

Virtualni identiteti i samoaktualizacija mladih

Ristić, Nikolina

Master's thesis / Diplomski rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:131:884308>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-08-26**



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
University of Zagreb
Faculty of Humanities
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

FILOZOFSKI FAKULTET

ODSJEK ZA PEDAGOGIJU

VIRTUALNI IDENTITETI I SAMOAKTUALIZACIJA MLADIH

Diplomski rad

Nikolina Ristić

Zagreb, 2022.

Sveučilište u Zagrebu

Filozofski fakultet

Odsjek za pedagogiju

VIRTUALNI IDENTITETI I SAMOAKTUALIZACIJA MLADIH

Diplomski rad

Nikolina Ristić

Mentor: dr.sc. Zvonimir Komar

Zagreb, 2022.

SADRŽAJ

1. Uvod	1
2. VIRTUALNOST I IDENTITET	3
2.1. Stanje identiteta u postmoderni	3
2.2. Definiranje virtualnosti i virtualnog prostora	5
2.3. Značaj virtualnog prostora za generacije digitalnih urođenika.....	8
2.4. Pomak k virtualnom identitetu	11
3. MEĐUODNOS STVARNOG I VIRTUALNOG IDENTITETA	14
3.1. Dinamička narav identiteta.....	14
3.2. Važnost virtualnog moratorija za identitet	15
3.3. Položaj tijela u odnosu stvarnog i virtualnog identiteta	19
3.4. Prelijevanje stvarnog i virtualnog života - utjecaj na odnos višestrukih identiteta	22
4. VIRTUALNI IDENTITET I GOFFMANOVA TEORIJA PREDSTAVLJANJA SEBSTVA .	23
4.1. Goffmanova teorija predavljanja sebstva u svakodnevnom životu	23
4.2. Predavljanje sebstva u kontekstu virtualnih prostora.....	29
5. VIRTUALNI IDENTITET I ROGERSOVA TEORIJA SAMOAKTUALIZACIJE.....	36
5.1. Definiranje samoaktualizacije i njezine poveznice s obrazovanjem	36
5.2. Teorija samoaktualizacije Carla Rogersa	37
5.3. Važnost refleksije za proces samoaktualizacije.....	45
6. Zaključak.....	49
LITERATURA.....	52

Virtualni identiteti i samoaktualizacija mladih

Sažetak

Tema ovog rada je virtualni identitet i način na koji njegov odnos sa stvarnim identitetom pojedinca utječe na proces samoaktualizacije. Ponudit će se koncept virtualnog identiteta kao zrcalnog sebstva koji potiče na promišljanje o vlastitom stvarnom identitetu kroz virtualni prostor, posebice kroz mogućnost virtualnog moratorija mladih. Osim toga, kroz koncept miješane realnosti i stapanja virtualnog i stvarnog u jedan entitet, istražiti će se način na koji se granice među njima zamagljuje i time potiču na prelijevanje virtualnih utjecaja na stvarni život i identitet pojedinca, i obratno. Nadalje, odnos stvarnog i virtualnog identiteta analizirat će se kroz teoriju Ervinga Goffmana, točnije kroz njegov koncept performansa identiteta. Finalno, Rogersovom teorijom samoaktualizacije povezat će se podjela stvarnog i idealnog jastva s virtualnim i stvarnim identitetom te će se sagledati način na koji se refleksija može shvatiti kao alat za balansiranje višestrukih identiteta i poticanje autentičnog performansa identiteta. Ovaj rad naglašava važnost pedagoške znanosti za razumijevanje i poticanje pozitivnih načina rabljenja virtualnih identiteta i prostora u cilju samoaktualiziranja pojedinca kroz odgoj i obrazovanje.

Ključne riječi: međuodnos stvarnog i virtualnog identiteta, performans sebstva, samoaktualizacija, refleksija, pedagogija medija

Virtual identities and self-actualization of young people

Abstract

The topic of this paper is virtual identity and the way in which its relationship with the real identity affects the process of self-actualization. The concept of virtual identity as a mirror self encourages reflection on one's own real identity through virtual space, especially through the possibility of a virtual moratorium. The way in which the boundaries between virtual and real are blurred thus encouraging the overflow of virtual influences on the real life and identity of the individual, and vice versa, is explored through the concept of mixed reality and the merging of the virtual and the real into one entity. Furthermore, the relationship between real and virtual identity will be analyzed through Erving Goffman's theory, more specifically through his concept of identity performance. Finally, Rogers' theory of self-actualization will link the division of real and ideal selves with virtual and real identities, and see how reflection can be understood as a tool for balancing multiple identities and fostering authentic identity performance. This paper emphasizes the importance of pedagogical science for understanding and encouraging positive ways of using virtual identities and virtual spaces in order to self-actualize the individual through education.

Keywords: interrelation of real and virtual identity, performance of the self, self-actualization, reflection, media pedagogy

1. Uvod

Utjecaj digitalnih medija i tehnologije sve je veći, posebice u kontekstu mladih generacija digitalnih urođenika kojima je svijet bez tehnologije nezamisliv (Dimock, 2019). Pojavom digitalnih medija i Interneta, te njihovim širenjem i popularizacijom, formira se fenomen virtualnih identiteta koji se često postavljaju u dihotomski odnos sa stvarnim identitetom pojedinca (Peović Vuković, 2014). U ovom radu proučavat će se međuodnos stvarnog i virtualnog identiteta mladih te utjecaj tog odnosa na dostizanje pedagoškog ideala samoaktualizirane osobe. Ključno pitanje rada jest mogu li se virtualni identiteti iskoristiti na pozitivan način ili pak nužno vode k otuđenju od stvarnog identiteta pojedinca, a time i do inhibiranja samoaktualizacije pojedinca zbog snažnih izvanjskih utjecaja koji potiču na nepedagoški performans idealiziranih verzija sebstva? Odnosno, mogu li virtualni identiteti biti pedagojsko sredstvo za samoostvarenje pojedinca ako virtualni performans sebstva proizlazi iz autentičnih težnji pojedinca s kojima se povezuje putem procesa samorefleksije? Iako je ovaj problem izrazito pedagoški, pedagogija kao znanost ne bavi se dovoljno navedenom tematikom te je stoga konzultirana literatura dominantno iz područja sociologije i psihologije. No, putem pedagojske refleksije ovih istraživanja može se doći do zaključaka relevantnih za pedagogiju s obzirom na to da je utjecaj virtualnih prostora na pojedinca i njegov rast i razvoj u aktualiziranu osobu u svojoj srži itekako pedagojski koncept.

U prvom dijelu rada postaviti će se pojam identiteta u kontekst postmoderne kako bi se analiziralo izmijenjeno razumijevanje tog pojma. Potom će se definirati ključni pojmovi virtualnosti i virtualnog prostora, a virtualni prostor nadalje će se dovesti u vezu s generacijom Z, odnosno prvom generacijom digitalnih urođenika direktno rođenih u svijet uveliko obilježen utjecajem prevlasti tehnologije. Naposljetku, uvest će se u pojam virtualnih identiteta i njihove važnosti za postmodernog pojedinca. U idućem dijelu rada proširiti će se neki od koncepata spomenutih u prethodnom poglavlju te će ih se dovesti u vezu s međuodnosom virtualnog i stvarnog identiteta. Prvotno će se definirati identitet kao dinamički fenomen za kojega je karakterističan koncept pozicioniranja. Potom će se obraditi koncept virtualnog moratorija i njegove važnosti za generacije digitalnih urođenika za virtualno eksperimentiranje s identitetom i potencijala tog procesa za poticanje refleksije. Osim toga, govorit će se o fenomenu identiteta oslobođenog od fizičkog tijela pojedinca i načina na koji to potiče virtualnu samoprezentaciju idealiziranih verzija sebstva, ali i

koncepta miješane realnosti kojom se priznaje stapanje virtualnog i stvarnog u jedan entitet što pak uzrokuje krizu granica između stvarnog i virtualnog te dovodi do efekta prelijevanja. Kako bi se bolje razumio fenomen virtualnih identiteta i prikazivanja sebstva u virtualnom prostoru, u predzadnjem dijelu rada koristit će se Goffmanova dramaturška teorija prikaza sebstva u stvarnom životu. Njegov rad odnosi se primarno na istraživanje svakodnevnog ponašanja i neposrednih interakcija ljudi gdje ih postavlja u kontekst kazališta formirajući koncept performansa identiteta kroz ideju maske koja je promjenjiva ovisno o kontekstu, a čime se potiče strateška prezentacija sebstva. No, njegova teorija primjenjiva je i u okviru virtualnih prostora pa će se prikazati način na koji se ljudi prezentiraju u virtualnom svijetu i kakve posljedice to ima na stvarni identitet pojedinca. Zadnji dio rada povezuje pojam samoaktualizacije s odnosom stvarnog i virtualnog identiteta kroz Rogersovu teoriju samoaktualizacije i njegovu podjelu sebstva na stvarno ja i idealno ja. Pri tome će se poseban fokus staviti na važnost refleksije za proces samoaktualizacije, a pojam refleksije također će se postaviti u kontekst Goffmanovog pojma performansa i načina na koji se njome potiče autentičan pedagoški performans identiteta koji vodi k samoaktualizaciji i balansu virtualnog i stvarnog identiteta.

2. VIRTUALNOST I IDENTITET

2.1. Stanje identiteta u postmoderni

Jedno od ključnih obilježja postmodernog doba jest pojava i širenje informacijsko-komunikacijskih tehnologija koje imaju značajan učinak na koncept i proces oblikovanja identiteta suvremenih subjekata. Stoga se sebstvo kao socijalni konstrukt (de)konstruira unutar šireg društvenog konteksta postmoderne (Allan, 1997). Prevlada interneta unutar tog konteksta pak otvara niz novih interpretacija starih tema, primjerice odnosa između jedinstvenog i višestrukog jastva (Hromadžić, 2014). Zbog toga se javlja potreba za specifično postmodernim teorijskim kategorijama kojima bi se mogao opisati i objasniti način na koji tehnološke inovacije dovode do transformacije procesa strukturiranja identiteta (Agger, 2004; Poster, 2001). Postmoderni napuštanje istine zapravo signalizira repozicioniranje koncepta sebstva (Agger, 2004). Gergen (1991, prema Allan, 1997) zauzima ekstremnu poziciju tvrdeći da postmoderna kroz tehnologije saturacije briše kategoriju sebstva čineći ga neautentičnim i pri tome ga dovodeći u stanje kada se ono više niti ne može smatrati sebstvom. Ono što je svakako kristalno jasno jest da se postmoderna ideja sebstva drastično razlikuje od one koja je prevladavala u razdoblju moderne. U modernu se naglašava važnost stvaranja centriranih i stabilnih pojedinaca s autonomnim i racionalnim identitetima koje karakterizira esencijalno, jezgrovito i koherentno jastvo (Poster, 2001). Osim toga, moderno sebstvo je uzemljeno, ima svoj temelj i osnovu u određenom sustavu vrijednosti i u stabilnoj osobnosti pojedinca (Agger, 2004). S druge strane, postmoderni sebstvo napušta tu utemeljenost poprimajući pritom oblike identiteta koji su različiti i u opoziciji s modernitetom. Subjekt se konstruira kao nestabilan, fragmentiran i višestruk, a vjera u koherentno sebstvo smatra se iluzornom i ideološkom u skladu s napuštanjem ideje o transcendentnom potencijalu (Krivak, 2000; Robins, 2001; Evans, 2011). Ideja centriranog i stabilnog identiteta tipična je za modernu, a njezin opstanak u postmoderni čini se gotovo nemogućim. Stoga nastupa svojevrsna kriza identiteta prilikom propitivanja modernog koncepta sebstva. Identitet izveden iz starih, autentičnih i otjelovljenih iskustava više ne može konkurirati u hiperrealnom i simuliranom prostoru tehnološke prevlasti (Featherstone i Burrows, 2001). No, Agger (2004) smatra kako ta činjenica ne sugerira stajalište da je sebstvo prije bilo nužno autentično i iznjedreno iz čovjekove istinske esencije. Situacija je naprosto takva da je u virtualnim prostorima koje stvara tehnologija moguća fragmentacija i situiranost sebstva, a potencijalnim uzrokom toga smatra se gubljenje granice

između privatnog i javnog života, odnosno intruzija svijeta u osobni život pojedinca kroz informacijsko-komunikacijske tehnologije (Allan, 1997). Agger (2004) smatra da povećana propusnost te granice uzrokovana internetom predstavlja prag između modernosti i postmodernosti.

Određeni autori smatraju kako fragmentirani postmoderni identitet nema esenciju i da ga karakterizira emocionalna ravnoća i površnost (Robins, 2001; Allan, 1997). No, s druge strane postavlja se stajalište kako fragmentiranost nije nužno opće stanje svih pojedinaca u društvu te da se ono javlja u specifičnim uvjetima (Allan, 1997). Sve u svemu, raspršeni postmoderni subjekt ne uzima se kao stabilno i čvrsto uporište za oblikovanje pogleda na svijet, točnije, zbiva se proces desupstancijalizacije subjekta (Krivak, 2000). Već spomenuta kriza identiteta u sklopu konteksta postmoderne upravo je uzrokovana nestankom centriranog sebstva – identitet više nije trajna i stabilna kategorija pa postaje neizvjestan i nekonzistentan. Identitet je, dakle, izložen iskustvu erozije sigurnosti i utemeljenosti. Poster (1990, prema Evans, 2011, 36) navodi kako sebstvo počinje biti „decentrirano, raspršeno i multiplicirano u kontinuiranoj nestabilnosti“, dok Baym (2006, prema Evans, 2011) nadodaje kako suvremena tehnologija dopušta postojanje višestrukih identiteta pri čemu niti jedan od njih nije nužno valjaniji od drugog. Načini predstavljanja subjektivnosti sve su fleksibilniji i raznolikiji, a nove digitalne tehnologije otvaraju priliku i stvaraju prostor za življenje subjektivnosti u množini (Featherstone i Burrows, 2001). Višestrukost postmodernog identiteta korespondira s drugačijim razumijevanjem koncepta stvarnosti unutar postmoderne kojim se priznaje postojanje višestrukih stvarnosti (Poster, 2001; Featherstone i Burrows, 2001).

