističnem forumu Motosvet nam uporabnik z imenom Suzuki sporoča, da vozi suzukija in Uporabnik z imenom Desmo, da ima ducatija<sup>149</sup>.

Če na kratko povzamem – s podpisom (o tem več kasneje), zgodovino sporočil in imenom se uporabnik opredeli.

### 10.3.2.2 Stil sporočila

Poleg vsebine nam tudi stil sporočila lahko nudi mnogo informacij. Že Goffman je leta 1959 pisal o dveh tipih sporočil – *tistih, ki jih podaš*, in *tistih, ki jih izdaš* (Goffman, 1959)<sup>150</sup>. Posameznik nekatera sporočila zavestno poda, se zanje odloči, druga so bolj prefinjena, včasih sploh sporočena nenamenoma. Oba tipa sicer lahko manipuliramo, vendar je sporočila, ki jih izdaš, mnogo težje nadzorovati. Če banaliziramo – nekdo na forumu lahko napiše, da je ženska (sporočilo, ki ga poda), kljub temu, da je moški, vendar je vprašanje, koliko časa mu bo uspevalo pisati in reagirati z ženskega stališča (zelo verjetno ga bodo razkrinkala sporočila, ki jih bo izdal).

Pozorni bralec se bo zdajle morda vprašal, za kakšno vrsto signala gre pri posameznem tipu sporočil. Ali so sporočila, ki jih izdaš, opredelitveni signali? Mogoče niso vedno – ljudje se naučijo oddajati tudi najbolj subtilna sporočila – npr. moški transvestiti lahko z veliko prakse nastopijo kot ženske in v veliki meri prevarajo moško populacijo. Opredelitvenih signalov naj ne bi mogli ponarediti in ker moški transvestiti niso ženske, to pomeni, da oddajo zgolj zelo dobro usmerjene običajne signale<sup>151</sup>. Nekateri strokovnjaki trdijo (Donath, 1999), da bi morali verno odigrano

<sup>148</sup> Ne zahtevajo torej, da se nekdo predstavi na forumu ali v skupini, zadostuje jim, da se predstavi mimo tega, njim osebno.

<sup>149</sup> Ducati v svoja motorna kolesa vgrajuje motorje z desmodromic tehnologijo – način preklapljanja ventilov iz izpušnih v vbrizgalne. Samo Ducati uporablja to tehnologijo, ki pa postaja vedno bolj zastarana – pričeli so že v šestdesetih letih.

<sup>150</sup> Ang. – Expression given in expression given off.

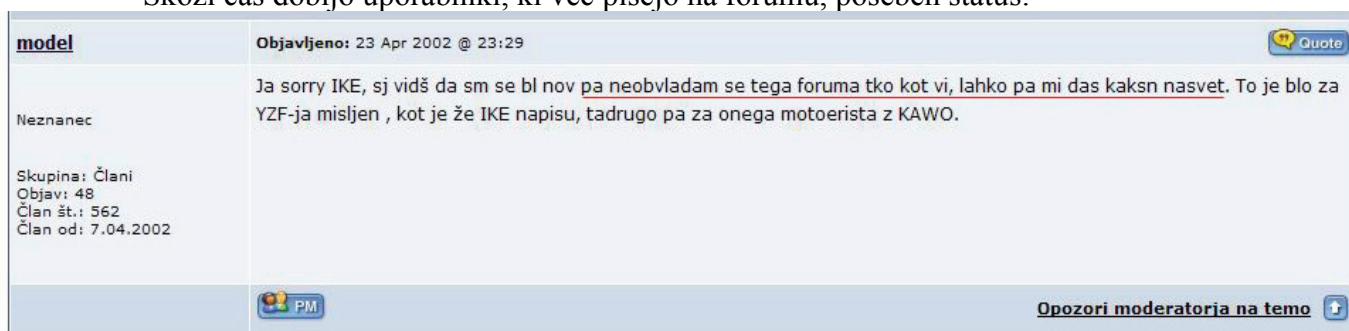
<sup>151</sup> Šminka, modrček, posebne spodnjice in ženski hormoni vsekakor delujejo bolj prepričljivo kot bradat moški, oblečen v majico z napisom: "Jazst sem Šenska."

vlogo jemati kot opredelitveni signal, saj je proces učenja te vloge zelo dolgotrajen in naporen (kot npr. moški, ki dobro odigra žensko). Če gremo po tej logiki naprej, potem morda lahko uporabimo sporočila tistih uporabnikov foruma, ki v njem dolgotrajno in plodno sodelujejo, kot *sporočila, ki jih nekdo izdaja* in kot *opredelitveni signal*. Morda se logični preskok zdi velik, ampak v bistvu bo naša nadaljnja analiza pokazala, kako daleč (če sploh) od resnice smo. Trik je v tem, da ne gledamo na Medmrežje in njegove storitve kot na nekaj povsem novega – sociologi že dolga leta preučujejo družbo in v našem primeru lahko mnogo že dognanega preprosto paralelno povežemo.

### 10.3.2.3 Vsebina sporočila

Če se na koncu še osredotočimo na tekst, potem zelo hitro vidimo, da je *gidl* tekmovalec v supermoto seriji («... takrat sem ga [tehnični pregled] vsaj jaz naredu ...» in »mi smo že stali s prižganimi motorji na predstartu«)

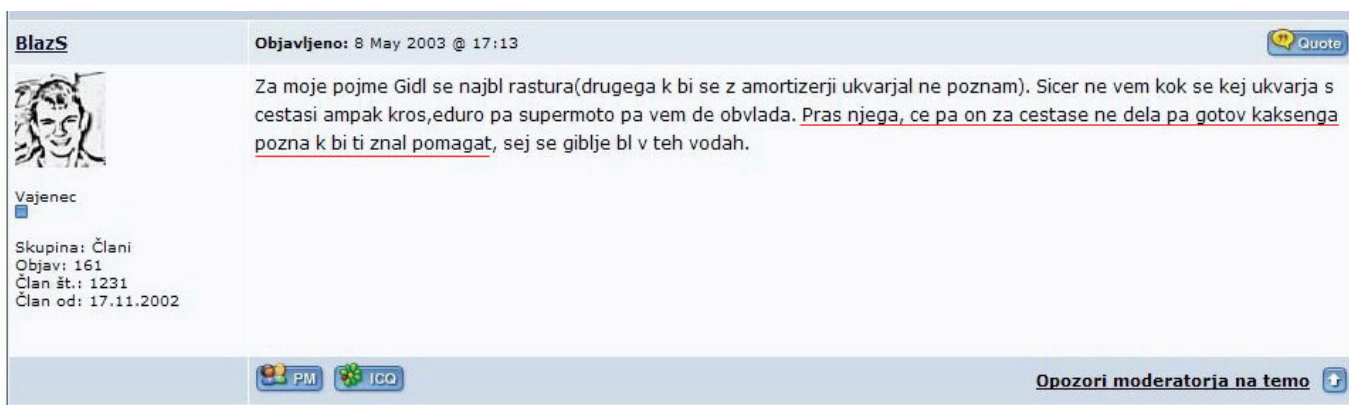
Skozi čas dobijo uporabniki, ki več pišejo na forumu, poseben status:



The screenshot shows a forum post by user 'model' from April 23, 2002. The post text is: 'Ja sorry IKE, sj vidš da sm se bl nov pa neobvladam se tega foruma tko kot vi, lahko pa mi das kaksn nasvet. To je blo za YZF-ja misljen , kot je že IKE napisu, tadrugo pa za onega motoerista z KAWO.' The user's profile information includes: 'Neznanec', 'Skupina: Člani', 'Objav: 48', 'Član št.: 562', and 'Član od: 7.04.2002'. There are buttons for 'PM' and 'Opozori moderatorja na temo'.

Slika 26: Različni statusi uporabnikov

(vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?act=ST&f=4&t=1507&hl=ice,and,nasvet&s=56736857ef685d5115afc92f5cae9253>).

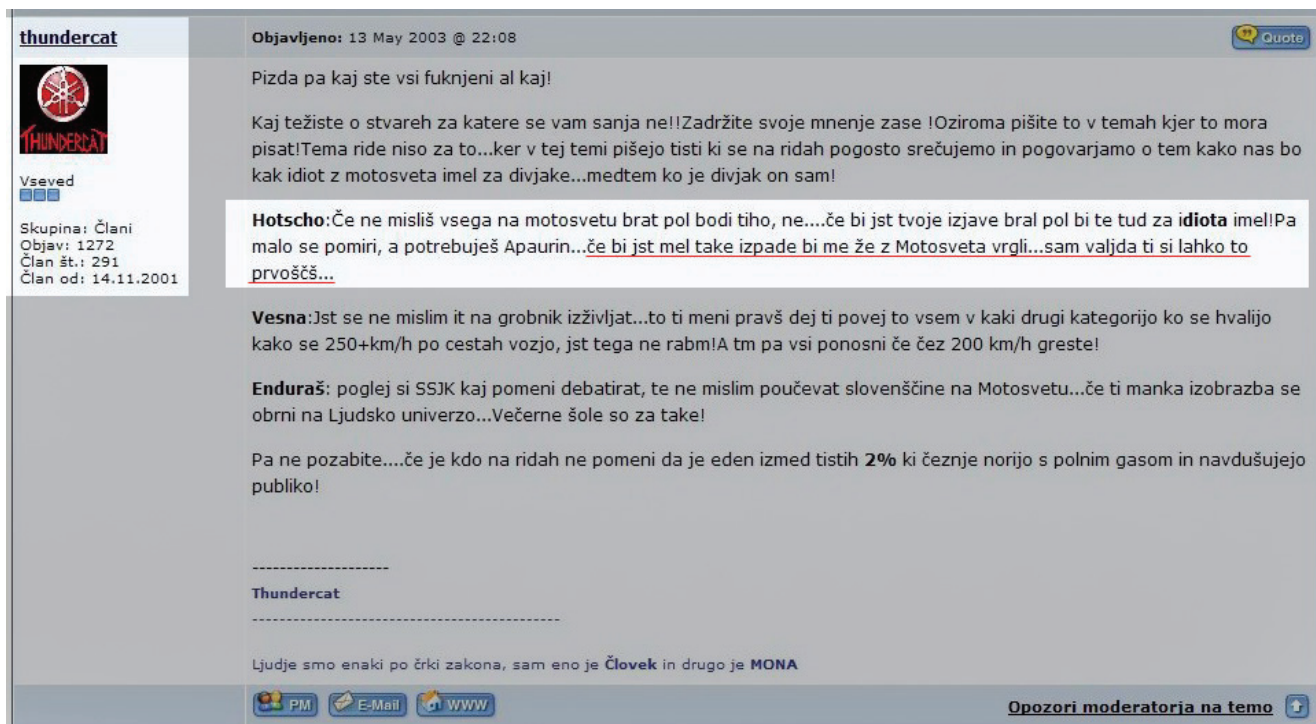


The screenshot shows a forum post by user 'BlazS' from May 8, 2003. The post text is: 'Za moje pojme Gidl se najbl rastura(druega k bi se z amortizerji ukvarjal ne poznam). Sicer ne vem kok se kej ukvarja s cestasi ampak kros,eduro pa supermoto pa vem de obvlada. Pras njega, ce pa on za cestase ne dela pa gotov kaksenga pozna k bi ti znal pomagat, sej se giblje bl v teh vodah.' The user's profile information includes: 'Vajenec', 'Skupina: Člani', 'Objav: 161', 'Član št.: 1231', and 'Član od: 17.11.2002'. There are buttons for 'PM', 'ICQ', and 'Opozori moderatorja na temo'.

Slika 27: Še en primer različnega vrednotenja posameznikov

(vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?s=56736857ef685d5115afc92f5cae9253&act=ST&f=4&t=1507&hl=ice,and,nasvet&st=30>).

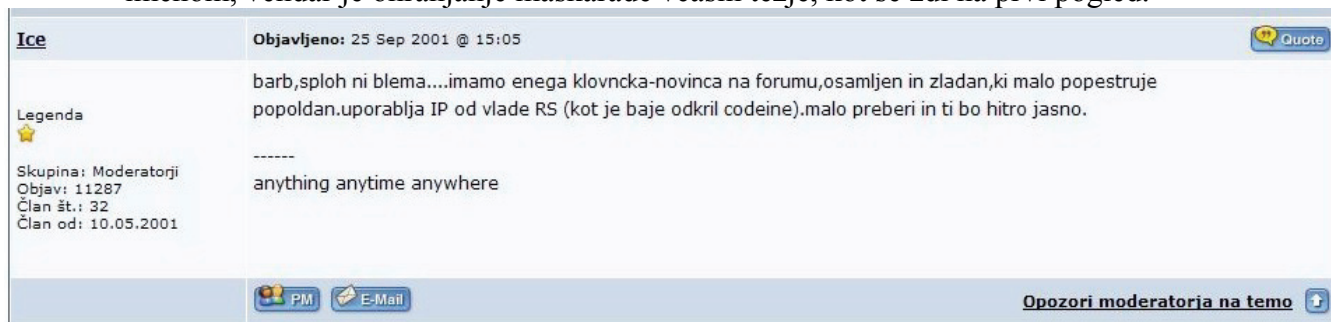
Ostali bralci jih poznajo in si na podlagi njihovih prispevkov ustvarijo mnenje o piščevi osebnosti in o vrednosti prispevkov.



Slika 28: Posamezniki si glede na splošni vtis, ki ga pridobijo preko posameznikovih zapisov ustvarijo mnenje

(vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?s=9cef8b85da98a7b6f04075d146b8a02d&act=ST&f=6&t=690&st=105&#entry158101>).

Gotovo je, da si uporabnik lahko izbere drugo javno persono in se prijavi pod drugim imenom, vendar je ohranjanje maškarade včasih težje, kot se zdi na prvi pogled.



Slika 29: Ime ni edini način identificiranja posameznika

(vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?s=56736857ef685d5115afc92f5cae9253&act=ST&f=16&t=498&st=180&#entry15627>).

V tem primeru običajni opredelitveni signal – ime – nima več take teže kot besedne zveze v sporočilu in stil pisanja.

Jezik že sam po sebi označuje pripadnost skupini (Donath, 1999). Specifične fraze (*pol pa gaaaasaaa*, *ožemanje*<sup>152</sup> ali *spraviti motor na koleno*<sup>153</sup>) in kratice (*BTW*, *YYSSW*, *WTF*, *AFAIK*, *GSPITT*<sup>154</sup>) skozi čas postanejo del vsakdanjega pogovora na forumu. Nekatere besedne zveze so splošne (predvsem kratice), druge so specifične za

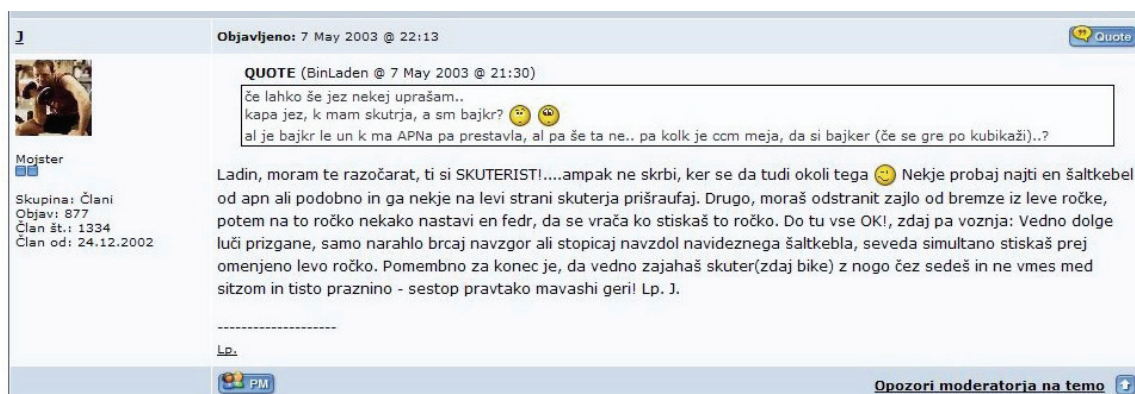
<sup>152</sup> Mišljeno privijanje ročice za plin – močno pospeševanje.

<sup>153</sup> Mišljen tako močan nagib motorja, da v ovinku s kolenom drsaš po tleh.

<sup>154</sup> *BTW* – by the way (ang.) – mimogrede; *YYSSW* – yea, yea, sure, sure, whatever (ang.) – ja, ja, šur, šur, pa kaj; *WTF* – what the fuck (ang.) – nea me ofnavlji; *AFAIK* – as far as I know (ang.) – kolikor mi je znano; *GSPITT* – Gremo se pelat in to takoj! Za celoten seznam si oglejte: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?s=9cef8b85da98a7b6f04075d146b8a02d&act=ST&f=3&t=2598&hl=kratice>.

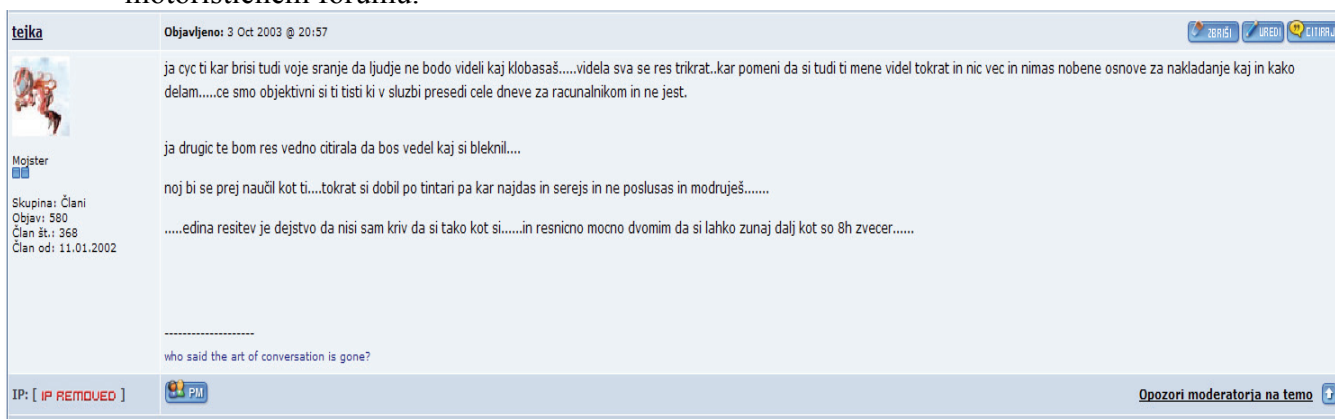
določen forum. Že iz zgoraj navedenega je očitno, da nekatere besede dobijo drugačen pomen<sup>155</sup>. Uporaba teh besed in fraz označuje posameznikovo pripadnost kiberkulturi – tako kot Ljubljčan, ki se preseli v Koper, počasi izgubi ljubljanski naglas, začne zavijati po primorsko in uporablja besede kot npr. *mona, alora, ma, ki nismo tukaj zmenjeni* ipd.

Kljub istemu jeziku se včasih zgodi, da znotraj skupine pride do razkola in vsaka polovica članov verjame, da je upravičena vsaj zahtevati tradicijo in bonuse prejšnje, enotne skupine, če ne celo, da bi ji morali ti že kar sami od sebe pripadati. Motosvet se je npr. močno razcepil na motoriste in skuteriste, ki jih motoristi zvečine ne jemljejo resno, verjamejo, da so v veliki meri krivi za slab glas, ki ga imajo vsi motoristi, predvsem zaradi brezglave vožnje in nezadostne zaščitne opreme.



Slika 30: Znotraj foruma se oblikujejo skupine z lastno identiteto in vrednostnim sistemom (vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?s=56736857ef685d5115afc92f5cae9253&act=ST&f=11&t=2648&hl=pravi%20motorist&st=135>).

Na splošno velja, da lahko najdemo na forumih in v skupinah useneta posameznike, ki bi si želeli pripadati skupini, vendar je skupina bolj ali manj indiferentna ali pa celo sovražno nastrojena do njih. Ti posamezniki uporabljajo prave fraze in govorijo o (široko gledano) pravih stvareh, vendar jim manjka kakšen pomemben opredelitelni signal, recimo nimajo motorja, pa bi radi z nasveti ostalim motoristom sodelovali na motorističnem forumu.



Slika 31: Ustvarjanje kohezivne skupine preko izločanja posameznika – torej človeka, ki ga vsi najraje sovražijo (vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?s=4ddb90cc58b86fe4d3469259c9924682&act=ST&f=16&t=6302&st=90>).

<sup>155</sup> Npr. kratici VV (vikend vozniki) in VV2 (omice in ateki s klobuki) se uporabljata na Motosvetovem forumu kot oznaki nevarnosti na cesti. Običajno je, da nekdo napiše: Šel sem proti MB, stil LS, ko me je presenetil VV in skoraj ubil. LS je v tem primeru oznaka stila vožnje in pomeni lagano sportski (hrv.) – malo manj športno, kot super športno – SS.









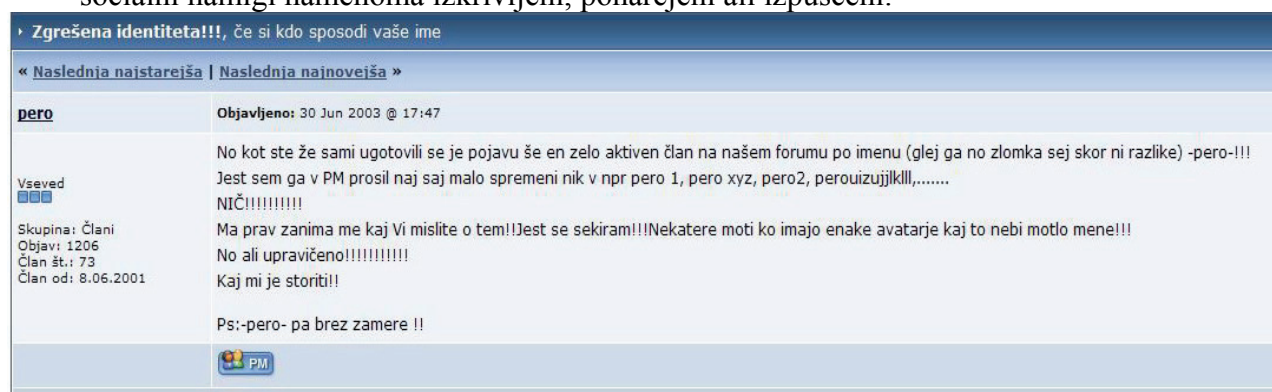
Slika 36: Moderatorski izbruh

(vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?s=42e87935bf663b5d1350f9edf0741459&act=ST&f=16&t=5536&st=30&#entry184686>).

### 10.3.3 Prevare in manipulacije

#### 10.3.3.1 Ribarjenje

Dejstvo je, da namigi, ki nam razkrivajo posameznikovo identiteto na Medmrežju niso nujno zanesljivi. Uporabniška imena so lahko ponarejena (npr. nekdo lahko sebe poimenuje »ICE« kar je na videz isto kot »ICE«, ker presledek v imenu ni očiten), socialni namigi namenoma izkrivljeni, ponarejeni ali izpuščeni.



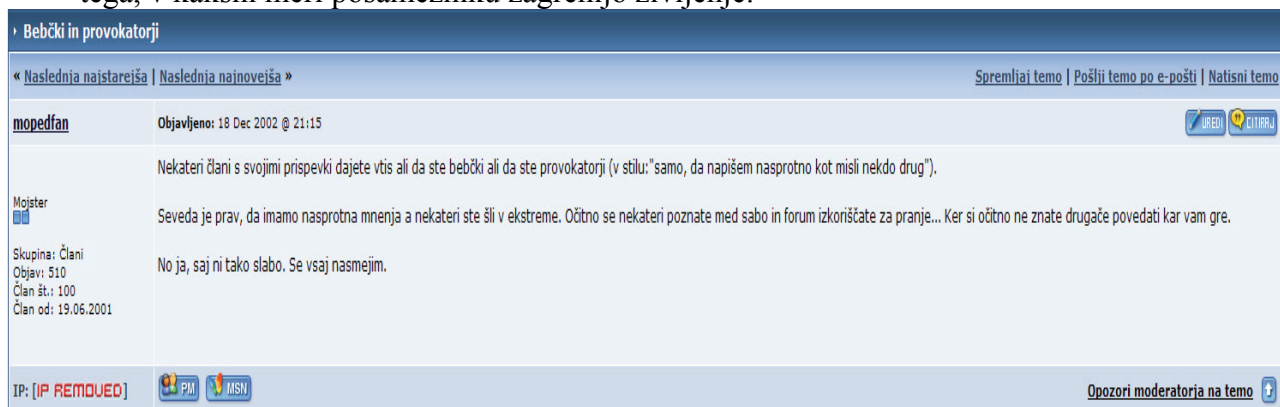
Slika 37: Primer prevzemanja tuje identitete (morda povsem neškodljivega)

(vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?act=ST&f=11&t=5366&hl=&s=05d6e102b3bc2e3fb42d36296214f0e8>).

Včasih se pojavijo posamezniki, ki radi provocirajo ostale udeležence foruma. Ko napišejo sporočila, za katere so gotovi, da bodo dobili močno reakcijo in je ta reakcija edini namen sporočila, temu rečemo ribarjenje ali *trolling*<sup>158</sup>. Gre za igro masovne prevare, kjer se udeleženci mnogokrat ne zavedajo, da jih nekdo provocira. Posameznik se predstavi kot legitimni član skupine, s katero na videz deli skupne

<sup>158</sup> Izraz izhaja iz ribolova. Označuje ribičevo početje, ko postavi več trnkov v vodo in hodi od enega do drugega ter cuka nitko v upanju, da bo vaba, ki se premika, premamila žrtev, da bo ugriznila. *Trolling* na Medmrežju deluje na podobnem principu – nekdo napiše tekst, ki bo gotovo sprovciral posameznike (npr. na forumu, namenjenem žrtvam opekljn napiše, da bi se ubil, če bi bil tako iznakažen kot nekateri posamezniki ali pa na motorističnem forumu napiše, da bo z avtom s ceste izrinil vsakega motorista, ki ga sreča) in potem čaka, da bo nekdo zagrizel, ter uživa v nastalem kaosu (Donath, 1999). V slovenščini za to početje do sedaj nismo imeli posebnega izraza, *ribarjenje* pa se zdi kar pravišnji.

interese. Tisti bolj izkušeni posamezniki velikokrat ocenjujejo, ali gre za resnični stav posameznika ali zgolj za *ribarjenje*. Ta ocena je zelo odvisna od njihove sposobnosti prepoznavanja socialnih znakov in namigov o identiteti. Reakcija skupine je izražena kot želja po izolaciji in izgonu takega posameznika, uspeh te reakcije pa je odvisen od tega, v kakšni meri posamezniku zagrenijo življenje.



**Bebčki in provokatorji**

« Naslednja najstarejša | Naslednja najnovejša » Spremljaj temo | Pošlji temo po e-pošti | Natisni temo

**mopedfan** Objavljeno: 18 Dec 2002 @ 21:15 [UREDO] [CITIRAJ]

Nekateri člani s svojimi prispevki dajete vtis ali da ste bebčki ali da ste provokatorji (v stilu: "samo, da napišem nasprotno kot misli nekdo drug").

**Mojster**  
Seveda je prav, da imamo nasprotna mnenja a nekateri ste šli v ekstreme. Očitno se nekateri poznate med sabo in forum izkoriščate za pranje... Ker si očitno ne znate drugače povedati kar vam gre.

Skupina: Člani  
Objav: 510  
Član št.: 100  
Član od: 19.06.2001

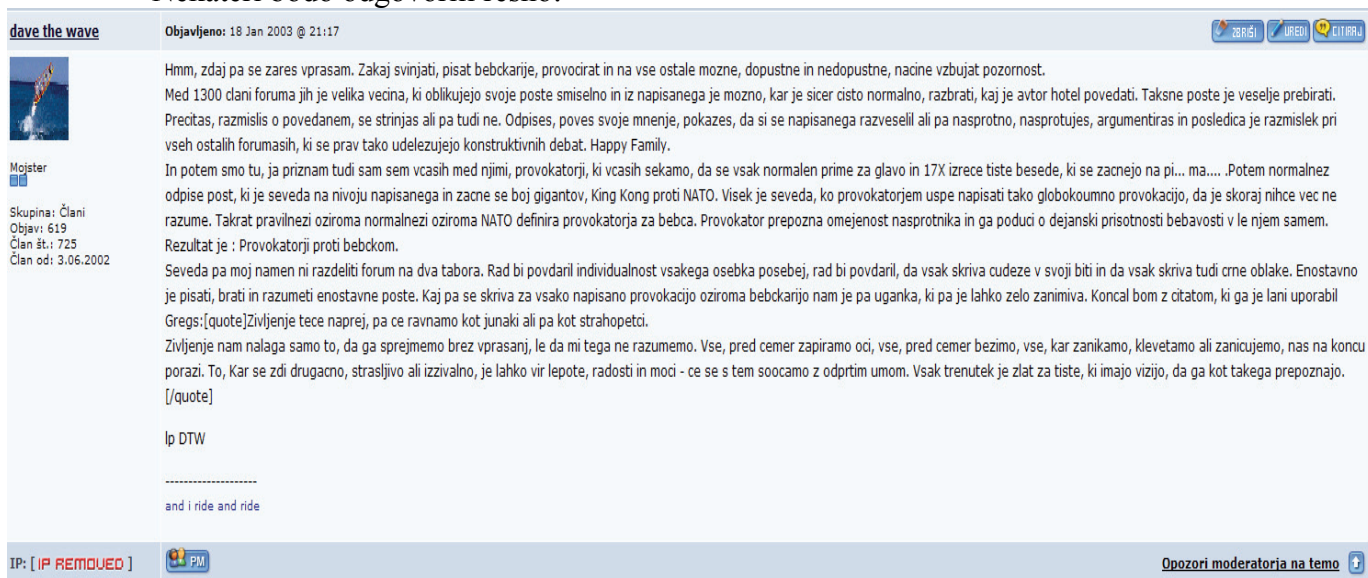
No ja, saj ni tako slabo. Se vsaj nasmejim.

IP: [IP REMOVED] [PM] [MSN] **Opozori moderatorja na temo**

Slika 38: Reakcije nevpletenih posameznikov

(vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?s=5ec3e63f587fce85a345e168f2099b1c&act=ST&f=11&t=3555&st=0&hl=> ).

### Nekateri bodo odgovorili resno:



**dave the wave** Objavljeno: 18 Jan 2003 @ 21:17 [BRISAJ] [UREDO] [CITIRAJ]

Hmm, zdaj pa se zares vprašam. Zakaj svinjati, pisat bebckarije, provocirat in na vse ostale mozne, dopustne in nedopustne, nacine vzbujat pozornost. Med 1300 dani foruma jih je velika vecina, ki oblikujejo svoje poste smiselno in iz napisanega je mozno, kar je sicer cisto normalno, razbrati, kaj je avtor hotel povedati. Taksne poste je veselje prebrati. Precitas, razmislis o povedanem, se strinjas ali pa tudi ne. Odpises, povses svoje mnenje, pokazes, da si se napisanega razvesell ali pa nasprotno, nasprotujes, argumentiras in posledica je razmislek pri vseh ostalih forumasih, ki se prav tako udelezujejo konstruktivnih debat. Happy Family.

In potem smo tu, ja priznam tudi sam sem vcasih med njimi, provokatorji, ki vcasih sekamo, da se vsak normalen prime za glavo in 17X izrece tiste besede, ki se zacnejo na pi... ma.... .Potem normalnez odpise post, ki je seveda na nivoju napisanega in zacne se boj gigantov, King Kong proti NATO. Visek je seveda, ko provokatorjem uspe napisati tako globokoumno provokacijo, da je skoraj nihce vec ne razume. Takrat pravilnezi oziroma normalnezi oziroma NATO definira provokatorja za bebca. Provokator prepozna omejenost nasprotnika in ga poduci o dejanski prisotnosti bebavosti v le njem samem. Rezultat je : Provokatorji proti bebckom.

Seveda pa moj namen ni razdeliti forum na dva tabora. Rad bi povdarnil individualnost vsakega osebka posebej, rad bi povdarnil, da vsak skriva cudeze v svoji biti in da vsak skriva tudi crne oblake. Enostavno je pisati, brati in razumeti enostavne poste. Kaj pa se skriva za vsako napisano provokacijo oziroma bebckarijo nam je pa uganka, ki pa je lahko zelo zanimiva. Koncal bom z citatom, ki ga je lani uporabil Gregs:[quote]Zivljenje tece naprej, pa ce ravnamo kot junaki ali pa kot strahopetci.

Zivljenje nam nalaga samo to, da ga sprejmemo brez vprasanj, le da mi tega ne razumemo. Vse, pred cemer zapiramo oci, vse, pred cemer bezimo, vse, kar zanikamo, klevetamo ali zanicujemo, nas na koncu porazi. To, Kar se zdi drugacno, strasljivo ali izzivalno, je lahko vir lepote, radosti in moci - ce se s tem soocamo z odprtum umom. Vsak trenutek je zlat za tiste, ki imajo vizijo, da ga kot takega prepoznajo. [/quote]

Ip DTW

.....  
and i ride and ride

IP: [IP REMOVED] [PM] **Opozori moderatorja na temo**

Slika 39: Poskus konstruktivnega komentarja na ribarjenje

(vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?s=5ec3e63f587fce85a345e168f2099b1c&act=ST&f=11&t=3555&st=150> ).