Erozija društvenih vezanosti, fluidnost društvenog života i slavljenje individualizma destabilizira formiranje čvrstih društvenih veza jačajući tako osjećaj otuđenosti (Featherstone i Burrows, 2001; Baacke, 2013). Slabe društvene veze postaju dominantan obrazac društvenosti koji ne pruža stabilan temelj za formiranje vrijednosti i stavova, što pak dovodi do jačanja medijskog i tehnološkog utjecaja na procese socijalizacije i identifikacije (Schenk, 1983, prema Baacke, 2013). Društveni odnosi unutar postmoderne bivaju značajno tehnološki posredovani uzrokujući tako otuđenost sebstva. Osim toga, sebstvo postaje plastično i preslabo da se odupre društvenom imperativu potrošnje i kolonizaciji svakodnevnog života pojedinaca. Moćnici i dominantne skupine u društvu obespravljenim grupama nameću lažnu svijest koja prihvaća otuđenje kao prirodno stanje stvari. Nezadovoljstvo otuđenih pojedinaca se pak pokušava kompenzirati nametanjem lažnih

potreba za generiranjem materijalnih, a ne duhovnih dobara. Sebstvo se na taj način distraktira i gubi prijeko potrebno vrijeme za racionalnu refleksiju, razumijevanje šireg društvenog konteksta, ali i samog sebe (Agger, 2004).

Postmoderni trenutak slabljenja granica između sebstva i svijeta, koji je ranije spomenut, može se promatrati na pozitivan i negativan način. Kao pozitivan efekt navodi se prilika za samostvaranjem i preuzimanjem autorstva nad procesom samoaktualizacije te prilika za društvene promjene, dok se kao negativne posljedice smatraju kolonizacija svakodnevice i amplificiranje subordinacije pojedinca (Agger, 2004). U tom kontekstu internet također ima s jedne strane opciju zarobljavanja, a s druge, oslobađanja i emancipiranja pojedinaca. Ideja o novim oblicima tehnološki generirane društvenosti smatra se svojevrsnim utopijskim projektom postmoderne unutar kojega bi se pokušala vratiti izgubljena vrijednost zajednice konstruiranjem novih vrsta virtualnih zajednica. Iako se najčešće navodi kako se novim tehnologijama gubi osjećaj zajednice, postavlja se i alternativna mogućnost vraćanja te izgubljene vrijednosti (Robins, 2001). Sukladno utopijskom projektu nove društvenosti, Krivak (2000) navodi kako se unutar konteksta postmoderne ulazi u područje sintetičkog utopizma kojim se otvara prilika za dosezanjem ideala. Gubljenjem nade u realizaciju utopije u stvarnosti, ostaje nam još samo njezino hiperrealiziranje unutar simuliranih virtualnih prostora.

2.2. Definiranje virtualnosti i virtualnog prostora

Pojam virtualnosti najčešće se vezuje uz računalne simulacije u smislu „nepostojećeg“ svijeta simuliranog događaja u koji se ulazi upravo pomoću računala ili nekih drugih tehnoloških pomagala, a koje karakterizira sloboda stvaranja umjetnog medijskog prostora, odnosno računalno stvorenog prividnog svijeta (Horrocks, 2001; Nikodem, 2003). Također, može se odnositi na ono što postoji ili proizlazi iz privida, a ne iz stvarnosti; dakle, nešto što je nestvarno ili izmišljeno (Hrvatski jezični portal, 2021). Takvo definiranje naglašava iluzornost i lažnost onoga što je virtualno te se ono stavlja u podređeni položaj u odnosu na stvarnost. S druge strane, virtualno se može shvaćati kao potencijalno, to jest, ono što postoji u mogućnosti, i što se može ostvariti u određenim uvjetima (Filozofski leksikon, 2012). U skladu s time, virtualno se nalazi ili je prisutno u drugoj stvarnosti (Hrvatski jezični portal), čime se implicira priznavanje postojanja višestrukih stvarnosti, u skladu s postmodernim razumijevanjem tog koncepta. Takvo tumačenje ne podrazumijeva virtualno kao prividno i izmišljeno, čime se ne umanjuje njegovo postojanje. Agger (2004) navodi kako je virtualnost iskustvo bivanja online te ga direktno vezuje uz pojam stvarnosti

navodeći kako je virtualno također stvarno, ali na drugačiji način. Također smatra da virtualnost ima potencijal vršenja invazije u privatnu sferu svakodnevnog života pojedinca, a time i kolapsa na sebstvo koje je prethodno bilo u određenoj mjeri zaštićeno od utjecaja vanjskog svijeta. Navedeni način razumijevanja virtualnosti može se direktno povezati uz ranije spomenuto gubljenje granice između privatnog i javnog života koje se smatra uzrokom fragmentacije i decentralizacije sebstva u postmoderni.

Virtualnost se uglavnom shvaća kao slabiji pojam u odnosu na stvarno, a takvo prvenstvo zbilje rezultat je kartezijskog dualizma kojim se razdvaja mentalno od materijalnog, odnosno um od tijela (Peović Vuković, 2014). Time se stvara mogućnost kritiziranja virtualnosti kao lažne, izmišljene i prividne. Postavljanje virtualnog svijeta u opoziciju s fizičkim stvarnim svijetom umanjuje značaj događaja unutar virtualnog konteksta, etiketirajući ih kao manje stvarne, a time i manje bitne. Horrocks (2001), oslanjajući se na Baudrillarda, formira četiri teorije odnosa virtualnosti i stvarnosti unutar kojih analizira stupanj povezanosti virtualnog i stvarnog. Prva teorija navodi kako je virtualno simulacija, odnosno kopija stvarnosti, u kojoj se svijet virtualnog svodi isključivo na imitaciju stvarnosti i ne postoji izvan tog odnosa. Druga teorija ukazuje na nadopunjavanje stvarnosti virtualnim, priznajući tako mogućnost utjecaja virtualnog na ono što je stvarno. Treća teorija navodi kako nas virtualni svijet razrješava stvarnosti, odnosno, omogućuje bijeg iz stvarnosti u virtualni prostor, čime se ta dva svijeta shvaćaju zasebnima. Četvrta teorija smatra kako ne postoji razlika između stvarnog i virtualnog, s obzirom da je i stvarnost oduvijek samo virtualna (ukoliko je razumijemo kao socijalnu konstrukciju). Dakle, posljednja teorija izjednačava virtualno i stvarno, navodeći kako niti stvarnost nije nužno objektivno realna i istinita. Virtualnost nam zapravo nudi mogućnost za dublje razumijevanje odnosa tehnologije i stvarnosti, ako priznamo utjecaj koji virtualno ima na stvarno. Na istom tragu, Michael Heim (1998) virtualni prostor doživljava kao sredstvo za propitivanje odnosa prema stvarnosti. Giddens (1991, prema Robins, 2001) spominje inverziju stvarnosti, navodeći kako živimo u svijetu koji se bitno razlikuje od onoga u prethodnim razdobljima ljudske povijesti. Naime, tehnologija je toliko napredovala da sada ima mogućnost imitirati, multiplicirati i unaprijediti stvarnost, no isto tako može ju i iskriviti kroz konstruiranje alternativne stvarnosti (Coyne, 1999, prema Horrocks, 2001). Heim (1998) virtualnost vidi kao gušenje stvarnosti jer mediji iskrivljuju neposredno iskustvo i time ga ugrožavaju. Osim navedenog, Horrocks (2001) spominje mogućnost povlačenja ili zamjene stvarnosti s hiperstvarnosti, to jest, sa svijetom slika i kodova koji po svojim uvjetima kreiraju

zbilju. Dakle, virtualno se može tumačiti kao prijetnja stvarnom svijetu, ako se tumači kao nešto što ga može ugroziti, izmanipulirati i izobličiti. No, isto tako Horrocks (2001) navodi kako postoje drugačije perspektive odnosa stvarnog i virtualnog unutar kojih je stvarni svijet onaj koji je razočaravajući i opasan. Prva perspektiva jest utopijska, a obilježava je vjera u novi i bolji svijet unutar virtualnog prostora, s obzirom da on nudi priliku za ponovno stvaranje svijeta iz početka. Takva pozicija smatra kako alternativni virtualni svjetovi mogu pružiti priliku za ostvarivanje ideala koje nismo mogli ostvariti u stvarnosti. Druga perspektiva tiče se nezadovoljstva stvarnim svijetom i njegovog odbacivanja, gdje bježimo u virtualni prostor s ciljem izbjegavanja negativnosti stvarnog svakodnevnog života. Robins (2001) navodi kako bismo trebali raspršiti iluzije o postojanju boljeg alternativnog svijeta unutar virtualnog prostora i virtualne stvarnosti jer to ne isključuje naše bivanje u stvarnom svijetu.

Nakon što se pokušalo definirati virtualnost iz različitih perspektiva i objasniti odnos pojma s oprečnim pojmom stvarnosti, potrebno je definirati idući ključni pojam, a to je virtualni prostor. U literaturi postoji mnoštvo naziva, primjerice kiberprostor, virtualna stvarnost, virtualna realnost, virtualni svijet, a sukladno širokoj lepezi terminologije postoje i raznoliki načini definiranja i interpretiranja. Unatoč tome, moguće je iščitati ključna zajednička obilježja unutar tih definicija. Featherstone i Burrows (2001) definiraju kiberprostor kao informacijski prostor koji korisniku daje privid kontrole nad informacijama omogućujući povezanost s brojnim drugim korisnicima kroz simulaciju, dakle on simulira prostor za interakciju. Nikodem (2003) navodi da je kiberprostor novi tehnološki posredovan društveni prostor računalno stvorene simulacije. U obje definicije mogu se uočiti dva ključna momenta – kiberprostor kao simulacija i kiberprostor kao društveni prostor interakcije i komunikacije. Virtualni prostori rabe se još od sredine osamdesetih godina prošlog stoljeća primarno kao mjesta namijenjena društvenom umrežavanju i komuniciranju koje ne ovisi o realnom vremenu ili geografskom prostoru (Peachey i Childs, 2011; Hromadžić, 2014). Peović Vuković (2014) virtualni svijet smatra perceptivnom varkom unutar koje prostora zapravo nema, ali se bivanje u njemu doživljava kao bivanje u prostoru. Kao tek metaforički prostor, djeluje u kategoriji vremena – vrijeme provedeno u virtualnom prostoru je stvarno, iako prostora zapravo nema. Virtualni svijet, dakle, nadilazi kategorije vremena i prostora. Winnicot (1971, prema Robins, 2001) sugerira izraz potencijalni prostor, a tumači ga kao treće područje ljudskog života koje nije u pojedincu niti van njega, već predstavlja zajedničku stvarnost. U tom kontekstu, virtualni prostor nije samo privatni prostor pojedine osobe nego ujedno i kolektivni javni prostor.

Stoga je taj fenomen također potrebno smjestiti u širi društveni kontekst kao simptom promjena u društvu. Heim (1993, prema Peović Vuković, 2014) smatra kako su kiberprostor i virtualna stvarnost zapravo novi slojevi u interpretaciji svijeta i društva, što se može povezati s njegovim ranije spomenutim viđenjem virtualnog prostora kao sredstva za propitivanje odnosa prema stvarnosti. Poster (2001) ukazuje na način percipiranja virtualne stvarnosti kao opasnog pojam kojim se implicira sposobnost poprimanja više oblika stvarnosti. Na taj način virtualna stvarnost povećava količinu i vrste stvarnosti koje egzistiraju unutar društva. Ukratko, virtualni prostor se može razumjeti kao novi društveni prostor računalne simulacije za tehnološki posredovane komunikacijske aktivnosti sposoban za transformiranje kategorija prostora i vremena, pri čemu postoji unutar društva kao simptom kulturalnih promjena i zajednički prostor privatnog i javnog života. Također omogućuje koegzistiranje više tipova stvarnosti. Sukladno tvrdnji o višestrukim stvarnostima, virtualni prostor može služiti za bijeg iz *stvarne stvarnosti* - kao reakcija protiv stvarnog svijeta, odnosno kao alternativa nesavršenoj stvarnosti (Krivak, 2000). Fenomen bijega u virtualni svijet povezan je s postmodernom težnjom za distanciranjem i otuđenjem; stvarni problemi i stvarne negativne emocije odbacuju se bijegom u sigurnost i idiličnost virtualnog svijeta unutar kojega postoji obećanje oslobađanja pojedinca od nesavršene tjelesnosti i ograničenja koja mu nameće stvarnost (Krivak, 2000; Robins, 2001). Međutim, postoji velika opasnost gubljenja osjećaja za stvarnost, a time i gubitka vještina potrebnih za funkcioniranje u stvarnom društvu (Krivak, 2000). Krivak (2000) navodi kako Paul Virilio također smatra kako je kiberprostor alternativa stvarnom svijetu ističući pri tome njegov potencijal uništavanja stvarnosti. Takva perspektiva može se povezati s pretpostavkom o opasnosti od iskrivljavanja stvarnosti i njezinog povlačenja u hiperrealnost virtualnog prostora.

2.3. Značaj virtualnog prostora za generacije digitalnih urođenika

Prije analiziranja utjecaja virtualnosti na procese socijalizacije i identifikacije mladih generacija, potrebno je precizirati na koju generaciju se to odnosi i što ih izdvaja u odnosu na prethodne generacije. Generacija se definira kao „skup povijesnih događaja i srodnih pojava koji stvara izrazit generacijski jaz” (Parry i Urwin, 2011, prema Turner, 2015, 84). Kako bi identifikacija određenoj generaciji bila moguća, potrebno je dijeljenje zajedničkih iskustava određenih kulturnih fenomena i događaja s osobama koje su rođene u slično vrijeme. Generacijske kohorte istraživačima daju alat za analizu promjena stavova i karakteristika dobnih skupina kroz vrijeme (Dimock, 2019). Važno je napomenuti da definiranje generacija po točno određenim godinama početka i završetka nije

egzaktno jer ono prvenstveno služi kao alat za razumijevanje generacijskih podjela, dok su same granice zapravo arbitrarne prirode (Dimock, 2019; Davies, 2020). Generacija koja se stavlja u fokus rada jest generacija Z. Osobe rođene između 1981. i 1996. godine smatraju se pripadnicima generacije Y, poznatije pod nazivom milenijalci (eng. *millennials*), koja prethodi generaciji Z (Dimock, 2019). Koncept generacije Y nastaje početkom 90-ih godina prošlog stoljeća kao nasljednik generacije X, a označava generacijske posebnosti koje su većim dijelom bile uvjetovane razvojem digitalne tehnologije (Nikodem, Kudek Mirošević i Bunjevac Nikodem, 2014). Upravo razvoj tehnologije predstavlja jedan od ključnih aspekata koji oblikuje generacijske kohorte. Generacija baby boomer (1946. – 1964.) odrasla je tijekom popularizacije televizije, generacija X (1965. – 1980.) tijekom računalne revolucije, dok su milenijalci dosegli punoljetnost usred eksplozije Interneta, a tijekom svog odrastanja modificirali su društvene medije i uveli mnogobrojne tehnološke inovacije. Ono što je pak jedinstveno za generaciju Z, u odnosu na prethodne generacije, jest to što su svi navedeni tehnološki fenomeni već bili dio njihovih života od samog rođenja (Dimock, 2019). Dakle, ključna razlika je u tome što je generacija Z bila prva generacija digitalnih urođenika izravno rođenih u digitalni svijet koji nikada nisu iskusili svijet bez digitalnih medija i tehnologija. S obzirom na tehnološki napredak te pojavu pametnog telefona i društvenih mreža, generacija Z generacija je mladih koji su naviknuti na interakciju i komunikaciju u svijetu koji je povezan u svakom trenutku. Tijekom njihovog djetinjstva, pojavilo se mnoštvo društvenih mreža koje su utjecale na komunikaciju i socijalizaciju, primjerice Facebook (2004.), YouTube (2005.), Twitter (2006.), Instagram (2010.), Snapchat (2012.) te trenutno popularna društvena mreža TikTok, koja je nastala 2017. godine (Davies, 2020). Nikodem, Kudek Mirošević i Bunjevac Nikodem (2014) navode kako je današnja generacija mladih toliko „uronjena“ u medijski okoliš i virtualne svjetove da je to čini bitno drugačijom od svih prethodnih generacija. No, takva uronjenost može biti potencijalno opasna ukoliko preraste u stanje narcisove narkoze. McLuhanov koncept narcisove narkoze odnosi se na nesvjesnu uronjenost u medije zbog koje dolazi do nemogućnosti kritičke analize medija i njegovog utjecaja (Horrocks, 2001).

U kontekstu suvremenih generacija mladih često se navodi koncept digitalnih urođenika koji bi najbolje mogao opisati generaciju rođenu u svijet digitalnih tehnologija. Taj pojam uveo je američki pedagog Marc Prensky kako bi definirao generacije ljudi rođenih nakon 1980. godine koji su odrasli s modernom računalnom tehnologijom kao sastavnim dijelom njihovog svakodnevnog okruženja (Nikodem, Kudek Mirošević i Bunjevac Nikodem, 2014). Dakle, u kategoriju digitalnih

urođenika spadaju pripadnici generacije Y i generacije Z. Oni se smatraju „izvornim govornicima“ digitalnog jezika računala i interneta pa po prvi put u povijesti mladi predstavljaju autoritet, s obzirom da posjeduju više znanja i vještina o digitalnoj tehnologiji u odnosu na starije generacije, uključujući njihove roditelje i učitelje (Car, 2013). Postoji očit jaz između starih i novih generacija čime se društvo dijeli na one koji su migrirali u digitalne svjetove i one koji su u njima „domoroci“ (Turkle, 2012). Pojam digitalnih urođenika dovodi se u opoziciju s pojmom digitalnih imigranata, to jest, useljenika koje se definira kao osobe rođene prije vladavine digitalne tehnologije (Prensky, 2001, prema Nikodem, Kudek Mirošević i Bunjevac Nikodem, 2014). Oni su iskusili i upoznali digitalnu tehnologiju kasnije u životu pa ne posjeduju dovoljno razvijene vještine za njezino adekvatno korištenje (Bennet, 2012). No, bitno je za razjasniti kako je pojam digitalnih urođenika izložen brojnim kritikama. Većina autora smatra kako se uporabom navedenog pojma ostaje unutar okvira tehnološkog determinizma pretpostavljajući da tehnološke promjene izravno utječu na promjene karakteristika generacija (Jones i Shao, 2011, prema Nikodem, Kudek Mirošević i Bunjevac Nikodem, 2014). Tvrdnja da apsolutno sve osobe rođene nakon 1980. godine imaju vještine digitalnih urođenika nije legitimna jer sposobnost uporabe tehnologije nije nužno povezana s godinama, već i s drugim osobnim karakteristikama te psihološkim, organizacijskim i društvenim čimbenicima poput dostupnosti tehnologije te prethodnog iskustva i obrazovanja (Wang, Myers i Sundaram, 2013).

Kao što je ranije navedeno, virtualnost ima ogroman utjecaj na ljudsku komunikaciju i socijalizaciju, što dakako mijenja načine provođenja slobodnog vremena mladih. Kolaps modernog koncepta zajednice i nestanak tradicionalnih mjesta za druženje u stvarnom svijetu rezultira potrebom za rekonceptualizacijom zajednice kroz pronalazak alternativnih oblika i novih društvenih prostora. Uz to, nedostatak privatnosti i pojačana kontrola odraslih dovodi do ograničavanja i smanjivanja pristupa javnim prostorima adolescenata što pak uzrokuje nestajanje klasičnih lokacija za druženje poput igrališta i klubova (Car, 2013). Mladi imaju osjećaj kako nemaju gdje pobjeći od svijeta odraslih te da nisu u mogućnosti kreirati privatni slobodni prostor. Rješenje opisanih problema pronalaze u virtualnim prostorima. Nove tehnologije mladima pružaju priliku da u tehnološki posredovanim prostorima virtualnosti stvore nove koncepcije društvenosti. Također, Car (2013) navodi kako mladi u virtualnom prostoru kreiraju prostore slobodne vršnjačke socijalizacije i komunikacije čak i kada su u fizičkim kontroliranim prostorima poput vlastitog doma. Virtualni prostor postaje važno mjesto na kojemu članovi generacije digitalnih urođenika

traže i primaju podršku i osjećaj pripadnosti (Bilić, 2016), posebice kroz članstvo u virtualnim zajednicama. S druge strane, mladi mogu koristiti tehnologiju kako bi izbjegli probleme i situacije u stvarnom životu. U tom kontekstu, mediji omogućuju bijeg iz realnosti i stvaraju priliku za udaljavanje od odgovornosti i međusobnih odnosa. Iako je takvo ponašanje postojalo i prije pojave interneta, mogućnosti virtualnog prostora omogućuju promoviranje i produbljivanje društveno nezainteresiranog ponašanja (Turner, 2015). Nikodem, Kudek Mirošević i Bunjevac Nikodem (2014) navode kako je inicijalnim raspravama o uporabi računala prevladavala zabrinutost oko korištenja tehnologije kao asocijalne aktivnosti koja će rezultirati povlačenjem iz stvarnog svijeta u virtualne svjetove. Doista, porastom interakcija na društvenim medijima, neposredne društvene interakcije mogu biti sve rjeđe što ima velik utjecaj na mlade generacije koje više nisu osposobljene za stvarnu komunikaciju, a upravo nedostatak komunikacije licem u lice potencijalno sprječava i otežava razvoj njihovih socijalnih vještina (Turner, 2015). Iako digitalne tehnologije olakšavaju komunikaciju i povezanost, one također mogu uzrokovati osjećaj izoliranosti s obzirom da porastom kvantitete međuljudskih odnosa putem tehnologije istovremeno može doći do pada kvalitete istih. S druge strane, iako se može doimati kontradiktorno, jedan od najvećih uspjeha virtualnih zajednica jest potencijal prevladavanja osjećaja izoliranosti - pojedinac se može osjećati odbačeno i neprihvaćeno u svojoj stvarnoj zajednici, ali može pronaći osobe sličnih interesa online (Human Kinetics, 2010). No, povezivanje s osobama putem interesa nije dovoljna osnova za razvijanje društvenih vještina i općeniti društveni razvoj pojedinca, sukladno ranije spomenutoj važnosti sukoba i proturječja unutar zajednice. Dakle, tehnologija je dvosjekli mač – sadrži potencijal poboljšavanja i proširenja koncepta društvenosti u virtualni svijet, ali i potencijal narušavanja kvalitete stvarnog društvenog života i društvenih vještina mladih osoba. Osim komunikacije i socijalizacije, Internet i društvene mreže predstavljaju idealan prostor za samoprezentaciju mladih. Digitalni mediji postaju važan izvor stjecanja i oblikovanja spoznaja o svijetu i međuljudskim odnosima, ali i o samome sebi, čime postaju jedan od najvažnijih čimbenika oblikovanja identiteta i općeg samopoimanja pojedinca (Citković, 2008; Drašković Jelčić i Radović, 2011) o čemu će se detaljnije govoriti kasnije u radu.

2.4. Pomak k virtualnom identitetu

Prije no što se pokuša analizirati fenomen identiteta u virtualnom prostoru, potrebno je razumjeti način na koje se definira i tumači identitet u stvarnosti. No, problem se javlja već na samom početku s obzirom da ne postoji jasna koncepcija identiteta. Naime, svaka znanstvena disciplina rabi izraz

odnoseći se na različite stvari ovisno o kontekstu specifične znanosti. Zbog toga je vrlo teško iskazati jednoznačnu definiciju identiteta koja bi odgovarala svakoj perspektivi iz koje se taj fenomen promatra. Ono što nam može pomoći u boljem razumijevanju identiteta u stvarnosti i njegovog odnosa s virtualnim identitetom jest Manders-Huitsina (2010, prema Peachey i Childs, 2011) podjela identiteta na samoinformativni i nominalni. Nominalni identitet je skup atributa koje društvo pripisuje pojedincu pri čemu se zahtjeva da je on stabilan i konzistentan. U tom smislu, od pojedinca se očekuje konstantan rad na očuvanju fiksnog identiteta. Iz navedenoga se može uočiti poveznica nominalnog identiteta i shvaćanja identiteta unutar moderne. S druge strane, samoinformativni identitet odnosi se na osobnu konceptualizaciju samoga sebe, odnosno, subjektivni način na koji pojedinci percipiraju i doživljavaju sami sebe kao zasebne i specifične individue. Njegova posebnost jest u tome što, za razliku od nominalnog identiteta, može biti fluidan, dakle bliži je postmodernom viđenju identiteta.

Collins (1988, prema Allan, 1997) govori o igranju raznih uloga i višestrukosti sebstva koje je zapravo bilo prisutno i prije pojave virtualnih prostora. S obzirom da pojedinac igra mnogo uloga i egzistira unutar raznih društvenih miljea, on također posjeduje mnogo raznih identiteta od kojih je svaki konstruiran u skladu s određenom društvenom ulogom unutar društvene grupe kojoj pripada (Peachey i Childs, 2011). Posljedica toga jest sebstvo organizirano u više dijelova ovisno o ulogama koje pojedinac prisvaja kroz pripadnost različitim društvenim grupama. Dakle, koncept višestrukih identiteta može se povezati i sa stvarnim identitetom. Sherry Turkle (1999) tvrdi kako mnogobrojne društvene manifestacije višestrukosti doprinose općem propitivanju tradicionalnih predodžbi identiteta. **Elektronički mediji 20. stoljeća podrška su transformaciji identiteta, no njihova integracija u multimediju ključna je za kultivaciju novih koncepata individualnosti (Poster, 2001). Dakle, virtualna okolina otvara vrata za novi doživljaj i konceptualizaciju identiteta. Ulazeći u virtualni svijet unutar kojeg stvarne osobne karakteristike nisu očite drugima, stvara se prilika za komunikaciju koja implicira nove načine bivanja i prikazivanja identiteta. Time se također otvara mogućnost za drugačije doživljavanje identiteta, ali i izgradnju novih identiteta koji ne moraju korespondirati s identitetom iz stvarnog života. Fluidnost i višestrukost života na zaslonu pruža temelje za razvoj protejskog jastva koje je višestruko, fragmentirano i promjenjivo ovisno o kontekstu (Lifton, 1993, prema Turkle, 1999). Za mnoge pojedince, online iskustva izazivaju prethodne koncepte tradicionalnog identiteta revidirajući ih, osim u kontekstu višestrukih identiteta, i u vidu paralelnih života. Virtualna iskustva paralelnih života dio su značajnog**

kulturalnog konteksta koji podržava novo optimistično teoretiziranje višestrukih identiteta.