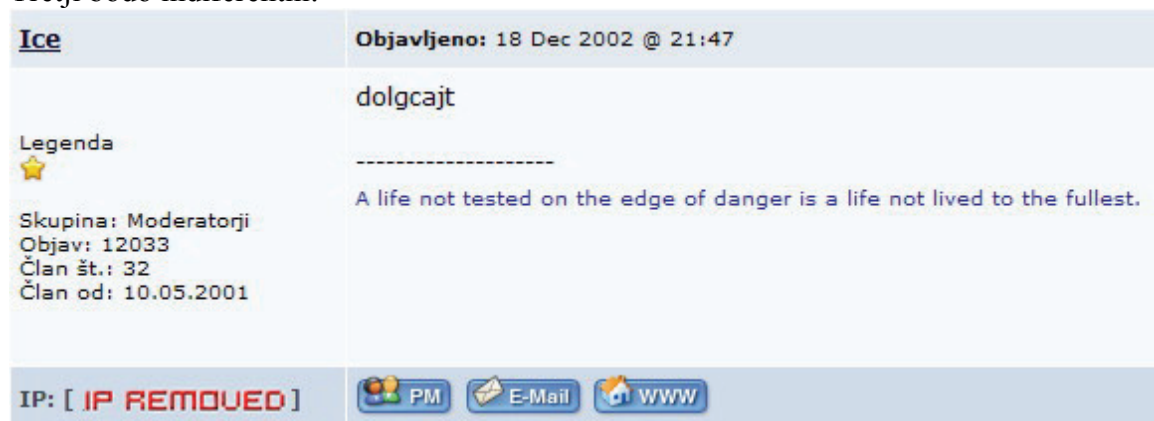
Drugi bodo jezni:



Slika 40: Nasedanje ribarjenju

(vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?s=5ec3e63f587fce85a345e168f2099b1c&act=ST&f=11&t=3555&st=0&hl=> ).

Tretji bodo indiferentni:



Slika 41: Nenasedanje ribarjenju

(vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?s=5ec3e63f587fce85a345e168f2099b1c&act=ST&f=11&t=3555&st=0&hl=> ).

Mnogi pa bodo dojeli, da gre za ribarjenje:



Slika 42: Vpogled

(vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?s=5ec3e63f587fce85a345e168f2099b1c&act=ST&f=11&t=3555&st=0&hl=> ).

V končni fazi pa ne bo povsem gotovo, ali je sporočilo mišljeno resno ali ne ...

V primeru, ki je naveden zgoraj, takšno izzivanje nima resnejših posledic (razen seveda malo načetih živcev), res pa je, da v drugačnih okoliščinah *ribarjenje* lahko povzroči rušenje skupine ali pa vsaj poveča nezaupljivost posameznikov (npr. v omreženih skupinah za samopomoč pri spolnih zlorabah lahko neprimerna sporočila povzročijo veliko večjo tesnobo in razbijajo občutek varnosti, ki naj bi jo take skupine nudile<sup>159</sup>).

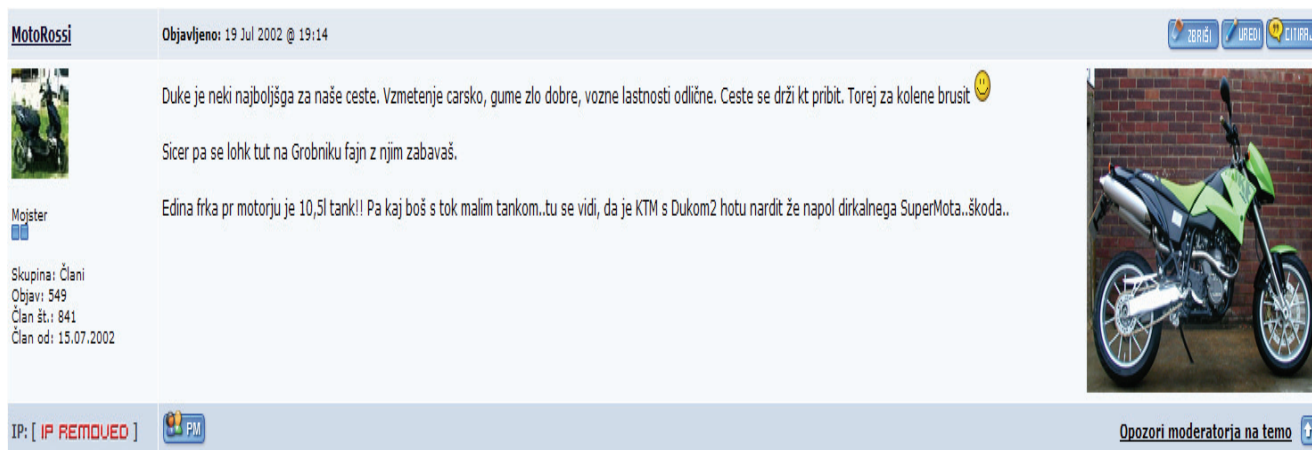
Nekatera neprimerna sporočila namenoma navajajo napačno informacijo, ki lahko resno ogrozi posameznika.

Mnogi uporabniki se težko zadržujejo, kadar naletijo na očitno *ribarjenje*, saj je to na koncu koncev namenjeno temu, da izzove reakcijo, kar povzroči odmik od teme. Mnogo forumov zato v svojih splošnih smernicah navaja željo, da bi uporabniki očitne provokacije ignorirali ali pa da bi jih razčiščevali izven foruma (npr. preko privatnih sporočil ali elektronske pošte, ki pa je ne moremo uporabiti takrat, ko uporabnik ne navede elektronskega naslova v svojem profilu).

### 10.3.3.2 Kategorično zavajanje

Naše prepoznavanje in opredeljevanje posameznikov ni zgrajeno na individualističnem pristopu, temveč ljudi uvrščamo v široke kategorije (Donath, 1999). Na podlagi teh kategorij ocenjujemo njihove akcije. Ko je posameznik enkrat opredeljen na ta način, je prehod v drugo kategorijo zelo težak – mnogokrat raje napačno interpretiramo njegove akcije, kot pa spremenimo splošno mnenje (Aronson, 1995).<sup>160</sup>

Nekdo, ki ribari, nas zavaja pri kategoriziranju. Izdaja se za ljubitelja tega ali onega oziroma strokovnjaka na določenem področju, četudi to v resnici ni. V spodnjem primeru vidimo uporabnika z imenom *Motorossi*, ki komentira vozne lastnosti motorja KTM Duke II (640ccm dvovaljnik, narejen za dirke v supermoto prvenstvu). Sliko sem v komentar dodal jaz, za boljšo predstavo o motorju.



MotoRossi  
Objavljeno: 19 Jul 2002 @ 19:14

Duke je neki najboljšga za naše ceste. Vzmetenje carsko, gume zelo dobre, vozne lastnosti odlične. Ceste se drži kt pribit. Torej za kolene brusit 😊

Sicer pa se lohk tut na Grobniku fajn z njim zabavaš.

Edina frka pr motorju je 10,5l tank!! Pa kaj boš s tok malim tankom..tu se vidi, da je KTM s Dukom2 hotu nardit že napol dirkalnega SuperMota..škoda..

Mojster

Skupina: Člani  
Objav: 549  
Član št.: 841  
Član od: 15.07.2002

IP: [ IP REMOVED ]

Opozori moderatorja na temo

<sup>159</sup> V mislih imam sporočila tipa: *Vem, kje živiš, Tina, počakal te bom pred vrati en večer in te dobro obdelal. Ne pozabi na tole sporočilo, vsakič ko boš zvečer sama hodila po cesti. Lahko, da ravno jaz hodim za tabo. Franci.*

<sup>160</sup> Če npr. spoznamo človeka, ki stalno zamuja, lahko na lepem prihaja na zmenke točno, pa bomo še vedno precej časa mislili, da je njegova točnost zgolj naključna. Ali pa nekdo, ki ni diskreten, izve neko skrivnost, vendar je ne pove. Še vedno bomo mislili, da samo čaka na pravi trenutek, da jo izblebeta, ne pa, da se je mogoče res spremenil.

Slika 43: Primer kategoričnega zavajanja

(vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?s=5d8c46420eed3efd1a983365f5e56315&act=ST&f=2&t=1553&st=75&#entry60390>).

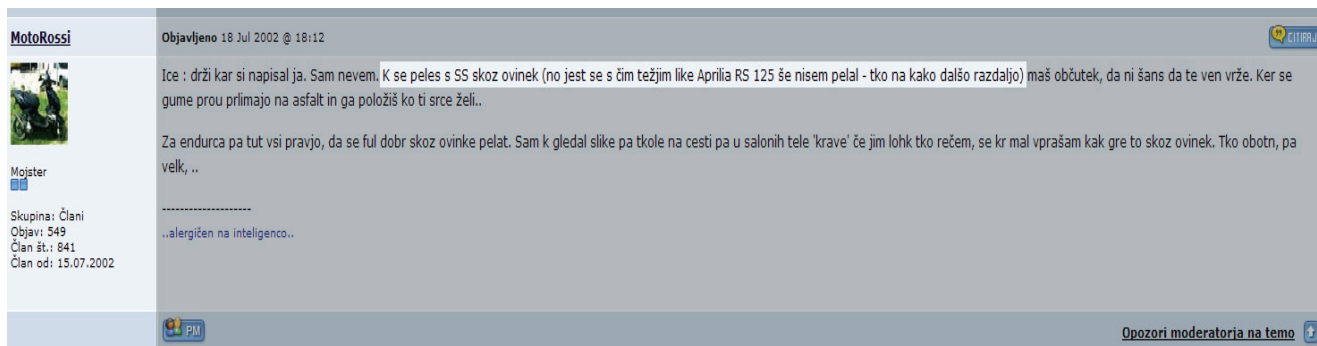
### MotoRossi

Najdi vse objave tega člana | Dodaj v imenik

Aktivnosti		Kontakt	
Število objav	549 ( 0,28% od skupnih objav na forumu )	e-mail naslov	Privatno
Povprečno objav na dan	1.2	AIM ime	Ni informacij
Član od	15 Jul 2002 @ 18:46	ICQ	Ni informacij
Najbolj aktiven v kategoriji	Scooterji 178 objav v tej kategoriji ( 34% od vseh objav člana )	Yahoo	Ni informacij
Uporabnikov lokalni čas	12:00 PM	MSN	Ni informacij
		Privatno sporočilo	<a href="#">Kliknite tukaj</a>
Splošne informacije		O članstvu na forumu	
Spletna stran	Ni informacij	Član skupine	Člani
Rojstni dan	Ni informacij	Članski naslov	Ni informacij
Lokacija	Celje	Avatar	
Hobiji	Ni informacij	Podpis	..alergičen na inteligenco..
Motocikel	Yamaha Aerox 50 (03'), Piaggio Skipper 125		
GSM	imam :)		

Slika 44: Resnično stanje (vir: Motosvet – seznam članov).

Če ob tem prispevku (kjer smo kar dovolj gotovi v to, da je *Motorossi* že dolga leta lastnik tega motorja) pregledamo še *Motorossi*jevo člansko stran, vidimo drugo sliko. *Motorossi* ima skuter in nobenih izkušenj z vožnjo težjih motorjev, kar je jasno tudi iz te objave:

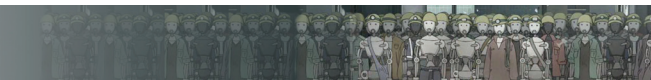


Slika 45: Razkritje v trenutku nepozornosti

(vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?s=5d8c46420eed3efd1a983365f5e56315&act=ST&f=4&t=2231&st=30&#entry60078>).

Kategorično zavajanje se kaže tudi na druge načine – npr. virtualno menjanje spola, še posebej v tistih klepetalnicah, kjer je seks glavna tema pogovora ali pa vsaj zelo pomemben podton (Donath, 1999). Pogostnosti nekaterih oblik skoraj ne moremo določiti, ker se dogajajo kar naprej – npr. laganje o svoji starosti na forumih ipd.

V veliko primerih gre pri kategoričnem zavajanju predvsem za ojačevanje posameznikovega statusa v določeni skupini – npr. *stari bajker* na Motosvetu ali *izkušeni heker* na kakem računalniškem forumu. K tej pozi spada tudi stil izražanja in splošni odnos do sveta. V kateri koli od teh točk se posameznik lahko zaplete – trditev, da je nekdo bajker, je *običajni signal*, ki bo kmalu spodbodel druge, da ga preverijo (npr. z vabilom na skupno vožnjo).



### 10.3.3.3 Prevzem identitete

V omreženem svetu lahko poleg potvarjanja signalov potvarjamo tudi celotno identiteto nekega posameznika. Ker je namigov o posameznikovi identiteti malo, to ni tako težko. V tekstu smo že omenili, da lahko nekdo poneveri uporabniško ime nekega posameznika. Lahko se dokoplje do njegovega gesla (npr. če nekdo dostopa do foruma preko javnega terminala in se pozabi odjaviti ali pa potrdi opcijo, ki ga avtomatično prijavi vsakič, ko pride na določeno spletno stran), lahko pa je prevara še bolj prefinjena (npr. nek uporabnik si nadene uporabniško ime *ICE@home* in če je *ICE* slučajno na dopustu morda kar nekaj časa ne opazi, da njegova mnenja zastopa nekdo drug, ki namiguje, da gre v bistvu za istega človeka, samo, da piše od doma). Na usenetu je, denimo, mnogo lažje poneverjati identiteto posameznika, ker se ime avtorja sporočila lahko poljubno določi, kar pomeni, da se lahko kdor koli z lahkoto izdaja za koga drugega.

Ne glede na to, ali uporabljamo usenet ali forume (ki uporabljajo več mehanizmov, razvitih ravno z namenom preprečevanja prevzema identitete), se pojavi dodatni problem, ker večina obiskovalcev ne bere vseh sporočil, kar pomeni, da nekdo naleti na čudno sporočilo nekega posameznika in vsa njegova sporočila od takrat naprej ignorira, kar žrtvi onemogoči, da bi razjasnila situacijo – lahko sicer napiše, da je bilo njeno uporabniško ime zlorabljeno, vendar tega mnogi že ne berejo več. Če o zlorabi imena poroča npr. moderator foruma, se znajdemo pred novim problemom, saj tisti, ki bi radi prebirali sporočila uporabnika z zlorabljenim imenom, v iskalniku najdejo samo sporno sporočilo, ne pa tudi razlage zanj, saj jo je napisal nekdo drug.

### 10.3.3.4 Prikrivanje identitete

Prevzem identitete je mnogokrat precej benignen. V večini primerov uporabniki privzamejo identiteto, ki do takrat še ni obstajala, predvsem z namenom, da bi se izognili *datoteki nezaželenih*<sup>161</sup> (Donath, 1999). Posamezniki, ki pretirano ribarijo, se zelo velikokrat znajdejo v takih datotekah, kar jim prepreči, da bi še naprej provocirali druge uporabnike. Zato si nadenejo drugo ime. S širšo uporabo operacijskega sistema Windows je ponarejanje uporabniškega imena postalo *zelo* preprosto – uporabnik si ga lahko poljubno izbere. Programi v operacijskem okolju Unix sporočilom običajno avtomatično dodajajo ime uporabnika, ki je prijavljen v sistem, kar malo oteži prikrivanje identitete, vsekakor pa ga ne onemogoči. Previdni uporabniki lahko dokaj hitro odkrijejo anomalije v objavljenih sporočilih, vendar se le malokdo ukvarja s tem, saj tisti posamezniki, ki niso še posebej moteči, ne ovirajo dela skupine v zadostni meri, da bi bilo dodatno delo upravičeno.

Prikrivanje identitete na Medmrežju ima tudi mnogo prednosti in v veliko primerih ostali uporabniki to razumejo. Kot sem že omenil, imajo npr. žrtve zlorab močan vložek v željo po anonimnosti – odkrivanje njihove identitete lahko poleg očitnih problemov povzroči tudi težave na delovnem mestu in v zasebnem življenju. Lahko gre tudi za manj ekstremne situacije – nekdo npr. zbere sporočila nekega posameznika in jih pošlje njegovemu šefu s trditvijo, da so neprimerna in žaljiva. Šef lahko posameznika odpusti. Nekdo lahko prijavi nekoga, češ da uporablja Medmrežje med

<sup>161</sup> *Killfile* (ang.) – v mojem prevodu *datoteka nezaželenih* – je koncept z useneta, ki v bistvu predstavlja datoteko, kamor si posameznik zabeleži vsa uporabniška imena ljudi, ki ga ne zanimajo ali pa se mu zdijo njihovi prispevki neprimerni ali žaljivi. Program za branje sporočil z useneta ali s foruma avtomatično procesira to datoteko in skriva vsa nezaželena sporočila. Za uporabnika ta sporočila sploh ne obstajajo.



službenim časom za privatne zadeve, kar postaja vedno večja težava v zahodnih deželah, kjer po raziskavah kar 47% delavcev preko službe dostopa do Medmrežja v zasebne namene med službenim časom, od te skupine pa 43% delavcev zasebno surfa vsaj dve uri na teden, 10% pa več kot šest ur (Greenfield, 2001 in Ho, 2000).

Pri prikrivanju identitete gre v veliko primerih preprosto za željo po ohranjanju privatnosti. Forumi in usenet so javni, kar pomeni, da posameznik nima nobenega nadzora nad tem, kdo bere njegove prispevke. Če gre za teme, ki vzbujajo sram pri posamezniku (npr. sistemski administrator, ki ne zna odpraviti problema na svoji mreži ali pa nekdo, ki bi rad poskusil kakšno tršo drogo, pa ne bi rad, da bi sosedje za njim kazali s prstom ipd.) si pač raje izbere psevdonim, kot pa da bi se soočal z javnim neodobravanjem. Nekateri ljudje si preprosto ne želijo, da bi ostali vedeli, kdo so, ne glede na to kaj pišejo – tudi če gre za povsem vsakdanje stvari.

Ko govorimo o anonimnosti, se moramo zavedati, da se ukvarjamo s celo paleto možnosti – od popolne anonimnosti posameznika do popolnega javnega razkritja. Ko nekdo redno uporablja psevdonim, nam to lahko razkriva marsikaj o njem – vse od izbire psevdonima do kontinuitete njegovih prispevkov in večkrat izraženih stališč. Nek psevdonim lahko s seboj nosi tudi močno reputacijo (npr. *ICE* na Motosvetovem forumu ima jasno identiteto, kljub temu, da le malokdo ve, kako mu je v resnici ime in kaj v življenju počne).

Stališča uporabnikov do anonimnosti so deljena – po eni strani verjamejo, da gre za zagotavljanje osnovne človekove pravice do zasebnosti (Palme, 2002), po drugi pa mnogi vidijo anonimnost kot sredstvo, ki ponuja skrivališče kriminalcem in teroristom. Gotovo je, da sta obe stališči na svoj način pravilni – mnogi goreči zagovorniki kriptografske zasebnosti se strinjajo, da je pojem *anonimna skupnost* oksimoron (Palme et al., 2002). Rešitev, ki jo ponujajo, je psevdonimna anonimnost, ki je zgrajena na slovesu posameznega psevdonima – na ta način lahko reagiramo in sodelujemo med seboj, vendar je zasebnost posameznika še vedno dobro varovana. Dejstvo je, da večino kvalitet, ki jih povezujemo z bivanjem v skupnosti, pogojuje odnos, ki ga imamo z ljudmi v njej. Če teh ljudi sploh ne poznamo, je tudi naš odnos do njih drugačen.

Vprašanje, ki se tukaj pojavlja, je vprašanje prevzemanja odgovornosti tistih, ki rušijo omreženo skupnost. Na voljo imamo dve rešitvi – da psevdonim povežemo z resnično osebo ali pa da ga ne. Spet gre za spekter rešitev – od tega, da se ostali obrnejo na posameznikovega ponudnika Medmrežnega dostopa, ki ga, če oceni, da je pritožba upravičena, odklopi iz Medmrežja, pa do odstavitve v datoteko nezaželenih in javne osramotitve. Pošiljanje zoprnih elektronskih sporočil je nekje vmes.

## 10.4 Strukture moči

Običajno je skupina na začetku obstoja foruma nadzorovana od vrha navzdol (Danis, 2001), kar pomeni, da izbrani posamezniki nadzorujejo dogajanje na forumu in ga krojijo v skladu s smernicami, ki jih je začrtal lastnik in kasneje člani foruma. V določenih primerih (predvsem takrat, ko članstvo močno naraste in posamezniki ne morejo več krotiti toka informacij) pa se struktura obrne in se vzpostavi kontrola od dna proti vrhu. Tak sistem ima npr. spletni portal Slashdot, kjer posamezniki objavljajo novice, ostali člani pa jih lahko komentirajo. V roku ene ure se lahko nabere tudi do nekaj tisoč komentarjev, kar pomeni, da tega nihče ne bi mogel kvalitetno moderirati. Rešitev je preprosta – vsak član ima pravico oceniti, kako

kvaliteten se mu zdi določen komentar in mu lahko zbije ali dvigne vrednost. Vsak komentar na novico ima sprva vrednost 0. Če ga eden izmed članov označi za slabega, dobi vrednost -1, ko ga naslednji član označi za slabega, dobi vrednost -2 in tako naprej. Če ga nekdo označi za kvalitetnega, dobi vrednost +1 (oziroma v našem konkretnem primeru -1, 0, +1 in tako naprej). Ostali člani lahko določijo, katere komentarje bodo brali (npr. samo komentarje z vrednostjo +1 ali več). Na ta način člani sami določajo kvaliteto sporočil.

Slika 46: Spletna stran Slashdot

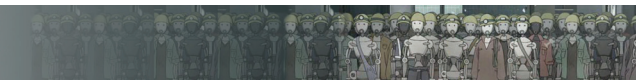
(vir: <http://science.slashdot.org/science/04/02/15/2325230.shtml?tid=134&tid=160>).

## 10.5 Norme

Kot sem že omenil, so pravila obnašanja običajno navedena v prvem sporočilu, objavljenem na forumu ali pa na prvi strani foruma. Gre za nekakšen ohlapen čarter. Če govorimo o poštnih seznamih, potem so običajno pravila komunikacije pripeta k prvemu sporočilu, ki ga uporabnik dobi. Na usnetu je vsaj eden od skrbnikov zadolžen tudi za posodabljanje seznama pogostih vprašanj<sup>162</sup>, kjer so navedena tudi pravila obnašanja v skupini.

Pravila obnašanja običajno določa ustanovitelj skupine, ne glede na njeno obliko. Ta pravila običajno prilagodi željam uporabnikov skupine (Danis, 2001). Če te vloge noče sprejeti, potem skupina razpada, dokler lastnik ne postavi jasnih pravil ali pa izgubi vseh uporabnikov.

<sup>162</sup> Ang. – FAQ ali frequently asked questions.



### 10.5.1 Prilaganje norm v virtualnem prostoru

Proces modificiranja pravil je sestavljen iz treh delov, imenovanih tudi bontonski krog<sup>163</sup> (Kim, 2000): objavljanje pravil, reakcija posameznikov nanje in sprememba pravil. Običajno označuje potrebo po spremembi t. i. *rušilni dogodek*<sup>164</sup> (Danis, 2001), torej dogodek, ki pokaže na to, da so bila pravila kršena. V primeru, da ustanovitelj ne pojasni pravil takrat, ko ustanovi skupino, se je izkazalo, da si jih ljudje določijo sami (Danis, 2001) in verjamejo, da natančno ista pravila veljajo za vse, kljub temu, da to nikoli ni bilo jasno definirano. Posledično je prvi pokazatelj neadekvatnih norm v bistvu *rušilni dogodek*. Strukturno gledano je proces na forumih podoben tudi procesu, ki se odvija na usnetu (Smith, 1997). Strokovnjaki so opazili, da se na usnetu in na forumih zahteve po spreminjanju pravil skoraj brez izjeme vrstijo po določenem vzorcu, sestavljenem iz štirih stopenj.

#### 1. Dogodek, kjer pravila odpovejo<sup>165</sup>

Nekdo iz lastnega neznanja ali pa nezmožnosti spoštovanja pravil (ker morda sploh niso navedena) objavi sporočilo, ki ni v skladu z normami skupine.

#### 2. Očitek<sup>166</sup>

Več članov se odzove na dogodek in kritizira posameznika.

#### 3. Povzetek<sup>167</sup>

Nekaj članov se postavi na stran »grešnega kozla«. Morda zato, ker so tudi oni na isti način razumeli pravila, ali pa zato, ker se borijo proti avtoriteti vodje.

#### 4. Ovrednotenje<sup>168</sup>

Člani dosežejo konsenz in obdržijo pravila ali pa prosijo upravljalca za spremembo. Samo v 25% primerov se sprožilec dogodka javno odzove na kritike (Smith, 1997).

Ironično je, da ne glede na to, kakšna je stična točka skupine, se sporočila članov v približno 15% primerov nanašajo na pravila in njihovo kršenje (Smith, 1997).

### 10.5.2 Sankcije

Sankcije so običajno (ne pa nujno) izpeljane na virtualnem nivoju in se stopnjujejo od zagrožene preko začasne do stalne izključitve iz virtualne skupine. Za nivo višje so tiste grožnje, ki vključujejo tudi odtegotanje pravic dostopanja do Medmrežja na splošno ali pa kako drugače konkretno vplivajo na posameznikovo življenje.

Npr. v usnetovi skupini, namenjeni terapiji storilcev spolnih zlorab (alt.abuse.offender.recovery) je neka ženska objavila celoten naslov in kartoteko nekega moškega, ki je bil zaprt zaradi spolne zlorabe mladoletne deklice. Ta moški se je priselil v ženskinu sovesko in ona je s precej netaktnim in mestoma žaljivim tonom to dejstvo sporočila dotični skupini. Ostali člani so jo opozorili, da na tem mestu ni zaželeno objavljati zaupnih podatkov o storilcih ali žrtvah, kar je povzročilo še bolj

<sup>163</sup> Ang. – etiquette circle.

<sup>164</sup> Ang. – disruptive event.

<sup>165</sup> Ang. – failure event.

<sup>166</sup> Ang. – reproach.

<sup>167</sup> Ang. – account.

<sup>168</sup> Ang. – evaluation.

žaljive izbruhe z njene strani. Skrbnik skupine je situacijo rešil tako, da je objavil vse podatke o dotični ženski, vključno s telefonsko številko, imeni otrok in moža ter predlagal članom skupine, da gospo kdaj pokličejo in malo poklepetajo. Nekateri člani skupine tega dejanja niso odobraval, pri drugih pa je naletelo na podporo.

## 10.6 Viktimizacija

To, da resnična družba vsebuje tudi sistem storilca in žrtve, ni nič novega. Stari hebrejci so uporabljali izraz žrtev v povezavi z žrtvovanjem bogovom (Karmen, 1990). Leta 1948 Hentig preloži del odgovornosti za odnos storilec – žrtev tudi na slednjo (Hentig, 1948). Takšen pristop ima svoje pluse in minuse – praksa npr. pokaže, da fizično zlorabljanje ženske velikokrat vedo, kaj morajo reči ali narediti, zato da sprožijo fizično nasilje nad seboj. Ambulantni primeri na psihiatrični kliniki v Ljubljani orisujejo aktivno vlogo žrtve v tem procesu. Po drugi strani pa bi bilo neresnično in pretirano popreproščeno reči, da je žrtev v celoti sama kriva za zlorabo. V osemdesetih letih se pojmovanje odnosa žrtev – storilec spremeni tako, da vključuje vsak tip *asimetričnega* odnosa – torej odnosa, ki vključuje neenakopravnost, izkoriščanje, parazitizem, prisilo, destruktivnost, odtujevanje ali trpljenje (O'Connor, 2004). Izraz žrtev se dandanes uporablja dokaj nediskriminatorno – gre za posameznika, ki je utrpel neko izgubo, ki je ni mogel preprečiti na direkten način (prav tam). Pojmovanje, da je žrtev na nek način kriva za izgubo, je naletelo na mnoge kritike, tako s strani žrtev kot njihovih zagovornikov. Kljub temu še vedno obstaja nekaj teorij, ki se na tako pojmovanje opirajo.

Morda najbolj znana kriminološka teorija tega tipa je t. i. *teorija rutinskih aktivnosti*<sup>169</sup> (Cohen & Felson, 1979), ki pravi, da morajo biti izpolnjeni trije pogoji, zato da je nekdo oškodovan ali pa mu grozi ekonomska, fizična ali psihološka škoda.

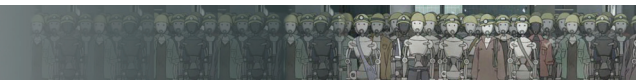
**Obstajati mora ustrezna tarča** – Cohen in Felson se namenoma izogibata izrazu žrtev. Tarča je lahko oseba, predmet ali objekt. Tarča je ustrezna takrat, ko so izpolnjeni določeni kriteriji. Eden od načinov ugotavljanja ustreznosti tarče je t. i. CRAVED sistem<sup>170</sup>, ki določa ustreznost glede na možnost prikrivanja, možnost prisvojitve, dostopnost, vrednost, zadovoljitev in možnost da se tarče znebimo brez posledic. Če je tarča prisotna, to ne pomeni nujno, da se bo nek zločin zgodil. V virtualnem svetu bi lahko vlekli paralelo npr. s pošiljanjem neželene elektronske pošte. Storilec se lahko dokaj efektivno skriva, posameznika, ki dobi neželjeno pošto si sicer ne more prisvojiti, obstaja pa dokaj velika možnost, da si bo prisvojil neke njegove materialne dobrine<sup>171</sup>, tarča je precej dostopna, vse, kar mora storilec vedeti, je elektronski naslov posameznika, vrednost tarče je dokaj visoka, poleg tega pa se podvoji z vsako uspelo prevaro, storilec čuti zadovoljstvo, ker je prelisičil tarčo, tarče pa se brez težav znebi.

**Čuvaj tarče mora biti odsoten** – lahko gre za nekega formalnega čuvaja, npr. policista, ali pa neformalnega, npr. soseda. V primeru virtualnega sveta je ta odsotnost

<sup>169</sup> Ang. – routine activities theory.

<sup>170</sup> **C**oncealable, **R**emovable, **A**vailable, **V**aluable, **E**njoyable, **D**isposable (ang.) – v dobesednem prevodu: tak, ki ga lahko prikrijemo, si ga prisvojimo, ki nam je dostopen, ki je vreden, ki nas zadovolji in ki se ga lahko znebimo.

<sup>171</sup> Npr.: *Če kliknete sem, vam bomo zastoj poslali namizni računalnik. Samo poštnino plačajte vi. Na tale elektronski naslov pošljite podatke o svoji kreditni kartici, da vam lahko zaračunamo poštnino.* Na koncu take transakcije posameznik nima namiznega računalnika, ima pa dokaj veliko luknjo na bančnem računu zaradi zlorabe kreditne kartice. Resničen primer na: [http://urbanlegends.about.com/library/bl\\_credit\\_card\\_fraud.htm](http://urbanlegends.about.com/library/bl_credit_card_fraud.htm).



še bolj pereča, saj jurisdikcija ni jasna. Storilec s Kitajske oškoduje ameriškega državljana, vendar ga kitajske oblasti ne poskušajo najti, še manj izročiti, zločin se je zgodil na ameriških tleh, vendar zločinca ni v Ameriki, ipd. V mnogih primerih formalnega nadzora sploh ni – če kupim nek predmet preko Bolhe<sup>172</sup>, nihče razen mene ne preverja, ali je bil ta predmet ukraden.

**Prisoten mora biti motiviran storilec** – v vsaki družbi so prisotni storilci. Viktimološke teorije tudi privzemajo, da je večina zločinov priložnostnih, kar pomeni, da ima vsak od nas v sebi potencial, da krši zakon, če oceni, da je tarča tega vredna in da ga ne bodo dobili. Morda ne bi šel tako daleč, da bi kategorično trdil, da je spretnega storilca, ki za kaznivo dejanje uporablja Medmrežje, nemogoče ujeti, je pa vsekakor res, da je vložek, ki je za to potreben, mnogokrat prevelik, da bi se storilca izplačalo loviti.

## 11.0 Praksa

### 11.1 Izbor virtualne skupine

Na pravila, ki začitujejo smernice virtualnih skupin, tema, ki jih povezuje, ne vpliva bistveno (Smith, 1997 in Danis 2001). Skupina se oblikuje ne glede na *lajtmotiv*. Za bolj natančen pregled dinamike virtualnih skupin sem si izbral motoristični portal Motosvet<sup>173</sup>, razlogi za to pa so preprosti.

Kot je iz zgoraj zapisanega teksta očitno, raziskovalcu forumi ponujajo nekaj prednosti pred ostalimi oblikami druženja v virtualnem prostoru. Tisto, kar ga pritegne, je gotovo dejstvo, da lahko sledi sporočilom od samega začetka, pa vse dokler forum obstaja, kar omogoča longitudinalni pregled nad forumom kot celoto. Druga velika kvaliteta forumov je, da lahko sledimo zgodovini posameznika in na ta način dobimo pregled nad oblikovanjem virtualne identitete znotraj virtualne skupine. Zato torej forum, ampak zakaj ravno Motosvet? Zato, ker že več let aktivno sodelujem na tem forumu, zadnjih nekaj let tudi kot moderator. Ta pozicija je zelo ugodna za raziskovalno delo – po eni strani imam bolj natančen pregled nad dogodki na forumu kot ostali uporabniki, kot del moderatorskega tima pa imam pregled tudi nad njegovim delovanjem in logiko za odločitvami, ki krojijo smernice foruma.

### 11.2 Rojstvo nekega foruma

Forum ali druge virtualne skupine so namenjene druženju ljudi s podobnimi interesi. To druženje se lahko prične v resničnem svetu in nadaljuje v virtualnem ali pa obratno. V veliki večini primerov se posamezniki, ne glede na to, kje se spoznajo, prej ali slej srečajo tudi v resničnem svetu, pa naj bodo to zabave (za obiskovalce forumov, posvečenih D. J. večerom), konvencije in konference (za obiskovalce računalniških forumov), motoristični shodi (za obiskovalce motorističnih strani) ali kaj petega.