Thompson (2008, prema Peachey i Childs, 2011) smatra kako je velika prednost virtualnih svjetova to što pružaju priliku za propitivanje fundamentalnih pretpostavki o tome što identitet jest i što znači biti ljudsko biće. Eksperimentiranjem i istraživanjem identiteta, koje virtualni svjetovi omogućuju, daje se šansa za izazivanje prošlih koncepcija pa se na taj način može redefinirati pojedinačeva uloga u društvu, izumiti nove uloge te modificirati i adaptirati vlastito tijelo sukladno osobnim željama i preferencijama (Peachey i Childs, 2011). Sukladno tome, suvremeni identiteti sve se više oslanjaju na sposobnost transformacije tijela, a upravo razvojem paralelnih virtualnih života i višestrukih identiteta načini prezentiranja tjelesnosti i subjektivnosti postaju fleksibilniji i raznolikiji.

Po pojmom virtualno sebstvo, to jest, virtualno ja, Ben Agger (2004) podrazumijeva osobe spojene sa svijetom i drugim ljudima kroz elektroničke medije poput Interneta i pametnih telefona, dakle, kao sebstva koja doživljavaju i konstruiraju svijet rabeći informacijsko-komunikacijske tehnologije. Virtualna sebstva ne traže smisao i osjećaj zajedništva kroz neposredni kontakt licem u lice, nego putem zaslona elektroničkih uređaja koji nas spajaju globalno i gotovo trenutno. Ona predstavljaju ljude s kojima se komunicira elektroničkim putem bez mogućnosti da ih vidimo i dotaknemo, no bez obzira na to, osjetimo njihovu prisutnost u prostoru. Stoga se može reći da odražavaju postmodernu stanje interakcije s ljudima koje ne vidimo, ali zamišljamo. Na tragu toga, Agger (2004) uz pojam virtualnog jastva definira i kibersebstvo kao identitet oblikovan u kiberprostoru, također ga opisujući kao distinktivno obilježje postmoderne kulture. Nadalje, Marianne Leonardi (2010) virtualni identitet razumije kao proces transformacije i rekonstrukcije offline ličnosti u online ličnost, a navedena perspektiva obradit će se detaljnije u djelu rada koji govori o virtualnom prezentiranju sebstva i načinu na koji ono utječe na odnos stvarnog (offline) identiteta i virtualnog (online) identiteta.

3. MEĐUODNOS STVARNOG I VIRTUALNOG IDENTITETA

3.1. Dinamička narav identiteta

U prethodnom poglavlju dotaknula se tema višestrukih identiteta unutar stvarne stvarnosti, u kontekstu podjele sebstva na više različitih uloga koje pojedinac igra u stvarnom životu u sklopu različitih društvenih miljea kojima pripada. Navedena tvrdnja sada će se detaljnije razlučiti kroz koncepte potrebe za fikcijom i dinamičke naravi identiteta. Sherry Turkle (2012) tvrdi kako su ljudi kroz povijest oduvijek imali potrebu za pretvaranjem i glumom da su netko drugi te da takva tendencija nije prouzrokovana pojavom interneta. Ono što je pak ključna razlika u pretvaranju da smo netko drugi prije pojave interneta jest činjenica da je tada takva igra uloga nužno podrazumijevala fizičko izmještanje. U tom kontekstu, Turkle (2012) navodi primjer putovanja u stranu državu gdje nitko ne zna tko smo pa stoga imamo slobodu preuzimanja potpuno nove verzije sebe samih. No, važna stavka takve glume jest da je ona moguća samo u kontekstima gdje nedostaju poveznice s prošlim identitetom jer se time izostavlja propitivanje vjerodostojnosti i autentičnosti novog identiteta. Talamo i Ligorio (2000) tvrde kako osobni (samoinformativni) i društveni (nominalni) identitet nisu stabilne karakteristike pojedinca, nego dinamični fenomeni. Kroz koncept pozicioniranja (Harre i van Lagenhove, 1991; Hermans 1996, prema Talamo i Ligorio, 2000) proširuje se teza o ulogama baziranim na stabilnom i prepoznatljivom identitetu. Pozicioniranje čini mogućom implikaciju o nekoliko različitih potencijalnih identiteta koje pojedinci mogu preuzeti unutar istog konteksta. Takvo viđenje pozicioniranja uključuje moment izbora o tome koji će se identitet zauzeti ovisno o strateškoj procjeni karakteristika društvene situacije i obilježja identiteta koji bi unutar nje bili relevantni i efektivni. Na taj način igra identiteta shvaća se kao resurs (Antaki, 1998, prema Talamo i Ligorio, 2000). Preuzeti identiteti ovise o osobnom odabiru pojedinca o tome što želi pokazati u specifičnom kontekstu, ali isto tako kontekst igra važnu ulogu u modeliranju potencijalnih izbora. Takva perspektiva potkrepljuje tezu da sebstvo i identitet nisu statični, odnosno, da ih pojedinac može oblikovati unutar interaktivnog konteksta zajednice. No, višestruki identiteti ne postoje kao izolirani dijelovi osobe, moraju biti u balansu kako bi oblikovali cjelovit doživljaj samog sebe. Time se unutarnja dinamika u kojoj razne verzije identiteta postoje dovodi u cjelinu i jedinstvo (Stets i Burke, 2008, prema Peachey i Childs, 2011). Prerađivanje i usvajanje novih identiteta zapravo se vezuje na temeljni identitet pojedinca, ali ga je ključno ne poistovjećivati s modernim viđenjem fiksnog i jednoznačnog identiteta s

obzirom da je temeljni identitet i dalje dinamičan poput identiteta koji ga sačinjavaju, a time i fragmentiran, te je podložan promjenama i preoblikovanjima tijekom vremena. Takva dinamička narav identiteta, koja je u skladu s postmodernom perspektivom, podrazumijeva stalnu promjenu identiteta kroz osobne izbore pojedinca i okolnosti koje ga okružuju. Virtualni prostor i igra identiteta unutar njega zapravo su rezultat kulminacije drevne potrebe za fikcijom i bijegom od fizičke stvarnosti i subjektiviteta kroz repozicioniranje identiteta unutar različitih konteksta. Upravo u tome leži privlačnost virtualnih prostora s obzirom da oni kao novi društveni svjetovi omogućuju nove igre uloga kroz stvaranje likova i dotjeranih verzija samih sebe koje pak omogućuju vođenje paralelnih života (Turkle, 2012; Tonks, 2021). Virtualni prostor posebice je privlačan jer pruža priliku za odigravanje željenog sebstva, to jest, verzije samoga sebe kakvi želimo biti. Dakle, virtualni svjetovi omogućuju ljudima biranje različitih verzija sebstva kojima mogu izvršavati proces pozicioniranja.

3.2. Važnost virtualnog moratorija za identitet

U prethodnom poglavlju načela se i tema potrebe adolescenata za privatnim prostorom uslijed raspada tradicionalnih prostora za vršnjačku socijalizaciju i interakciju slobodnu od utjecaja i nadzora odraslih. Mladima je osjećaj slobodnog prostora važan za proces isprobavanja i poigravanja s identitetom koji Erik Erikson (1968) naziva moratorij. Moratorij je razdoblje tijekom kojega je mladima dozvoljeno eksperimentiranje naizgled bez posljedica (Erikson, 1968; Turkle, 2012). Iako pojam moratorija implicira obustavu aktivnosti, Erikson ipak ne podrazumijeva povlačenje djelovanja, nego baš suprotno – razdoblje intenzivnih interakcija i zajedničkog eksperimentiranja s vršnjacima u kojemu radnje pojedinca ne impliciraju značajne posljedice koje bi postojale u odrasloj dobi (Turkle, 1999). U tom kontekstu, eksperimentiranje zapravo postaje standardna norma ophođenja, a ne devijacija. Važno je za spomenuti kako Erikson (1968) eksperimentaciju slobodnu od posljedica smatra ključnom za razvoj jezgrovitog i centralnog sebstva, u skladu s tradicijom moderne. No, moratorij nije važan samo za uspostavljanje stabilnog i jednoznačnog identiteta, već i za uspostavljanje temeljnog identiteta koji omogućava fluidno i harmonično supostojanje mnoštva identiteta unutar pojedinca, sličnije Liftonovom protejskom jastvu (Lifton, 1993, prema Tonks, 2021). U suvremeno doba adolescentima se sve manje pružaju prilike za prijeko potreban moratorij u tradicionalnom smislu, stoga pronalaze alternativu upravo u virtualnom prostoru. Turkle (2012) prikladno navodi kako se u stvarnom životu ne pronalazi uvijek mjesto za moratorij, ali je on uvijek dostupan na Internetu. Dakle, u stvarnom životu sve se

manje prostora ostavlja za neopterećeno poigravanje identitetom pa je moment premještanja moratorija u virtualni prostor ključan za kontekst virtualnih identiteta mladih. Anonimnost i dizinhibirajuća obilježja mreže mladima nude mogućnost za navigiranje kroz tipične adolescentske brige zajedno s vršnjacima (Manago, 2015). Mladi su danas opremljeni mnoštvom resursa za poigravanje i eksploraciju identiteta upravo zahvaljujući internetu pa se mogu fokusirati na virtualno dorađivanje sebstva (Turkle, 2012). Turkle (1995, prema Peović Vuković, 2014) smatra kako je jedna od pozitivnih karakteristika višestrukih identiteta u virtualnom prostoru upravo mogućnost igre s identitetom, ali i uvježbavanja identiteta. Naime, prostor mreže omogućava istraživanje alternativnih ili željenih identiteta, odnosno aspekata jastva koji im se mogu doimati nedostupnim, neprikladnim ili neostvarivim u stvarnom životu. Iskustva uporabe računalne tehnologije adolescentima stvaraju uvjete za eksperimentiranje s time tko oni jesu ili nisu te pri tome potiču duboko promišljanje o samome sebi i vlastitom identitetu. Na taj način mogu pospješiti izražavanje istinskog sebstva, ali i pružiti priliku za isprobavanje raznih verzija identiteta i njihove usklađenosti s vlastitom koncepcijom sebe. Taylor (2002) definira izraz identitetskog turizma kojim označava eksperimentiranje s iskustvom interakcije u kojoj pojedinac zauzima drugačiju poziciju u kontekstu stvarnih identitetskih markera poput dobi, rase i roda. Nadovezujući se na to, Lee i Hoadley (2007, prema Peachey i Childs, 2011) navode kako je upravo takvo eksperimentiranje ključan dio istraživanja potencijalnih sebstava, odnosno procesa testiranja aspekata identiteta prije no što se odbace ili uklope u samokoncepciju. Jednostavnost stvaranja i modificiranja virtualnih identiteta potiče korisnike mreže na promišljanje o sebi samima kao fluidnima, decentraliziranima, fleksibilnima i višestrukima te kao onima koji bivaju u konstantnom procesu rasta, razvoja i promjene (Turkle, 1995, prema Peachey i Childs, 2011). Iako se često virtualni svijet Interneta shvaća kao pozornica za bezazlenu igru identiteta bez stvarnih posljedica, generacije digitalnih urođenika shvaćaju vječnost mreže i posljedice koje se time odražavaju na postojanje u stvarnom svijetu. Svijest o vječnosti računalnih interakcija i trajnoj evidenciji dijeljenih podataka djeluje kao opomena da pripaze što rade u virtualnom prostoru. Turkle (2012) ovdje uočava takozvano preduhitreno jastvo koje vrši nadzor nad samim sobom. Iako mreža pruža varljiv osjećaj privatnosti, anonimnosti i prolaznosti, računalno posredovana komunikacija ipak je vrlo javna i vječna stoga je sloboda koju virtualni prostor naizgled pruža podosta ograničena. Dakle, može se zaključiti kako virtualni prostor omogućava konstruktivnu igru identiteta, ali također podrazumijeva pohranu svih isprobanih verzija sebstva. Takvo onemogućavanje slobode izražavanja i privid poigravanja identitetom bez posljedica ugrožava autentični iskaz sebstva i

potencijalno potiče na performans identiteta, o kojem će se govoriti nešto kasnije. Ideja moratorija doima se nespojivom s virtualnim postojanjem koje za sobom ostavlja trajnu elektroničku sjenku, no većina adolescenata nastoji zaboraviti taj pritisak zbog prijeke potrebe za moratorijem koji su voljni potražiti bar u vlastitoj mašti (Turkle, 2012). Razlozi i ciljevi upotrebe Interneta ovise o dobi korisnika pa ga tako mladi najčešće koriste upravo za izvođenje identiteta (Gross i Acquisti, 2005, prema Leonardi, 2010), čime virtualni prostor kao prostor igre identiteta dodatno dobiva na važnosti u adolescenciji kada proces formiranja identiteta zauzima centralnu ulogu. Na sličnom tragu Turkle (2005) opisuje tri faze odnosa djece s računalom gdje je treća faza faza adolescencije u kojoj računalo služi za formiranje identiteta, samodefiniranje, samokreiranje i samorefleksiju. Činjenica da računalo sadrži mogućnost modificiranja čine ga idealnim medijem za konstrukciju velikog raspona privatnih svjetova za samoistraživanje (Turkle, 2005). Virtualni prostori imaju velik potencijal za proces eksploracije pa stoga mogu služiti kao kontekst za istraživanje identiteta (Peachey, 2010, prema Peachey i Childs, 2011). Oni postaju mjesta na koja ljudi odlaze kako bi pronašli sami sebe ili istražili često neistražene strane vlastitoga sebstva. Virtualni prostor stvara priliku za istraživanje identiteta na nove i drugačije načine u odnosu na stvarni fizički svijet, poput paralelnog istraživanja mnogostrukih aspekata sebstva (Turkle, 1999). Manago (2015) govori kako generacije digitalnih urođenika sve više prioritiziraju samoekspresiju u društvenoj povezanosti. Popularnost društvenih mreža odražava društvene i kulturalne promjene u kojima osobna ekspresija postaje prioritet, zajedno s afirmacijom vlastitog glasa i oslikavanjem digitalnog portreta sebstva u svrhu ojačavanja i utemeljenja položaja pojedinca unutar zajednice. Virtualni prostor kao prostor samoizražavanja korespondira s dominacijom individualizma u suvremenom društvu i, sukladno tome, potrebom za prilagodbom i modifikacijom izražaja sebstva u skladu s osobnim potrebama i interesima pojedinca (Nayar, 2010). Važno je pronaći adekvatan način za pružanje pomoći i vodstva mladima za osnaženo izražavanje u virtualnom prostoru društvenih mreža. Prilika za samoelaboracijom unutar virtualnog prostora kroz stvaranje i projekciju konstruirane virtualne ličnosti jedan je od važnih elemenata virtualnog života mladih i njegovog utjecaja na identitet. Internet i društvene mreže shvaćaju se kao modaliteti samoprikazivanja kojima se zadovoljavaju identitetske potrebe (Livingstone, 2008, prema Nayar, 2010). S obzirom da se virtualna prezentacija sebstva ispisuje kroz tekstualne i grafičke prikaze, pojedinci imaju mogućnost refleksije i uređivanja tog prikaza. Tonks (2021) u tom kontekstu navodi pojam digitalnih blizanaca, odnosno virtualnih duplikata kojima se određeni pojedinci služe pri samoprezentaciji u virtualnim svjetovima. Mogućnost uređivanja prikaza sadržava potencijal kontroliranog i

planiranog prezentiranja u kojemu pojedinac odabire način na koji će drugi percipirati njegov prikaz (Turkle, 2012; Manago, 2015). Moment kontrole i promišljanja podrazumijeva aktivnu ulogu korisnika mreže koji ima mogućnost prilagođavanja tehnologije sukladno vlastitim potrebama, a time i priliku za kreiranje vlastite virtualne stvarnosti. Sukladno Bandurinoj teoriji socijalnog učenja, Manago (2015) tvrdi kako mladi nisu pasivni primatelji socijalizacijskih utjecaja medija, naprotiv, smatra ih agentima medijske socijalizacije sposobnima za aktivnu interpretaciju medijskih sadržaja putem koje selektivno obrađuju i prilagođavaju medijske poruke za izražavanje i potvrđivanje vlastitog identiteta. Mladi koriste računalne medije kako bi ispričali osobnu priču i kristalizirali osjećaj sebstva unutar virtualnog prostora. Artikuliranje osobne priče može imati oslobađajući učinak, posebice za marginalizirane i izolirane pojedince u društvu kojima pruža priliku asertiranja vlastitog glasa i životne perspektive (Leonardi, 2010). Dakle, korisnici Interneta nisu samo potrošači medijskog sadržaja, oni su ujedno i proizvođači značenja. Skupina autora pod nazivom Istražimo internet (2001) virtualnu stvarnost i virtualne zajednice tumači kao oblike oživljavanja pričanja priča i važnosti te djelatnosti za pojedinca, ali i društvo općenito. Uz to, na drugačiji i optimističan način definiraju igru pretvaranja i bivanje u fikciji smatrajući da se proces samootkrivanja identiteta i autentičnog iskazivanja temelji upravo na glumi i eksperimentaciji. Bruner (2001, prema Leonardi, 2010) samoprezentaciju naziva umjetnošću naracije. Navodi da konstruiranje sebstva posredstvom priče pomaže u davanju smisla onome tko je pojedinac doista s obzirom da konstrukcija sebstva ovisi o individualnom doživljaju tko je on i/ili tko bi trebao biti. Simboli, tekst i slike koji čine virtualnu priču, to jest narativ, pomažu pri uvođenju u stvarnost sebstva (Leonardi, 2010). Oglašavanje sebstva i dijeljenje privatnog života s javnosti nisu novi trend. Marianne Leonardi (2010) smatra kako su ljudi i prije pojave virtualnih svjetova računalne tehnologije na razne tradicionalne načine, poput pisanja autobiografija ili vođenja dnevnika, izražavali intimne trenutke i analizirali ih kao oblik samorefleksije. Frank Biocca (1997, prema Nikodem, 2003) zaslon računala shvaća kao reflektivnu površinu, to jest, ogledalo. Virtualni svijet jest onaj s druge strane ogledala, a u njemu se djelomično stvara oblik nalik našem stvarnom liku koji pak postaje drugo jastvo. Za Bioccino promišljanje ključno je negativno shvaćanje zaslona kao ogledala s obzirom da smatra kako iskustvo refleksije zarobljuje i pretvara ljude u kiborge. S druge strane, Turkle (2005) govori o potencijalu tehnologije za stvaranje zrcalnog sebstva koje potiče na promjene. Tehnologija mijenja način promišljanja o samome sebi, a računalo se može tumačiti kao ekspresivni medij koji operira kao projekcija specifičnog aspekta sebstva, odnosno kao zrcalo uma koje unosi filozofiju u svakodnevni život i time potiče na samorefleksiju. Turkle (2005) smatra,

kao što je prethodno spomenuto, kako u trećoj fazi odnosa djece s računalom adolescenti razvijaju vlastiti identitet upravo razmišljanjem kroz računalo, no u tom procesu ključan je ishod samorazumijevanja putem zrcaljenja identiteta u računalu. Centralni proces adolescencije, odnosno formiranje identiteta, na taj način nužno podrazumijeva samorefleksiju. Ophođenje s računalnom tehnologijom odražava tko je pojedinac i na taj način pruža priliku sagledavanja sebe samoga u virtualnom zrcalu kroz duži period te iz više različitih kutova (Manago, 2015), što pak doprinosi dubljem razumijevanju sebstva. Virtualni lik u kojega pojedinac unosi život služi kao evocirajući objekt za konstruktivnu refleksiju stvarnog lika (Turkle, 2005). Sukladno tome, virtualni prostor pruža priliku za bolje razumijevanje načina na koji identitet nastaje u stvarnom fizičkom svijetu. Formiranje virtualnog lika može poslužiti za osvješćivanje o onome što svakodnevno projiciramo u stvarnom svijetu. Ključno pitanje unutar tog procesa jest što kibersebstvo poručuje o stvarnom sebstvu. Kultiviranje samosvijesti o onome što stoji iza virtualnog lika može doprinijeti korištenju iskustva virtualnog bivanja za osobnu i društvenu transformaciju (Turkle, 1999). Leonardi (2010) razlikuje svjesnu i nesvjesnu razinu uporabe Interneta te navodi kako pojedinci svjesno rabe Internet za zadovoljavanje potreba za društvenom integracijom i interakcijom, dok se zadovoljavanje potreba za osobnim identitetom zbiva nesvjesno. Potrebno je potaknuti diskusije o virtualnoj konstrukciji identiteta kako bi pojedinci osvijestili nesvjesne razine uporabe virtualnih prostora.

3.3. Položaj tijela u odnosu stvarnog i virtualnog identiteta

Povrh toga, računalni svijet virtualne stvarnosti izmjenjuje definiranje i shvaćanje ljudskog tijela. S obzirom na odsustvo vizualnih i auditivnih kontakata i fleksibilnosti koju tehnologija omogućuje za stvaranje digitalnih reprezentacija sebstva, korisnici imaju mogućnost usvajanja novih identiteta oslobođenih od ograničenja fizičkog tijela i svijeta. No, digitalna tijela svakako govore o nama samima – ona predstavljaju javni znak o onome tko smo. Osim toga, digitalna tijela oblikuju i čine stvarnima načine na koje korisnici tehnologije doživljavaju sami sebe (Taylor, 2002). U virtualnom prostoru pojedinci bježe od vlastitog utjelovljenog sebstva, ali i normi i očekivanja svakodnevnog života i društva (Stone, 1991, Turkle 1995, prema Hardey, 2002). Tijelo se počinje shvaćati kao sramotna i nesavršena podrška uma, stoga se mogućnost virtualne reprezentacije tijela shvaća kao prilika za izlaženjem izvan ograničenja krhkosti fizičkog utjelovljenja (Istražimo internet, 2001). Utjelovljenje unutar virtualnog prostora čine mogućim avatari kao virtualni likovi na korak udaljeni od offline jastva (Peachey i Childs, 2011). Avatari pružaju pristup razumijevanju stvaranja

identiteta unutar virtualnog svijeta. Uporabom avatara pojedinci se ne kreću virtualnim prostorom samo kao umovi, nego se utemeljuju unutar virtualnog svijeta kroz prakse virtualnih tijela (Taylor, 2002). Dakle, avatari omogućuju utjelovljeno iskustvo virtualnog sebstva. Taylor (2002) također navodi kako pojedinci uporabom tijela u obliku avatara dobivaju osjećaj stvarnog bivanja i uronjenosti u virtualni svijet. Identitet osobe koja se nalazi iza avatara otkriva se ovisno o osobnim preferencijama osobe koja njime upravlja. Zbog fleksibilnosti predstavljanja kroz avatar, korisnicima virtualnih prostora pruža se mogućnost izbora u načinu samoprezentiranja (Peachey, 2010, prema Peachey i Childs, 2011). Zbog mogućnosti prezentiranja željene ili idealizirane verzije sebstva pojedine osobe identificiraju se sa svojim avatarima kao stvarnijima i više autentičnima od njihovih fizičkih stvarnih tijela i identiteta (Taylor, 2002). Važno je za napomenuti kako većina radova pod pojmom avatara podrazumijeva virtualne grafičke prikaze likova i ikona u online igrama ili internetskim forumima, no u današnje vrijeme može se pokrenuti i diskusija o dotjeranim i manipuliranim prikazima osoba na društvenim mrežama koji su ponekad toliko različiti od stvarnog izgleda osobe da se doimaju kao virtualni likovi lišeni bilo kakve povezanosti sa stvarnošću. Kada se fizičko tijelo napusti, pojedinci imaju šansu za odabir i konstruiranje vlastitih virtualnih likova i identiteta, sukladno osobnim željama i preferencijama. Leonardi (2010) smatra kako struktura Interneta nameće razdvajanje tijela i sebstva te da se na taj način sebstvo počinje razumjeti kroz tekstualne i grafičke virtualne prikaze i reakcije drugih korisnika Interneta na takve virtualne reprezentacije. Nikodem (2003) pak govori o dekonstrukciji ljudskog subjekta i ljudskog identiteta kao procesima koje virtualni prostor potpomaže s obzirom da u njemu nema uporišta za određivanje korisnika kao ljudskog bića. Stvaranjem svijeta koji je toliko savršen i idealiziran da postaje neljudski, čovjek briše svoje osnovne karakteristike koje ga zapravo čine čovjekom.

Heather Bromberg (2001) govori o konstruiranju stvarnosti i identiteta u umreženim virtualnim svjetovima opisujući taj proces kao izmijenjeno stanje svijesti koje uzrokuje višu razinu svjesnosti i sadrži potencijal transcendencije. Takvo stanje svijesti razlikuje se od temeljnog budnog stanja, a smatra se izmijenjenim kada funkcije uma uvelike odstupaju od uobičajenih tijekom određenog razdoblja stvarnog objektivnog vremena. Ideja o potencijalu virtualnog prostora za uzrokovanjem stanja bestjelesne svijesti i izmijenjenog stanja svijesti započinje već s Gibsonovom koncepcijom kiberprostora kao prostora konsenzualnih kolektivnih halucinacija (Gibson, 1983, prema Nikodem, 2003). Bestjelesna svijest te stapanje ljudskog tijela i računala ukazuju na dojam da je, kao posljedica virtualne stvarnosti, došlo do promjene tjelesnog, ali i mentalnog jastva (Bromberg,

2001). Tehnologija ima sposobnost mijenjanja percepcije objektivne stvarnosti, a uz to i atraktivnu mogućnost nadilaženja fizičkog svijeta, čime vodi do preobražaja jastva. Bromberg (2001) nadalje uspoređuje virtualnu stvarnost, i izmijenjeno stanje svijesti koje ona uzrokuje, s kulturom psihodeličnih droga i snovima jer smatra kako na sličan način pruža mogućnost uvida u temeljna filozofska pitanja kroz istraživanje alternativnih stvarnosti i modusa bivanja. Dakle, virtualna stvarnost sadrži potencijal formiranja svijesti koja je odvojena od svog fizičkog tijela i koja može poprimiti izmijenjeno stanje u odnosu na stanje same sebe unutar stvarnog fizičkog svijeta i objektivnog poimanja vremena. Time pruža priliku za transcendencijom stvarnog svijeta i tijela te istraživanjem različitih višestrukih i paralelnih stvarnosti, a time i višestrukih verzija sebstva i identiteta pojedinca. Mark Hansen (2006, prema Nayar, 2010) u raspravu uvodi pojam miješane realnosti kojim opovrgava ideju tjelesne transcendencije u virtualnu stvarnost. Smatra kako je tijelo sučelje za virtualno i kako upravo ono ima ključnu ulogu u prelasku između stvarne stvarnosti i virtualne stvarnosti. Time revolucionarno postavlja tijelo u samo središte te se stoga ono više ne shvaća kao nepotrebno, ograničavajuće i krhko. Paradigma miješane realnosti odbija podjelu tijela na stvarno i bestjelesno u virtualnoj simulaciji pa tijelo shvaća kao centralno i nužno za pristupanje i jednoj i drugoj oblasti. Osim toga, ne favorizira niti stvarnu stvarnost niti onu virtualnu, već smatra kako je pristup jednoj oblasti uvijek posredovan ovom drugom. Naime, virtualni prostor shvaća se kao još jedna oblast ljudskog svijeta i života kojoj možemo pristupiti posredstvom tehnologije. Dakle, tijelo i identitet se unutar ove paradigme ne dijele na virtualno i stvarno, nego se virtualno doživljava kroz stvarno na isti način na koji se stvarno posreduje virtualnim. Time se koncipira ideja o rekurzivnom identitetu. Jednostavnije rečeno, da bismo pristupili virtualnoj stvarnosti i virtualnoj verziji identiteta, nužno nam je potrebna fizička stvarnost i stvarni identitet, i obrnuto. Dakle, virtualno i stvarno nisu u dihotomskom odnosu i ne shvaćaju se kao dvije krajnosti, već se stapaju u jedan kompleksan entitet kojeg karakterizira mogućnost nesmetanog prelaska iz jedne oblasti u drugu, ali i davanje smisla i značenja jednoj posredstvom druge. Nayar (2010) također govori o kiborškom identitetu, doživljavajući virtualni identitet kao produžetak stvarnog identiteta, s obzirom da računala i pametne telefone više ne shvaćamo kao zasebni i drugačiji entitet, već kao produžetak naših ljudskih tijela i sebstva. Takvo razmišljanje o virtualnom identitetu kao produžetku stvarnog identiteta može se povezati s McLuhanovim viđenjem medija kao produžetaka čovjeka. U tom kontekstu, Nayar (2010) navodi kako se upravljanje virtualnim profilima i likovima sada shvaća kao integralni dio stvarnih identiteta.