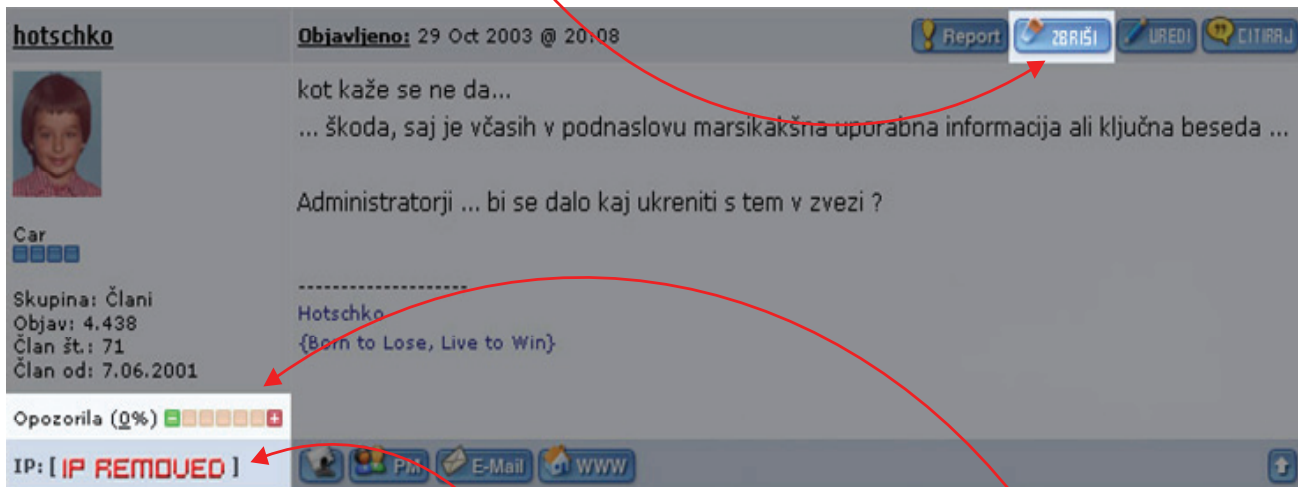
#### 11.2.1 Sankcije in nadzor na Motosvetu

Obstoj norm zahteva tudi obstoj sankcij, ki ojačujejo te norme. O vedenjih, ki izzovejo sankcioniranje, sem že pisal – v tem pogledu forumi funkcionirajo enako kot druge virtualne skupine. Mehansko gledano pa moderatorji sankcionirajo takole:

<sup>172</sup> Bolha je slovenska spletna avkcijska hiša (<http://www.bolha.com>)

<sup>173</sup> <http://www.motosvet.com>

Moderatorji lahko po potrebi izbrišejo sporočila, ki niso v skladu s politiko foruma. Ostali uporabniki lahko izbrišejo samo svoja sporočila, vendar tudi v tem primeru običajno obstaja neka časovna limita. Na Motosvetu je, denimo, pravilo, da lahko uporabniki brišejo ali popravljajo svoja sporočila še 5 minut po tem, ko so bila objavljena, oziroma do prvega odgovora nanje.

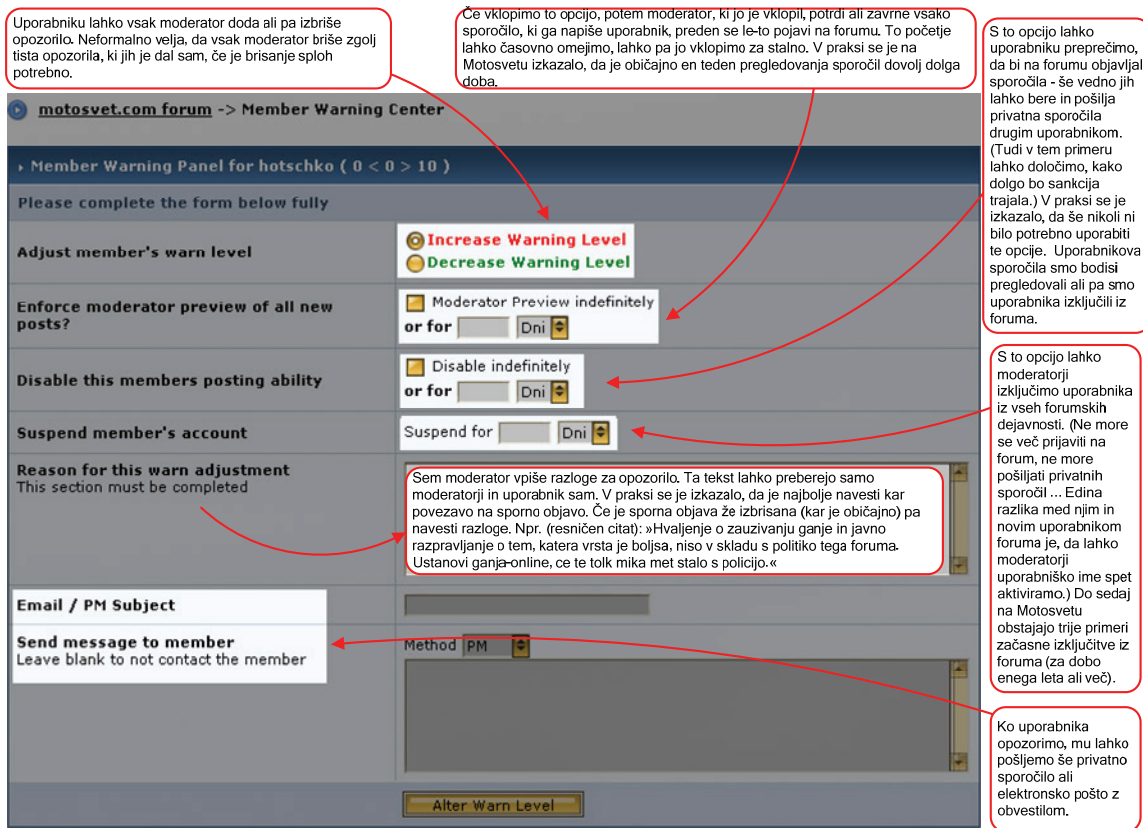


Moderatorji lahko preverjamo, s katere lokacije je bilo določeno sporočilo poslano. To je eden od načinov preverjanja identitete uporabnika. Uporaben je takrat, ko smo kakemu uporabniku preprečili dostop do foruma zaradi neprimerne obnašanja. V tem primeru lahko z dokaj veliko gotovostjo sklepamo, da gre za istega človeka, tudi če se prijavi pod drugim uporabniškim imenom. Po drugi strani pa lahko ugotovimo tudi, ali je nek uporabnik prevzel identiteto drugemu uporabniku, in reagiramo (na sliki je IP naslov zbrisan zaradi zaščite osebnih podatkov).

Če uporabnik krši pravila foruma, ga lahko moderatorji na to opozorimo. Vsak uporabnik vidi samo svoj nivo opozoril, ne pa tudi nivoja ostalih. Ko nivo doseže 100% (10 opozoril), je uporabnik avtomatično izključen iz foruma. Opozorila omogočajo tudi druge načine moderiranja sporočil (več o tem v sliki kontrolnega ekrana opozoril).

Slika 47: Opcije sankcioniranja na forumih

(vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?s=1ef80e5831e74ddc52db7cec6556d445&showtopic=6580>).



Slika 48: Opcije sankcioniranja (vir: <http://www.motosvet.com>).



## 11.3 Rojstvo nekega člana

Vsak član take skupine, v kateri lahko longitudinalno opazujemo njegov razvoj, gre skozi nekaj faz. Te faze trajajo različno dolgo in so v veliki meri odvisne od predhodnega staža v kaki drugi virtualni skupini. Nekdo, ki ima več izkušenj, bo npr. manj časa zgolj tiho bral prispevke, kot nekdo, ki mu je vse v virtualni skupini novo (Danis, 2001). Za primer si vzemimo uporabnico Motosvetovega foruma, ki si je nadela ime *Nagaya*. Uporabnica je postala aktivna članica januarja 2002. Najverjetneje je nekaj časa brala prispevke drugih in tako pričela s prvo fazo svojega udeleževanja v skupnosti.


### 11.3.1 Ždenje<sup>174</sup>

Uporabnik tiho ždi in bere prispevke drugih. Nekateri uporabniki sploh ne napredujejo iz te faze, ker mogoče sploh ni njihov cilj vstopiti v socialno skupino, temveč bolj pridobiti neke informacije o določeni temi. V tem času se večina uporabnikov sprašuje, kaj bi lahko napisali, da bi bili dovolj zanimivi, ali pa vsaj čutijo potrebo po tem, da bi bili sprejeti. Večina se jih opogumi in nastane njihova prva objava.

### 11.3.2 Prva objava

V prvi objavi si uporabniki običajno izberejo neko varno temo, kjer je precej verjetno, da ne bodo vzbudili veliko ambivalence (Danis, 2001). Velikokrat objavijo kakšen vic ali pa prosijo za nasvet.

**Nagaya** | 11 Jan 2002 @ 13:08 | IP REMOVED | Objavljeno: #29 | ✓



Legenda  
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Skupina: Člani  
Objav: 5.979  
Član od: 11.01.2002  
Član št.: 368

Opozorila: (10%)  
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Jest sem bla nad Lendavo 2000 navdušena. Na velikih motozborih se da posnet strašne fotke, sej je paleta obiskovalcev zlo pisana. Osebnost ne pijem in poznam bolj malo ljudi, ker sem bolj solist, tako da zbori niso ravno družabni happening stoletja zame. Pa škoda je, če ma zbor več skupnega z alkoholizmom kot motociklizmom.

stick your nose into a rubber hose

OFF | VIZITKA | PM | OPOZORI | NA VRH | ZBRIŠI | UREDI | CITIRAJ | ODGOVORI

Slika 49: Primer prve objave (vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?showtopic=909&st=15&p=31383&#entry31383> ).


Konkretno gre za temo o motozborih na splošno, ki je dokaj nekontroverzna. Vsak uporabnik ima verjetno izkušnje z motozbori, to, da ima o njih mnenje, ne pomeni nič posebnega. Stil pisanja da človeku občutek, da je uporabnica že stara znanka vseh članov. Če ne bi vedeli, da gre za prvo objavo, tega iz teksta ne bi opazili. Kot oster kontrast si lahko ogledamo tole prvo objavo, ki potrjuje vse zgoraj omenjene značilnosti:

<sup>174</sup> Lurking (ang.) – del Medmrežnega žargona, ki opredeljuje tiste bodoče člane foruma, ki še ne sodelujejo aktivno v debatah, vendar z zanimanjem spremljajo dogajanje.

<b>Damjan-doc</b>	26 Jul 2004 @ 21:39	IP: <b>IP REMOVED</b>   Objavljeno: #1   <input checked="" type="checkbox"/>
Neznavec	<p>Ne bom rekel, da sem nov na forumu, ker ga intenzivno spremljam že vsaj pol leta, je pa to prvi post, ki ga pišem.</p> <p>Prvo vas vse lepo pozdravljam.</p> <p>Ne morem mimo dejstva in pohvale, da je to eden izmed "najkulturejših" forumov katerega sem aktivno spremljal zadnje čase.</p> <p>Podrobno sem si prebral vsa navodila moderatorjev, uporabil brskalnik, zvedel marsikaj pomembnega in koristnega.</p> <p>Moram pa izpostaviti vprašanje, ali se forumaši, ki sodelujete na motosvet.com kje dobivate, ne na organiziranih zborih.</p> <p>V mislih sem imel, kakšno nedeljo, ko ni na sporedu nobenega zбора, ali se kje dobivate in podebatirate ob kavici in soku, se zapeljete na kako krajšo turo.</p> <p>Lep pozdrav vsem.</p>	
Skupina: Člani Objav: 4 Član od: 23.02.2004 Od: Ljubljana Član št.: 2.990  Opozorila: (0%) ■■■■■■	OFF <input type="button" value="VIZITKA"/> <input type="button" value="PM"/> <input type="button" value="OPOZORI"/> <input type="button" value="NA VRH"/> <input type="button" value="+ UREDI"/> <input type="button" value="+ CITIRAJ"/> <input type="button" value="ODGOVORI"/>	

Slika 50: Primer prve objave (vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?showtopic=8932&st=0> ).

Včasih novincev izbor vseeno povzroči neodobravanje, saj se izkaže, da tema vendarle ni bila tako varna, kot bi si želeli. V takem primeru gre običajno za tematiko, ki je bila že tolikokrat obdelana, da se ostalim razprava o tem upira.

<b>VmasIna</b>	4 Jul 2005 @ 21:14	IP: <b>IP REMOVED</b>   Objavljeno: #2   <input checked="" type="checkbox"/>
 Vajenec ■  Skupina: Člani Objav: 498 Član od: 16.12.2004 Od: Celje Član št.: 5.698  Opozorila: (0%) ■■■■■■	<p><b>QUOTE(snoopy @ 4 Jul 2005 @ 21:11)</b></p> <p>Zanima me kako naj si izberem motor(do350ccm)ki bo dober in dokaj poceni za začetnika.zanima me tudi kakšne so ponavadi težave z motorji.hvala snoopy</p> <p>Zakaj smetiš, prvo poglej malo kataloge na motosvetu in že odprte teme na forumu !!!</p> <p style="text-align: center;"><b>Kawasaki</b></p>	
OFF <input type="button" value="VIZITKA"/> <input type="button" value="PM"/> <input type="button" value="OPOZORI"/> <input type="button" value="NA VRH"/> <input type="button" value="ZBRIŠI"/> <input type="button" value="+ UREDI"/> <input type="button" value="+ CITIRAJ"/> <input type="button" value="ODGOVORI"/>		


Slika 51: Burne reakcije na zodnje objave posameznikov (vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?showtopic=13212&st=0&p=519915&#entry519915> ).

### 11.3.3 Povezovanje z ostalimi

Posameznik se potem običajno vključi v skupino in večinoma čuti pripadnost. Njegovi prispevki na začetku to odražajo. Po drugih študijah (Danis, 2001) tega tipa naj bi se to zgodilo v kakih šestih tednih rednega sodelovanja na forumih.



**Nagaya** 31 Mar 2002 @ 14:11 IP REMOVED | Objavljeno: #3 | ✓



brala članek....kul....zaključek he pa na mestu.....motosvet postaja hud lobi ljudje!!!!

stick your nose into a rubber hose

Legenda  
■ ■ ■ ■ ■

Skupina: Člani  
Objav: 5.979  
Član od: 11.01.2002  
Član št.: 368

Opozorila: (10%)  
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

OFF VIZITKA PM OPOZORI NA VRH ZBRIŠI URED CITRAJ ODGOVORI


Slika 52: Grajenje socialne mreže

(vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?showtopic=1345&st=0&p=38424&#entry38424> ).

### 11.3.4 Prezemanje nove vloge

Posameznik se vedno bolj istoveti s skupino. V spodaj navedenem primeru se *Nagaya* nanaša na to, da je tudi ona udeleženka foruma in da ima zato pravico do statusa, ki ji v tem primeru pripada. Ker gre za vprašanje staža, se nanaša tudi na to, da je *po srcu* udeleženka, ne glede na to, v kolikšni meri dodaja koristne informacije drugim udeležencem foruma. Tudi to je običajno za nove člane – radi bi pripadali, zdi se jim, da je proces spoznavanja in sprejemanja predolgotrajen ali pa preveč zahteven.

**Nagaya** 4 Dec 2002 @ 15:13 IP REMOVED | Objavljeno: #15 | ✓



Legenda  
■ ■ ■ ■ ■

Skupina: Člani  
Objav: 5.979  
Član od: 11.01.2002  
Član št.: 368

Opozorila: (10%)  
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Dragi Damjan,

Sym je na forumu definitivno bolj prisoten, vsaj po številu postov sodeč..mar ne??

Bi pa postavila na tem mesto eno majhno vprašanje...kako pomembna je v resnici število postov na formu? In kako pomembna je njihova vsebina' in od kje si snel to čudno izjavo "še en ki bere fantove poste na forumu??" glede na top da sva s symom oba motosvetovca, sva oba nekako enakovredno (ne govorimo o številu postov)udeležena tudi na forumu.....

če pa imaš ti osebno težve s svojim dekletom in ti daje motoče pripombe na tvoje poste na forumu...predlagam da se temeljito pogovorita.

-----

**sedem palčkov nonstop.**

Sloganizer.net

ŽENA MORA POKRITI GLAVO, KER NI PODOBA BOGA

OFF VIZITKA PM OPOZORI NA VRH ZBRIŠI URED CITRAJ ODGOVORI

Slika 53: S stažem raste tudi vpliv in samozavest posameznika


(vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?showtopic=3466&st=0&p=103966&#entry103966> ).

### 11.3.5 Črpanje iz skupnih izkušenj

V istem času, ko posameznik začne čutiti pripadnost, ponavadi tudi črpa iz bazena znanja, ki je del določene virtualne skupnosti.

V MAX IN NAVRTAVANJE.....al kuko se že reče?? Možnosti ▾

**Nagaya** 3 Jan 2003 @ 15:34 Objavljeno: #1



Legenda  
■■■■■

Skupina: Člani  
Objav: 5.979  
Član od: 11.01.2002  
Član št.: 368

Eno malo vprašanje. :oops: :oops: :oops:  
Imamo nekega poba ki se je odločil v poletju 2003 narediti turo okoli Sredozemlja... ima V Maxa...oba sta srečno zaljubljena...ampak boys will be boys.....poba se je odločil da je oroginalna kubatura mopeda premalo :? :? :! :! :...in se je odločil da bo zadevo navrtal na 1680 ccm :shock: :shock: :shock: .  
... vprašanje pa se glasi...**ali ima kdo od vas kakršne koli izkušnje z navrtavanjem, kako to vpliva na segrevanje mašine in ali naj zadevo navrta pred odhodom na omenjeno turo ali bi bilo bolj pametno to naredit po vrnitvi domov** :?: .....glede na to da se bo na poti srečeval z relativno visokimi temperaturami... :?: :?: :?:

-----

**Share moments, share sedem palčkov.**

Sloganizer.net

**ŽENA MORA POKRITI GLAVO, KER NI PODOBA BOGA**

OFF VIZITKA PM ! OPOZORI ↑ NA VRH + CITIRAJ " ODGOVORI

Slika 54: Izkoriščanje prvotne namembnosti forumov


(vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?showtopic=3632&st=0&p=109704&#entry109704> ).

Če je vprašanje smiselno, dobi uporabnik kar veliko odgovorov. V tem konkretnem primeru je *Nagaya* dobila 45 odgovorov posameznikov v različnih fazah forumskega razvoja. Od takih, ki so dobronamerno svetovali, do takih, ki so trdili, da je na taka vprašanja brez veze odgovarjati, ker je povečevanje prostornine nepotrebno in do takih, ki jih je *Nagaya* v tisti fazi že ogrožala in so izražali svojo nejevoljo naravnost nad njo.

### 11.3.6 Dodajanje

Ko se posameznik že čuti dovolj domačega<sup>175</sup>, začne sam svetovati tistim, ki nasvete potrebujejo ali pa ne. Posamezniki se na to odzovejo bodisi s hvaležnostjo bodisi z negodovanjem.

**Nagaya** 21 Jul 2003 @ 16:17 IP REMOVED | Objavljeno: #42 | ✓



Legenda  
■■■■■


Skupina: Člani  
Objav: 5.979  
Član od: 11.01.2002  
Član št.: 368

Opozorila: (10%)  
■■■■■

iz dobrih starih časov, ko sem se vsake toliko odpeljala kak maraton z biciklom, se v zvezi z motociklističnim spremstvom dirke spominjam v glavnem to, da nihče od motoristov ni vedel kako zelo tečen in moteč je lahko. pa kako hitro ga userje pa tega sploh ne opazi.

in potem se dogajajo take zadeve kot je vožnja preblizu kolesarjev, slalomiranje med kolesarji, šlampasto prehitevanje...pa tudi to, da se motorist vozi dalj časa ob enem in istem kolesarju je tako zelo moteče da se nekomu, ki ni peljal maratona niti sanja ne.

Udeleženci dirk po mojih izkušnjah motorizirano spremstvo jemljejo zgolj kot nujno zlo..nikoli pa kot nekaj dobordošlega...malo zaradi ozkega zornega kota ..malo pa tudi zaradi šlamparije in nepozornosti spremstva.

če koga res zanima kako naj bi potekalo kvalitetno spremstvo, bi bilo mogoče dobro da najprej sam z biciklom odpelje kako franjo 

-----

**Buy sedem palčkov now!**

Sloganizer.net


**ŽENA MORA POKRITI GLAVO, KER NI PODOBA BOGA**

OFF VIZITKA PM ! OPOZORI ↑ NA VRH X ZBRISI + UREDI + CITIRAJ " ODGOVORI

Slika 55: Primer vračanja informacij v skupnost

(vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?showtopic=5213&st=30&p=185485&#entry185485> ).

<sup>175</sup> Zavedam se, da v celotnem poglavju ne postavljam jasnih časovnih okvirjev, vendar je prehod skozi te faze odvisen od osebnosti posameznika, vloženega časa in odprtosti skupine.

<p><b>CYC</b></p>  <p>Legenda ■■■■■</p> <p>Skupina: Člani Objav: 5.016 Član od: 2.12.2001 Od: Ljubljana Član št.: 321</p> <p>Opozorila: (0%) ■■■■■</p>	<p>3 Oct 2003 @ 14:40   Objavljeno: #5   ✓</p> <p><b>QUOTE</b> 3 Oct 2003 @ 13:56</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>pizda si nadut cyc! mislis da se samo ti vozis po terenu ki ni tivoli ali šmarna gora...čeprav šmarna gora je zate mogoče ze malo prezahteven teren če smo realni.</p> </div> <p>Sicer ne vem kje si to izluscila, verjetno bo krivo to da povrsno beres. Ne mislim da se samo jaz (lahko) tam vozim, hec je da si me ti skusala prepričat da se po pespotkah vozim ne da bi imela pojma o pojmu kje se jaz sploh vozim. Ti pac cepis tam za tipkovnico in se zdis sama sebi uiber pametno .. whatever.</p> <p>Vidim da tudi na daljavo ocenjujes vozniske sposobnosti <span style="float: right;">Pejt se solit</span></p> <p>----- Andraz, cyc</p>
<p>ON <span style="margin-left: 20px;">VIZITKA</span> <span style="margin-left: 20px;">PM</span> <span style="margin-left: 20px;">! OPOZORI</span> <span style="margin-left: 20px;">↑ NA VRH</span> <span style="margin-left: 20px;">✕ ZBRIŠI</span> <span style="margin-left: 20px;">+ UREDI</span> <span style="margin-left: 20px;">+ CITIRAJ</span> <span style="margin-left: 20px;">" ODGOVORI</span></p>	


Slika 56: O dajanju neželenih nasvetov ali mnenj imajo sprejemniki teh mnenj tudi svoje mnenje (vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?showtopic=6308&b=1&st=0&p=219526&> ).

### 11.3.7 Naveličanost

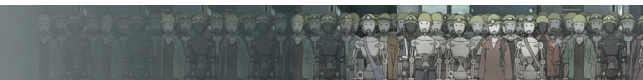
Po nekaj mesecih se navdušenje nad članstvom v forumu poleže, posameznik dojame, da v skupnosti, ki ima zelo visoko pretočnost, velikokrat naleti na iste dileme, ne glede na to, kako dobro odgovori nanje. Njegovo navdušenje se poleže. Nekateri v tej točki zapustijo forum, drugi ostanejo in prevzamejo kako funkcijo, bodisi formalno (npr. moderator), bodisi neformalno (npr. nekdo, ki ve vse o gumah ali serviserjih). Po približno osmih mesecih uporabniki spremenijo svoje pisalne in bralne navade (Danis, 2001).

<p><b>Nagaya</b></p>  <p>Legenda ■■■■■</p> <p>Skupina: Člani Objav: 5.980 Član od: 11.01.2002 Član št.: 368</p> <p>Opozorila: (10%) ■■■■■</p>	<p>31 Jan 2006 @ 10:41   IP:   Objavljeno: #4   ✓</p> <p>dokler ne boš povedal kaj sploh pričakuješ od cestaka, ti bo bolj težko kdo kaj pametnega svetoval.....</p> <p>lahko se pa naslajaš nad posti kot so:</p> <p>" honda je zakon" "kawasaki rulz" "dobra kawa je črna kawa" "suzuki saks" ipd....</p> <p>Sporočilo uredil(-a) Nagaya dne 31 Jan 2006 @ 10:42</p> <p>-----</p> <p style="text-align: center;"><b>sedem palčkov nonstop.</b></p> <p style="text-align: right; color: red;">Sloganizer.net</p> <p style="text-align: center; color: purple;">ŽENA MORA POKRITI GLAVO, KERNI PODOBA BOGA</p>
<p>OFF <span style="margin-left: 20px;">VIZITKA</span> <span style="margin-left: 20px;">PM</span> <span style="margin-left: 20px;">! OPOZORI</span> <span style="margin-left: 20px;">↑ NA VRH</span> <span style="margin-left: 20px;">✕ ZBRIŠI</span> <span style="margin-left: 20px;">+ UREDI</span> <span style="margin-left: 20px;">+ CITIRAJ</span> <span style="margin-left: 20px;">" ODGOVORI</span></p>	

Slika 57: Vedno krajša sporočila (vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?showtopic=6266&b=1&st=15&p=217492&> ).

<b>Nagaya</b>	11 Feb 2006 @ 14:53	Objavljeno: #419
	in to paše v Kr neki in ne pod motosvetovor sredo? zakaj že? ker se v Twinu zbirajo samo nastarejši motosvetovci mogoče? 😏	
Legenda ■■■■■	(zvestobadogroba press)	
Skupina: Člani Objav: 5.980 Član od: 11.01.2002 Član št.: 368	Sporočilo uredil(-a) Nagaya dne 11 Feb 2006 @ 14:54	
Opozorila: (10%) ■■■■■	----- <b>sedem palčkov nonstop.</b>	Sloganizer.net
	<i>ŽENA MORA POKRITI GLAVO, KER NI PODOBA BOGA</i>	
OFF	VIZITKA PM	OPOZORI NA VRH ZBRIŠI UREDI CITIRAJ ODGOVORI

Slika 58: Potem, ko je posameznik sprejet, lahko začne zavračati tiste, ki ga sprejemajo (vir: <http://www.motosvet.com/tabla/index.php?showtopic=7551&st=405&p=642759&#entry642759> ).



## 12.0 Empirični del

### 12.1 Namen raziskave

Kot v vsaki drugi družbi, se tudi v virtualni pojavljajo konflikti in nasilje. Če pristanemo na njihov obstoj, potem lahko z gotovostjo trdimo, da obstajajo tudi žrtve in storilci. Oblikujejo se socialne norme, ki jih posamezniki kršijo, dejanja, ki jih skupnost obsoja in so zato odklonska. Teorija naša izhodišča potrjuje, nas pa zanima praksa. Če preslikamo konkretni svet na virtualnega, se nam ponujajo pomembna vprašanja: Ali je res, da je bil vsak obiskovalec Medmrežja že kdaj viktimiziran, in ali je tudi sam kdaj viktimiziral? Kakšen je obseg viktimizacij in odklonskosti? Ali ljudje v virtualnem svetu, tako kot v konkretnem, včasih počnejo stvari, ki jih sicer obsojajo? Ali so tudi v virtualnem svetu tisti, ki so večkrat odklonski, tudi večkrat viktimizirani? V kolikšni meri uporabniki moralno obsojajo različna odklonska vedenja? Ali se po teh značilnostih pomembno ločijo uporabniki glede na svoje sociodemografske danosti? Ali je nagnjenost k obsojanju odklonskih vedenj (kaznovalnosti) na Medmrežju v kakšni povezavi z nagnjenostjo k obsojanju odklonskih vedenj v konkretnem življenju? Namen te raziskeva je odkriti povezave med socialno demografskimi faktorji in viktimizacijo, samoprijavo in moralnim vrednotenjem, obenem pa odkriti tudi kako se ti pojavi povezujejo med seboj. Na koncu bo raziskava pokazala tudi ali se populaciji virtualnega in resničnega sveta bistveno razlikujeta v moralnem vrednotenju.

### 12.2 Hipoteze

#### 12.2.1 Skupina splošnih hipotez o uporabi interneta

H1: Sociodemografske značilnosti uporabnikov so povezane s splošnimi značilnostmi njihove uporabe interneta.

#### 12.2.2 Skupina hipotez, ki se nanašajo na virtualni svet

H2: Sociodemografske značilnosti uporabnikov so povezane s pogostostjo njihove viktimiziranosti.

H3: Sociodemografske značilnosti uporabnikov so povezane s pogostostjo njihovega izvajanja odklonskih ravnanj.

H4: Sociodemografske značilnosti uporabnikov so povezane z jakostjo njihovega obsojanja specifičnih dejanj.

H5: Pogostost viktimiziranosti je povezana s pogostostjo odklonskih ravnanj.

H6: Pogostost viktimiziranosti je obratno sorazmerna z jakostjo obsojanja specifičnih dejanj.

H7: Pogostost izvajanja odklonskih ravnanj je obratno sorazmerna z jakostjo obsojanja specifičnih dejanj.

#### 12.2.3 Skupina hipotez, ki se nanašajo na odnos med virtualnim in resničnim svetom

H8: Raven obsojanja dejanj bo nižja, ko bomo podatke o tem zbirali po elektronski poti od ljudi, ki so (predvidoma) na Medmrežju bolj aktivni (aktivni člani Motosveta), kot takrat, ko bomo podatke zbirali po klasični poti (anketa – papir in svinčnik) od ljudi, za katere nimamo podatkov, da bi bili posebno virtualno aktivni (splošna populacija).

Raven obsojanja dejanj je na splošno gledano v virtualnem svetu nižja kot v resničnem.

## 12.3 Priprava vzorca


Prošnjo za sodelovanje sem poslal naključno izbranemu vzorcu 1550 članov 7000 članskega foruma, ki je po številu obiskov in prijavljenih članov med večjimi v Sloveniji. S privolitvijo upravnika foruma sem jih prosil za sodelovanje v anketi. Ko sem zbral 1550 uporabniških imen, sem jih vnesel v Excel in jih razdelil v skupine po 20 (privatno sporočilo na forumu lahko moderatorji naslovimo na največ 20 posameznikom naenkrat). Za delitev sem uporabil kratek macro program:

```
Sub serija20()
'
' serija20 Macro
' Macro written on 1.1.2006 by David Modic
'
Dim KolumnCounter, VrsticaCounter, KolumnPlus, NormalnaVrstica As Integer

For KolumnCounter = 1 To 80
    KolumnPlus = KolumnCounter + 1
    For VrsticaCounter = 21 To 1550
        NormalnaVrstica = VrsticaCounter - 20
        Worksheets("TRY").Cells(NormalnaVrstica, KolumnPlus).Value = Worksheets("TRY").Cells(VrsticaCounter, KolumnCounter)
        Worksheets("TRY").Cells(VrsticaCounter, KolumnCounter).Value = ""
    Next VrsticaCounter
Next KolumnCounter
End Sub
```

Slika 59: Excel makro.

Ko sem imel uporabnike razdeljene v serije po 20, sem jim poslal kratko osebno sporočilo s prošnjo za sodelovanje.

Zasebno sporočilo	
<b>Dave</b>	Prosnja, 10 Apr 2006 @ 23:02 <span>ZBRIŠI</span> <span>ODGOVORI</span>
 <p>Vseved ★</p> <p>Skupina: Moderatorji Objav: 2.148 Član št.: 528 Član od: 28.03.2002</p>	<p>Živjo!</p> <p>Pri izdelovanju magisterija moram opraviti tudi raziskavo, povezano z virtualnimi skupnostmi. Ker mi je Motosvet še najbližje, sem se, v dogovoru z Noisom, odločil, da bom prosil tebe in še nekaj drugih, da izpolnite moj <a href="#">vprašalnik</a>.</p> <p>Celoten proces ti bo vzel pet do deset minut.</p> <p>Če imaš potem kakršnakoli vprašanja, mi pošlji pm ali pošto na <a href="mailto:david.modic@quest.arnes.si">david.modic@quest.arnes.si</a> in z veseljem ti bom odgovoril.</p> <p>Najlepša hvala za tvoj čas, Dave</p> <p>PS: zaradi narave aplikacije traja kakih 15 sekund, da se vprašalnik pojavi na tvojem racunalu, zato se ne ustrasi, ce se stran ne pojavi takoj...</p> <p>----- 'And they returned to Jerusalem and the roar of David's Triumph could be heard throughout the land.' (Samuel 2:22,NRSV)</p>
[ Dodaj v adresar ]	<span>VIZITKA</span> <span>PM</span>

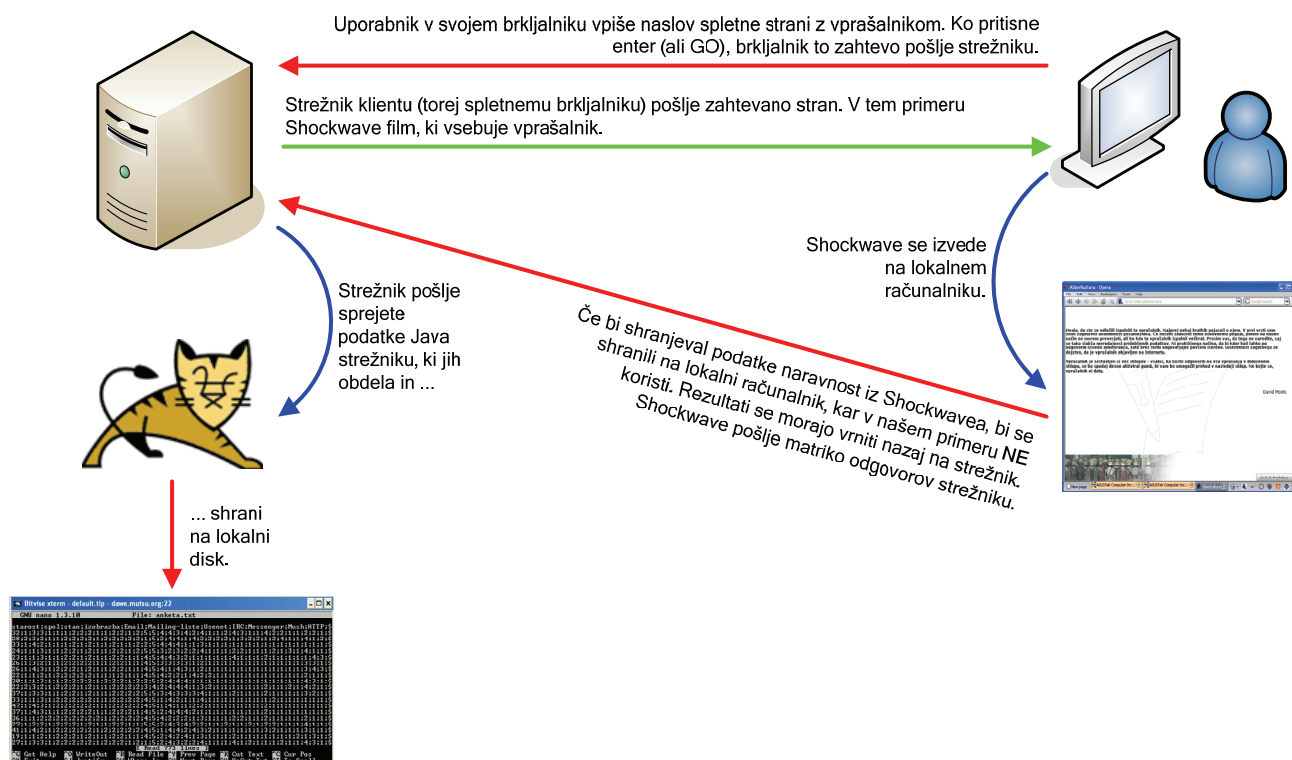
Slika 60: Vabilo k sodelovanju v anketi.

Prošnje nisem poslal celotnemu vzorcu naenkrat saj bi lahko preobremenil strežnik, če bi naenkrat odgovarjalo preveč anketirancev. Vsak dan sem prošnjo poslal približno 200 uporabnikom iz vnaprej izbranega vzorca.

## 12.4 Vprašalnik

Vprašalnik je napisan za Open Laszlo™<sup>176</sup> prevajalnik. Celoten izpis programa je dodan na zgoščenki, ki spremlja to magistrsko nalogo. Open Laszlo je *open source*<sup>177</sup> prevajalnik, ki skripto, napisano v jeziku xml pretvori v Shockwave film<sup>178</sup>. Za pisanje sem uporabljal IBM Eclipse, ki je ravno tako kot Open Laszlo zastoj<sup>179</sup>. Z uporabo Laszla in Eclipse sem se tako dokaj elegantno in povsem legalno izognil plačevanju licence za Macromedia Flash. Ker pa gre za klient – strežnik tip programske opreme, je bilo potrebno napisati tudi program, ki bo na strežniku prestregel rezultate in jih shranil. Zaradi zanesljivosti in lažje kasnejše obdelave sem se odločil, da rezultatov ne bom prejemal po pošti, temveč jih bom shranjeval v datoteko na strežniku. Program, ki na strani strežnika skrbi za to, je napisam v Javi®<sup>180</sup>. Tudi ta program je v celoti shranjen na zgoščenki, priloženi tej magistrski nalogi. Na strežniku teče spletni strežnik Apache in Java Servlet strežnik Tomcat.

Mogoče velja na tem mestu čisto na kratko pojasniti, kako deluje model klient – strežnik v tem konkretnem primeru.



Slika 61: Primer delovanja modela strežnik in odjemalec. Velja nasplošno *in* za ta primer.

## 12.5 Odziv

Na prošnjo se je odzvalo 772 anketirancev ( $n=772$ ), kar pomeni **49,8%** odziv.

<sup>176</sup> <http://www.openlaszlo.org>

<sup>177</sup> Open source (ang.) – dostopna izvorna koda. Izraz opisuje tip programske opreme, ki ni plačljiva in je v javni lasti.

<sup>178</sup> Shockwave film je seveda tudi končni produkt programja Macromedia Flash.

<sup>179</sup> <http://www.eclipse.org>

<sup>180</sup> <http://www.java.com/en/index.jsp>

## 12.6 Postopek obdelave podatkov

Podatke sem obdelal v programskem paketu SPSS, pri tem pa sem uporabil metode deskriptivne in osnovne parametrijske statistike ter metode multivariantne analize. Strukturo spremenljivk in njihovo veljavnost sem ugotavljal s faktorsko analizo, zanesljivost pa s Cronbachovim alpha koeficientom. Hipoteze sem preverjal s t-testi razlik med aritmetičnimi sredinami, analizo variance in s Pearsonovim korelacijskim koeficientom.

## 12.7 Priprava podatkov

Zaradi načina izvedbe vprašalnika so morali vsi anketiranci odgovoriti na vsa vprašanja. Kljub temu sem kot kontrolni mehanizem pri definiranju pravih vrednosti manjkajoče vrednosti označil z **99**.

## 13.0 Opis inštrumentarija

Vprašalnik je razdeljen na šest logičnih celot. Z zeleno barvo so trditvam pripisane kratice, ki sem jih izbral kot imena variabel pri statistični obdelavi s programom SPSS.

### 13.1 Socialnodemografske značilnosti

The image shows a survey form with several sections. Red lines connect specific parts of the form to labels on the right. The labels are: 'starost' (age), 'spol' (gender), 'stan' (living situation), and 'izobrazba' (education). The form includes a text input for age (32), radio buttons for gender (Male selected), radio buttons for living situation (Living in a larger apartment selected), and radio buttons for education level (Postgraduate studies selected). A 'Nadaljaj >>' button is visible at the bottom right.

Starost:  — starost

Spol:  Moški  Ženski — spol  
*Izbrano: Moški*

Stan:  Samski  V priložnostni vezi  V daljšem razmerju  Poročen — stan  
*Izbrano: V daljšem razmerju*

Zadnja dokončana izobrazba:  Osnovna šola  Srednja šola  Fakulteta  Podiplomski študij — izobrazba  
*Izbrano: Podiplomski študij*

(2/12) Nadaljaj >>

Slika 62: Prva stran anketnega vprašalnika,



## 13.2 Značilnosti uporabe internetnih storitev

**Katere izmed naštetih Internetnih storitev uporabljate vsaj 3x na teden?**

<input checked="" type="checkbox"/> Elektronska pošta	email
<input checked="" type="checkbox"/> Mailing liste	mailingl
<input checked="" type="checkbox"/> Usenet	usenet
<input type="checkbox"/> IRC	irc
<input type="checkbox"/> ICQ / Microsoft Messenger / Jabber	messenge
<input type="checkbox"/> Mush / MUD / MOO	mush
<input checked="" type="checkbox"/> Svetovni splet (WWW)	http
<input checked="" type="checkbox"/> Spletni forumi	forumi
<input type="checkbox"/> Skype	skype
<input type="checkbox"/> Blogi	blogi
<input checked="" type="checkbox"/> E-Mule/Torrent/DC	p2p
<input type="checkbox"/> Druge storitve	drugesto

*Izbrano: Email: true, Mailing-liste: true, Usenet: true, IRC: false, Messenger: false, Mush: false, HTTP: true, Forumi: true, Skype: false, Blogi: false, P2P: true, Druge storitve: false*

**Kako pogosto obiščete spletne forume?**

1x mesečno ali manj

1-2x tedensko

> 3x na teden

Vsak dan

Večkrat na dan

*Izbrano: Večkrat na dan*

pogostos

(3/12) Nadaljuj >>

Slika 63: Druga stran anketnega vprašalnika.

**Koliko časa že redno (vsak dan) uporabljate Internet?**

Ga ne uporabljam redno

1-6 mesecev

6-12 mesecev

1-2 leti

> 2 leti

*Izbrano: > 2 leti*

rednost

**Koliko ur na dan uporabljate Internet?**

0-60 minut na dan

1-2 uri na dan

2-3 ure na dan

> 3 ure na dan

*Izbrano: > 3 ure na dan*

dnevno

(4/12) Nadaljuj >>

Slika 64: Tretja stran anketnega vprašalnika.

## 13.3 Viktimizacija preko Medmrežja

Ali se vam je že zgodilo kaj od spodaj naštetega, medtem ko ste uporabljali Internet? Kako pogosto?

Ste dobivali neželjeno elektronsko pošto (piramidne sheme, reklame za preparate za podaljšanje erekcije, zdravila ipd.)?

Izbrano: > 5x **VikSpam**

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ste kdaj dobili čestitko preko Interneta?

Izbrano: 3x - 5x **VikCest**

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

So vam znanci z Interneta kdaj dali nelegalne verzije programov?

Izbrano: > 5x **VikWarez**

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ali je kdaj kdo hotel navezati stike z vami preko Interneta, čeprav si vi tega niste želeli (stalno pošiljanje pošte, privatnih sporočil na forumih, neokusna sporočila, stalna vabila na klepet v klepetalnicah ...)?

Izbrano: > 5x **VikNavez**

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ali ste preko Interneta spoznali kako zanimivo in prijetno osebo?

Izbrano: 1x - 2x **VikZanim**

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ali vam je kdo navajal neresnične podatke o sebi (npr. spoznate 20-letno samsko blondinko, kasneje se izkaže, da je v resnici 50-letni voznik kamiona)?

Izbrano: 1x - 2x **VikNappo**

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ali so kdaj zlorabili vašo kreditno kartico preko Interneta (npr. ali ste na svojih bančnih izpiskih kdaj odkrili kake stroške, ki jih nikakor ne morete opredeliti, ali je kdo zlorabil vaše plačljivo geslo ipd.)?

Izbrano: 3x - 5x **VikZlora**

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ali ste preko Interneta kdaj naročili kako stvar, ki ste jo naknadno tudi plačali, vendar je nikoli niste dobili?

Izbrano: 1x - 2x **VikFraud**

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

(5/12) Nadaljuj >>

Slika 65: Četrta stran anketnega vprašalnika.

Ali so vam kdaj ponudili kako ekstremno pornografijo preko Interneta (slike ali filmi z otroki, živalmi, amputiranci, palčki ipd.)?

Izbrano: > 5x **VikPorn**

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Je kdaj kdo izkoristil Internet, da vam je škodoval v vsakdanjem življenju? (npr. v službi so uporabili vaše izjave z Interneta proti vam, se na forumu javno sklicevali na privatno elektronsko pošto, obvestili vašega partnerja, da na klepetalnicah flirtate z drugimi ipd.)?

Izbrano: 3x - 5x **VikZloZa**

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ali so kdaj na Internetu objavili vaše privatne slike ali filme brez vaše vednosti ali privolitve?

Izbrano: Nikoli **VikObjav**

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ali je kdaj kdo na Internetu objavil kako delo ali napisal kako sporočilo v vašem imenu brez vaše vednosti ali privolitve?

Izbrano: 3x - 5x **VikKraja**

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ali ste kdaj upravičeno posumili, da nekdo vdira v vaš računalnik?

Izbrano: > 5x **VikHack**

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ali so na Internetu kako vaše strokovno delo kdaj citirali, ne da bi vas navedli kot avtorja (kasneje pa ste to izvedeli)?

Izbrano: Nikoli **VikCit**

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ali vas je kdaj kdo preko Interneta nagovarjal k spolnim uslugam?

Izbrano: 3x - 5x **VikNagov**

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ali ste kdaj sodelovali v kiberseksu?

Izbrano: Nikoli **VikKiber**

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

(6/12) Nadaljuj >>

Slika 66: Peta stran anketnega vprašalnika.

## 13.4 Samoprijava odklonskih ravnanj

### Ali ste kdaj sami počeli kaj od spodaj naštetega? Kako pogosto?

Ste kdaj pošiljali neželjeno elektronsko pošto (reklame, piramidne sheme, ponujanje preparatov za podaljšanje erekcije, zdravila ipd.)?

Izbrano: Nikoli SamoSpam

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ste kdaj poslali čestitko preko Interneta?

Izbrano: 1x - 2x SamoCest

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ste kdaj kakemu svojemu znancu z Interneta posredovali nelegalne verzije programov?

Izbrano: Nikoli SamoWare

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ali ste kdaj na vsak način hoteli navezati stike z nekom preko Interneta, kljub temu da se on na to ni odzival ali pa vas je odklonil (preko elektronske pošte, privatnih sporočil na forumih, vabil na klepet v klepetalnicah ...)?

Izbrano: 3x - 5x SamoNave

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ali ste preko Interneta spoznali kako zanimivo in prijetno osebo?

Izbrano: 1x - 2x SamoZani

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ali ste kadarkoli na Internetu navajali neresnične podatke o sebi (spremenili svojo starost, zakonski stan, spol, ime ipd.)?

Izbrano: > 5x SamoNapP

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ali ste kdaj zlorabili tujo kreditno kartico preko Interneta (npr. ali ste brez vednosti lastnika z njegovim plačilnim geslom dostopali do spletnih strani ipd.)?

Izbrano: > 5x SamoZlor

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ali kdaj niste poslali paketa / dokumenta, za katerega ste posej sklenili preko Interneta (npr. Bolha, eBay ...)?

Izbrano: Nikoli SamoFrau

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

(7/12) Nadaljuj >>

Slika 67: Šesta stran anketnega vprašalnika.

Ali ste kdaj shranili na vašem računalniku ekstremno pornografijo (otroci, živali, amputiranci, palčki ipd.)?

Izbrano: > 5x SamoPorn

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ste kdaj izkoristili Internet, da ste nekomu škodovali v vsakdanjem življenju? (npr. njegovega partnerja obvestili, da v klepetalnicah ta oseba flirta z drugimi, ali zasebno pošto, poslano vam, javno objavili oziroma posredovali naprej vašemu skupnemu šefu ipd.)?

Izbrano: 1x - 2x SamoZloZ

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ali ste kdaj na Internetu objavili zasebne slike ali filme drugih ljudi brez njihove vednosti ali privolitve?

Izbrano: 3x - 5x SamoObja

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ali ste kdaj na Internetu v tujem imenu, brez vednosti avtorja, objavili kak članek ali pa napisali kako sporočilo?

Izbrano: Nikoli SamoKraja

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ali ste kdaj poskušali vdreti v kak računalnik?

Izbrano: > 5x SamoHack

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ali ste kdaj na Internetu koga citirali, vendar niste navedli, da gre za citat?

Izbrano: > 5x SamoCit

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ali ste kdaj koga preko Interneta nagovarjali k spolnim uslugam?

Izbrano: Nikoli SamoNago

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

Ali ste bili kdaj pobudnik kiberseksa?

Izbrano: Nikoli SamoKibe

Nikoli  1x - 2x  3x - 5x  > 5x

(8/12) Nadaljuj >>

Slika 68: Sedma stran anketnega vprašalnika.

## 13.5 Moralno vrednotenje odklonskosti na internetu

Prosim, ocenite naslednje aktivnosti. Kako močno (če sploh) jih obsojate?

- Pošiljanje neželene elektronske pošte (SPAM) **MorSpam**  Sploh ne  Rahlo  Precej  Zelo  
 Izbrano: Tega sploh ne obsojam, to se mi zdi čisto v redu
- Pošiljanje čestitk preko Interneta  Sploh ne  Rahlo  Precej  Zelo  
 Izbrano: Tega sploh ne obsojam **MorCest**
- Prodajanje in uporabljanje ukradenega softwarea  Sploh ne  Rahlo  Precej  Zelo  
 Izbrano: Tega sploh ne obsojam **MorWarez**
- Neželeno navezovanje stikov – vsiljivost preko Interneta  Sploh ne  Rahlo  Precej  Zelo  
 Izbrano: Tega sploh ne obsojam **MorNavez**
- Navezovanje prijatnih stikov preko Interneta  Sploh ne  Rahlo  Precej  Zelo  
 Izbrano: Tega sploh ne obsojam **MorZanim**
- Navajanje neresničnih podatkov pri komunikaciji in navezovanju stikov preko Interneta  Sploh ne  Rahlo  Precej  Zelo  
 Izbrano: Tega sploh ne obsojam **NorNapPo**
- Zloraba kreditnih kartic preko Interneta  Sploh ne  Rahlo  Precej  Zelo  
 Izbrano: Tega sploh ne obsojam **MorZlora**
- Dostopanje do plačniških spletnih strani z ukradenim geslom  Sploh ne  Rahlo  Precej  Zelo  
 Izbrano: Tega sploh ne obsojam **MorFraud**

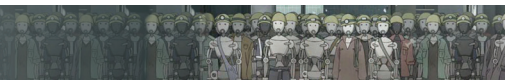
(9/12) Nadaljuj >>

Slika 69: Osmo stran anketnega vprašalnika.

- Dostopnost vseh oblik pornografije preko Interneta **MorPorn**  Sploh ne  Rahlo  Precej  Zelo  
 Izbrano: Tega sploh ne obsojam, to se mi zdi čisto v redu
- Zloraba (npr. v službi, partnerski vezi, ipd.) osebnih podatkov, ki jih je moč najti na Internetu **MorZloza**  Sploh ne  Rahlo  Precej  Zelo  
 Izbrano: To zelo obsojam, mislim, da bi to morali kaznovati
- Objavljanje tujih fotografij ali filmov brez lastnikove vednosti ali privolitve **MorObjav**  Sploh ne  Rahlo  Precej  Zelo  
 Izbrano: To zelo obsojam, mislim, da bi to morali kaznovati
- Tatvina identitete (nekdo se predstavlja kot vi ali nekdo tretji)  Sploh ne  Rahlo  Precej  Zelo  
 Izbrano: To rahlo obsojam, zdi se mi grdo **MorKraja**
- Vdiranje v računalnike **MorHack**  Sploh ne  Rahlo  Precej  Zelo  
 Izbrano: Tega sploh ne obsojam, to se mi zdi čisto v redu
- Zloraba intelektualne lastnine preko Interneta (kraja tujega znanja)  Sploh ne  Rahlo  Precej  Zelo  
 Izbrano: To zelo obsojam, mislim, da bi to morali kaznovati **MorCit**
- Nagovarjanje k spolnim uslugam preko Interneta **MorNagov**  Sploh ne  Rahlo  Precej  Zelo  
 Izbrano: Tega sploh ne obsojam, to se mi zdi čisto v redu
- Kiberseks **MorKiber**  Sploh ne  Rahlo  Precej  Zelo  
 Izbrano: Tega sploh ne obsojam, to se mi zdi čisto v redu

(10/12) Nadaljuj >>

Slika 70: Deveta stran anketnega vprašalnika.



## 13.6 Moralno vrednotenje odklonskosti v resničnem svetu

Tu je napisanih nekaj vedenj, ki se nekaterim ljudem lahko zdijo moralno napačna oziroma slaba, drugim pa ne.

Ali menite, da bi bilo potrebno taka vedenja kaznovati in kako bi jih bilo najbolje kaznovati?

Tatvine v samopostrežnih trgovinah **RLTat**  Kazen ni potrebna  Denarna kazen  Zaporna kazen  
Izbrano: To dejanje bi bilo najbolje kaznovati z denarno kaznijo

Uporaba heroina **RLHeroin**  Kazen ni potrebna  Denarna kazen  Zaporna kazen  
Izbrano: Tega dejanja ni potrebno posebej kaznovati

Prikazovanje nasilnih dejanj (umorov) na televiziji  Kazen ni potrebna  Denarna kazen  Zaporna kazen  
Izbrano: Tega dejanja ni potrebno posebej kaznovati **RLTV**

Ločitev zakona **RLLocite**  Kazen ni potrebna  Denarna kazen  Zaporna kazen  
Izbrano: Tega dejanja ni potrebno posebej kaznovati

Homoseksualni odnosi med odraslimi ljudmi  Kazen ni potrebna  Denarna kazen  Zaporna kazen  
Izbrano: Tega dejanja ni potrebno posebej kaznovati **RLGay**

Uporaba (kajenje) marihuane **RLTrava**  Kazen ni potrebna  Denarna kazen  Zaporna kazen  
Izbrano: To dejanje bi bilo najbolje kaznovati z zaporno kaznijo

(11/12) Nadaljuj >>

Slika 71: Deseta stran anketnega vprašalnika.

Prodaja pornografskih revij v kioskih **rlporn**  Kazen ni potrebna  Denarna kazen  Zaporna kazen  
Izbrano: Tega dejanja ni potrebno posebej kaznovati

Da ima nekdo spolne odnose z osebo, ki je poročena z neko drugo osebo **rlvaranj**  Kazen ni potrebna  Denarna kazen  Zaporna kazen  
Izbrano: Tega dejanja ni potrebno posebej kaznovati

Davčne utaje (da nalašč narobe izpolniš davčno napoved) **rldavki**  Kazen ni potrebna  Denarna kazen  Zaporna kazen  
Izbrano: Tega dejanja ni potrebno posebej kaznovati

Onesnaževanje okolja **rlonesna**  Kazen ni potrebna  Denarna kazen  Zaporna kazen  
Izbrano: To dejanje bi bilo najbolje kaznovati z zaporno kaznijo

Točenje alkoholnih pijač mladoletnikom **rlalko**  Kazen ni potrebna  Denarna kazen  Zaporna kazen  
Izbrano: To dejanje bi bilo najbolje kaznovati z denarno kaznijo

Posilstvo **rlposils**  Kazen ni potrebna  Denarna kazen  Zaporna kazen  
Izbrano: To dejanje bi bilo najbolje kaznovati z zaporno kaznijo

(12/12) Pošlji rezultate!

Slika 72: Enajsta stran anketnega vprašalnika.

### 13.7 Opis spremenljivk

Vse spremenljivke (razen iz prvih dveh zgoraj omenjenih skupin – socialnodemografske značilnosti in značilnosti uporabe Internetnih storitev) so Likertovega tipa (s štirimi ali petimi možnimi odgovori). Spremenljivke iz 6. skupine (moralno vrednotenje odklonskosti v resničnem svetu) so primerljive s tistimi iz študije B. Dekleve (v tisku) oz. povzete po njih.

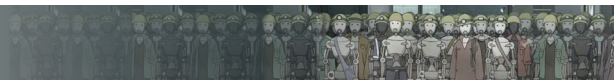
### 14.0 Preverjanje zanesljivosti inštrumentarija

Za preverjanje zanesljivosti sem uporabil Cronbachov alpha test za vsak inštrument v vprašalniku.

<b>Viktimizacija</b>	
<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
<b>0,666</b>	16
<b>Samoprijava</b>	
<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N</b>
<b>0,616</b>	16
<b>Moralno vrednotenje – virtualna skupina</b>	
<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N</b>
<b>0,836</b>	16
<b>Moralno vrednotenje – ne-virtualna skupina</b>	
<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N</b>
<b>0,568</b>	12

Tabela 1

V treh primerih je  $\alpha > 0,6$ , kar pomeni, da so inštrumenti ustrezni za statistično obdelavo. V zadnjem primeru je  $\alpha$  izredno nizka, kar pomeni, da je treba najprej preveriti, ali je potrebno kaka vprašanja izločiti zaradi premajhne pojasnjene variance.



	Aritm. sredine ob izločeni spremenljivki	Varianca ob izločeni sprem.	Cronbach Alpha ob izločeni spremenljivki
RLTat	19,2228	6,448	0,546
RLHeroin	19,1049	4,911	0,508
RLTV	19,6503	5,89	0,551
RLLocitev	20,2137	6,526	0,546
RLGay	20,114	6,34	0,565
RLTrava	19,8977	5,469	0,496
RLPorn	20,2772	6,647	0,547
RLVaranje	20,1891	6,384	0,545
RLDavki	19,2513	6,303	0,556
RLOnesnazevanje	19,057	6,5	0,569
RLAiko	19,3264	6,142	0,541
RLPosilstvo	18,3433	7,071	<b>0,572</b>

Tabela 2

Če izločimo vprašanje RLPosilstvo (Kako bi kaznovali posilstvo ...), to še najbolj poveča zanesljivost vprašalnika, vendar to še ni dovolj. Če pogledamo frekvence odgovorov, vidimo, da še posebej izstopata dve vprašanji, **ki ju bom zaradi nediferenciranih odgovorov izključil iz nadaljnje obdelave.**

Prodajanje pornografskih revij	F	%
Tega dejanja ni potrebno posebej kaznovati	738	<b>95,6</b>
To dejanje bi bilo najboljše kaznovati z denarno kaznijo	26	3,4
To dejanje bi bilo najboljše kaznovati z zaporno kaznijo	8	1
Total	772	100

Posilstvo	F	%
Tega dejanja ni potrebno posebej kaznovati	2	0,3
To dejanje bi bilo najboljše kaznovati z denarno kaznijo	5	0,6
To dejanje bi bilo najboljše kaznovati z zaporno kaznijo	765	<b>99,1</b>
Total	772	100

Tabeli 3 in 4

V obeh primerih praktično ni variabilnosti v odgovorih, kar pa ne pomeni nujno, da vprašanja nižata zanesljivost vprašalnika, nasprotno – morda celo večata varianco celotnega vprašalnika.

Moralno vrednotenje – ne-virtualno	
Cronbach's Alpha	N
<b>0,551</b>	10

Tabela 5

Zanimivo – kljub temu, da vprašanja sami po sebi ne vsebujeta praktično nobene variance, vseeno vidimo, da višata pojasnjeno varianco celotnega vprašalnika. **Alpha za ta inštrument je na spodnji meji sprejemljivega, kar pomeni, da so dobljeni rezultati tega testa zgolj informativne narave.** Obenem v tem inštrumentu privzemam, da gre pri odgovorih za lestvico, kar je lahko sporno iz več razlogov:

Če spremenljivko tretiram kot lestvico, potem privzemam, da se odgovori stopnjujejo. To je sporno v več situacijah – nekateri posamezniki so raje zaprti, kot pa da bi plačali denarno kazen (npr. so materialno šibki, računajo na to, da ne bodo več v Sloveniji, ko bo ukrep pravnomočen, ipd.), nekateri posamezniki vidijo pri nekaterih dejanjih denarno kazen kot dodatek k zaporni, ne pa kot njeno stopnjevanje (kot so pokazale povratne informacije anketirancev).

Da lahko spremenljivko tretiram kot lestvico, moram privzeti, da gre za enake intervale med odgovori, torej sta na neki premici kaznovanja razdalji med nekaznovanjem in denarno kaznijo ter med denarno in zaporno kaznijo enaki. Tudi to je sporno.

Če spremenljivke tretiram kot ordinalne, potem odpade test zanesljivosti, Pearsonova korelacija ipd. Kot sem že omenil, naj bodo rezultati tega dela vprašalnika razumljeni kot informativni, ne pa kot zanesljivi rezultati.

Ustreznost vzorca preverjamo s KMO (Kaiser-Meyer-Olkinovim) testom in Bartlettovim testom sferičnosti. S testom sem ugotovil, da del vprašalnika ni ustrezen, saj nihče od vprašanih ne uporablja storitve MUSH. Ker očitno pri tem vprašanju ni nobene pojasnjene variance, sem **to vprašanje izpustil iz nadaljnje obdelave** in ponovil KMO in Bartletov test.

<b>KMO</b>		<b>0,768</b>
Bartlettov test sferičnosti	Prib. $\chi^2$	15819,93
	Razlika	3003
	Pomembnost	0

Tabela 6

Korelacijska matrika bi bila ustrezna za faktorizacijo, saj zajema dovolj skupne variance (**KMO > 0,5**).

## **15.0 Opisna interpretacija posameznih delov**

### **15.1 Socialnodemografske značilnosti**

Zaradi narave ankete so morali vsi anketiranci odgovoriti na vsa vprašanja, da so bili njihovi odgovori sploh zabeleženi. Tako velja, da je v vseh kategorijah, na vsa vprašanja odgovorilo vseh 772 anketirancev.

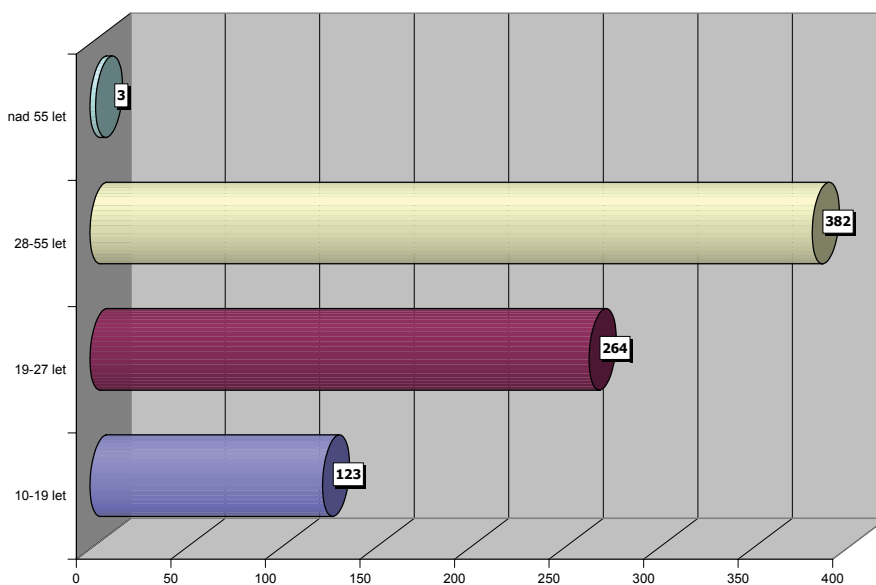


### 15.1.1 Starost

STAROST – virtualni svet		
	F	%
10–19 let	123	15,93
19–27 let	264	34,20
28–55 let	382	49,48
nad 55 let	3	0,39
Skupaj	772	100,00

Tabela 7

Najnižja starost anketirancev je bila **14** let. V vzorcu so bili 4 taki posamezniki, kar nanese **0,5%**. Najvišja zabeležena starost je bila **59** let. V vzorcu je bil 1 tak posameznik, kar predstavlja **0,1%** vseh anketirancev. Največ anketirancev (47) je starih **18 let**. Gre za **6,1%** vseh anketirancev. Povprečna starost anketirancev je **28** let.

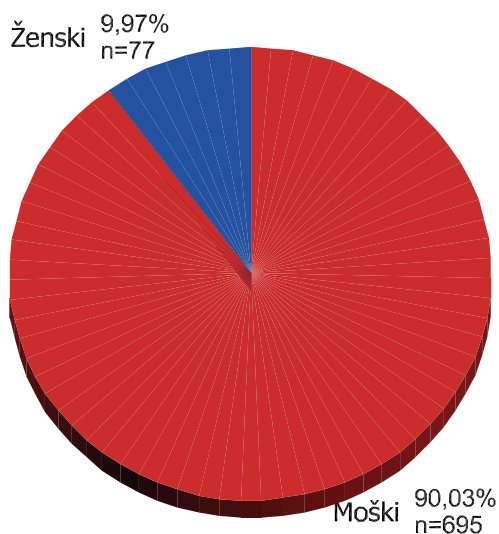


Graf 1

### 15.1.2 Spol

SPOL – virtualni svet		
	F	%
Moški	695	90,00
Ženske	77	10,00
Skupaj	772	100,00

Tabela 8



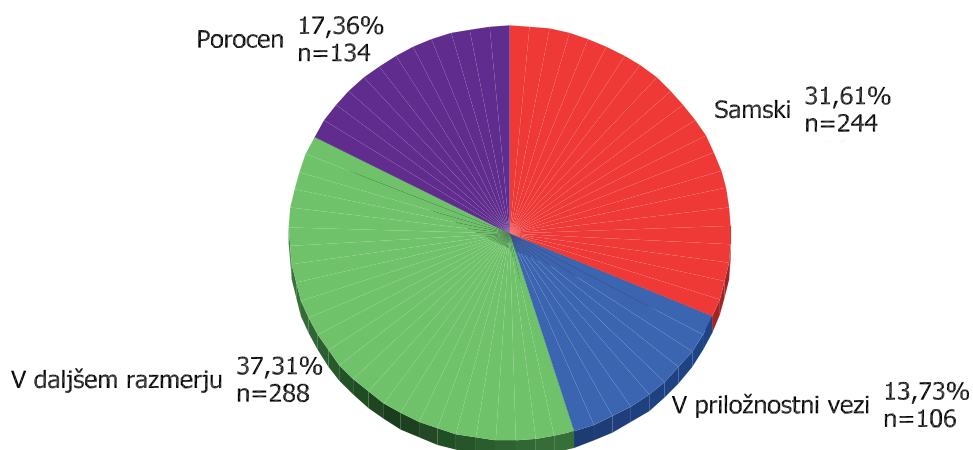
Graf 2

Na vprašalnik je odgovorilo več moških kot žensk. Niti v svetu niti pri nas do danes še ni bilo objavljenih nobene raziskave, ki bi opredelila obiskovalce forumov po spolu, tako, da ne morem določiti, kako veliko (če sploh), je odstopanje od povprečnih forumov. Verjetno drži, da populacija, v kateri sem opravljal anketo, po spolu ni procentualno skladna z vsemi populacijami forumov, vendar je po drugi strani res, da so forumi namenjeni interesnim skupinam, ki pa so po svoji naravi bolj všeč enemu ali drugemu spolu, kar pomeni, da v tem pogledu merodajni forum sploh ne obstaja.

### 15.1.3 Stan

Stan – virtualni svet		
	F	%
Samski	244	31,60
V priložnostni vezi	106	13,70
V daljšem razmerju	288	37,30
Poročen	134	17,40
Skupaj	772	100,00

Tabela 9



Graf 3

Največji delež (**37,31%**) anketirancev je v daljši vezi, samo malo manj (**31,61%**) pa jih je samskih, kar dejansko pomeni, da je kar **68,4%** anketirancev v nekem tipu partnerskega razmerja. V tem pogledu populacija zanemarljivo odstopa od uporabnikov Medmrežja na splošno<sup>181</sup>.