3.4. Preljevanje stvarnog i virtualnog života - utjecaj na odnos višestrukih identiteta

Kada se značajan dio vremena provodi u virtualnom svijetu, ispoljava se sumnjičavost spram onoga što je istinito u stvarnosti i u virtualnoj simulaciji. Razlike između navedene dvije krajnosti sve se više gube. Rob Shields (2001) sukladno tome govori o krizi granica između stvarnog i virtualnog, ali i između tijela i tehnologije te osjećaja sebstva i varijabilnih uloga koje igramo ovisno o situaciji. Odnosi i obrasci djelovanja koji postoje unutar mreže imitiraju, ali i posreduju stvarni život, stoga mreža uzrokuje zamučivanje granica stvarne stvarnosti i virtualne stvarnosti. Skupina autora pod nazivom Istražimo internet (2001) govori kako u virtualnom prostoru postoji opcija ophođenja drugačijeg od onoga u stvarnosti, no ono se većinom bazira prema poznatim obrascima iz fizičkog društvenog svijeta s obzirom da geografski bliske zajednice ostavljaju značajan utisak na nas pa usvojene obrasce ponašanja i percepcije primjenjujemo i u virtualnom svijetu. Obrnuti učinak također je moguć, stoga Turkle (2012) govori o efektu prelijevanja kojeg karakterizira utjecaj događaja i postupaka iz virtualnog prostora na stvarni život osobe. Kao ključnu prekretnicu odnosa virtualnog svijeta i fizičkog svijeta stvarnosti, Shields (2001) smatra trenutak u kojemu virtualni svijet napušta okvire računala i mreže te rekonstruira uređenje svakodnevnog društvenog života. Istraživanja o korištenju društvenih mreža među srednjoškolcima i studentima u zapadnjačkim kulturama pokazuju fluidnu isprepletenost online i offline identiteta, a eksperimentalna istraživanja ukazuju na projiciranje stvarnog identiteta u virtualni prostor mreže, specifično u smislu društvenih mreža na kojima se interakcija prvenstveno bazira na odnosima iz stvarnog svijeta (Wilson, Gosling i Graham, 2012, prema Manago, 2015). Dakle, stvarni i virtualni identitet nisu u dihotomskom odnosu, čime se potvrđuje supostojanje paralelnih višestrukih identiteta. Kada je identitet višestruk, osoba se osjeća cjelovito onda kada su odnosi različitih sebstava prohodni i otvoreni (Turkle, 2012). Na taj način autentični osjećaj i poimanje sebstva ovisi o fluidnosti među brojnim verzijama virtualnih i stvarnih identiteta. U tom kontekstu ključna pitanja postaju kako se stvarno sebstvo podudara sa svojim virtualnim oblikom te gdje je granica između samoprezentiranja u virtualnom okruženju i stvarnog identiteta. Na ta pitanja pokušat će se ponuditi odgovori u idućem poglavlju.

4. VIRTUALNI IDENTITET I GOFFMANOVA TEORIJA PREDSTAVLJANJA SEBSTVA

Kako bi se bolje razumio fenomen virtualnih identiteta i prikazivanja sebstva u virtualnom prostoru, potrebno je pojasniti kako se predstavljamo unutar stvarnih društvenih prostora, a pri tome će se u ovome radu koristiti teorija Ervinga Goffmana. Goffman je 50-ih godina prošlog stoljeća u svome djelu *Kako se predstavljamo u svakodnevnom životu?* koncipirao dramaturšku teoriju za opisivanje svakodnevnih međuljudskih interakcija. Njegov rad odnosi se primarno na istraživanje svakodnevnog ponašanja ljudi i interakcija licem u lice gdje ih postavlja u kontekst kazališta rabeći dramaturške pojmove poput izvođača (glumaca), publike, pozornice, i performansa. Nakon prikaza ključnih koncepata Goffmanove teorije u prvom dijelu poglavlja, u drugom dijelu navedeni koncepti postaviti će se u kontekst virtualnih prostora i višestrukih identiteta gdje će se fokus staviti na analizu međudnosa stvarnih i virtualnih identiteta, posebice u okviru Goffmanovog koncepta performansa.

4.1. Goffmanova teorija predavljanja sebstva u svakodnevnom životu

Dramaturška teorija društva, ali i načina na koji prikazujemo sebstvo u stvarnom svijetu, povezuje društvene interakcije s kazalištem te na taj način svijet doživljava kao pozornicu na kojoj su ljudi zapravo glumci. Unutar takve teorije pojedinci osim uloge izvođača mogu biti i članovi publike koji promatraju ili sudjeluju u izvedbi te osobe izvan performansa koje operiraju u nekim drugim društvenim prostorima, odnosno pozornicama, a svaki sudionik interakcije igra specifičnu ulogu i kreće se k određenom cilju. Interakcija se shvaća kao izvedba koja je oblikovana okolinom unutar koje se odvija i publikom pred kojom se izvodi, a konstruirana je kako bi se njome pružili "dojmovi" o izvođaču koji su usklađeni s njegovim osobnim ciljevima (Goffman, 2000). Izraz „performans“ Goffman (2000) definira kao sve aktivnosti pojedinca koje se odvijaju tijekom perioda prisutnosti promatrača, to jest, publike. Osim toga, performans se odnosi i na aktivnost sudionika kojom na određeni način ima utjecaj na drugog sudionika situacije. Glavni cilj performansa sebstva jest prihvaćanje od strane drugih (Leonardi, 2010). Nadalje, Brown (1998, prema Bullingham i Vasconcelos, 2013) performans definira kao samoprezentaciju jer se njime pruža prilika za formiranje novih identiteta i pokušaj postajanja novom poboljšanom osobom. U tom smislu, sebstva se prezentiraju u svrhu interakcije s drugima, a razvijaju se i održavaju kroz suradnju s drugima upravo kroz neposrednu interakciju (Miller, 1995). Kroz dramsku situaciju i

dramske aktivnosti, glumac daje značenje samome sebi i specifičnoj situaciji, ali i drugim ljudima i drugim situacijama. Na taj način pojedinac razvija identitet kroz razmjenu informacija s drugima kojom se pak omogućuje preciznije definiranje identiteta samog pojedinca (Barnhart, 2015). Leonardi (2010) uviđa kako, rabeći metaforu kazališta, Goffman povezuje sebstvo s likom u stvarnoj društvenoj drami, odnosno s glumcem na pozornici, a takvo sebstvo uključuje se u dramaturške aktivnosti. Također smatra da, u tom kontekstu, način prezentiranja sebstva drugim ljudima poprima oblik samoprodukcije čime stavlja naglasak na autonomno djelovanje pojedinca unutar tog procesa.

Goffman (2000) smatra kako ljudi stvaraju percepciju stvarnosti ovisno o društvenim interakcijama. Taj proces proizlazi iz zajednički stvorenih sistema pravila i praksi koje vode i organiziraju tijek informacija. Leonardi (2010) navodi kako su pravila interakcije i proizvodnje poruka inspirirale Goffmana na formiranje ideje o licu koje predstavlja društveni identitet, odnosno ideju o maski koja se mijenja ovisno o publici i situaciji. Glumci neprestano pokušavaju održati jedinstveno lice u interakcijama na način da promatraju reakcije publike na performans koji izvode. Ideja o namjerno konstruiranoj maski koju pojedinac nosi za odigravanje određene uloge, a koja može biti različita od identiteta i osobnosti pojedinca, omogućuje jasniju distinkciju između načina na koji konceptualiziramo sami sebe i onoga što projiciramo drugima i svijetu. Performans se sastoji od elemenata kojima se nastoji poboljšati osjećaj stvarnosti kod publike, uključujući u ovom kontekstu relevantne pojmove oblasti, odnosno dijelova pozornice (Fine i Manning, 2003). Pozornica na kojoj se odvija performans samopredstavljanja sastoji se od dvije oblasti – prednjeg i stražnjeg dijela. Na taj način ukazuje se na važnu ulogu prostora za ponašanje pojedinaca. Svaki pojedinac dio odnosi se na različita područja performansa koja pak sadrže različite uloge. Metafora kazališta koja je centralna za Goffmanov rad, prema Bullingham i Vasconcelos (2013) služi kako bi se prikazala oprečnost ponašanja pojedinaca na prednjem i stražnjem dijelu pozornice. Goffman (2000) prednji dio, odnosno pozornicu, definira kao mjesto na kojemu stavljam masku i izvodimo uloge u namjeri da dostignemo određene osobne ciljeve i izazovemo specifične dojmove publike, dok stražnji dio opisuje kao područje iza pozornice unutar kojega skidamo masku i ne izvodimo uloge već, baš suprotno, iskazujemo vlastite potrebe i želje skriveni od pogleda publike. Dakle, prostor iza pozornice je prostor u kojemu je dopušteno izaći izvan uloge bez opasnosti za disruptiranje performansa. U njemu se izvode potisnute aktivnosti, izvođači se opuštaju i zaboravljaju na pritisak izvedbe, ali isto tako može služiti za pripremu performansa koji se potom

predstavlja u prednjem dijelu (Goffman, 2000; Miller, 1995). Područje izvan pozornice je ono u kojemu se performans uopće ne odvija (Goffman, 2000; Leonardi, 2010). Proces konstruiranja društvenog identiteta usko je vezan s performansom u prednjem dijelu pozornice, s obzirom da djeluje kao sredstvo standardizacije kojim se dopušta publici da razumije pojedinca na temelju projiciranih osobina koje imaju određeno normativno značenje. Kada je na pozornici, glumac je svjestan prisutnosti publike te će izvesti performans poštujući određena pravila i društvene konvencije jer bi bilo kakav propust ili odstupanje unutar izvedbe značio gubitak maske i neuspjeh projiciranja slike koju žele predočiti publici (Bullingham i Vasconcelos, 2013). Ponašanje pojedinca bit će drugačije u stražnjem privatnom dijelu jer izvedba tamo nije nužna. Izvođač na pozornici osjeća konstantan pritisak za prilagodbu normama okruženja u kojem se nalazi jer devijantnost uništava vjerodostojnost izvedbe predstavljanja (Barnhart, 2015). S obzirom da prednji plan podrazumijeva igranje određene uloge i nošenje maske, u pitanje se dovodi autentičnost ponašanja pojedinca na pozornici tijekom performansa koji izvodi za publiku. Stoga se stražnji plan može smatrati dijelom pozornice u kojemu se odvija istiniti proces samopredstavljanja u odsutnosti publike. O problemu autentičnosti govorit će se kasnije, no sada će se objasniti za to relevantan koncept danih i odanih izraza tijekom performansa. Goffman (2000) uočava postojanje sukoba između nesvjesnog dijela ličnosti koji je nepredvidiv i impulzivan te svjesnog dijela koji nastoji adekvatno odgovoriti na očekivanja okoline. Sukob među njima postoji zbog razlike između onoga što bi pojedinac učinio spontano i onoga što se od njega očekuje. Jedna od Goffmanovih centralnih teza jest da pojedinci imaju izraze koje daju i one koje odaju. Izrazi koje pojedinac daje tijekom performansa namjerno su komunicirani publici i njima se svjesno upravlja (Miller, 1995; Papacharissi, 2002; Bullingham i Vasconcelos, 2013). Za uspjeh izvedbe ključna je kontrola pristupa publike informacijama kako bi se elementi performansa koji se pružaju predstavili publici kao ono što se namjerno odaje tijekom izvedbe (Fine i Manning, 2003). Značajna količina naših djela je namjerna i svjesna s obzirom da strateški odabiremo riječi i ponašanja kojima reflektiramo namjeravana značenja (Burke i Stets, 2009). No, s druge strane, izrazi koje pojedinac odaje odnose se na poruke koje publika prima bez svjesne namjere pojedinca (Miller, 1995; Papacharissi, 2002; Bullingham i Vasconcelos, 2013). Dakle, odani izrazi predstavljaju informacije nad čijim širenjem pojedinac nema kontrolu i koji nisu bili namijenjeni publici. Burke i Stets (2009) navodi kako identiteti također operiraju na sličan način, odnosno na svjesnoj i nesvjesnoj razini.