Pri stanu težko govorimo o linearni lestvici, saj le stežka rečemo, da govorimo o istem intervalu med odgovori. Taka interpretacija bi tudi pomenila, da so poročeni posamezniki na nek način nad ostalimi. Ker bi zlahka naletel na ogorčene ugovore zagrizenih zagovornikov »svobode«, je bolj elegantno, če vprašanja v nadaljnje rekodiram v **1-samski** (samski, v priložnostni vezi) in **2 – v trdnem razmerju** (v daljšem razmerju, poročen). Tako si tudi zagotovim možnost izračuna Pearsonovih korelacij med posameznimi spremenljivkami. Vse nadaljnje tabele, ki vsebujejo tudi spol so obdelane s podatki iz tabele 10.

Stan - rekodiran- virtualni svet		
	F	%
samski	350	45,30
v trdnem razmerju	422	54,70
Skupaj	772	100,00

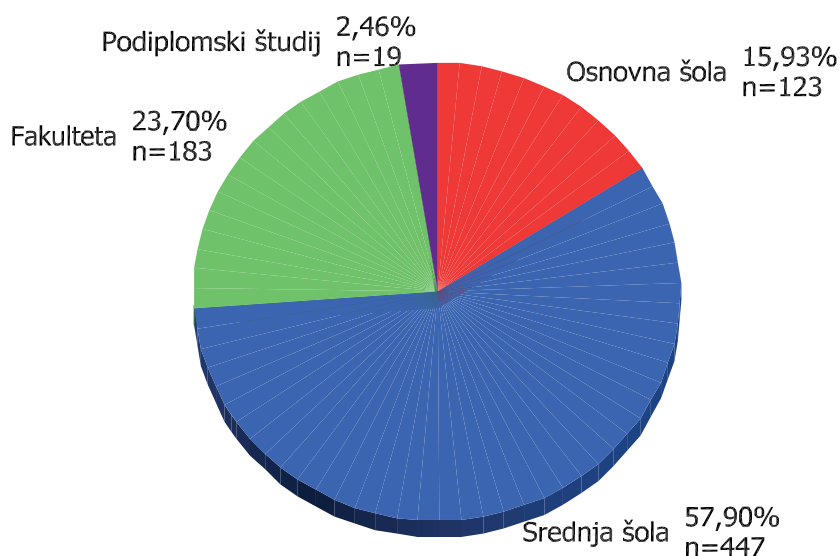
Tabela 10

<sup>181</sup> <http://www.ris.org/uploadi/editor/Zakonski%20stan.htm>

### 15.1.4 Izobrazba

Izobrazba - Virtualni svet		
	F	%
Osnovna šola	123	15,90
Srednja šola	447	57,90
Fakulteta	183	23,70
Podipl. študij	19	2,50
Skupaj	772	100,00

Tabela 11



Graf 4

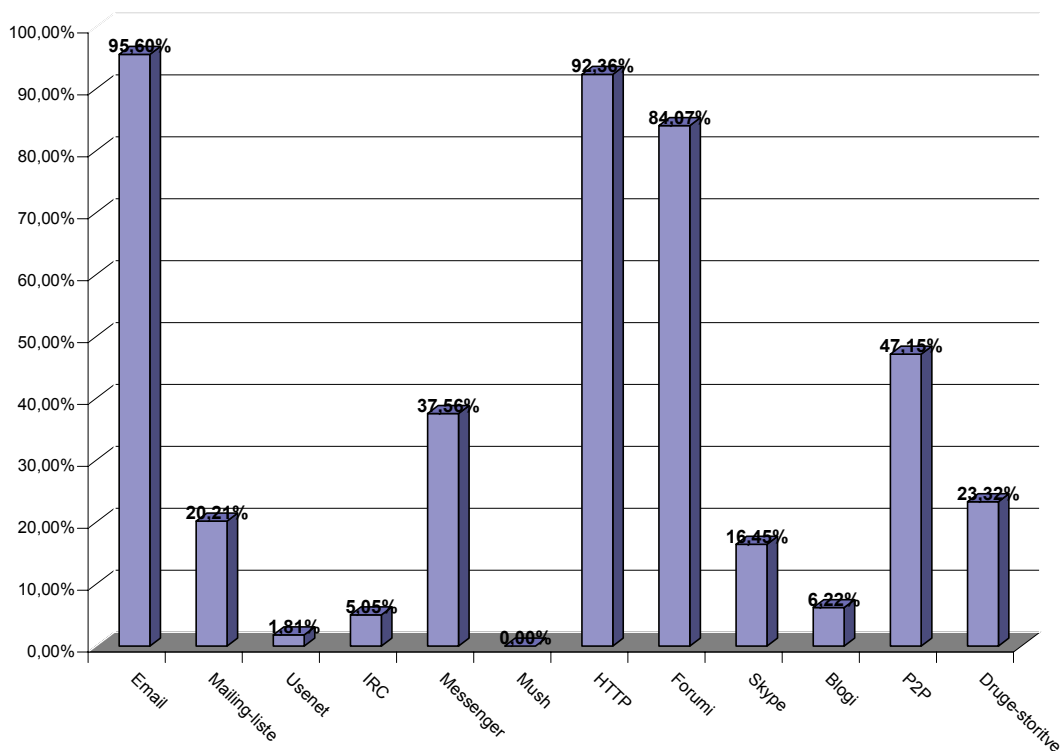
Več kot polovica (**57,90%**) anketirancev navaja zadnjo dokončano izobrazbo V. stopnje. Podobna deleža anketirancev sta dokončala fakulteto (**23,70%**) in osnovno šolo (**15,93%**) kot zadnjo stopnjo izobrazbe. Zelo majhen odstotek anketirancev je končal podiplomski študij (**2,46%**), kar je v skladu s podatki, ki jih navaja Fakulteta za družbene vede<sup>182</sup>.

Dokaj nizko stopnjo izobrazbe anketirancev lahko pripišemo tudi dokaj visokemu številu anketirancev, ki so premladi, da bi sploh lahko končali fakulteto.

<sup>182</sup> [www.ris.org](http://www.ris.org)

## 15.2 Značilnosti uporabe internetnih storitev

### 15.2.1 Storitve

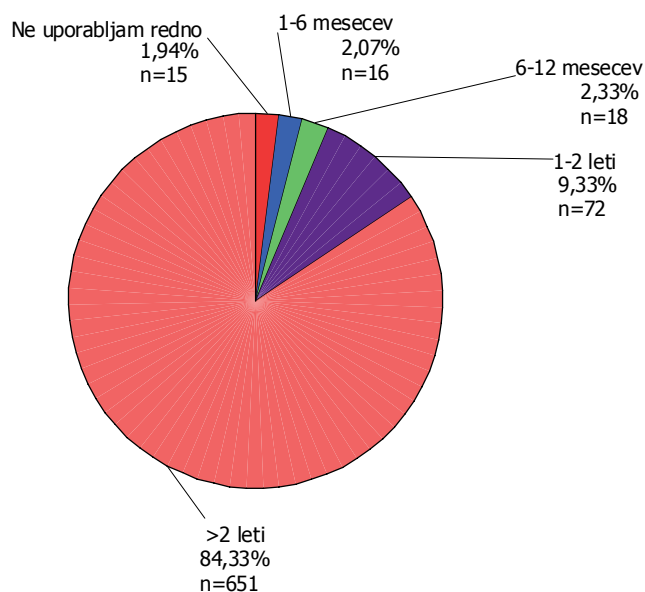


Graf 5

Anketirana populacija očitno največ uporablja elektronsko pošto in brklja po svetovnem spletu, kar je pričakovan rezultat. Očitno je ta populacija tudi dokaj zvezirana pri uporabi P2P klientov (DirectConnect, eMule, eDonkey, BitTorrent ipd.), kar pomeni, da skoraj polovica anketirancev posluša ukradeno glasbo / gleda nelegalno pridobljene filme ali pa uporablja ukradeno programsko opremo. Kasneje bomo lahko primerjali dobljene rezultate s tistimi v viktimizacijski študiji. Glede na to, da je Skype relativno nova storitev, je presenetljivo število uporabnikov (127), ki ga uporablja vsaj trikrat na teden. Storitve MUSH ne uporablja nihče – velik del populacije, ki je včasih igral igre tega tipa, se je sedaj preusmeril na masovne *multiplayer*<sup>183</sup> igre, kot npr. Everquest in World of Warcraft.

<sup>183</sup> Multiplayer (ang.) – namenjen več igralcem naenkrat.

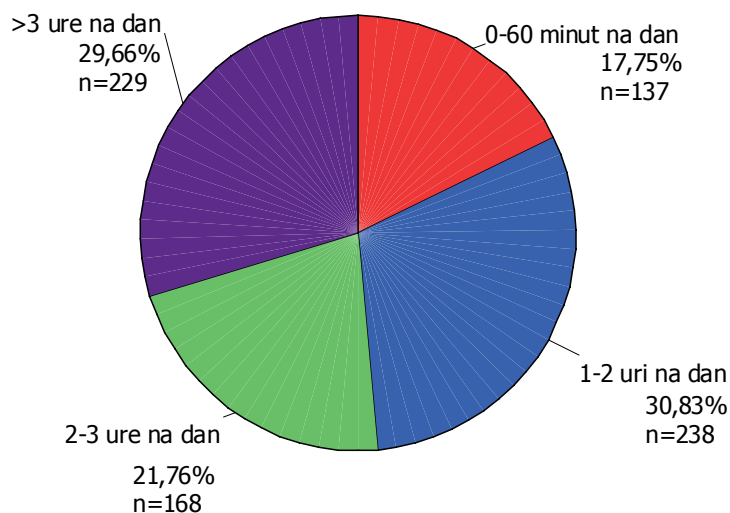
## 15.2.2 Koliko časa že redno (vsak dan) uporabljate Internet?



Graf 7

Morda nepresenetljivo ogromna večina vprašanih uporablja Medmrežje več kot dve leti. Glede na znanja, ki jih morajo uporabniki osvojiti, da lahko uporabljajo forumne – znati morajo brkljati, se prijavljati, poznati osnove komunikacije preko Medmrežja, znati morajo najti vsebine, ki jih zanimajo ipd. – ni nič čudnega, da uporabniki forumov spadajo med tiste bolj izkušene omrežence.

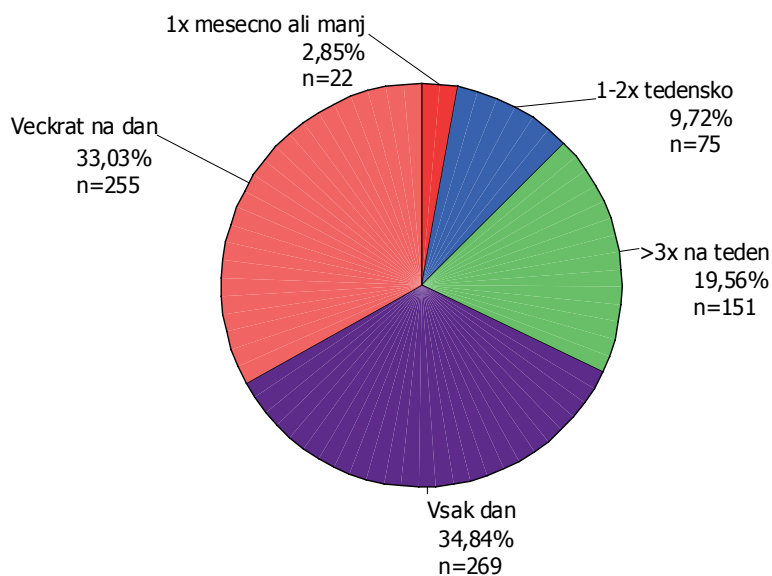
## 15.2.3 Koliko ur na dan uporabljate Internet?



Graf 8

Gre za skoraj enakomerno razdeljeno distribucijo, pri čemer največ **17,75%** uporabnikov ne uporablja Medmrežja vsak dan.

## 15.2.4 Kako pogosto obiščete spletne forume



Graf 6

Iz navedenega je očitno, da več kot 75% ljudi obiskuje spletne forume vsaj enkrat dnevno. Le majhen delež forume obiskuje enkrat mesečno ali redkeje. Iz tega lahko sklepamo, da večina uporabnikov uporablja Medmrežje vsak dan. Glede na to, kako dolgo ga večina že uporablja (glej naslednji graf), lahko sklepamo tudi na to, da frekvenca obiskovanja narašča glede na staž.

## 15.3 Viktimizacija

	VikSpam		VikCest		VikWarez		VikNavezovanje	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Nikoli	79	10,20	80	10,40	<b>325</b>	<b>42,10</b>	<b>439</b>	<b>56,90</b>
1x–2x	85	11,00	199	25,80	125	16,20	164	21,20
3x–5x	90	11,70	195	25,30	88	11,40	66	8,50
>5x	<b>518</b>	<b>67,10</b>	<b>298</b>	<b>38,60</b>	234	30,30	103	13,30
Skupaj	772	100,00	772	100,00	772	100,00	772	100,00

	VikZanimOseba		VikNapPodatki		VikZlorabaKartice		VikFraud	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Nikoli	171	22,20	<b>619</b>	<b>80,20</b>	<b>763</b>	<b>98,80</b>	<b>728</b>	<b>94,30</b>
1x–2x	215	27,80	86	11,10	8	1,00	33	4,30
3x–5x	144	18,70	38	4,90	1	0,10	5	0,60
>5x	<b>242</b>	<b>31,30</b>	29	3,80	0	0,00	6	0,80
Skupaj	772	100,00	772	100,00	772	100,00	772	100,00

	VikPorn		VikZloZasebnosti		VikObjavaSlik		VikKrajaIdent	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Nikoli	<b>544</b>	<b>70,50</b>	<b>684</b>	<b>88,60</b>	<b>673</b>	<b>87,20</b>	<b>679</b>	<b>88,00</b>
1x–2x	111	14,40	66	8,50	75	9,70	74	9,60
3x–5x	40	5,20	17	2,20	17	2,20	10	1,30
>5x	77	10,00	5	0,60	7	0,90	9	1,20
Skupaj	772	100,00	772	100,00	772	100,00	772	100,00

	VikHack		VikCit		VikNagovarjanje		VikKiberSeks	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Nikoli	<b>448</b>	<b>58,00</b>	<b>684</b>	<b>88,60</b>	<b>644</b>	<b>83,40</b>	<b>671</b>	<b>86,90</b>
1x–2x	224	29,00	70	9,10	78	10,10	67	8,70
3x–5x	50	6,50	9	1,20	24	3,10	15	1,90
>5x	50	6,50	9	1,20	26	3,40	19	2,50
Skupaj	772	100,00	772	100,00	772	100,00	772	100,00

Tabela 12

Pri analizi frekvenc vidimo, da je velika večina uporabnikov (**67,10%**) v zadnjih dveh letih dobila veliko neželene pošte. Neželena pošta je problem na globalni ravni, ki ga šele v zadnjem času nekatere države (npr. ZDA) pravno regulirajo (kazni se dvigajo do 20.000 USD in več let zapora). **38,60%** anketirancev je več kot petkrat dobilo čestitko preko Medmrežja v zadnjih dveh letih in kar **77,80%** anketirancev je preko Medmrežja spoznalo vsaj kako zanimivo osebo v dveh letih, kar kaže na to, da Medmrežje postaja vedno bolj zanimivo za pletenje socialne mreže. Frekvence v vseh ostalih kategorijah kažejo, da ogromna večina anketirancev ni bila nikoli žrtev navedenih dejanj. Kljub temu da **42,10%** posameznikov ni preko Medmrežja dobilo nobene ukradene programske opreme, pa so vsi ostali (**57,90%**) jo, in od tega kar **30%** več kot petkrat v zadnjih dveh letih, kar se lepo navezuje na uporabljanost P2P programske opreme (**47,10%**).

Na splošno gledano lahko rečemo, da je raven viktimizacije med anketiranci dokaj nizka.





## 15.4 Samoprijava

	SamoSpam		SamoCest		SamoWarez		SamoNavez	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Nikoli	<b>735</b>	<b>95,20</b>	127	16,50	<b>441</b>	<b>57,10</b>	<b>681</b>	<b>88,20</b>
1x–2x	23	3,00	<b>243</b>	<b>31,50</b>	124	16,10	71	9,20
3x–5x	6	0,80	171	22,20	57	7,40	11	1,40
>5x	8	1,00	231	29,90	150	19,40	9	1,20
Skupaj	772	100,00	772	100,00	772	100,00	772	100,00

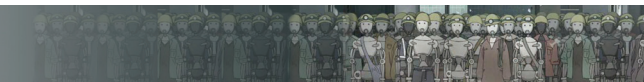
	SamoZanimOseba		SamoNapPodatki		SamoZlorabaKartice		SamoFraud	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Nikoli	185	24,00	<b>492</b>	<b>63,70</b>	<b>760</b>	<b>98,40</b>	<b>749</b>	<b>97,00</b>
1x–2x	227	29,40	183	23,70	8	1,00	17	2,20
3x–5x	122	15,80	45	5,80	2	0,30	3	0,40
>5x	<b>238</b>	<b>30,80</b>	52	6,70	2	0,30	3	0,40
Skupaj	772	100,00	772	100,00	772	100,00	772	100,00

	SamoPorn		SamoZloZasebnosti		SamoObjavaSlik		SamoKrajaIdent	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Nikoli	<b>691</b>	<b>89,50</b>	<b>739</b>	<b>95,70</b>	<b>700</b>	<b>90,70</b>	<b>712</b>	<b>92,20</b>
1x–2x	57	7,40	26	3,40	62	8,00	48	6,20
3x–5x	10	1,30	3	0,40	6	0,80	6	0,80
>5x	14	1,80	4	0,50	4	0,50	6	0,80
Skupaj	772	100,00	772	100,00	772	100,00	772	100,00

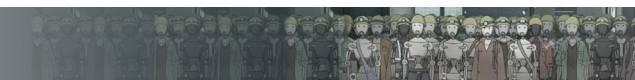
	SamoHack		SamoCit		SamoNagovarjanje		SamoKiberSeks	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Nikoli	<b>649</b>	<b>84,10</b>	<b>598</b>	<b>77,50</b>	<b>709</b>	<b>91,80</b>	<b>710</b>	<b>92,00</b>
1x–2x	73	9,50	126	16,30	44	5,70	45	5,80
3x–5x	20	2,60	28	3,60	7	0,90	3	0,40
>5x	30	3,90	20	2,60	12	1,60	14	1,80
Skupaj	772	100,00	772	100,00	772	100,00	772	100,00

Tabela 13

Ob pregledu frekvenc sem najprej preveril izravnalno vprašanje – pri samoprijavi in viktimizaciji je bilo postavljeno natančno isto vprašanje: »Ali ste preko Interneta spoznali kako zanimivo in prijetno osebo?«. Rezultati bi morali biti identični, kar se sicer ni zgodilo, so pa zelo podobni. Če privzamem, da anketiranci niso nalašč lagali, potem lahko sklepamo, da vpetost vprašanja v določen sklop in navodila tudi vplivajo na različnost odgovorov. Ko ljudi sprašujemo po tem, ali so v zadnjih dveh letih spoznali sploh kako zanimivo osebo preko Medmrežja v okviru viktimizacijskega vprašalnika, dobimo **77,80%** anketirancev, ki se jim je to zgodilo, v okviru vprašalnika samoprijave pa le **76,00%**. Ne gre za veliko odstopanje, kar pomeni, da so rezultati dokaj merodajni, če upoštevamo različen kontekst vprašanja, drugačna navodila in lingvistični moment (iz navodil lahko razumemo prvič zastavljeno vprašanje kot ojačevanje pasivne voge anketiranca – *ali je nekdo spoznal vas* – in ponovitev vprašanja kot *ali ste vi spoznali koga*, torej aktivno vlogo.) **Na splošno lahko rečemo, da je nivo samoprijave izjemno nizek.** Glede na stopnjo izobrazbe anketirane populacije ni nič čudnega, da anketiranci v visokem deležu primerov odgovarjajo, da niso storili dejanj, ki zahtevajo dokaj visoko tehnično usposobljenost



– niso zlorabljali kreditnih kartic, niso opetnajstili drugih omrežencev, niso vdirali v računalniške sisteme. Delež odgovorov, ki trdijo, da anketiranci nikoli niso ponujali ekstremne pornografije preko Medmrežja (**89,5%**), je gotovo povezan z uporabo besede *ekstremno*. Sicer je dovolj obisk Motosvetovega foruma, da vidimo, da uporabniki radi obiskujejo kategorije s pornografskimi slikami tiste bolj nedolžne sorte.



## 15.5 Moralno vrednotenje – virtualen svet

	MorSpam		MorCest		MorWarez	
	F	%	F	%	F	%
Tega sploh ne obsojam ....	30	3,90	<b>609</b>	<b>78,90</b>	221	28,60
To rahlo obsojam, zdi se mi grdo.	95	12,30	121	15,70	<b>292</b>	<b>37,80</b>
To precej obsojam ....	223	28,90	32	4,10	147	19,00
To zelo obsojam ....	<b>424</b>	<b>54,90</b>	10	1,30	112	14,50
Skupaj	772	100,00	772	100,00	772	100,00

	MorNavez		MorZanimOseba		MorNapPodatki	
	F	%	F	%	F	%
Tega sploh ne obsojam ....	53	6,90	<b>644</b>	<b>83,40</b>	64	8,30
To rahlo obsojam, zdi se mi grdo	157	20,30	90	11,70	184	23,80
To precej obsojam ....	<b>304</b>	<b>39,40</b>	26	3,40	<b>268</b>	<b>34,70</b>
To zelo obsojam ....	258	33,40	12	1,60	256	33,20
Skupaj	772	100,00	772	100,00	772	100,00

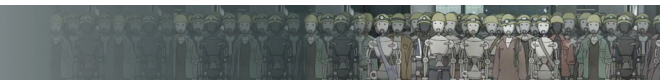
	MorZlorabaKartice		MorFraud		MorPorn	
	F	%	F	%	F	%
Tega sploh ne obsojam ....	30	3,90	83	10,80	214	27,70
To rahlo obsojam, zdi se mi grdo	7	0,90	140	18,10	<b>283</b>	<b>36,70</b>
To precej obsojam ....	27	3,50	135	17,50	167	21,60
To zelo obsojam ....	<b>708</b>	<b>91,70</b>	<b>414</b>	<b>53,60</b>	108	14,00
Skupaj	772	100,00	772	100,00	772	100,00

	MorZloZasebnosti		MorObjavaSlik		MorKrajaIdent	
	F	%	F	%	F	%
Tega sploh ne obsojam ...	38	4,90	46	6,00	27	3,50
To rahlo obsojam, zdi se mi grdo	83	10,80	138	17,90	28	3,60
To precej obsojam ...	261	33,80	229	29,70	170	22,00
To zelo obsojam ...	<b>390</b>	<b>50,50</b>	<b>359</b>	<b>46,50</b>	<b>547</b>	<b>70,90</b>
Skupaj	772	100,00	772	100,00	772	100,00

	MorHack		MorCit		MorNagovarjanje	
	F	%	F	%	F	%
Tega sploh ne obsojam ...	27	3,50	45	5,80	115	14,90
To rahlo obsojam, zdi se mi grdo	57	7,40	114	14,80	157	20,30
To precej obsojam ....	127	16,50	246	31,90	221	28,60
To zelo obsojam ....	<b>561</b>	<b>72,70</b>	<b>367</b>	<b>47,50</b>	<b>279</b>	<b>36,10</b>
Skupaj	772	100	772	100,00	772	100,00

	MorKiberSeks	
	F	%
Tega sploh ne obsojam ...	<b>322</b>	<b>41,70</b>
To rahlo obsojam, zdi se mi grdo	186	24,10
To precej obsojam ....	132	17,10
To zelo obsojam ....	132	17,10
Skupaj	772	100,00

Tabela 14



V tem delu vprašalnika so rezultati enakomerneje porazdeljeni, predvsem zato, ker anketiranci morda ne počnejo ali pa se jim ne dogajajo zgoraj opisana dejanja, vendar o njih še vedno imajo *mnenje*. To, da posamezniki zelo obsojajo neželjeno elektronsko pošto ni presenetljivo. Globalno gledano je neželena pošta ogromen problem.

Zaradi preverjanja iskrenosti odgovorov sem v vprašalnik vključil tudi dve dejanji, za kateri sem vnaprej presodil, da ju anketiranci ne bodo obsojali (spoznavanje prijetnih oseb, pošiljanje čestitk), kar so rezultati ankete tudi potrdili. **78,90%** posameznikov ne obsoja pošiljanja čestitk preko Medmrežja. **73,50%** jih je e-čestitko vsaj enkrat poslalo, **89,60%** pa jih jo je vsaj enkrat dobilo.

**83,40%** vprašanih ne obsoja spoznavanja zanimivih oseb preko Medmrežja. Glede na frekvenco spoznavanja zanimivih in prijetnih oseb (**76,00%** oz. **77,80%**) ni nič čudnega, da tega ne obsojajo. Anketiranci najbolj obsojajo zlorabe kreditnih kartic (**91,70%**), kar kaže na to, da je materialna oškodovanost še najbolj pereča za anketirance.

Anketiranci dokaj razpršeno obsojajo navajanje napačnih osebnih podatkov pri komunikaciji preko Medmrežja, čeprav sami nikoli niso bili žrtve takšnega zavajanja (**80,20%**). Prav tako večina anketirancev tega ni nikoli počela (**63,70%**). Torej: kljub temu, da nikoli niso kiberseksali s kamionarjem Francem, ki se je predstavil kot japonska šolarica, tako zavajanje še vedno močno obsojajo. Tako pridemo do rahlo banalnega zaključka, da ima svet rad resnico in japonske šolarke ter obsoja laž.

Kar **97,50%** anketirancev vsaj malo obsoja krajo identitete, kar tudi kaže na to, da načeloma ljudje ne počnejo tistega, kar se jim zelo upira (**92,20%** anketirancev ni tega nikoli naredilo). Po ogromnem deležu vprašanih, ki se jim to ni nikoli zgodilo (**88,00%**) lahko sklepamo, da tudi tu ne gre za osebno izkušnjo, temveč za prevzemanje splošnih moralnih norm.

Objavo tujih slik ali filmov na Medmrežju **46,50%** anketirancev zelo obsoja, **94,00%** pa jih to dejanje vsaj malo obsoja. V Motosvetovi forumski kategoriji ljubezen (samo za odrasle) je štirinajsta najbolj obiskana tema *Še ena Slovenka?* s **6.000**<sup>184</sup> ogledi, petnajsta *Ines Juranovič*<sup>185</sup> s **3.700** ogledi, osemnajsta *Slovenka* z **2.800** ogledi, enaindvajseta *Pravnica, ki je na avto.net prodajala Alfo* z **2100** ogledi, petindvajseta *Pornodijakinja Anja* s **1.800** ogledi. In tako naprej. Res je sicer, da anketiranci obsojajo, da nekdo objavi njihove zasebne fotografije ali filme, vseeno pa tuje vsaj en del Motosvetovcev z veseljem pogleda.

Na splošno gledano bi lahko rekli, da anketiranci predstavljajo dokaj razpršeno populacijo – odgovori so po večini kategorij dokaj enakomerno razporejeni.

<sup>184</sup> Navajam vse ogleda od trenutka nastanka teme naprej.

<sup>185</sup> Bivša miss Hawaiian Tropic ...

## 15.6 Moralno vrednotenje – resničen svet

	RLTat		RLHeroin		RLTV	
	F	%	F	%	F	%
Ne kaznovati	26	3,40	228	29,50	<b>345</b>	<b>44,70</b>
Denarna kazen	<b>636</b>	<b>82,40</b>	141	18,30	328	42,50
Zaporna kazen	110	14,20	<b>403</b>	<b>52,20</b>	99	12,80
Skupaj	772	100,00	772	100,00	772	100,00

	RLLocitev		RLGay		RLTrava	
	F	%	F	%	F	%
Ne kaznovati	<b>690</b>	<b>89,40</b>	<b>666</b>	<b>86,30</b>	<b>499</b>	<b>64,60</b>
Denarna kazen	73	9,50	44	5,70	211	27,30
Zaporna kazen	9	1,20	62	8,00	62	8,00
Skupaj	772	100,00	772	100,00	772	100,00

	RLPorn		RLVaranje		RLDavki	
	F	%	F	%	F	%
Ne kaznovati	<b>738</b>	<b>95,60</b>	<b>688</b>	<b>89,10</b>	86	11,10
Denarna kazen	26	3,40	58	7,50	<b>538</b>	<b>69,70</b>
Zaporna kazen	8	1,00	26	3,40	148	19,20
Skupaj	772	100,00	772	100,00	772	100,00

	RLOnesnazevanje		RLAiko		RLPosilstvo	
	F	%	F	%	F	%
Ne kaznovati	29	3,80	110	14,20	2	0,30
Denarna kazen	<b>502</b>	<b>65,00</b>	<b>548</b>	<b>71,00</b>	5	0,60
Zaporna kazen	241	31,20	114	14,80	<b>765</b>	<b>99,10</b>
Skupaj	772	100,00	772	100,00	772	100,00

Tabela 15

V tem delu sem še vedno vključil obe sporni kategoriji (posilstvo in prodaja pornografije po kioskih), v kasnejši obdelavi pa sem ju izključil.

Iz frekvenc vidimo, da je anketirana populacija dokaj permisivna. Ekstremno izstopa posilstvo, ki bi ga skoraj vsi kaznovali z zaporno kaznijo, in uporaba heroina, ki bi ga kaznovala z zaporno kaznijo dobra polovica anketirancev. Z denarno kaznijo bi anketiranci večinoma kaznovali manjše tatvine, utajo davkov, onesnaževanje in točenje alkoholnih pijač mladoletnikom. Ostalih šestih obnašanj večina ne obsoja.



## 16.0 Preverjanje hipotez

### 16.1 Skupina splošnih hipotez o uporabi Medmrežja

#### 16.1.2 H1: Sociodemografske značilnosti uporabnikov so povezane s splošnimi značilnostmi njihove uporabe Medmrežja.

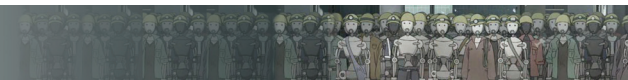
		Starost	Spol	Stan	Izobrazba
<b>Pogostost</b>	Pearson (r)	-,104(**)	-,104(**)	-0,016	-,073(*)
	Pomem (2-r)	0,004	0,004	0,648	0,043
<b>Koliko časa redna upor.</b>	Pearson (r)	,088(*)	0,031	,097(**)	,189(**)
	Pomem (2-r)	0,014	0,393	0,007	0,000
<b>ur/dan</b>	Pearson (r)	-,123(**)	0,017	-0,063	-0,060
	Pomem (2-r)	0,001	0,641	0,08	0,093
<b>Email</b>	Pearson (r)	-,088(*)	-,071(*)	-,096(**)	-,121(**)
	Pomem (2-r)	0,014	0,047	0,007	0,001
<b>Mailingliste</b>	Pearson (r)	-0,070	-0,016	-0,044	-,155(**)
	Pomem (2-r)	0,053	0,667	0,226	0,000
<b>Usenet</b>	Pearson (r)	-0,023	0,045	0,032	-0,017
	Pomem (2-r)	0,515	0,209	0,371	0,634
<b>IRC</b>	Pearson (r)	,156(**)	0,037	,099(**)	,102(**)
	Pomem (2-r)	0,000	0,301	0,006	0,004
<b>Messenger</b>	Pearson (r)	,375(**)	0,053	,191(**)	,220(**)
	Pomem (2-r)	0,000	0,142	0,000	0,000
<b>HTTP</b>	Pearson (r)	-0,002	-0,031	-0,061	-,081(*)
	Pomem (2-r)	0,952	0,395	0,089	0,024
<b>Forumi</b>	Pearson (r)	0,034	0,068	0,034	0,048
	Pomem (2-r)	0,345	0,060	0,347	0,183
<b>Skype</b>	Pearson (r)	-0,004	-0,027	-,074(*)	-0,040
	Pomem (2-r)	0,923	0,450	0,039	0,270
<b>Blogi</b>	Pearson (r)	0,018	-,129(**)	,110(**)	0,016
	Pomem (2-r)	0,608	0,000	0,002	0,653
<b>P2P</b>	Pearson (r)	,333(**)	,159(**)	,146(**)	,177(**)
	Pomem (2-r)	0,000	0,000	0,000	0,000
<b>Druge storitve</b>	Pearson (r)	,140(**)	,092(*)	0,039	,079(*)
	Pomem (2-r)	0,000	0,011	0,275	0,028

\*\* Korelacija je pomembna na nivoju 0,01 (2-repna)

\* Korelacija je pomembna na nivoju 0,05 (2-repna).

Tabela 16

Vidimo veliko statistično pomembnih korelacij (s 5-odstotnim ali manjšim tveganjem), kljub temu, da so večinoma nizke. Negativni korelaciji med starostjo in pogostostjo obiskovanja forumov ter med starostjo in številom ur uporabe Medmrežja na dan pomenita, **da mlajši posamezniki večkrat obiskujejo forume in Medmrežje več ur na dan**. Staž pa po drugi strani raste s starostjo, kar je samoumevno. Negativna korelacija med spolom in pogostostjo obiskovanja forumov nam pove, da **moški bolj pogosto obiskujejo forume kot ženske**. Pozitivna korelacija med izobrazbo in frekventnostjo uporabe nam pove, da **bolj izobraženi posamezniki več uporabljajo Medmrežje**, po drugi strani pa kaže tudi na splošno prevalentnost Medmrežja med poklici, ki zahtevajo višjo stopnjo izobrazbe. Še enkrat poudarjam, da so korelacije izjemno nizke, dejstvo pa je, da gre za očitno medsebojno vplivanje posameznih spremenljivk. Uporaba storitev je



bila kodirana: **1 – uporablja, 2 – ne uporablja**, kar pomeni, da pozitivna korelacija kaže na neuporabo storitev. Tako vidimo, **da mlajši uporabniki večkrat uporabljajo komunikacijsko storitev Messenger (0.375)**. Šibke, a statistično pomembne pozitivne korelacije (s 5% ali manjšim tveganjem) najdemo med anketiranci, ki so v trdnem razmerju, in uporabo storitev, pri katerih gre za neko izmenjavo – IRC, Messenger, Skype, elektronska pošta. To pomeni, **da tisti, ki niso samski, takih storitev ne uporabljajo**. Uporaba P2P programske opreme pozitivno korelira s starostjo, spolom, stanom in izobrazbo. Najvišja korelacija (**0.333**) povezuje starost in uporabo P2P programske opreme – **mlajši uporabniki več uporabljajo P2P storitve**. Poleg tega **manj izobraženi, samski moški več uporabljajo P2P programe**. Anketiranci z višjo stopnjo izobrazbe več uporabljajo elektronsko pošto in poštno sezname, zato pa manjkrat uporabljajo storitve, ki omogočajo interaktivno komunikacijo (IRC, Messenger). Pri ostalih storitvah ne opazimo statistično pomembnih korelacij z demografskimi faktorji.

**S tem, da je opaznih več korelacij med socidemografskimi značilnostmi posameznikov in uporabo Medmrežja, je hipoteza 1 potrjena.**

## 16.2 Skupina hipotez, ki se nanaša na virtualni svet

### 16.2.1 H2: Sociodemografske značilnosti uporabnikov so povezane s pogostostjo njihove viktimiziranosti.

SOCDEM-VIKTIMIZACIJA		Starost	Spol	Stan	Izo.
VikSpam	Pearson (r)	,097(**)	-0,069	,082(*)	,176(**)
	Pom. (2-r)	0,007	0,056	0,022	0,000
VikCest	Pearson (r)	,138(**)	,093(**)	0,067	,197(**)
	Pom. (2-r)	0,000	0,01	0,063	0,000
VikWarez	Pearson (r)	-,241(**)	-,077(*)	-0,049	-,099(**)
	Pom. (2-r)	0,000	0,032	0,173	0,006
VikNavezovanje	Pearson (r)	0,018	,096(**)	-0,041	0,004
	Pom. (2-r)	0,627	0,008	0,259	0,915
VikZanimOseba	Pearson (r)	-,107(**)	,107(**)	-,093(**)	-0,054
	Pom. (2-r)	0,003	0,003	0,010	0,134
VikNap Podatki	Pearson (r)	-,124(**)	,083(*)	-0,036	-0,050
	Pom. (2-r)	0,001	0,021	0,322	0,166
VikZloraba Kartice	Pearson (r)	0,012	0,000	0,032	0,011
	Pom. (2-r)	0,734	0,998	0,372	0,760
VikFraud	Pearson (r)	-0,023	-0,037	-0,017	-0,024
	Pom. (2-r)	0,527	0,309	0,642	0,498
VikPorn	Pearson (r)	-,095(**)	-,071(*)	-0,047	-0,068
	Pom. (2-r)	0,009	0,047	0,190	0,058
VikZlo Zasebnosti	Pearson (r)	-,109(**)	,109(**)	-0,056	-0,064
	Pom. (2-r)	0,002	0,002	0,120	0,077
VikObjava Slik	Pearson (r)	-,079(*)	,107(**)	-0,059	-0,040
	Pom. (2-r)	0,028	0,003	0,102	0,264
VikKraja Ident	Pearson (r)	-,088(*)	-0,010	-0,050	-0,068
	Pom. (2-r)	0,014	0,788	0,167	0,059
VikHack	Pearson (r)	-0,038	-0,061	-0,069	0,017
	Pom. (2-r)	0,295	0,09	0,055	0,64
VikCit	Pearson (r)	0,000	0,014	0,017	0,065
	Pom. (2-r)	0,998	0,696	0,629	0,069
VikNagovarjanje	Pearson (r)	-0,067	,228(**)	-0,017	-0,036
	Pom. (2-r)	0,061	0,000	0,631	0,323
VikKiberSeks	Pearson (r)	-,089(*)	0,049	-0,045	0,008
	Pom. (2-r)	0,013	0,176	0,211	0,829

\*\* Korelacija je pomembna na nivoju 0,01 (2-repna)

\* Korelacija je pomembna na nivoju 0,05 (2-repna).

Tabela 17

Starost statistično pomembno vpliva na deset izmed šestnajstih kategorij, ki označujejo viktimizacijo (spam, čestitke, piratska programska oprema, spoznavanje zanimivih oseb, napačni podatki o osebi, pridobivanje ekstremne pornografije, zloraba zasebnosti, objava slik, kraja identitete in kiberseks).

V večini statistično pomembnih primerov gre za negativno korelacijo, kar nakazuje na to, da so mlajši posamezniki večkrat viktimizirani. Starejši posamezniki dobivajo več neželene pošte oziroma čestitk, kar je povezano z daljšim stažem. Spol statistično pomembno vpliva na dobivanje čestitk (ženske jih dobijo več) in navezovanje prijetnih



stikov (ženske jih navežejo večkrat, kar nakazuje tudi na to, da ženske manjkrat prevzamejo aktivno vlogo pri sklepanju stikov). S tem je povezano tudi spoznavanje zanimivih in prijetnih oseb, ki jih ženske spoznajo večkrat kot moški. Ker so bolj izpostavljene novim stikom, imajo tudi večkrat občutek, da je njihova zasebnost zlorabljen in da so njihove zasebne slike ali filmi večkrat objavljeni na Medmrežju brez njihove privolitve. Ob pregledu useneta ugotovimo, da je v skupinah s predpono *alt.binaries.erotica* prva skupina s slečenimi moškimi na 53. mestu (po količini objav) s **33.872** slikami v zadnjih 45 dneh (*alt.binaries.pictures.erotica.gaymen*), na prvem mestu pa je *alt.binaries.pictures.erotica* s **500.575** binarnimi datotekami (slikami ali filmi) v zadnjih 45 dneh. Na vsako sliko golega moškega na usenetu pride vsaj 100.000 slik golih žensk.<sup>186</sup> Pri takem razmerju ni nič čudnega, da večji delež žensk kot moških verjame, da so njihove zasebne slike in filmi na Medmrežju večkrat objavljeni brez njihove privolitve.

Stan statistično pomembno ne vpliva na raven viktimizacije. Izobrazba šibko pozitivno korelira z dobivanjem neželene elektronske pošte in čestitk, kar v praksi pomeni, da tisti bolj izobraženi večkrat uporabljajo elektronsko pošto. Izobrazba in pridobivanje ukradene programske opreme sta statistično pomembno nizko korelirani, kar pomeni, da tisti z nižjo izobrazbo večkrat dobivajo ukradeno programsko opremo z Medmrežja. Praktično gledano je to povezano z dejstvom, da je tudi starost šibko negativno korelirana z isto kategorijo, kar preprosto pomeni, da mlajši uporabniki večkrat pridobivajo ukradeno programsko opremo, negativna korelacija na področju izobrazbe pa se pojavi zato, ker mladi še niso na višji stopnji izobrazbe.

	Frekvenca statistično pomembnih korelacij (s pet ali manj procentnim tveganjem)
Starost	10
Spol	9
Stan	2
Izobrazba	3

Tabela 18

Samo 25 od 64-ih korelacij med sociodemografskimi značilnostmi in viktimizacijo posameznikov je statistično pomembnih. Če to povežemo še z dokaj nizkimi vrednostmi korelacij lahko rečemo, da je hipoteza 2 le delno potrjena saj starost in spol statistično pomembno korelirata z viktimizacijo, stan in izobrazba pa ne.

<sup>186</sup> Neobdelani podatki se nahajajo na [www.easynews.com](http://www.easynews.com) (april 2006).

### 16.2.2 H3: Sociodemografske značilnosti uporabnikov so povezane s pogostostjo njihovega izvajanja odklonskih ravnanj.

SODEM-SAMOPRIJAVA		Starost	Spol	Stan	Izo.
SamoSpam	Pearson (r)	-0,054	-0,021	-0,063	0,032
	Sig. (2-t)	0,131	0,557	0,083	0,380
SamoCest	Pearson (r)	,143(**)	,195(**)	,081(*)	,148(**)
	Sig. (2-t)	0,000	0,000	0,025	0,000
SamoWarez	Pearson (r)	-,346(**)	-,181(**)	-,105(**)	-,212(**)
	Sig. (2-t)	0,000	0,000	0,003	0,000
SamoNavez	Pearson (r)	-,150(**)	-0,054	-,117(**)	-0,067
	Sig. (2-t)	0,000	0,135	0,001	0,062
SamoZanimOseba	Pearson (r)	-,133(**)	,100(**)	-,103(**)	-,083(*)
	Sig. (2-t)	0,000	0,005	0,004	0,021
SamoNapPodatki	Pearson (r)	-,180(**)	-0,009	-,094(**)	-0,054
	Sig. (2-t)	0,000	0,807	0,009	0,131
SamoZlorabaKartice	Pearson (r)	-0,052	-0,037	-0,035	-0,021
	Sig. (2-t)	0,147	0,302	0,326	0,569
SamoFraud	Pearson (r)	-0,057	-0,019	-0,024	-0,036
	Sig. (2-t)	0,113	0,591	0,499	0,323
SamoPorn	Pearson (r)	-,084(*)	-,091(*)	-0,031	-0,048
	Sig. (2-t)	0,020	0,011	0,396	0,186
SamoZloZasebnosti	Pearson (r)	-,126(**)	0,023	-,103(**)	-,120(**)
	Sig. (2-t)	0,000	0,525	0,004	0,001
SamoObjavaSlik	Pearson (r)	-,114(**)	-0,052	-0,021	-,098(**)
	Sig. (2-t)	0,002	0,150	0,569	0,007
SamoKrajaIdent	Pearson (r)	-,137(**)	-0,064	-,071(*)	-,134(**)
	Sig. (2-t)	0,000	0,076	0,049	0,000
SamoHack	Pearson (r)	-,153(**)	-,108(**)	-0,053	-,105(**)
	Sig. (2-t)	0,000	0,003	0,145	0,004
SamoCit	Pearson (r)	-,083(*)	0,058	-0,036	0,001
	Sig. (2-t)	0,021	0,11	0,314	0,983
SamoNagovarjanje	Pearson (r)	-,105(**)	-0,022	-0,024	-0,044
	Sig. (2-t)	0,004	0,542	0,498	0,224
SamoKiberSeks	Pearson (r)	-,081(*)	0,034	-0,027	0,001
	Sig. (2-t)	0,024	0,344	0,459	0,983

\*\* Korelacija je pomembna na nivoju 0,01 (2-repna)

\* Korelacija je pomembna na nivoju 0,05 (2-repna).

Tabela 19

Starost je **statistično pomembno korelirana s trinajstimi od šestnajstih postavk samoprijave (pri 5% ali manjšem tveganju)**. Dokaj visoko negativno korelacijo (-0.346) opazimo predvsem pri razpečevanju ukradene programske opreme preko Medmrežja, kar je v skladu z opažanji iz drugih delov te raziskave. Preprosto povedano – mlajši posamezniki večkrat nekomu omogočijo dostop do ukradene programske opreme, ker si jo tudi sami večkrat priskrbijo (glej naslednje poglavje – korelacija med pridobivanjem in nudenjem ukradene programske opreme je **0.693**). Vse postavke s starostjo, ki statistično pomembno korelirajo, razen pošiljanja čestitk, korelirajo negativno, kar pomeni, da se **mlajši anketiranci večkrat obnašajo odklonsko**. Nobena izmed teh korelacij ni visoka, več pa jih je statistično pomembnih.

Spol statistično pomembno korelira s **pošiljanjem čestitk**, ki jih večkrat **pošiljajo in prejemajo ženske**. Moški večkrat nudijo ukradeno programsko opremo preko Medmrežja in večkrat navezujejo prijetne stike, ženske pa večkrat pustijo, da jih nekdo naveže z njimi (glej viktimizacijo). Korelacija med spolom in spoznavanjem zanimive osebe se za tisočinko odstotka razlikuje pri viktimizaciji in samoprijavi, kar je v skladu z drugimi pokazatelji te raziskave. Stan statistično pomembno negativno korelira s sedmimi od šestnajstih kategorij. Samski posamezniki večkrat navezujejo prijetne stike in spoznavajo zanimive osebe, kot tisti v daljših vezah ali poročeni. Zelo verjetno je, da **samski posamezniki tudi bolj intenzivno iščejo prijetne stike in poskušajo spoznavati zanimive ljudi**, kar se ujema s tema dvema izredno šibkima korelacijama.

Izobrazba še najmočnejše (negativno) korelira s ponujanjem ukradene programske opreme, kar je v veliki meri povezano tudi s starostjo – če že vemo, da obstaja šibka negativna korelacija med starostjo in nudenjem nelegalne programske opreme, lahko vidimo korelacijo izobrazbe in nudenja ukradene programske opreme v tej luči.

Vse statistično pomembne korelacije med izobrazbo in samoprijavo so negativne, kar pomeni, da **bolj izobraženi posamezniki statistično gledano manjkrat počnejo odklonska dejanja**.

	Frekvenca statistično pomembnih korelacij (s 5-odstotnim ali manjšim tveganjem)
Starost	13
Spol	5
Stan	7
Izobrazba	7

Tabela 20

Točno polovica korelacij (32 od 64-ih) je statistično pomembnih, kar pomeni, da **sociodemografske značilnosti v resnici vplivajo na nivo samoprijave, četudi dokaj šibko**. S tem je hipoteza 3 le delno potrjena. Starost statistično pomembno korelira z nivojem samoprijave, spol, starost in izobrazba pa večinoma ne.

### 16.2.3 H4: Sociodemografske značilnosti uporabnikov so povezane z jakostjo njihovega obsojanja specifičnih dejanj.

SODEM – MORALA		Starost	Spol	Stan	Izo.
MorSpam	Pearson (r)	0,067	-,081(*)	0,068	-0,014
	Sig. (2-tailed)	0,063	0,024	0,059	0,704
MorCest	Pearson (r)	0,011	-,075(*)	-0,024	-0,041
	Sig. (2-tailed)	0,764	0,037	0,507	0,251
MorWarez	Pearson (r)	,251(**)	0,047	,101(**)	,100(**)
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,19	0,005	0,005
MorNavez	Pearson (r)	,170(**)	0,031	,132(**)	0,024
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,387	0,000	0,502
MorZanimOseba	Pearson (r)	0,067	0,032	0,052	0,056
	Sig. (2-tailed)	0,062	0,381	0,146	0,12
MorNapPodatki	Pearson (r)	0,058	-0,002	0,037	-0,029
	Sig. (2-tailed)	0,106	0,958	0,299	0,414
MorZlo-rabaKartice	Pearson (r)	0,067	0,021	,086(*)	0,026
	Sig. (2-tailed)	0,065	0,557	0,017	0,474
MorFraud	Pearson (r)	,098(**)	,139(**)	0,054	0,057
	Sig. (2-tailed)	0,007	0,000	0,135	0,114
MorPorn	Pearson (r)	,096(**)	,221(**)	,074(*)	,098(**)
	Sig. (2-tailed)	0,008	0,000	0,039	0,006
MorZloZasebnosti	Pearson (r)	,110(**)	,071(*)	,091(*)	0,043
	Sig. (2-tailed)	0,002	0,048	0,011	0,228
MorObjavaSlik	Pearson (r)	,171(**)	,118(**)	,089(*)	,137(**)
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,001	0,014	0,000
MorKrajaIdent	Pearson (r)	,090(*)	-0,026	0,043	0,034
	Sig. (2-tailed)	0,013	0,467	0,238	0,351
MorHack	Pearson (r)	,143(**)	,084(*)	,081(*)	,116(**)
	Sig. (2-tailed)	0,000	0,019	0,025	0,001
MorCit	Pearson (r)	,119(**)	,109(**)	,089(*)	,075(*)
	Sig. (2-tailed)	0,001	0,002	0,013	0,036
MorNagovarjanje	Pearson (r)	,098(**)	,133(**)	,080(*)	-0,025
	Sig. (2-tailed)	0,006	0,000	0,025	0,487
MorKiberSeks	Pearson (r)	0,057	,087(*)	0,061	-,131(**)
	Sig. (2-tailed)	0,113	0,016	0,088	0,000

\*\* Korelacija je pomembna na nivoju 0,01 (2-repna)

\* Korelacija je pomembna na nivoju 0,05 (2-repna).

Tabela 21

Starost statistično pomembno pozitivno korelira z desetimi od šestnajstih postavk (s 5 odstotnim ali manjšim tveganjem). Vse statistično pomembne korelacije so pozitivne, kar pomeni, da starejši posamezniki bolj obsojajo specifična dejanja.

Nizka, vendar statistično pomembna korelacija pri razpečevanju ukradene programske opreme preko Medmrežja kaže na to, da mlajši posamezniki bolj razpečujejo **ukradeno programsko opremo** (glej prejšnji hipotezi), **starejši pa to bolj obsojajo**. Nobena od drugih korelacij s starostjo ni dovolj visoka, da bi lahko sklepali več o njej.

Spol statistično pomembno vpliva na deset izmed šestnajstih postavk. Razen pošiljanja neželene elektronske pošte in pošiljanja čestitk preko Medmrežja so vse korelacije pozitivne, kar pomeni, da moški bolj obsojajo dobivanje neželene elektronske pošte in čestitk, ženske pa vsa ostala dejanja, ki so statistično pomembna. Šibko pozitivno statistično korelacijo (**0.221**) vidimo pri dostopnosti ekstremne pornografije preko Medmrežja, kar pomeni, da to dejanje ženske bolj obsojajo. Ostale korelacije niso dovolj visoke, da bi jih lahko interpretirali, služijo pa lahko kot smernice – ženske bolj obsojajo nagovarjanje k spolnim uslugam, krajo citatov, vdiranje v računalnike, objavo zasebnih slik, zlorabljanje zasebnosti in prevare. **Če vemo, da imajo ženske večkrat občutek, da jih nagovarjajo k spolnim uslugam, potem ni nič čudnega, če vdiranje v zasebnost bolj obsojajo (0.228).**

Stan statistično pomembno vpliva na devet od šestnajstih postavk. Vse korelacije so pozitivne, kar pomeni, da tisti v trdnejših vezah bolj obsojajo specifična dejanja. Vse korelacije so zelo nizke, večina dejanj, ki jih anketiranci obsojajo, pa je povezana z vdorom v osebnost ali spolnostjo (navsezovanje prijetnih stikov, spoznavanje zanimivih oseb, dostopnost pornografije, zloraba zasebnosti, neavtorizirana objava tujih slik ali filmov, nagovarjanje k spolnim uslugam in kiberseks). Iz tega sklepam, da posamezniki, ki že imajo nek vložek v intimno življenje, sebe ali partnerja vidijo kot žrtev takega dejanja, medtem ko verjetno tisti, ki so samski ali v priložnostni vezi, vidijo sebe kot okoriščanca takih dejanj, zato tega ne obsojajo ali pa o tem nimajo močnega mnenja.

Izobrazba statistično pomembno korelira s šestimi od šestnajstih postavk. Vse korelacije, razen ene (kiberseks), so pozitivne, kar pomeni, da nasplošno gledano bolj izobraženi posamezniki bolj obsojajo posamezna dejanja, razen kiberseksa, ki ga manj izobraženi posamezniki obsojajo bolj. Vse korelacije so zelo nizke.

	Frekvenca statistično pomembnih korelacij (s 5-odstotnim ali manjšim tveganjem)
Starost	9
Spol	10
Stan	9
Izobrazba	6

Tabela 22

**Sociodemografske značilnosti v malo več kot polovici primerov (34 od 64-ih) statistično pomembno korelirajo z moralnim obsojanjem. Predvsem starost spol in stan večkrat korelirajo s posameznimi dejanji. S tem je hipoteza 4 potrjena.**

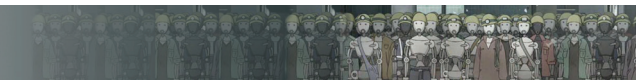
### 16.2.4 H5: Pogostost viktimiziranosti je povezana s pogostostjo odklonskih ravnanj.

viktimizacija / samoprijava	S. Spam	S. Cest	S. Warez	S. Navez	S. Z.O.s.	S. NapPod.	S. ZloKar.	S. Fraud	S. Pom	S. ZloZas.	S. Obj.SI.	S. Kr.Id.	S. Hack	S. Cik.	S. Nag.	S. Kib. S.
VikSpam	0,016	,149(**)	,095(**)	-0,023	0,054	,079(*)	-0,027	-0,054	0,067	-0,019	0,004	-0,009	0,07	,111(**)	,082(*)	,117(**)
VikCest	0,012	,616(**)	,098(**)	0,007	,213(**)	,073(*)	-0,04	0,003	0,006	0,039	0,022	0,02	,104(**)	,116(**)	0,061	0,057
VikWarez	0,001	,105(**)	,693(**)	,135(**)	,157(**)	,191(**)	,104(**)	0,047	,171(**)	,099(**)	,151(**)	,128(**)	,281(**)	,182(**)	,196(**)	,081(*)
VikNavezovanje	0,006	,171(**)	,093(**)	,190(**)	,171(**)	0,019	0,017	0,054	0,004	,146(**)	,091(*)	,090(*)	,128(**)	,103(**)	,099(**)	,155(**)
VikZanimOseba	0,035	,244(**)	,128(**)	,097(**)	,893(**)	,088(*)	0,04	-0,008	0,052	0,059	0,063	,072(*)	0,055	,152(**)	,216(**)	,146(**)
VikNapPodatki	0,018	,080(*)	,145(**)	,185(**)	,170(**)	,168(**)	0,01	-0,035	0,07	0,051	,172(**)	,080(*)	,106(**)	,169(**)	,210(**)	,246(**)
VikZlorabaKartice	-0,021	-0,005	0,010	,206(**)	-0,003	-0,019	-0,012	0,062	-0,031	0,049	,106(**)	,107(**)	,081(*)	0,029	0,062	,173(**)
VikFraud	,105(**)	-0,007	0,014	,152(**)	-0,036	0,041	,146(**)	0,06	0,018	,123(**)	0,039	,071(*)	0,067	,085(*)	0,027	0,058
VikPom	,079(*)	0,055	,176(**)	,140(**)	,109(**)	,119(**)	,097(**)	0,037	,248(**)	,131(**)	,091(*)	,090(*)	,183(**)	,187(**)	,133(**)	,102(**)
VikZloZasebnosti	0,016	0,033	,113(**)	,172(**)	,143(**)	,097(**)	,113(**)	0,045	,073(*)	,227(**)	,157(**)	,155(**)	,183(**)	,161(**)	,127(**)	0,061
VikObjavaSlik	0,056	,071(*)	,083(*)	,148(**)	,102(**)	0,066	0,05	0,026	0,051	,179(**)	,184(**)	,087(*)	,107(**)	,160(**)	,166(**)	,114(**)
VikKrajIdent	0,026	0,002	,108(**)	,137(**)	0,026	,139(**)	0,067	0,02	-0,009	,144(**)	,125(**)	,130(**)	,138(**)	,127(**)	,077(*)	,083(*)
VikHack	0,03	0,041	0,028	,116(**)	,103(**)	,096(**)	0,057	0,058	0,035	,137(**)	,102(**)	,099(**)	,175(**)	,138(**)	0,039	0,063
VikCit	,073(*)	0,053	0,036	,110(**)	,115(**)	,089(*)	,163(**)	0,002	0,023	0,068	0,045	0,052	,091(*)	,149(**)	0,041	-0,005
VikNagovarjanje	-0,008	,179(**)	,095(**)	,161(**)	,226(**)	,087(*)	,094(**)	0,004	,154(**)	,128(**)	,137(**)	,134(**)	,139(**)	,161(**)	,406(**)	,172(**)
VikKiberSeks	-0,027	,088(*)	,152(**)	,152(**)	,187(**)	,157(**)	-0,017	0,005	0,048	0,016	,074(*)	,081(*)	,075(*)	,082(*)	,279(**)	,781(**)

\*\* Korelacija je pomembna na nivoju 0,01 (2-repna)

\* Korelacija je pomembna na nivoju 0,05 (2-repna).

Tabela 23



### 16.2.4.1 Relevantne korelacije:

viktimizacija / samoprijava korelacije	Korelacija
Spam	0,016
Čestitke	,616(**)
Programska oprema	,693(**)
Vsiljivost	,190(**)
Zanimiva oseba	,893(**)
Navajanje neresničnih pod.	,168(**)
Zloraba Kartice	-0,012
Prevare	0,060
Ekstremna pornografija	,248(**)
Zloraba zasebnosti	,227(**)
Objava slik ali filmov	,184(**)
Kraja Identitete	,130(**)
Hackanje	,175(**)
Kraja citata	,149(**)
Nagovarjanje k sp. Uslugam	,406(**)
KiberSeks	,781(**)

\*\* Korelacija je pomembna na nivoju 0,01 (2-repna)

Tabela 24

V resničnem svetu drži, da posamezniki, ki so viktimizirani, tudi sami viktimizirajo. Ta trditev je v skladu z literaturo (npr. Peelo et al., 1992) in rezultati tujih raziskav (npr. Smith, D., 2005).

Rezultati tega vprašalnika v trinajstih od šestnajstih primerov potrjujejo statistično pomembno korelacijo med žrtvami in storilci posameznih dejanj. V vseh primerih gre za pozitivno korelacijo, ki je v primeru kraje programske opreme (**0.693**) v primeru nagovarjanja k spolnim uslugam (**0.406**) in v primeru kiberseksa (**0.781**) tudi dovolj visoka, da lahko trdimo, da gre za korelacijo, ne pa samo za statistično pomembnost.

Primer kiberseksa moramo jemati z rezervo, ker ne gre nujno ali pa sploh ne za viktimizacijo – ni vsak kiberseks posilstvo (mogoče sploh nobeden ni). Da anketiranci kiberseksa ne večinoma ne dojemajo kot posilstvo, nam pove tudi moralno vrednotenje v tej raziskavi, kjer **41,70%** anketirancev ne obsoja kiberseksa, samo **17%** pa ga zelo obsoja. Če bi enačili kiberseks in posilstvo, bi bil ta delež občutno drugačen (**99%** anketirancev bi za posilstvo namenilo zaporno kazen, kar pomeni, da ga obsojajo).

Ob tej tabeli naletimo na visoke, statistično pomembne korelacije tudi pri čestitkah (**0.616**) in spoznavanju zanimivih oseb (**0.893**), vendar v prvem primeru ne gre za viktimiziranje, v drugem pa gre za isto vprašanje v obeh vprašalnikih, kar pomeni, da je korelacija pričakovana. **Ker gre povsod za pozitivno korelacijo, lahko sklepamo, da je nivo viktimizacije v resnici linearno povezan z nivojem samoprijave.**

**Glede na to, da gre za statistično pomembno korelacijo kar v trinajstih od šestnajstih primerov, je hipoteza 5 potrjena.**

### 16.2.5 H6: Pogostost viktimiziranosti je obratno sorazmerna z jakostjo obsojanja specifičnih dejanj.

T - test (viktimizacija in mor. vrednotenje)	N	Korelacija	Pomemb.
VikSpam & MorSpam	772	0,166	<b>0,000</b>
VikCest & MorCest	772	-0,111	<b>0,002</b>
VikWarez & MorWarez	772	-0,317	<b>0,000</b>
VikNavezovanje & MorNavez	772	-0,089	<b>0,013</b>
VikZanimOseba & MorZanimOseba	772	-0,096	<b>0,008</b>
VikNapPodatki & MorNapPodatki	772	0,024	<b>0,501</b>
VikZlorabaKartice & MorZlorabaKartice	772	-0,088	<b>0,014</b>
VikFraud & MorFraud	772	0,005	<b>0,892</b>
VikPorn & MorPorn	772	-0,136	<b>0,000</b>
VikZloZasebnosti & MorZloZasebnosti	772	-0,061	<b>0,088</b>
VikObjavaSlik & MorObjavaSlik	772	-0,068	<b>0,059</b>
VikKrajaIdent & MorKrajaIdent	772	-0,003	<b>0,927</b>
VikHack & MorHack	772	-0,097	<b>0,007</b>
VikCit & MorCit	772	0,005	<b>0,884</b>
VikNagovarjanje & MorNagovarjanje	772	-0,189	<b>0,000</b>
VikKiberSeks & MorKiberSeks	772	-0,233	<b>0,000</b>

Korelacija je pomembna na nivoju 0,05 ali manjšem (2-repna).

Tabela 25

Deset od šestnajstih korelacij je statistično pomembnih in štirinajst od šestnajstih je obratno sorazmernih. Samo izmenjava ukradene programske opreme je v korelaciji, ki je dovolj visoka, da lahko trdimo, da gre za šibko korelacijo (**0,317**). To, da je večina korelacij negativnih, pomeni, da posamezniki v resnici tem manj obsojajo dejanja, bolj ko se jim ta dogajajo. Pri dejanjih, ki ne vzbujajo močnega moralnega odziva, je tudi korelacija večja. **S tem je hipoteza 6 potrjena.**

### 16.2.6 H7: Pogostost izvajanja odklonskih ravnanj je obratno sorazmerna z jakostjo obsojanja specifičnih dejanj.

T - test (samoprijava in mor. vrednotenje)	N	Korelacija	Pomemb.
SamoSpam & MorSpam	772	-0,126	<b>0,000</b>
SamoCest & MorCest	772	<b>-0,277</b>	<b>0,000</b>
SamoWarez & MorWarez	772	<b>-0,304</b>	<b>0,000</b>
SamoNavez & MorNavez	772	<b>-0,220</b>	<b>0,000</b>
SamoZanimOseba & MorZanimOseba	772	-0,121	<b>0,001</b>
SamoNapPodatki & MorNapPodatki	772	<b>-0,242</b>	<b>0,000</b>
SamoZlorabaKartice & MorZlorabaKartice	772	-0,148	<b>0,000</b>
SamoFraud & MorFraud	772	-0,025	<b>0,486</b>
SamoPorn & MorPorn	772	-0,161	<b>0,000</b>
SamoZloZasebnosti & MorZloZasebnosti	772	-0,171	<b>0,000</b>
SamoObjavaSlik & MorObjavaSlik	772	<b>-0,236</b>	<b>0,000</b>
SamoKrajaIdent & MorKrajaIdent	772	-0,069	<b>0,056</b>
SamoHack & MorHack	772	<b>-0,399</b>	<b>0,000</b>
SamoCit & MorCit	772	-0,115	<b>0,001</b>
SamoNagovarjanje & MorNagovarjanje	772	<b>-0,327</b>	<b>0,000</b>
SamoKiberSeks & MorKiberSeks	772	-0,188	<b>0,000</b>

Korelacija je pomembna na nivoju 0,05 ali manjšem (2-repna).

Tabela 26



Splošno gledano drži, da bolj, ko posamezniki počnejo določeno dejanje, manj ga obsojajo. Praktično vse povezave so statistično pomembne. Statistično nepomembni sta samo: prevare preko Medmrežja in kraja identitete. Najvišjo statistično pomembno (negativno) korelacijo opazimo med obsojanjem vdiranja v računalnike in izvajanjem tega dejanja (-0.399). Podobno visoko korelacijo vidimo med nudenjem ukradene programske opreme in obsojanjem piratstva (-0.304) ter med nagovarjanjem k spolnim uslugam in obsojanjem tega dejanja (-0.327). Na splošno gledano ljudje racionaliziramo neko dejanje kot sprejemljivo, če ga večkrat naredimo, ne glede na to, v kaki meri ga obsojamo prej. Od tod tudi izhaja fraza: Človek se vsega hudega navadi ☺.

Ob izvedenem T-testu vidimo, da je gre v vseh primerih za negativne korelacije, kar dejansko pomeni, da je pogostost izvajanja v obratnem sorazmerju z obsojanjem dejanj. S tem je hipoteza 7 potrjena.

### 16.3 Skupina hipotez, ki se nanašajo na odnos med virtualnim in resničnim svetom

Podatke o stopnji obsojanja različnih dejanj v resničnem svetu sem dobil iz študije Dekleve in Razpotnikove (2005), ki sta anketirala 549 oseb po Sloveniji s kvotnim vzorčenjem. To je zahtevalo, da so bili respondenti razporejeni po spolu, starosti in izobrazbi po vnaprej določenih razmerjih, ki jih kaže tabela. Anketo so izvajale študentke socialne pedagogike in sicer v svojih socialnih mrežah po vsej Sloveniji.

STAROST – resnični svet		
	F	%
10–19 let	0	0,00
19–27 let	188	34,20
28–55 let	196	35,70
Nad 55 let	165	30,10
Skupaj	549	100,00

SPOL – resnični svet		
	F	%
Moški	273	49,80
Ženske	275	50,20
Skupaj	548	100,00

Izobrazba – resnični svet		
	F	%
Osnovna šola	170	31,00
Srednja šola	196	35,70
Višja/visoka	183	33,30
Podipl. študij	N/A	0,00
Skupaj	549	100,00

STAROST – virtualni svet		
	F	%
10–19 let	123	15,93
19–27 let	264	34,20
28–55 let	382	49,48
nad 55 let	3	0,39
Skupaj	772	100,00

SPOL – virtualni svet		
	F	%
Moški	695	90,00
Ženske	77	10,00
Skupaj	772	100,00

Izobrazba – virtualni svet		
	F	%
Osnovna ola	123	15,90
Srednja šola	447	57,90
Fakulteta	183	23,70
Podipl. študij	19	2,50
Skupaj	772	100,00

Tabela 27

Ker je šlo pri raziskavi v resničnem svetu za kvotno vzorčenje, vidimo, da je »resnična« populacija lepše razporejena, kot tista virtualna. Največjo diskrepanco vidimo pri spolu, kjer sta razmerji **49,80:50,20** in **90:10**. Ker gre za velike razlike, bom hipotezo, povezano z odnosom med virtualnim in resničnim svetom testiral na dveh nivojih – najprej za **celotno populacijo**, potem pa še **izključno za moško populacijo**.