Izražajna komponenta društvenog života tretira se kao izvor dojmova koje ostavljamo drugima i koje oni preuzimaju prilikom interakcije, a dojmovi se unutar tog procesa tretiraju kao izvori informacija o karakteristikama pojedinca ili situacije koje nisu očite i eksplicitno izrečene (Goffman, 2000). Pojedinci imaju mogućnost preusmjeravanja referentnog okvira i time priliku za stvaranjem željenih dojmova kako bi izbjegli izazivanje slučajnih dojmova kao usputnih nusprodukta njihovog ponašanja i djelovanja. Stoga je način na koji predstavljamo sebstvo u velikoj mjeri fokusiran na upravljanje impresijama, odnosno dojmovima publike. Prilikom interakcije, ili u Goffmanovom rječniku performansa, prezentacija sebstva je strateška kako bi se utjecalo na definiciju drugih o pojedincu. Svaka osoba namjerava prikazati onaj dio sebe koji doista želi prikazati drugima, to jest, prikazati se u najboljem svjetlu, a publika kroz interpretaciju impresija može odobravati ili ne odobravati prikazani identitet pojedinca (Goffman, 2000). Izvođač se koristi raznim retoričkim značajkama za upravljanje impresijama publike u cilju kontrole poduzetih akcija i ishoda performansa kako bi oni bili usuglašeni s osobnim ciljevima (Leonardi, 2010). Dakle, izvođač performansa posjeduje određenu kontrolu nad drugima i situacijom kako bi se njegov performativni identitet prihvatio kao namjerno projiciran. Zbog važnosti odobravanja od strane publike, upravljanje impresijama svjesna je odluka pojedinca izvođača da, s jedne strane, otkrije one aspekte sebstva koje želi prikazati drugima jer se poklapaju s postavljenim ciljevima performansa i izazivaju adekvatne dojmove, a s druge strane, da sakrije one aspekte sebstva koje ne želi otkriti publici jer bi rezultirale neodobravanjem ili odbacivanjem (Bullingham i Vasconcelos, 2013). Ukratko, upravljanje impresijama je način na koji pojedinac kao izvođač utječe na percepcije drugih o njemu. Pojedinac je, na određeni način, prisiljen ispunjavati dužnosti uloge koju izvodi tijekom performansa kako bi sam proces bio uvjerljiv. Prilikom konstruiranja prednjeg dijela pozornice za performans sebstva, informacije o izvođaču daju se kroz razne izvore informacija koje on mora kontrolirati kako bi publiku uvjerio u usklađenost svog ponašanja s preuzetom ulogom i identitetom. Cilj pojedinca je predstaviti idealiziranu verziju sebstva koja je konzistentna s normama društva, a koja se najčešće razlikuje od ponašanja pojedinca iza pozornice (Goffman, 2000). Idealizirana prezentacija sebstva moguća je zbog strateškog pristupa, odnosno uključivanja i isključivanja određenih informacija tijekom prikaza (Leonardi, 2010). S obzirom da je ključni čimbenik performansa održavanje jedinstvene definicije situacije koja se pokušava održati uslijed mnoštva potencijalnih poremećaja izvedbe, u interesu pojedinca jest kontrola ponašanja drugih koja se postiže utjecajem na definiciju situacije. Pojedinac izvođač može utjecati na definiciju tako da izražava sebstvo na način koji publici pruža dojam kojim ih potiče da djeluju

u skladu s planom (Goffman, 2000). Dakle, on kontrolira definiciju situacije kako bi publika interpretirala izvedbu onako kako pojedinac želi da ona zaista i bude interpretirana. Ukoliko se pripadnici publike ponašaju kao da je ciljani dojam izazvan, može se zaključiti da je izvođač uspješno definirao situaciju i upravljao impresijama (Goffman, 2000), ali i da je projicirao sebstvo usklađeno s normama uloge kojim je uspio ostvariti unaprijed postavljene osobne ciljeve performansa. Ključan aspekt upravljanja impresijama jest izbjegavanje poremećaja izvedbe ili popravljnje onih koji se nisu uspjeli izbjeći (Goffman, 2000). Pogrešno ili nevjerodostojno predstavljanje sebstva jedan je od ozbiljnijih poremećaja koji u pojedincu izaziva osjećaj dubokog poniženja. Miller (1995) uočava kako Goffman emociju neugode koja proizlazi iz toga smatra važnim motivatorom – pojedinac koji se želi adekvatno predstaviti drugima i izazvati odobravanje tog prikaza nastojat će smanjiti neugodnost neuspješnog performansa ili, u najboljem slučaju, u potpunosti izbjeći takav scenarij.

Pitanje autentičnosti u Goffmanovoj teoriji predstavljanja sebstva u svakodnevnom životu izrazito je važno. Izvođenjem određene uloge pojedinac nastoji publici ponuditi idealizirani prikaz u skladu s očekivanjima društva i same publike. Zbog toga je primoran suzdržati se od ponašanja koja nisu u skladu s postavljenim standardima. S obzirom na mogućnost odvajanja prednjeg i stražnjeg dijela pozornice, izvođači imaju mogućnost koordinirati izvedbe, čime također imaju mogućnost prikrivanja prirodne izvedbe sebstva (Davis, 2014). Ukoliko ponašanje koje je neprikladno za prednji dio pozornice pojedincu stvara osobno zadovoljstvo, on će se upuštati u takva ponašanja iza ili izvan pozornice kako bi u isto vrijeme očuvao performans od potencijalnih poremećaja, ali i udovoljio osobnim potrebama (Goffman, 2000). No, ako se pojedinac suzdržava tijekom performansa nije li njegov nastup zapravo neistinit? Prema Goffmanu (2000), oni koji izvode lažni nastup jesu oni koji obmanjuju i varaju publiku, ali također pri tome dovode same sebe u nepovoljan položaj jer se u bilo kojem trenutku mogu razotkriti. Lažni dojam koji daju stoga može biti prijatna cijelom nastupu jer publika ima mogućnost odbiti ih smatrajući da performans nije usklađen s identitetom (Metts i Grohskopf, 2003, prema Leonardi, 2010). S druge strane, postoji mogućnosti poštenog izvođenja uloga, gdje pojedinac nije preokupiran stvaranjem određenih dojmova jer djeluje bez manipuliranja i obmanjivanja publike, omogućujući tako stvaranje vjerodostojnih i autentičnih dojmova. U tom kontekstu, Hochschild (1983; prema Davis, 2014) ističe kako ljudi nastoje ne samo izgledati autentično nego i doista biti autentični. Time performativni identiteti ispred pozornice nisu samo isprazne uloge ili maske, već istinski

odražavaju tko je pojedinac doista. Goffman (2000) u svom radu govori o maski kao sredstvu obmane pri neposrednim interakcijama gdje pojedinac može istovremeno iznijeti određene aspekte sebstva i prikriti druge koji se doimaju neprikladnim za ulogu koju izvodi. Pojedinac pri tome ne postaje druga osoba, nego su maska koju nosi i osoba ispod nje različiti aspekti iste osobe (Park, 1950, prema Bullingham i Vasconcelos, 2013). Dakle, nošenje maske ne znači nužno igranje uloge koja je u potpunosti drugačija od pojedinčevog jastva, ona jednostavno predstavlja određene karakteristike pojedinca koje je odlučio prikazati smatrajući ih relevantnim, korisnim i prikladnim za performans. Adam Barnhart (2015) uviđa poveznicu između Goffmana i Durkheima u kontekstu koncepta "spontanosti". U Goffmanovoj teoriji važnost spontanosti kao aspekta izvedbe leži u tome da je glumac sposoban stvoriti masku koja se ne doima izmišljenom ili lažnom. Spontanost u tom smislu omogućuje realiziranje "pravog" jastva kao idealiziranog prikaza identiteta koji ujedno omogućuje pojedincu da dostigne željeno jastvo. Drugim riječima, spontanost se može razumjeti kao poveznica pravog i željenog jastva pojedinca, odnosno sredstvo kojim pojedinac ujedno zadovoljava vlastite potrebe i ciljeve, ali i poštuje postavljene društvene norme i konvencije. Pojedinac pri tome istovremeno uživa u odobravanju publike i ne uskraćuje samome sebi mogućnost autentičnog bivanja.

Barnhart (2015) tumači Goffmanovo viđenje sebstva kao fenomena koji nastaje unutar društvenog konteksta i koji je refleksivni agent. U svojoj dramaturšku teoriji sebstva, Goffman sebstvo vidi kao situirano i fragmentirano, s obzirom da ljudi u svakodnevnom životu mogu operirati poput glumaca na sceni koji nastoje ponuditi uvjerljivu izvedbu sebe samih ovisno o društvenom okruženju u kojem se nalaze. Shodno tome, osjećaj sebstva proizlazi iz svjesnosti o mnogostrukosti uloga koje se izvode u raznim situiranim kontekstima (Elliot 2001, prema Evans, 2011). Barnhart (2015) također smatra kako se bitan naglasak stavlja na mogućnost i neophodnost kretanja među društvenim prostorima, odnosno pozornicama, čime se ujedno naglašava važnost rekonstruiranja sebstva u različitim okruženjima. Može se zaključiti kako Goffman potvrđuje teoriju o mnogostrukim, fluidnim i situiranim identitetima, odbacujući pri tome ideju nadsituiranog i jezgrovitog sebstva koja je bila dominantna u vremenu u kojemu je stvarao svoju teoriju. S obzirom da se Goffmanova teorija smatra izrazito suvremenom za doba u kojemu je koncipirana, određeni autori, poput Fine i Manning (2003), smatraju ga jednim od prvih postmodernih socioloških teoretičara.

4.2. Predstavljanje sebstva u kontekstu virtualnih prostora

Informacijsko-komunikacijske tehnologije dovele su do pojave nefizičkih okruženja unutar kojih se odvija međuljudska komunikacija i interakcija, što je pokrenulo rasprave o primjenjivosti Goffmanove teorije samopredstavljanja u kontekstu virtualnih prostora. Iako računalna komunikacija nije tip interakcije kojom se Goffman bavio u svom radu, Miller (1995) smatra kako sebstvo prikazano u virtualnom prostoru nije kvalitativno drugačije od onog u stvarnom svijetu. Načini prezentacije sebstva online mogu se lako usporediti s offline predstavljanjem sebstva. Goffmanov koncept performansa stoga se može proširiti na područje novih digitalnih tehnologija kako bi se razumio način na koji pojedinci izvode i prezentiraju svoja višestruka sebstva širokoj publici unutar različitih prostora. Robinson (2007; prema Whitmer, 2015) smatra da je simbolička interakcionistička teorija Ervinga Goffmana osobito pogodna za razumijevanje procesa konstruiranja sebstva na mreži s obzirom da priznaje postojanje sebstva ovisnog o kontekstu. Unutar simboličkog interakcionizma identitet se doživljava kao dostignuće koje se neprestano stvara i razvija u interakciji pa se, sukladno tome, smatra kako svaka osoba ima više identiteta koji se pojavljuju u različitim kontekstima (Whitmer, 2015). Dinamička narav virtualnih prostora kreira virtualnu stvarnost koju je često teško razdvojiti od fizičke stvarnosti, pa se svakodnevno prezentiranje sebstva širi i na virtualni prostor. Takvo proširenje uzrokuje pojavu novih konteksta za prezentaciju sebstva i povećanje broja višestrukih identiteta koji sačinjavaju pojedinca. Goffmanova metafora pozornice na kojoj pojedinci nose maske i izvode određene uloge može se prenijeti i na samoprezentaciju pojedinaca u online prostoru, posebice u kontekstu društvenih mreža kao pozornica na kojima pojedinci odigravaju specifične uloge u cilju prihvaćanja od strane publike.

U kontekstu virtualnog prostora Goffmanov koncept oblasti, odnosno dijelova pozornice može se protumačiti na sljedeći način. Prednji dio odnosi se na objave i sadržaje koje pojedinac kreira i objavljuje na mreži, ili preciznije, na profilu na društvenim mrežama (Leonardi, 2010). Mreža u ovom slučaju predstavlja mjesto za virtualni performans sebstva. Dijeljenjem informacija pojedinac ne otkriva potpunu i realnu sliku o sebi, nego oblikuje i prezentira jedan od svojih identiteta - virtualni identitet. Publika koja „čita“ profil pojedinca zaključuje određene stvari o njemu, točnije, stvara dojmove na temelju dostupnih sadržaja, kreirajući tako vlastiti narativ o tome tko je on. Pri tome, pojedinac nije u interakciji s realnim drugim, nego s njegovim virtualnim prikazom koji u većini slučajeva predstavlja samo dio stvarnog identiteta (Žižek, 2009). Pojedinci

na svojim profilima prikazuju dijelove stvarnog sebstva, ali neki segmenti izvanmrežnog sebstva ne mogu biti prevedeni u virtualni prostor pa su pojedinci primorani isključiti takve informacije iz virtualnog performansa (Leonardi, 2010). Osim primoranog isključivanja informacija, u virtualnom prostoru određeni atributi stvarne osobnosti i stvarna iskustva pojedinca iz fizičkog društvenog života mogu se i namjerno sakriti od publike, a na taj način se kontrolira njihov uvid u cjelokupnu sliku o pojedincu. Na osnovu toga, može se zaključiti da se iza pozornice nalaze oni aspekti pojedinčevog života koje on ne prikazuje u virtualnom prostoru, čineći tako njegov stvarni identitet. Pojedinaac u tom prostoru izlazi izvan svoje virtualne uloge, odmara od virtualnog performansa ili se priprema za njega. Leonardi (2010) prostor iza pozornice smatra u potpunosti nevažnim za proces virtualne prezentacije sebstva te smatra kako događaji izvan pozornice, to jest, virtualnog prostora, korespondiraju performansu sebstva u svakodnevnom životu van mreže. Ono što predstavlja problem u takvom tumačenju jest činjenica da Goffman kao područje izvan pozornice definira onaj prostor u kojemu se performans sebstva uopće ne zbiva jer ga karakterizira ne samo odsutnost publike nego i nedostatak cjelokupne pozornice za izvedbu performansa.