**16.3.1 H8a: Raven obsojanja dejanj bo nižja, ko bomo podatke o tem zbirali po elektronski poti od ljudi, ki so (predvidoma) na Medmrežju bolj aktivni (aktivni člani Motosveta), kot takrat, ko bomo podatke zbirali po klasični poti (anketa – papir in svinčnik) od ljudi, za katere nimamo podatkov, da bi bili posebno virtualno aktivni (splošna populacija).**

TATVINE		TATvirt				Sk.
		kon. s.	%	vir. sv.	%	
TATodg	Ne kaznovati	38	6,9	26	3,4	64
	Denarna kazen	436	79,7	636	82,4	1072
	Zaporna kazen	73	13,3	110	14,2	183
<b>Skupaj</b>		<b>547</b>	<b>100</b>	<b>772</b>	<b>100</b>	<b>1319</b>

TATVINE	Vrednost	df	Asim. pom. (2-str.)
Pearson $\chi^2$	8,923(a)	2	<b>0,012</b>
Razm. podob.	8,759	2	0,013
lin.-lin. asoc.	3,588	1	0,058
N (veljaven)	1319		

a 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 26,54.

Tabela 28

Povezava je statistično pomembna, vendar v konkretnem primeru tatvin anketiranci, ki so odgovarjali na vprašanja preko spleta, dejansko **bolj obsojajo posameznike, ki kradejo v samopostrežnih trgovinah. Delna hipoteza H8a.1 : Ni potrjena.**

HEROIN		HERvirt				Sk.
		kon. s.	%	vir. sv.	%	
HERodg	Ne kaznovati	110	20,4	228	29,5	338
	Denarna kazen	153	28,4	141	18,3	294
	Zaporna kazen	275	51,1	403	52,2	678
<b>Skupaj</b>		<b>538</b>	<b>100</b>	<b>772</b>	<b>100</b>	<b>1310</b>

HEROIN	Vrednost	df	Asim. pomem. (2-str.)
Pearson $\chi^2$	24,844(a)	2	<b>0,000</b>
Razm. podob.	24,853	2	0,000
lin.-lin. asoc.	2,863	1	0,091
N (veljaven)	1310		

a 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 120,74.

Tabela 29

Korelacija je statistično pomembna. Anketiranci v virtualnem svetu v primerjavi s tistimi iz resničnega sveta **manj obsojajo uporabo heroina. Delna hipoteza H8a.2: Potrjena.**

UMORI / TV		UMOvirt				Sk.
		kon. s.	%	vir. sv.	%	
UMOodg	Ne kaznovati	262	48,1	345	44,7	607
	Denarna kazen	245	45	328	42,5	573
	Zaporna kazen	38	7	99	12,8	137
<b>Skupaj</b>		<b>545</b>	<b>100</b>	<b>772</b>	<b>100</b>	<b>1317</b>

UMORI / TV	Vrednost	df	Asim. Pomem. (2-str.)
Pearson $\chi^2$	11,756(a)	2	<b>0,003</b>
Razm. podob.	12,266	2	0,002
lin.-lin. asoc.	6,223	1	0,013
N (veljaven)	1317		

a 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 56,69.

Tabela 30

Korelacija je statistično pomembna. Anketiranci v virtualnem svetu v primerjavi s tistimi iz resničnega sveta **bolj obsojajo prikazovanje umorov po televiziji. Delna hipoteza H8a.3: Ni potrjena.**

LOČITEV		LOCvirt				Sk.
		kon. s.	%	vir. sv.	%	
LOCodg	Ne kaznovati	473	86,9	690	89,4	1163
	Denarna kazen	66	12,1	73	9,5	139
	Zaporna kazen	5	0,9	9	1,2	14
Skupaj		544	100	772	100	1316

Tabela 31

Korelacija statistično **ni** pomembna. Oboji anketiranci **zelo malo** obsojajo ločitev zakona.  
Delna hipoteza H8a.4: Ni potrjena.

LOČITEV	Vrednost	df	Asim. pom. (2-str.)
Pearson $\chi^2$	2,560(a)	2	<b>0,278</b>
Razm. podob.	2,538	2	0,281
lin.-lin. asoc.	1,151	1	0,283
N (veljaven)	1316		

a 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 5,79.

HOMOSEKSUALNOST		HOMvirt				Sk.
		kon. s.	%	vir. sv.	%	
HOModg	Ne kaznovati	421	77,5	666	86,3	1087
	Denarna kazen	70	12,9	44	5,7	114
	Zaporna kazen	52	9,6	62	8	114
Skupaj		543	100	772	100	1315

Tabela 32

Korelacija **je** statistično pomembna. Anketiranci v virtualnem svetu v primerjavi s tistimi iz resničnega sveta **bolj** obsojajo homoseksualnost med odraslimi partnerji.  
Delna hipoteza H8a.5: Ni potrjena.

HOMOSEKSUALNOST	Vrednost	df	Asim. pom. (2-str.)
Pearson $\chi^2$	22,841(a)	2	<b>0,000</b>
Razm. podob.	22,476	2	0,000
lin.-lin. asoc.	9,206	1	0,002
N (veljaven)	1315		

a 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 47,07.

MARIHUANA		MARvirt				Sk.
		kon. s.	%	vir. sv.	%	
MARodg	Ne kaznovati	206	37,9	499	64,6	705
	Denarna kazen	244	44,9	211	27,3	455
	Zaporna kazen	94	17,3	62	8	156
Skupaj		544	100	772	100	1316

Tabela 33

Korelacija **je** statistično pomembna. Anketiranci v virtualnem svetu v primerjavi s tistimi iz resničnega sveta **veliko manj** obsojajo kajenje marihuane. Zelo verjetno je nivo obsojanja povezan tudi s starostno strukturo – anketiranci iz virtualnega sveta so v povprečju mlajši.  
Delna hipoteza H8a.6: Potrjena.

MARIHUANA	Vrednost	df	Asim. pom. (2-str.)
Pearson $\chi^2$	94,051(a)	2	<b>0,000</b>
Razm. podob.	94,849	2	0,000
lin.-lin. asoc.	86,144	1	0,000
N (veljaven)	1316		

a 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 64,49.

VARANJE		VARvirt				Sk.
		kon. s.	%	vir. sv.	%	
VARodg	Ne kaznovati	447	81,9	688	89,1	1135
	Denarna kazen	61	11,2	58	7,5	119
	Zaporna kazen	38	7	26	3,4	64
Skupaj		546	100	772	100	1318

Tabela 34

Korelacija **je** statistično pomembna, anketiranci v virtualnem svetu v primerjavi s tistimi iz resničnega sveta **manj** obsojajo varanje.  
Delna hipoteza H8a.7: Potrjena.

VARANJE	Vrednost	df	Asim. pom. (2-str.)
Pearson $\chi^2$	15,192(a)	2	<b>0,001</b>
Razm. podob.	14,959	2	0,001
lin.-lin. asoc.	15,064	1	0,000
N (veljaven)	1318		

a 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 26,51.

DAVKI		DAVvirt				Sk.
		kon. s.	%	vir. sv.	%	
DAVodg	Ne kaznovati	44	8,1	86	11,1	130
	Denarna kazen	406	74,4	538	69,7	944
	Zaporna kazen	96	17,6	148	19,2	244
<b>Skupaj</b>		<b>546</b>	<b>100</b>	<b>772</b>	<b>100</b>	<b>1318</b>

DAVKI	Vrednost	df	Asim. pom. (2-str.)
Pearson $\chi^2$	4,488(a)	2	<b>0,106</b>
Razm. podob.	4,557	2	0,102
lin.-lin. asoc.	0,258	1	0,612
N (veljaven)	1318		

a 0 cells (,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 53,85.

Tabela 35

Korelacija **ni statistično pomembna**. Zanimivo je, da sicer anketiranci iz virtualnega sveta **rahlo manj obsojajo utajo davkov**, po drugi strani pa so naravnani bolj ekstremno – tisti, ki bi kaznovali utajo davkov, bi jo kaznovali strožje.

**Delna hipoteza H8a.8: Potrjena.**

ONESNAŽEVANJE		ONEvirt				Sk.
		kon. s.	%	vir. sv.	%	
ONEodg	Ne kaznovati	38	7	29	3,8	67
	Denarna kazen	430	79	502	65	932
	Zaporna kazen	76	14	241	31,2	317
<b>Skupaj</b>		<b>544</b>	<b>100</b>	<b>772</b>	<b>100</b>	<b>1316</b>

ONESNAŽEVANJE	Vrednost	df	Asim. pom. (2-str.)
Pearson $\chi^2$	54,798(a)	2	<b>0,000</b>
Razm. podob.	57,334	2	0,000
lin.-lin. asoc.	52,285	1	0,000
N (veljaven)	1316		

a 0 cells (,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 27,70.

Tabela 36

Korelacija je statistično pomembna, anketiranci v virtualnem svetu v primerjavi s tistimi iz resničnega sveta **bolj obsojajo onesnaževanje**. Poleg tega, da ga bolj obsojajo, pa bi tudi precej strožje kaznovali onesnaževalce. Tudi na splošno bi oboji anketiranci dokaj strogo kaznovali onesnaževanje, kar v povezavi s posilstvom (ki ni vključeno v ta del naloge) kaže na to, da so ljudje bolj kaznovalni v situacijah, kjer ocenjujejo, da je žrtev nemočna in ni utrpela škode po svoji krivdi (zato denimo uživanje heroina dokaj strogo ocenjujejo, ker žrtve ne dojemajo kot nemočne, temveč kot de facto storilko, ki je odvisna po svoji krivdi. Kot žrtev je v tem primeru percipirana družba).

**Delna hipoteza H8a.9: Ni Potrjena.**

ALKOHOL		ALKvirt				Sk.
		kon. s.	%	vir. sv.	%	
ALKodg	Ne kaznovati	96	17,5	110	14,2	206
	Denarna kazen	408	74,5	548	71	956
	Zaporna kazen	44	8	114	14,8	158
<b>Skupaj</b>		<b>548</b>	<b>100</b>	<b>772</b>	<b>100</b>	<b>1320</b>

ALKOHOL	Vrednost	df	Asim. pom. (2-str.)
Pearson $\chi^2$	14,883(a)	2	<b>0,001</b>
Razm. podob.	15,448	2	0,000
lin.-lin. asoc.	11,686	1	0,001
N (veljaven)	1320		

a 0 cells (,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 65,59.

Tabela 37

Korelacija je statistično pomembna, anketiranci v virtualnem svetu v primerjavi s tistimi iz resničnega sveta **bolj obsojajo dajanje alkohola mladoletnikom**, obenem pa bi tako dejanje tudi strožje kaznovali. Zelo verjetno gre v tem pogledu tudi za specifično populacijo, saj so anketiranci v virtualnem svetu v veliki večini člani skupine, ki načeloma obsoja pitje alkohola na splošno.

**Delna hipoteza H8a.10: Ni potrjena.**

### 16.3.1.1 Splošna razlika v ravni obsojanja med anketiranci iz resničnega in virtualnega sveta

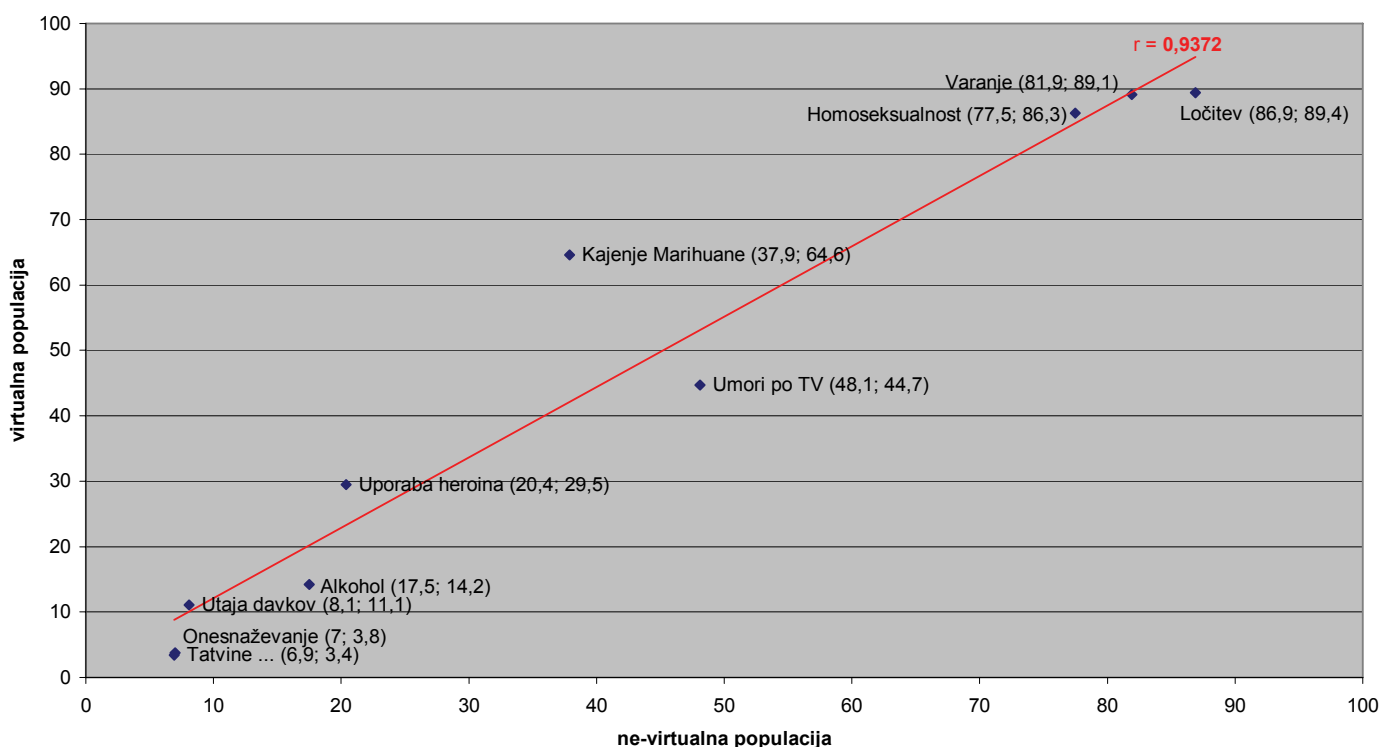
	Resnični svet	Virtualni svet
"ne kaznovati"	39,21%	43,61%
"denarna kazen"	46,26%	39,88%
"zaporna kazen"	14,53%	16,50%
Skupaj	100,00%	100,00%

Tabela 38

Splošno gledano anketiranci iz virtualnega sveta dejansko manj obsojajo kot tisti iz resničnega. Razlika slabih štirih odstotkov pa govori, da ta odstopanja niso prav velika. Moja predpostavka, da popolna anonimnost virtualnega sveta omogoča višjo raven iskrenosti, ni bila niti ustrezno testirana niti je ni mogoče potr

di. Rahlo višji odstotek kaznovanja z zaporno kaznijo v virtualnem svetu kaže na tendenco razmišljanja v ekstremih, vendar je daleč od tega, da bi to tendenco tudi dokazoval. **S tem je hipoteza 8a potrjena.**

#### "Ne bi dodatno kaznoval"



Graf 9

Graf razpršenosti za vsako spremenljivko pri odgovoru *tega dejanja ne bi dodatno kaznoval*, pokaže, da sta oba vprašalnika močno korelirana med seboj (**0.937**), kar pomeni, da sta obe populaciji odgovarjali zelo podobno, razen ko govorimo o nedovoljenih drogah, kjer so anketiranci iz virtualnega sveta bistveno bolj permissivni, in pri obsojanju homoseksualnosti, kjer so anketiranci iz resničnega sveta bolj permissivni. Menim, da na obsojanje nelegalnih drog bistveno vplivata različni starostni strukturi. Ali na obsojanje homoseksualnosti vpliva spol, pa bomo videli iz naslednjega dela te naloge.

**16.3.2 H8b: Raven obsojanja dejanj bo nižja, ko bomo podatke o tem zbirali po elektronski poti od ljudi, ki so (predvidoma) na Medmrežju bolj aktivni (aktivni člani Motosveta), kot takrat, ko bomo podatke zbirali po klasični poti (anketa – papir in svinčnik) od ljudi, za katere nimamo podatkov, da bi bili posebno virtualno aktivni (splošna populacija).**

TATVINE		TATvirt				Sk.
		kon. s.	%	vir. s.	%	
TATodg	Ne kaznovati	16	5,9	23	3,3	39
	Denarna kazen	219	80,8	567	81,6	786
	Zaporna kazen	36	13,3	105	15,1	141
<b>Skupaj</b>		<b>271</b>	<b>100</b>	<b>695</b>	<b>100</b>	<b>966</b>

TATVINE	Vrednost	df	Asim. pom. (2-str.)
Pearson $\chi^2$	3,710(a)	2	<b>0,156</b>
Razm. podob.	3,484	2	0,175
lin.-lin. asoc.	2,171	1	0,141
N (veljaven)	966		

a 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 26,54.

Tabela 39

Korelacija **ni** statistično pomembna, moški anketiranci v virtualnem svetu v primerjavi s tistimi iz resničnega sveta **bolj obsojajo tatvine v samopostrežnih trgovinah. Spol ne vpliva bistveno na obsojanje.**

**Delna hipoteza H8b.1: Ni potrjena.**

HEROIN		HERvirt				Sk.
		kon. s.	%	vir. s.	%	
HERodg	Ne kaznovati	52	19,5	198	28,5	250
	Denarna kazen	81	30,5	124	17,8	205
	Zaporna kazen	133	50	373	53,7	506
<b>Skupaj</b>		<b>266</b>	<b>100</b>	<b>695</b>	<b>100</b>	<b>961</b>

HEROIN	Vrednost	df	Asim. pom. (2-str.)
Pearson $\chi^2$	20,741(a)	2	<b>0,000</b>
Razm. podob.	20,114	2	0,000
lin.-lin. asoc.	0,746	1	0,388
N (veljaven)	961		

a 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 120,74.

Tabela 40

Korelacija **je** statistično pomembna, moški anketiranci v virtualnem svetu **bistveno manj obsojajo uporabo heroina.**

**Delna hipoteza H8b.2: Potrjena.**

UMORI / TV		UMOvirt				Sk.
		kon. s.	%	vir. s.	%	
UMOodg	Ne kaznovati	119	43,9	318	45,8	437
	Denarna kazen	131	48,3	286	41,2	417
	Zaporna kazen	21,0	7,7	91,0	13,1	112
<b>Skupaj</b>		<b>271</b>	<b>100</b>	<b>695</b>	<b>100</b>	<b>966</b>

UMORI / TV	Vrednost	df	Asim. pom. (2-str.)
Pearson $\chi^2$	7,284(a)	2	<b>0,026</b>
Razm. podob.	7,639	2	0,022
lin.-lin. asoc.	0,524	1	0,469
N (veljaven)	966		

a 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 56,69.

Tabela 41

Korelacija **je** statistično pomembna, moški anketiranci v virtualnem svetu samo malo **manj obsojajo predvajanje umorov po televiziji.**

**Delna hipoteza H8b.3: Potrjena.**

LOČITEV		LOCvirt				Sk.
		kon. s.	%	vir. s.	%	
LOCodg	Ne kaznovati	237	87,8	618	88,9	855
	Denarna kazen	33	12,2	68	9,8	101
	Zaporna kazen	0	0,0	9	1,3	9
<b>Skupaj</b>		<b>270</b>	<b>100</b>	<b>695</b>	<b>100</b>	<b>965</b>

LOČITEV	Vrednost	df	Asim. pom. (2-str.)
Pearson $\chi^2$	4,629(a)	2	<b>0,099</b>
Razm. podob.	7,007	2	0,03
lin.-lin. asoc.	0,004	1	0,953
N (veljaven)	965		

a 0 cells (,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 5,79.

Tabela 42

Korelacija **ni** statistično pomembna, moški anketiranci v virtualnem svetu v primerjavi s tistimi iz resničnega sveta **približno enako ne obsojajo ločitve zakonske zveze.**

**Delna hipoteza H8b.4: Ni potrjena.**

HOMOSEKSUALNOST		HOMvirt				Sk.
		kon. s.	%	vir. s.	%	
HOModg	Ne kaznovati	214	79,6	590	84,9	804
	Denarna kazen	35	13,0	43	6,2	78
	Zaporna kazen	20	7,4	62	8,9	82
<b>Skupaj</b>		<b>269</b>	<b>100</b>	<b>695</b>	<b>100</b>	<b>964</b>

HOMOSEKSUALNOST	Vrednost	df	Asim. pom. (2-str.)
Pearson $\chi^2$	12,328(a)	2	<b>0,002</b>
Razm. podob.	11,362	2	0,003
lin.-lin. asoc.	0,803	1	0,37
N (veljaven)	964		

a 0 cells (,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 47,07.

Tabela 43

Korelacija **je** statistično pomembna, moški anketiranci v virtualnem svetu v primerjavi s tistimi iz resničnega sveta **bolj obsojajo tatvine v samopostrežnih trgovinah. Spol ne vpliva bistveno na obsojanje.**

Moških anketirancev v resničnem svetu, ki obsojajo homoseksualnost med odraslimi partnerji, je 2% **manj**, kot je takih anketirancev v celotni populaciji v resničnem svetu. Moških anketirancev v virtualnem svetu, ki obsojajo homoseksualnost med odraslimi partnerji, je 2% **več**, kot je takih anketirancev v celotni populaciji v virtualnem svetu.

**Delna hipoteza H8b.5: Ni potrjena.**

MARIHUANA		MARvirt				Sk.
		kon. s.	%	vir. s.	%	
MARodg	Ne kaznovati	95	35,1	440	63,3	535
	Denarna kazen	128	47,2	194	27,9	322
	Zaporna kazen	48	17,7	61	8,8	109
<b>Skupaj</b>		<b>271</b>	<b>100</b>	<b>695</b>	<b>100</b>	<b>966</b>

MARIHUANA	Vrednost	df	Asim. pom. (2-str.)
Pearson $\chi^2$	63,729(a)	2	<b>0,000</b>
Razm. podob.	63,825	2	0,000
lin.-lin. asoc.	57,048	1	0,000
N (veljaven)	966		

a 0 cells (,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 64,49.

Tabela 44

Korelacija **je** statistično pomembna, moški anketiranci v virtualnem svetu **bistveno manj obsojajo kajenje marihuane.**

**Delna hipoteza H8b.6: Potrjena.**

VARANJE		VARvirt				Sk.
		kon. s.	%	vir. s.	%	
VARodg	Ne kaznovati	214	79	614	88,3	828
	Denarna kazen	37	13,7	55	7,9	92
	Zaporna kazen	20	7,4	26	3,7	46
<b>Skupaj</b>		<b>271</b>	<b>100</b>	<b>695</b>	<b>100</b>	<b>966</b>

VARANJE	Vrednost	df	Asim. pom. (2-str.)
Pearson $\chi^2$	14,167(a)	2	<b>0,001</b>
Razm. podob.	13,293	2	0,001
lin.-lin. asoc.	13,232	1	0,000
N (veljaven)	966		

a 0 cells (,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 26,51.

Tabela 45

Korelacija **je** statistično pomembna, moški anketiranci v virtualnem svetu **manj obsojajo varanje.**

**Delna hipoteza H8b.7: Potrjena.**

DAVKI		DAVvirt				Sk.
		kon. s.	%	vir. s.	%	
DAVodg	Ne kaznovati	22	8,1	78	11,2	100
	Denarna kazen	207	76,1	479	68,9	686
	Zaporna kazen	43	15,8	138	19,9	181
<b>Skupaj</b>		<b>272</b>	<b>100</b>	<b>695</b>	<b>100</b>	<b>967</b>

DAVKI	Vrednost	df	Asim. pom. (2-str.)
Pearson $\chi^2$	4,990(a)	2	<b>0,082</b>
Razm. podob.	5,124	2	0,077
lin.-lin. asoc.	0,057	1	0,811
N (veljaven)	967		

a 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 53,85.

Tabela 46

Korelacija **ni** statistično pomembna, moški anketiranci v virtualnem svetu samo malo **manj** obsojajo utajo davkov.

Delna hipoteza H8b.8: Ni potrjena.

ONESNAŽEVANJE		ONEvirt				Sk.
		kon. s.	%	vir. s.	%	
ONEodg	Ne kaznovati	23	8,5	26	3,7	49
	Denarna kazen	221	81,9	448	64,5	669
	Zaporna kazen	26	9,6	221	31,8	247
<b>Skupaj</b>		<b>270</b>	<b>100</b>	<b>695</b>	<b>100</b>	<b>965</b>

ONESNAŽEVANJE	Vrednost	df	Asim. pom. (2-str.)
Pearson $\chi^2$	54,562(a)	2	<b>0,000</b>
Razm. podob.	61,192	2	0,000
lin.-lin. asoc.	53,3	1	0,000
N (veljaven)	965		

a 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 27,70.

Tabela 47

Korelacija **je** statistično pomembna, moški anketiranci v virtualnem svetu **bolj** obsojajo onesnaževanje.

Delna hipoteza H8b.9: Ni potrjena.

ALKOHOL		ALKvirt				Sk.
		kon. s.	%	vir. s.	%	
ALKodg	Ne kaznovati	49	18	102	14,7	151
	Denarna kazen	205	75,4	493	70,9	698
	Zaporna kazen	18	6,6	100	14,4	118
<b>Skupaj</b>		<b>272</b>	<b>100</b>	<b>695</b>	<b>100</b>	<b>967</b>

ALKOHOL	Vrednost	df	Asim. pom. (2-str.)
Pearson $\chi^2$	11,601(a)	2	<b>0,003</b>
Razm. podob.	12,809	2	0,002
lin.-lin. asoc.	8,701	1	0,003
N (veljaven)	967		

a 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 65,59.

Tabela 48

Korelacija **je** statistično pomembna, moški anketiranci v virtualnem svetu **bolj** obsojajo točenje alkoholnih pijač mladoletnikom.

Delna hipoteza H8b.10: Ni potrjena.

	Resnični svet	Virtualni svet
"ne kaznovati"	38,51%	43,27%
"denarna kazen"	47,98%	39,67%
"zaporna kazen"	13,50%	17,06%
<b>Skupaj</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>

Tabela 49

Med izključno moško populacijo še vedno prevladuje trend manjšega obsojanja s strani anketirancev, ki so odgovarjali na anketo v virtualnem svetu, vendar ta razlika izgine, če upoštevamo, kateri rezultati so med seboj statistično pomembno korelirani. **S tem je hipoteza 8b potrjena, vendar moramo rezultat jemati z rezervo.**



## 16.3.2.1 Primerjava obeh vzorcev

Pearson $\chi^2$	VSI	Samo moški
TATVINE	0,012	0,156
HEROIN	0,000	0,000
UMORI / TV	0,003	0,026
LOČITEV	0,278	0,099
HOMOSEKSUALNOST	0,000	0,002
MARIHUANA	0,000	0,000
VARANJE	0,001	0,001
DAVKI	0,106	0,082
ONESNAŽEVANJE	0,000	0,000
ALKOHOL	0,001	0,003

Tabela 50

Edino razliko v statistični pomembnosti opazimo pri tatvinah v samopostrežnih trgovinah, kjer korelacija med izključno moško populacijo virtualnega in resničnega sveta ni več statistično pomembna, medtem ko pri istem vprašanju in celotni populaciji statistična pomembnost ostaja.

TATVINE		VSI		MOŠKI		Razlika	
		k%	v%	k%	v%	k%	v%
Ne kaznovati		6,9	3,4	5,9	3,3	1,0	0,1
Denarna kazen		79,7	82,4	80,8	81,6	-1,1	0,8
Zaporna kazen		13,3	14,2	13,3	15,1	0,0	-0,9

HEROIN		VSI		MOŠKI		Razlika	
		k%	v%	k%	v%	k%	v%
Ne kaznovati		20,4	29,5	19,5	28,5	0,9	1,0
Denarna kazen		28,4	18,3	30,5	17,8	-2,1	0,5
Zaporna kazen		51,1	52,2	50,0	53,7	1,1	-1,5

UMORI / TV		VSI		MOŠKI		Razlika	
		k%	v%	k%	v%	k%	v%
Ne kaznovati		48,1	44,7	43,9	45,8	<b>4,2</b>	-1,1
Denarna kazen		45,0	42,5	48,3	41,2	<b>-3,3</b>	1,3
Zaporna kazen		7,0	12,8	7,7	13,1	-0,7	-0,3

LOČITEV		VSI		MOŠKI		Razlika	
		k%	v%	k%	v%	k%	v%
Ne kaznovati		86,9	89,4	87,8	88,9	-0,9	0,5
Denarna kazen		12,1	9,5	12,2	9,8	-0,1	-0,3
Zaporna kazen		0,9	1,2	0,0	1,3	0,9	-0,1

HOMOSEKSUALNOST		VSI		MOŠKI		Razlika	
		k%	v%	k%	v%	k%	v%
	<i>Ne kaznovati</i>	77,5	86,3	79,6	84,9	-2,1	1,4
	<i>Denarna kazen</i>	12,9	5,7	13,0	6,2	-0,1	-0,5
	<i>Zaporna kazen</i>	9,6	8,0	7,4	8,9	2,2	-0,9

MARIHUANA		VSI		MOŠKI		Razlika	
		k%	v%	k%	v%	k%	v%
	<i>Ne kaznovati</i>	37,9	64,6	35,1	63,3	2,8	1,3
	<i>Denarna kazen</i>	44,9	27,3	47,2	27,9	-2,3	-0,6
	<i>Zaporna kazen</i>	17,3	8,0	17,7	8,8	-0,4	-0,8

VARANJE		VSI		MOŠKI		Razlika	
		k%	v%	k%	v%	k%	v%
	<i>Ne kaznovati</i>	81,9	89,1	79,0	88,3	2,9	0,8
	<i>Denarna kazen</i>	11,2	7,5	13,7	7,9	-2,5	-0,4
	<i>Zaporna kazen</i>	7,0	3,4	7,4	3,7	-0,4	-0,3

DAVKI		VSI		MOŠKI		Razlika	
		k%	v%	k%	v%	k%	v%
	<i>Ne kaznovati</i>	8,1	11,1	8,1	11,2	0,0	-0,1
	<i>Denarna kazen</i>	74,4	69,7	76,1	68,9	-1,7	0,8
	<i>Zaporna kazen</i>	17,6	19,2	15,8	19,9	1,8	-0,7

ONESNAŽEVANJE		VSI		MOŠKI		Razlika	
		k%	v%	k%	v%	k%	v%
	<i>Ne kaznovati</i>	7,0	3,8	8,5	3,7	-1,5	0,1
	<i>Denarna kazen</i>	79,0	65,0	81,9	64,5	-2,9	0,5
	<i>Zaporna kazen</i>	14,0	31,2	9,6	31,8	<b>4,4</b>	-0,6

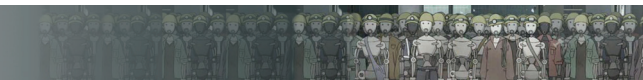
ALKOHOL		VSI		MOŠKI		Razlika	
		k%	v%	k%	v%	k%	v%
	<i>Ne kaznovati</i>	17,5	14,2	18,0	14,7	-0,5	-0,5
	<i>Denarna kazen</i>	74,5	71,0	75,4	70,9	-0,9	0,1
	<i>Zaporna kazen</i>	8,0	14,8	6,6	14,4	1,4	0,4

Tabela 51

Ob pregledu opazimo, da **ni bistvenih razlik v obsojanju specifičnih ravnanj**. Samo dve postavki kažeta diskrepanco, večjo kot 3%, in sicer:

- ◆ Prikazovanje umorov po televiziji (resnični svet): celotna populacija manj obsoja kot izključno moška.
- ◆ Onesnaževanje (resnični svet): celotna populacija močneje obsoja kot izključno moška.

Pri anketirancih, ki so na anketo odgovarjali preko spleta ni nobenih bistvenih razlik med celotno in izključno moško populacijo



## 17.0 Zaključek

### 17.1 Vpletenost v skupnost

Zato, da se v neki skupnosti lahko znajdemo, jo moramo poznati. Če začnemo pri začetku, moramo najprej razumeti kakšno je kulturno izročilo neke skupnosti, kdo so njeni arhetipski heroji in sovragi. Kateri datumi so pomembni za njene člane in kakšne so smernice splošnega bontona skupnosti v kateri smo. Ko vsaj za silo osvojimo ta znanja in smo še kar gotovi, da vsakega trenutka našega bivanja v nekem socialnem prostoru ne bo spremljal zvok razbitega porcelana, se v ta socialni prostor lahko tudi zares spustimo. Virtualni prostor je v tem pogledu precej specifičen vsaj na treh nivojih.

- ◆ Rabimo dokaj zapleteno in na prvi pogled povsem nerazpoznavno tehnično opremo<sup>187</sup>.
- ◆ Poznati moramo storitve, ki jih skupnost nudi in uporablja. Če npr. rabimo nasvet o nečem specifičnem, obiščemo temu namenjen forum. Če gre za izmenjavo nekih bolj osebnih vsebin, lahko uporabimo pošne sezname. Če bi se radi družili, uporabimo irc ali msn messenger. Če iščemo članke ali podatke, uporabimo brkljalnik in spletne iskalnike, ipd.
- ◆ Ko gre za plačljive storitve se večina uporabnikov Medmrežja vede kot skrajno pokvarjen prodajalec rabljenih avtomobilov. Bančni račun bo takoj lažji, če uporabnik ni seznanjen z delovanjem plačljivih storitev, pa se bo hitro zgodilo, da bo prazen račun tudi edini oprijemljivi rezultat.

Ko so ti pogoji izpolnjeni, pride trenutek za vstop v skupnost. Vprašanje, ali je socialno pedagoška prisotnost na Medmrežju sploh potrebna, je v bistvu trivialno. Če obstaja skupnost in (ne)formalne norme, potem zagotovo obstajajo posamezniki, ki jih kršijo. Včasih gre za neinformiranost, včasih za namensko odklonskost. V obeh primerih je tu dovolj prostora za socialno pedagoško delo.

Skupinska dinamika je vidna tudi v virtualnih skupnostih, posebnosti pa najdemo predvsem v specifikah prostora in komunikacije.

### 17.2 Diagnostika virtualnega prostora

Za uspešno diagnostiko moramo biti informirani o posamezniku in o kulturnem prostoru v katerem se giba. Specifika virtualnega prostora je med drugim tudi precejšnja netransparentnost informacij o posamezniku, ki jih tam pridobimo. Nekateri signali, ki v resničnem svetu ne pustijo nobenega prostora za sum o njihovi točnosti, postanejo skrajno medli v virtualnem prostoru. Npr. ime, spol, starost in izobrazba postanejo informacije, ki jih je treba preveriti in niso več bolj ali manj očitne. Suler (2000) npr. navaja primer deklice, ki je sporočila svoji virtualni skupini, da ima AIDS in da umira. Nekaj dni kasneje je skupina dobila sporočilo, ki naj bi ga poslala dekličina mama, da je punca umrla. Virtualna skupina je organizirala virtualno žalno slovesnost. Še nekaj tednov so bili vsi šoku. Še bolj pa so bili šokirani, ko se je izkazalo, da punca ni umrla in da nima AIDSa, še več, pod drugim imenom se pojavila

<sup>187</sup> Že v koraku pridobivanja strojne opreme naletimo na mala čudaštva prebivalcev virtualnega sveta. Zato, da bodoči kupec nasvete veteranov sploh razume, mora biti dodobra seznanjen z žargonom, ogromnim številom kratic in bizarnih izrazov.

na svoji žalni slovesnosti. Klasično zbiranje podatkov torej postane skrajno vprašljivo. Najbolj preprosta rešitev je ...

### 17.2.2 Posredno pridobivanje informacij

V primeru, da nudimo svetovanje v virtualnem prostoru, lahko najprej privzamemo, da vsaj nekatere informacije, ki jih bomo dobili, ne bodo resnične in delujemo v skladu s tem. Posameznikovega imena večinoma ne rabimo (razen v primeru, ko je ime samo po sebi važno za potek svetovanja – npr. sin ima isto ime kot oče; hčerka, ki ima moško ime; bizarno ime – kot npr. *Lacrimaechristi...*). Informacije, ki jih lahko pridobimo od prijatelja niso nujno vezane na to, da priimek tudi zares poznamo. Posameznika lahko vprašamo npr. če se piše isto kot svoj šef ali pa katere narodnosti je. Če imamo na voljo samo posameznikov nadimek, nam tudi ta lahko pove veliko o njem. Zakaj bi si npr. dal za nadimek ime znanega politika; zakaj ima nekdo ženski nadimek, če je moškega spola; zakaj je njegov nadimek *zver*, obnaša pa se kot mlada muca...

Torej, informacija je lahko čisto resnična, pa še vedno ne opisuje realitete. Če se npr. nekdo na Motosvetov forum prijavi kot »Dave\_«, bo čista resnica, da si je izbral ta nadimek, ne bo pa resnica, da tako podpisana sporočila piše avtor tega teksta, dasiravno je to implicirano. Vsekakor pa je tako vedenje dobrodošel material za svetovanje.

Praktično gledano je iskanje odgovorov na te informacije dokaj preprosto – če npr. sodelujemo na nekem forumu lahko v seznamu članov preverimo ali si je posameznik izbral ime, ki je skoraj identično nekemu drugemu imenu. Vse, kar dobimo na ta način, je informacija o posamezniku, ne pa tudi razlaga, ki je lahko povsem benigna – Npr. na forumu se pojavi uporabnica z nadimkom »Leteča«. Ob bežnem pregledu seznama uporabnikov vidimo, da obstaja uporabnik z nadimkom »Leteči«. Ob malo bolj natančnem pregledu ugotovimo, da sta uporabnika med seboj poročena in dejansko ne gre za neko prevzemanje identitete.

Spol v določenih situacijah vpliva na potek svetovanja. Če sumimo, da se uporabnik laže o svojem spolu lahko svetujemo bolj odprto ali pa namignemo kako bi se ta nasvet razlikoval, če bi ga dajali nasprotnemu spolu.

Starost je ponavadi nerelevantna – ilustrirana je z drugimi podrobnostmi posameznikovega življenja - zaposlitev, razpolaganje s finančnimi sredstvi ipd...

Res je, da v virtualnem svetu obstajajo signali, ki so bolj nejasni, res pa je tudi to, da medij nudi veliko informacij, ki jih sicer ne bi vedeli ali pa ne bi izvedeli zlahka. Npr. če pogledamo neko naključno elektronsko pošto, v elektronskem naslovu vidimo kdo nam je pošto poslal (npr. **janez.novak@petrol.si**), ali jo je poslal s službenega ali zasebnega naslova, kar nam pove več stvari. Če nam je nekdo pošto poslal z zasebnega naslova to npr. lahko pomeni:

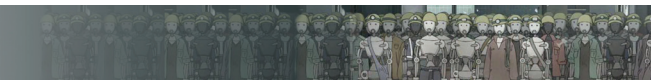
- ◆ Da ima nekdo več elektronskih predalov (kar zelo verjetno pomeni, da mu Medmrežje ni povsem tuje – kar nam nakaže nekaj o njegovi starosti, operativni pismenosti ipd).

- ◆ Da si nekdo ne želi, da bi njegova zasebna stališča povezovali s službenimi (torej mu je pomembna zasebnost ali pa gre za razhajanje stališč med zaposlenim in vodstvom, kar je spet material za terapijo).
- ◆ Da ima samo ta elektronski predal, kar nam pove, da je bodisi nezaposlen, še ni zaposlen ali pa dela v podjetju, kjer ne dajo nič na tehnologijo ali pa konkretnega zaposlenega.

Če pogledamo detajlirano glavo sporočila lahko vidimo, od kje je bila pošta poslana in kakšno pot je ubrala. Denimo – pogledjmo naslednji primer naključne elektronske pošte poslane avtorju:

```
Return-Path: <vito.xxxx@fsd.uni-lj.si>
Received: from sea-150-019.plateauld.com (root@localhost)
        by sinistersystems.com (8.12.10/8.12.10) with ESMTP id k79FStgS006232
        for <david@sinistersystems.com>; Wed, 9 Aug 2006 08:28:55 -0700
X-ClientAddr: 193.2.105.195
Received: from mail.fsd.si (prof.fsd.uni-lj.si [193.2.105.195])
        by sea-150-019.plateauld.com (8.12.10/8.12.10) with ESMTP id
        k79FSq1Z006215
        for <david@sinistersystems.com>; Wed, 9 Aug 2006 08:28:53 -0700
Received: from pro175.fsd.uni-lj.si [192.168.105.175] by mail.fsd.si with SMTP;
        Wed, 9 Aug 2006 18:07:14 +0200
From: "Vito XXXX" <vito.xxxx@fsd.uni-lj.si>
To: "David Modic" <david@sinistersystems.com>,
Subject: FW: Pressure for ceasefire building -- we need your help
Date: Wed, 9 Aug 2006 18:06:22 +0200
Message-ID: <000001c6bbcd$ccd5c7d0$af69a8c0@vito.nb>
MIME-Version: 1.0
Content-Type: multipart/alternative;
        boundary="----=_NextPart_000_0001_01C6BBDE.905E97D0"
X-Priority: 3 (Normal)
X-MSMail-Priority: Normal
X-Mailer: Microsoft Outlook, Build 10.0.6626
Importance: Normal
X-MimeOLE: Produced By Microsoft MimeOLE V6.00.2900.2869
X-SmarterMail-Spam: SPF_None
Status: RO
```

Na začetku izpisa vidimo avtorjevo ime – **Vito**. Očitno dela na Fakulteti za socialno delo. Če ne bi poznali kratice, bi odprli brkljalnik in vanj vtipkali [www.fsd.uni-lj.si](http://www.fsd.uni-lj.si), kar bi odprlo stran FSD. Ko smo že na spletni strani FSD, si lahko ogledamo še ali je dotični Vito predstavljen na svetovnem spletu in obenem še ugotovimo kako visoko na hierarhični lestvici fakultete je. Sedaj vemo ne samo kje je nekdo zaposlen, temveč tudi kako vpliven je. Vidimo še, da ima FSD svoj lastni poštni strežnik **mail.fsd.si**, kar bi se morda dalo zlorabiti na različne načine, ki jih ne bomo razkrivali. Naslov sporočila s predpono FW (*FW: Pressure for ceasefire building -- we need your help*) nam pove, da je bilo sporočilo poslano naprej in njegov avtor pa ni dotični Vito, kar najverjetneje pomeni, da gre za neželjeno pošto. Avtor sporočila je pošto preusmeril k avtorju tega teksta z uporabo programa Microsoft Outlook (*X-Mailer: Microsoft Outlook, Build 10.0.6626*), kar pomeni, da uporablja programsko okolje Windows in aplikacijo Outlook. Iz sporočila ni razvidno ali je programska oprema legalna ali ne. Sporočilo je bilo poslano ob 8:28:55 zjutraj kar pomeni, da je bilo poslano v



službenem času. Če ne gre za uradni dopis s fakultete, potem avtor sporočila dela nekaj nepovezanega s službo, kar nam pove nekaj o njegovih delovnih navadah.

Stil pisanja nam pove nekaj o avtorjevem življenjskem slogu. Je pedanten, raztresen, mu je vseeno kakšen vtis bo naredil?

### **17.2.3 Pozitivne lastnosti virtualnega prostora**

Res je, da nekatere signale težko preverimo, po drugi strani pa nam virtualni prostor pri socialno pedagoškem delu s skupino nudi nekatere izjemne ugodnosti:

- ◆ Skupina je lahko zelo specifična – Če na svetu obstaja deset ljudi, ki ima istospolnega diabetičnega partnerja, ki jih vara z njihovim očetom, bo teh deset ljudi lahko organiziralo virtualno skupino, ki bo delovala mnogo lažje, kot če bi se morala vsak teden nekje dobivati.
- ◆ Geografija ni ovira, ko gre za posameznika, ki ne more biti fizično prisoten na skupini, pa naj bo zaradi njegovih posebnosti ali pa zaradi nedostopnosti terena.
- ◆ Anonimnost posameznika je zagotovljena – izkušnje kažejo, da se posamezniki velikokrat lažje odpirajo v skupinah kjer nikogar ne poznajo.
- ◆ Skupinsko svetovanje lahko poteka s posamezniki, ki bi se jim družba drugače izogibala npr. HIV pozitivni posamezniki ali žrtve hudih opeklin. V virtualnem svetu mnogo lažje sestavimo mešano skupino.
- ◆ S stališča klienta je virtualna skupina lahko koristna tudi kvalitativno gledano – izbere si lahko najboljšega terapevta, ne glede na to, kje se ta terapevt fizično nahaja.
- ◆ Ker je informacija običajno pisana imamo možnost zelo dobrega pregleda nad preteklim dogajanjem v skupini in arhiv, ki mu omogoča precizno diagnostiko<sup>188</sup>. Tudi posamezniki v skupini imajo pregled na lastnim razvojem.

## **17.3 Izsledki**

Teoretični del te naloge nakaže nekaj jasnih dejstev

- ◆ Virtualne skupine se ravnaajo po skupinski dinamiki, kar med drugim pomeni, da se v njih vzpostavi hierarhija, nekdo jih vodi, nekdo je vedno peto kolo in kohezivnost ohranjajo tako, da svoje meje jasno opredelijo (torej – mi proti njim).
- ◆ Čeprav se pravila vedenja v virtualnem svetu v nekaterih pogledih razlikujejo od tistih v resničnem, to še zdaleč ne pomeni, da v virtualnem svetu pravil vedenja ni.
- ◆ Posamezniki svojo identiteto oblikujejo in ohranjajo tudi v virtualnem svetu. Anonimnosti v resnici ni lahko doseči. Še več - morda je to skoraj nemogoče.
- ◆ Tudi v virtualni skupnosti se njeni člani razvijajo in rastejo z njo.

Iz raziskave je razvidnih nekaj pomembnih zaključkov:

---

<sup>188</sup> Nikoli več ni dileme ali je klient rekel, da bi Francija kar zastupil (oralna fikscija) ali da bi ga porinil pod avtobus (tako kot je umrl njegov oče).

- ◆ Na splošno gledano so korelacije med posameznimi sklopi skoraj vedno izjemno nizke, kar pomeni, da rezultati nakazujejo neke povezave, ki pa so daleč od tega, da bi bile vklesane v kamen. Zelo visoke korelacije so opazne samo med nivoji viktimizacije in samoprijave, kar kaže na to, da so »žrtve« velikokrat tudi »storilci« natančno istih dejanj (najvišje korelacije so med dejanji, kjer dejansko ni žrtve).
- ◆ Nivo viktimizacije anketirancev je dokaj nizek, kar pomeni, da kljub temu, da možnosti za viktimizacijo na Medmrežju definitivno obstajajo, to ni vsakdanji pojav. 98,8% anketirancev (zloraba kreditne kartice) in 94,3% anketirancev (finančne prevare) ni nikoli utrpelo finančne škode preko Medmrežja, pa vendar v splošni populaciji opazimo nezaupljivost do elektronskega bančništva (govorim o splošnem vtisu – raziskav o teh stališčih še ni). Na nivo nezaupanja lahko sklepamo tudi po moralnem vrednotenju teh dejanj: 91,60% anketirancev zelo obsoja zlorabo kreditne kartice, 53,70% pa prevare preko Medmrežja, kljub temu, da se jim ne eno ne drugo ne dogaja.
- ◆ Nivo samoprijave je izredno nizek, kar je v skladu s pričakovanji, obenem pa tudi nivo viktimizacije odraža takšno stanje – storilcev je vedno manj kot žrtev in če je že žrtev zelo malo, rezultati ne morejo biti nič drugačni, kot so.
- ◆ Starost je pomemben faktor pri uporabi Medmrežja, viktimizaciji, samoprijavi in moralnem vrednotenju. Mlajši anketiranci bolj pogosto uporabljajo Medmrežje, kar pomeni, da imajo več možnosti, da so viktimizirani, in obenem več priložnosti, da viktimizirajo druge.
- ◆ Ženske v virtualnih skupnostih so večkrat viktimizirane kot moški, obenem pa spol ne vpliva bistveno na pogostost viktimizacije. Ponujata se nam dva zaključka – bodisi moški in ženske raje izbirajo ženske kot žrtve bodisi moški manjkrat opazijo, da so viktimizirani (lahko tudi, da si tega ne priznajo).
- ◆ Posamezniki tem manj obsojajo specifična ravnanja, bolj ko se jim ta dogajajo. Na prvi pogled tak zaključek ni logičen, vendar po drugi strani raziskave potrjujejo, da je emocionalna otopelost ena od reakcij na travmo (Bard in Sangrey, 1986). To, da je reakcija vedno milejša, bolj ko je posameznik viktimiziran, je potrdila tudi ta raziskava.
- ◆ Če primerjamo splošno populacijo in populacijo, ki je odgovarjala na vprašalnik preko Medmrežja, je sicer res, da populacija, ki je odgovarjala preko Medmrežja, rahlo manj obsoja ista dejanja, vendar je ta razlika daleč od tega, da bi lahko rekli, da je virtualna skupnost po svoji naravi tako permisivna, da kar povprek vsako dejanje obsoja manj, kot skupnost v resničnem svetu. V bistvu

Medmrežje ne ustvarja svoje populacije. Ljudje, ki ga uporabljajo, so natančno isti ljudje kot tisti, ki jih srečate, ko greste v trgovino. Tako so bila pričakovanja o večji permisivnosti virtualne populacije osnovana na trhlih nogah.

## 17.4. Čisto pravi zaključek

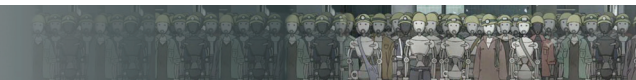
Rdeča nit, ki teče skozi tale tekst, morda ni nikoli napisana eksplicitno, vendar se skriva v vsakem poglavju in vsakem objavljenem primeru. Medmrežje diha, živi in se razvija. Človeštvo je pred dobro polovico stoletja v zaprašenih laboratorijih, kjer že stoletja razvijajo stvari, ki nikogar ne zanimajo, pa jih vseeno vsi uporabljamo, kreiralo pošast. Malodane iz dveh jogurtovih lončkov, povezanih z vrstico smo dobili milijone kilometrov optičnih kablov, skladovnice stikal in usmerjevalnikov, ki z utripajočimi lučkami v svet oddajajo binarno pesem paketov, ki potujejo na oddaljene lokacije. Avanturisti smo, ja, radi bi videli nove kraje, nove obraze ljudi in radi bi nasitili potrebo po tem, da slišimo in smo slišani. Ko pišemo prispevke in nasvete v forumih, poštnih seznamih, blogih in na spletnih straneh, vračamo informacijo skupnosti, ki nam jo v zameno potisočeri in vrne. Gre za posel, kjer nihče ne potegne ta kratke.

Pesem prstov na tipkovnici je uspavanka za otroke našega časa. Če je pošast prvič odprla oči v izolaciji, jo danes vsak dan hrani polovica človeštva. Vsi imamo nekaj, kar bi radi povedali, in končno je vsak od nas dobil svoj privatni avditorij. Vanj smo vnesli svoje travme, svoje sanje in svoje posebnosti. Za seboj puščamo sledi svojega virtualnega razvoja – od vprašanj, ki smo jih leta nazaj napisali na nekem forumu o vrtilčkarstvu, do programov konferenc, ki smo se jih udeležili, in naših slik s srečanja gojilcev rasnih polžev. Medmrežje pronica v naš vsakdan in če pronica v naš vsakdan, je morda še bolj res, da mi pronicamo v njegovega. Na slikarsko platno nanašamo svoje frustracije, svoje majhne manierizme, delovne navade in hotenja. Nič čudnega ni, da se zato kdaj s kom ne strinjamo in se skregamo, ker, mnenje ima vsak, tudi tisti, ki se ne strinjajo z nami. In pride do konflikta, ki ga pač mora nekdo reševati. V ta namen se zanesemo na neko avtoriteto, ki pride in reši zadrego. Včasih smo tista zadnja avtoriteta mi, včasih je to moč javnega mnenja in včasih s konflikti opravi osebje največje inštitucije na svetu. Vsake toliko časa nekdo nam ali nekemu drugemu naredi kaj neprijetnega in takrat dobimo žrtve in storilce.

Pravim vam, Medmrežje je virtualen svet in njegovi prebivalci se oblikujejo v skupine s svojo dinamiko, socialnimi vlogami, normami in sankcijami, z žrtvami in storilci. In če imamo vse to, potem je nujno, da se s tem golažem človeštva nekdo ukvarja. Tukaj pa v virtualni svet vstopimo socialni pedagogi. Nikoli nas ni bilo strah odkriti kaj novega, vsak izziv človeštva smo sprejeli in naredili za svojega, kar pomeni, da je samo vprašanje časa, kdaj bomo tudi v virtualnem peskovniku zgradili peščene gradove in naša naloga je, da jih ohranimo za tiste, ki bodo v njih živeli.

David Modic, avgust 2006.





## 18.0 Literatura

**Aronson, E. (1995).** *The Social Animal*. New York, NY: W.H. Freeman.

**Bailey, C. (1996).** *Virtual skin: Articulating race in cyberspace*. V M. A. Moser (ur.), *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments*. (s. 29-49). Cambridge, MA: The MIT Press.

**Bard, M. in Sangrey, D. (1986).** *The Crime Victim's Book*. Secaucus, NJ: Citadel Press.

**Barnes, P. (2002).** *Is Snail Mail Doomed?* Washington, DC: Tech Live. Pridobljeno 1.10.2003 s svetovnega spleta: <http://www.techtv.com/news/print/0,23102,3390040,00.html>.

**Barr, D. (1995).** *FAQ: So You Want to Create an Alt Newsgroup*. Pridobljeno 12.02.2001 s svetovnega spleta: <http://www.visi.com/~barr/alt-creation-guide.html>.

**Bartle, R. (2005).** *Designing Virtual Worlds*. Berkeley, CA: New Riders.

**Baym, N.K. (1995).** *The Emergence of Community in Computer-Mediated Communication*. V S.G. Jones (ur.), *CyberSociety: Computer-Mediated Communication and Controversy*. (s. 35-68). Thousand Oaks, CA: Sage.

**Baym, N. K. (1997).** *Interpreting soap operas and creating community: Inside a computer-mediated fan club*. V S. Kiesler (ur.), *Culture of the Internet* (s. 103-120). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

**Borch-Jacobsen, M. (1997).** *Sybil -- The making of a disease*. V R. Silvers(ur.), *New York Review of Books* 44(7) (s. 61-62). Pridobljeno 28.3.2006 s svetovnega spleta: [http://www.nybooks.com/articles/article-preview?article\\_id=1199](http://www.nybooks.com/articles/article-preview?article_id=1199).

**Becker, H. (1999).** *The Politics of Presentation: Goffman and Total Institutions*. Prispevek s konference: A conference on Erving Goffman and the concept of "total institutions". Grenoble. Pridobljeno 1.3.2002 s svetovnega spleta: <http://www.soc.ucsb.edu/faculty/hbecker/goffman.html>.

**Benschop, A. (1997).** *Peculiarities of Cyberspace - Building Blocks for an Internet Sociology*. Pridobljeno 7.7.2005 s svetovnega spleta: <http://www.pscw.uva.nl/sociosite/websoc/indexE.html>.

**Blankenship, L. (1986).** *The hacker manifesto*. Pridobljeno 5.12.2004 s svetovnega spleta: [http://project.cyberpunk.ru/idb/hacker\\_manifesto.html](http://project.cyberpunk.ru/idb/hacker_manifesto.html).

**Camp, L. J. (1996).** *We are geeks, and we are not guys: The systems mailing list*. V L. Cherney in E.R. Weise (ur.), *Wired Women: Gender and New Realities in Cyberspace*. (s. 114-125). Seattle: Seal Press.

**Campbell, T. (2002).** *The First E-Mail Message*. V PreText Magazine 6(12). Pridobljeno 3.2.2003 s svetovnega spleta: <http://www.pretext.com/mar98/features/story2.htm>.

**Cohen, L. E. in Felson, M. (1979).** *Social change and crime rate trends: a routine activity approach*. V J. A. Jacobs(ur.), American Sociological Review 44. (s. 588-608). Washington, DC: American Sociological Association.

**Connif, R. (2001).** *Why We Take Risks*. V S. L. Petranek (ur.), DISCOVER 22(12). Pridobljeno 14.2.2002 s svetovnega spleta: <http://www.discover.com/issues/dec-01/features/featrisks/>.

**Connolly, D. (2000).** *A Little History of the World Wide Web*. Splet: W3C consortium. Pridobljeno 1.5.2002 s svetovnega spleta: <http://www.w3.org/History.html>.

**Constant, D. et al. (1995).** *The kindness of strangers: The usefulness of weak ties for technical advice*. V L. Argote (ur.), Organization Science 7(2). (s. 119-135). Maryland, MY: Informs.

**Cooper, W. (2002).** *Information Technology and Internet Culture*. V D. Jacobson (ur.), Jove Magazine 6(1). Pridobljeno 4.2.2006 s svetovnega spleta: <http://www.brandeis.edu/pubs/jove/HTML/V6/iculture.html>.

**Danis, C. et al. (2001).** *The negotiation of norms in an online community*. Yorktown Heights, NY: IBM TJ Watson Research Center. Pridobljeno 3.8.2003 s svetovnega spleta: <http://www.webcollab.com/alee/papers/portkey-norms.pdf>.

**Dekleva B. in Razpotnik Š. (2005).** *Dojemanje odklonskosti*. Neobjavljeno gradivo. Lj: PeF.

**Dibbell, J. (1993).** A rape in cyberspace; or how an evil clown, a Haitian trickster spirit, two wizards, and a cast of dozens turned a database into a society. VV. J. Vitanza (ur.), CyberReader. (s. 448-465). New York, NY: Allyn & Bacon. Pridobljeno 12.1.2001 s svetovnega spleta: <http://www.levity.com/julian/bungle.html>.

**Doheny-Farina, S. (1996).** *The Wired Neighborhood*. New Haven, CT: Yale University Press.

**Donath, J. (1999).** *Identity and deception in the virtual community*. V P. Kollock (ur.), Communities in cyberspace. (s. 29–60). London: Routledge.

**Fox, R. (1984).** *The Red Lamp of Incest - An Enquiry into the Origins of Mind and Society*. South Bend, Indiana: University of Notre Dame Press.

**Goffman, E. (1961).** *Asylums - Essays on the social situation of mental patients and other inmates*. New York, NY: Anchor Books.

**Goffman, E. (1959).** *The Presentation of Self in Everyday Life*. Garden City, NY: Doubleday.



**Greenfield, D. (2001).** *Surfing the Web at Work: Corporate Networks Are Paying the Price*. Splet: Center for Internet Studies Internet. Pridobljeno 20.5.2002 s svetovnega spleta: <http://www.websense.com/products/resources/wp/webatwork.pdf>.

**Gromov, G. R. (2002).** *The Roads and Crossroads of Internet History*. Pridobljeno 22.7.2003 s svetovnega spleta: <http://www.netvalley.com/intvalstat.html>.

**Halpin, M. (2000).** *The geek handbook*. New York, NY: Simon & Schuster inc.

**Hauben, M. in Hauben, R. (1997).** *Netizens: On the History and Impact of Usenet and the Internet*. Los Alamitos, CA: Wiley-IEEE Computer Society Press.

**Herd, A. (2003).** *Internet attacks up by 20%*. Splet: The Net Risk. Pridobljeno 1.4.2004 s svetovnega spleta: [http://www.thenetrisk.com/html/news/news\\_long\\_1\\_template1.html](http://www.thenetrisk.com/html/news/news_long_1_template1.html).

**Hentig, von, H. (1948).** *The Criminal and His Victim*. New Haven: Yale U. Press.

**Ho, M. (2000).** *Internet Surfing at the Workplace*, Splet: Robert Frances Group. Pridobljeno 17.3.2002 s svetovnega spleta: <http://www2.cio.com/analyst/report270.html>.

**Kaplan V. in Sadock B. (2002).** *Kaplan and Sadock's Synopsis of Psychiatry*. Philadelphia, PA: Lippincott, Williams and Wilkins.

**Kapor, M. et al (1990).** *Across The Electronic Frontier*. Splet: Electronic frontier Foundation. Pridobljeno 11.2.2000 s svetovnega spleta: [http://www.eff.org/Misc/Publications/John\\_Perry\\_Barlow/HTML/eff.html](http://www.eff.org/Misc/Publications/John_Perry_Barlow/HTML/eff.html).

**Karmen, A., (1990).** *Crime Victim: An Introduction to Victimology*. Belmont, CA: Wadsworth Publishing Company.

**Kim, A. J. (2000) .** *Community Building on the Web*. Berkeley, CA: Peachpit press.

**Kling, R. (1996).** *Hopes and horrors: Technological utopianism and anti-utopianism in narratives of computerization*. V R. Kling (ur.), *Computerization and Controversy: Value Conflicts and Social Choices*. (s. 40-58). San Diego, CA: Academic Press.

**Kollock P. in Smith M. (1996).** *Managing the Virtual Commons: Cooperation and Conflict in Computer Communities*. V S. Herring (ur.), *Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social, and Cross-Cultural Perspectives*. (s. 109-128). Amsterdam: John Benjamins Publishing Co. Pridobljeno 1.8.2005 s svetovnega spleta: <http://research.microsoft.com/~masmith/Vcommons.htm>.

**Leiner, B. et al. (2000).** *A Brief History of the Internet, version 3.31*. Pridobljeno 22.9.2002 s svetovnega spleta: <http://www.isoc.org/internet/history/brief.shtml>.

**MacKinnon, R. (1997).** *Virtual Rape*. V Journal of Computer-Mediated Communication, 2(4), Univerza v Teksasu. Pridobljeno 21.12.2005 s svetovnega spleta: <http://jcmc.indiana.edu/vol2/issue4/mackinnon.html>

**Mclaughlin, M. L., et al (1995).** *Standards of conduct on Usenet*. V S. G. Jones (ur.), *CyberSociety: Computer-Mediated Communication and Community*. (s. 90-111). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

**Michaels, D (1997).** *Cyber-Rape: How Virtual Is It?* V Ms. Magazine, 37(2). Pridobljeno 1.3.2006 s svetovnega spleta: <http://www.terry.uga.edu/~dawndba/4500CyberRape.html>.

**Milivojević, Z. (2005).** *Emocije (Psihoterapija i razumevanje emocija)*. Novi Sad, Prometej - Novi Sad

**Miller, L. (1995).** *Women and children first: Gender and the settling of the electronic frontier*. V J. Brook in I. A. Boal (ur.), *Resisting the Virtual Life: The Culture and Politics of Information* (s. 49-57). San Francisco: City Lights.

**Mineta, N. et al (2000).** *Falling Through The Net: Toward Digital Inclusion*. Splet: U.S. Department of Commerce, Economic and Statistics Administration. Pridobljeno 22.11.2004 s svetovnega spleta: <http://www.ntia.doc.gov/ntiahome/digitaldivide/execsumftn00.htm>.

**Mitra, A. (1997).** *Virtual commonality: Looking for India on the internet*. V S. G. Jones (ur.), *Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety*. (s. 55-79). London: Sage Publications.

**Modic, D. (1999) :** *ABC Foucaulta*. diplomsko delo. Ljubljana: Pedagoška fakulteta

**O'Connor, T. (2004).** *Victimology Theory*. Rocky Mount, NC: North Carolina Wesleyan College. Pridobljeno 10.03.2005 s svetovnega spleta: <http://faculty.ncwc.edu/toconnor/300/300lect01.htm>

**Oikarinen, J., in Reed, D. (1993).** *Network working group request for comments 1459 [Memorandum defining protocol for Internet Relay Chat]*. Pridobljeno 26.11.2000 s svetovnega spleta: <http://www.faqs.org/rfcs/rfc1459.html>.

**Palme, J. et al. (2002).** *Anonymity on the Internet*. Kista, Švedska: Department of Computer and Systems Sciences- a part of the IT University in Kista. Pridobljeno 14.3.2003 s svetovnega spleta: <http://dsv.su.se/jpalme/society/anonymity.html>.

**Peelo, M. et al. (1992).** *A sense of justice: Offenders as victims of crime*. London: Association of Chief Officers of Probation.

**Piper, A. (1998).** *Multiple Personality Disorder: Witchcraft Survives in the Twentieth Century*. V The Skeptical Inquirer 22(3) (s. 44 - 50 ). Amherst, NY: CSICOP. Pridobljeno 20.03.2006 s svetovnega spleta: <http://www.csicop.org/si/9805/witch.html>.



**Piper A. in Merskey H. (2004).** The Persistence of Folly: A Critical Examination of Dissociative Identity Disorder. Part I. The Excesses of an Improbable Concept. V Q. Rae-Grant (ur.), *Canadian Journal of Psychiatry*, 49(9). (s. 592-600). Pridobljeno 1.2.2005 s svetovnega spleta:

<http://www.cpa-apc.org/Publications/Archives/CJP/2004/september/piper.asp>

**Rheingold, H. (1993).** *The Virtual Community: Homesteading at the Electronic Frontier*. William Patrick (ur.). Menlo Park, CA: Addison-Wesley.

**Rosenhan, D. (1973).** *On being sane in insane places*. V H. S. Gutowsky et al. (ur.), *Science*. 179. (s. 250-258). Washington, DC. Pridobljeno 27.11.1999 s svetovnega spleta: <http://www.sciencemag.org/cgi/reprint/179/4070/250.pdf>.

**Silver, D. (2000).** *Looking Backwards, Looking Forwards: Cyberculture Studies*. V D. Gauntlett (ur.), *Web.studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age*. (s. 19-30). Oxford, VB: Oxford University Press. Pridobljeno 30.3.2004 s svetovnega spleta: <http://www.com.washington.edu/rccs/intro.asp>.

**Silver, D. in Massanari A (2006).** *Critical Cyberculture Studies*. New York, NY: NYU Press, v tisku.

**Smith, C. (1997).** *Conduct Control on Usenet*. V M. McLaughlin et al. (ur.), *JCMC*, 2(4). Pridobljeno 26.2.2006 s svetovnega spleta: <http://jcmc.indiana.edu/vol2/issue4/smith.html>.

**Smith, D. (2005).** *The Links Between Victimization and Offending*. Edinburgh, VB: Edinburgh Study of Youth Transitions and Crime (ESYTC). Pridobljeno 10.3.2006 s svetovnega spleta: <http://www.law.ed.ac.uk/cls/esytc/5Victimization.pdf>

**Stone, A. R. (1991).** *Will the real body please stand up?: Boundary stories about virtual culture*. V M. Benedikt (ur.), *Cyberspace: First Steps*. (s. 81-118). Cambridge, MA: MIT Press

**Suler, J. (2000).** *The Psychology of Cyberspace*. Pridobljeno 29.7.2001 s svetovnega spleta: [www.rider.edu/users/suler/psycyber/psycyber.html](http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/psycyber.html).

**Tapscott, Donald (1999).** *Growing up digital: The Rise of the Net Generation*. New York, NY: McGraw-Hill Publishing Company.