Prezentacija sebstva online odnosi se na specifičnu vrstu performansa u kojemu izvođači komuniciraju poruke kroz tekstualne i slikovne reprezentacije samoga sebe (Leonardi, 2010). Bayer, Triêu i Ellison (2019) smatraju da profili projicirani u virtualnom prostoru služe kao svojevrsni digitalni (auto)portreti korisnika koji im omogućuju personalizirano prikazivanje informacija o sebi u vidu selektivne samoprezentacije. Ono što se može smatrati ključno drugačijim u odnosu stvarnog i virtualnog predstavljanja sebstva jest da je priroda interakcije drugačija u virtualnom prostoru, čime se mijenja i priroda performansa na mreži (Bullingham i Vasconcelos, 2013). Asinkrona priroda virtualnih prostora olakšava selektivnu samoprezentaciju dajući korisnicima mogućnost za dodatnu kontrolu pri projiciranju vlastitih identiteta (Walther, 2011; prema Bayer, Triêu i Ellison, 2019). U tom kontekstu, Papacharissi (2002) navodi kako pojedinci unutar virtualnih prostora imaju ogromnu kontrolu nad informacijama koje objavljuju o sebi i stoga imaju priliku za provođenje pomno kontroliranog performansa sebstva. Također smatra kako upravo specifične karakteristike virtualnih prostora, poput odsutnosti neverbalnih znakova i fizičke odvojenosti, pružaju idealnu priliku za kreiranje kontroliranog performansa. Dakle, virtualni prostor omogućuje pojedincima da izraze svoje sebstvo i identitet onako kako oni žele, to jest, da prikažu samo ono što žele prikazati imajući pri tome gotovo potpunu kontrolu nad procesom. Prezentiranje sebstva na mreži stoga je strateški i selektivni proces (Leonardi, 2010). U

virtualnom prostoru olakšano je prevladavanje nesklada između danih i odanih izraza. S obzirom da je konstrukcija identiteta strateška, pojedinci komuniciraju vlastiti identitet kroz uključivanje i isključivanje informacija, što vodi k formiranju iskrenog ili obmanjujućeg tipa identiteta ovisno o količini informacija koje se isključuju ili uključuju (Leonardi, 2010). Izvođač performansa na taj način ima kontrolu nad publikom i cjelokupnom situacijom, a sve kako bi se njegov performativni identitet prihvatio kao namjeren i kredibilan. To čini kroz manipulaciju prikaza i dojmova publike. Leonardi (2010) navodi primjer kontroliranja količine i tipa informacija koje pojedinci dijele na svojim profilima na društvenim mrežama, čime strukturiraju i ograničavaju interpretacije publike. Dakle, kao i u stvarnom fizičkom prostoru svakodnevnih interakcija o kojima je Goffman govorio, pojedinci imaju mogućnost kontroliranja okvira situacije kroz davanje i odavanje informacija kako bi čitatelji profila interpretirali performans na točno određeni način. Skrivanje pojedinih atributa sebstva prilikom kreiranja profila na društvenim mrežama izvrstan je primjer Goffmanovog upravljanja impresijama jer na taj način pojedinac pokušava kontrolirati aspekte sebe koje publika percipira (Bullingham i Vasconcelos, 2013). Jenkins (2010; prema Bullingham i Vasconcelos, 2013) smatra da su avatari virtualnog svijeta jedan od primjera takvog upravljanja dojmovima unutar virtualnog prostora. Avatar se može shvatiti kao maska u Goffmanovom smislu pri čemu je mrežno okruženje pozornica s izvanmrežnim životom kao prostorom iza pozornice, a glumci modificiraju svoje prikaze želeći izazvati određene reakcije publike. S pojavom avatara, korisnicima mreže ponuđena je mogućnost naglašavanja ili minimiziranja određenih aspekata sebstva. Pojedinci dizajnirajući svoje samoprezentacije biraju koje identitete i aspekte sebe smatraju relevantnima i korisnima za isticanje u svom performansu, a koje će sakriti i ostaviti iza pozornice kako ne bi ugrozili izvedbu. Fizička odvojenost glumca i publike olakšava cenzuriranje određenih aspekata izvanmrežnog sebstva i uljepšavanje virtualnih prikaza (Bullingham i Vasconcelos, 2013). Time se stvaraju veće prilike za lažno predstavljanje jer se u virtualnom prostoru prikazi sebstva pažljivo biraju i formiraju prije njihovog objavljivanja i predstavljanja svijetu (Miller, 1995). Selektivna samoprezentacija s jedne strane može biti izravno laganje, a s druge strane samo uljepšavanje istine (Bayer, Triêu i Ellison, 2019). Bullingham i Vasconcelos (2013) uljepšavanje profila identificiraju kao vrstu virtualnog maskiranja, odnosno usvajanja druge ličnosti u virtualnom prostoru. S obzirom da izvođači imaju mogućnost odabira koje aspekte sebstva će naglasiti, a koje potisnuti, smatraju kako je moguće uređivanje ili uljepšavanje predstavljanja sebstva. Nadalje, u svom istraživanju pronalaze nekoliko načina uljepšavanja sebstva i u virtualnim praksama bloganja. Uočeno je kako sudionici bloganja imaju tendenciju

„preuveličavanja“ u svojim objavama u svrhu zanimljivijeg pripovijedanja. To predstavlja manji oblik maskiranja, a ne stvaranje potpuno novog virtualnog identiteta. Iako sudionici ne nose maske, u smislu preuzimanja potpuno druge uloge i identiteta, oni ističu određene aspekte sebe i odlučuju prikriti neke druge. Na taj način publici predstavljaju uređene verzije sebstva, odnosno necjelovite prikaze, čime se dolazi do fenomena djelomičnog maskiranja. U skladu s rezultatima istraživanja, sugerira se postojanje gradacije u stupnju uređenosti prikaza sebstva i tanke granice između usvajanja potpuno nove ličnosti i uređivanja specifičnih aspekata sebstva. Uljepšavanje sebstva na profilima na društvenim mrežama shvaća se kao rafinirani oblik usvajanja novog identiteta, posebice u slučaju kada pojedinci nisu svjesni da se u virtualnom prostoru predstavljaju drugačije nego u stvarnom životu, što se naziva nesvjesnim performansom (Bullingham i Vasconcelos, 2013). Turkle (2012) smatra kako prilika za virtualnu doradu onih atributa s kojima u stvarnom životu nismo u potpunosti zadovoljni dovodi do oblika rada na identitetu putem kojega naše sebstvo postaje nekom vrstom lika ili maske, a takvo razmišljanje odgovara prethodno obrađenom konceptu maske o kojemu govori Goffman. Turkle (2012) također smatra da, kad god čovjek dobije priliku sastavljati, uređivati i brisati informacije koje drugima daje o sebi, dobiva prostor za performans. To može značiti da se istinsko ja u virtualnom prostoru zapravo ne može obuhvatiti. Na to se pak veže pitanje istinitosti u virtualnim identitetima, odnosno u kolikoj mjeri možemo uljepšati ili maskirati stvarno sebstvo, a da i dalje ostanemo mi.

Profili na društvenim mrežama nova su vrsta prezentacije sebstva. Pri njihovoj izradi, ljudi se oslanjaju na znanja o tradicionalnim prezentacijama sebstva u fizičkom društvenom životu kako bi im stvarna iskustva pomogla pri konstrukciji virtualnih identiteta (Miller, 1995). Može se zaključiti da su virtualne prezentacije sebstva barem nekim dijelom izvedene iz stvarnih svakodnevnih prezentacija. S obzirom da se predstavljanje sebstva u virtualnom prostoru bazira na sličnim zakonima interakcije koji vrijede u stvarnom prostoru, virtualno sebstvo može se shvatiti kao jasniji uvid u procese formiranja identiteta i samoaktualizacije u stvarnom životu. Iako se virtualni identitet može razviti u drugačijem kontekstu, temeljni procesi zbivaju se na isti način na koji su se odvijali u stvarnom prostoru (Miller, 1995). U virtualnom prostoru pojedinci često pokušavaju rekreirati svoje stvarno sebstvo umjesto preuzimanja potpuno novog virtualnog oblika. Wagoner (2009, prema Bullingham i Vasconcelos, 2013) primjećuje kako pojedinci imaju tendenciju izjednačavanja virtualnog sebstva sa stvarnim pa na taj način, dva sebstva nisu različiti entiteti, već jedan te isti entitet unutar različitih konteksta. Nalazi istraživanja autora Bullingham i

Vasconcelos (2013) to doista i potvrđuju, navodeći kako pojedinci nastoje zadržati sebstva što je više moguće sličnim umjesto stvaranja nove verzije, čak i u slučajevima kada ih ne doživljavaju u potpunosti identičnima. U okviru Goffmanovog koncepta maske sebstvo se shvaća kao jedna maska u paleti mnogih drugih koju pojedinac odabire nositi u određenoj situaciji (Goffman, 2000). U tom kontekstu, virtualni identitet može se shvatiti kao jedan od aspekata općeg identiteta pojedinca, to jest, kao sebstvo koje se pridružuje samome sebi u različitim kontekstima. Pojedinci u većini slučajeva reproduciraju svoj stvarni identitet u virtualni prostor, no bitno je za napomenuti kako je stvarni identitet sačinjen od više aspekata, a samo neki od njih projiciraju se i u virtualnom prostoru (Bullingham i Vasconcelos, 2013). Taj proces djelomice opisuje način usvajanja virtualne verzije sebstva kroz prethodno spomenute procese uljepšavanja i maskiranja. Bullingham i Vasconcelos (2013) govore o fenomenu bloganja kao aktivnosti u virtualnom prostoru koju karakterizira velika vjerojatnost prikazivanja verzije sebstva koja je bliska onoj iz stvarnog života. Pojedinci na mreži imaju tendenciju da publici prezentiraju neiskrivljenu sliku o sebi. Često to čine objavljivanjem informacija ili slika iz stvarnog života kako bi jasno povezali ono što je stvarno i ono što je virtualno, ili pak kreiranjem virtualnog identiteta koji je vrlo sličan stvarnom identitetu pojedinca, čak i toliko da se potencijalno ne može smatrati potpuno novim identitetom. Nadalje, Bullingham i Vasconcelos (2013) pružanje osobnih podataka iz stvarnog života publici na mreži smatraju načinom na koji virtualni identitet pojedinca biva „usidren“ u stvarnom identitetu. Razlike među njima se minimaliziraju, a usvajanje potpuno novog identiteta se usporava ili onemogućuje. Jakobsson (2002; prema Peachey i Childs, 2011) govori o postojanju stvarnog identiteta unutar virtualnog prostora, u smislu dosljednog identiteta, odnosno sebstva koje je konstantno i nepromjenjivo, slično modernom viđenju identiteta. Razlog za pojavu takvog koncepta vidi u postojanju društvenog pritiska u virtualnom svijetu kojim se potiče na održavanje stabilnog identiteta u svrhu uspostavljanja i održavanja odnosa s ljudima i zajednicama na mreži. Dosljedan identitet zapravo je ono po čemu nas drugi korisnici mreže prepoznaju, no, takav identitet može djelovati ograničavajuće s obzirom da se bilo kakvo izlaženje iz stabilnog okvira ponašanja etiketira kao antisocijalno ponašanje kojim se ugrožava virtualni performans, čak i kada proizlazi iz prirodne progresije uzrokovane neminovnim procesom razvitka identiteta pojedinca. Osim toga, ograničava se i raznolikost samoinformiranih virtualnih identiteta s kojima pojedinac može eksperimentirati što pak potiče na kreiranje višestrukih virtualnih identiteta, alternativnih avatara, tajnih profila i blogova. Više različitih profila znači da pojedinac može stvoriti nekoliko verzija sebe i na taj način istovremeno prezentirati nekoliko jastva različitoj publici, dijeleći pri

tome različite informacije o sebi u različitim kontekstima. Postojanjem višestrukih virtualnih identiteta implicira se postojanje primarnog virtualnog jastva, a različiti aspekti ličnosti pojedinca nalaze se u svakoj od pojedinih verzija (Bullingham i Vasconcelos, 2013). Korištenje takvih alternativnih identiteta može se tumačiti kao način virtualnog ispoljavanja Goffmanove teze o usvajanju višestrukih uloga i identiteta ovisno o kontekstu performansa, očekivanjima publike, okviru situacije i osobnim ciljevima pojedinca.

Performans sebstva u virtualnim prostorima zbiva se unutar javne sfere za često široku i nepoznatu publiku. Takav performans sebstva dodatno je otežan činjenicom da su objavljeni sadržaji trajno dostupni, za razliku od izgovorene riječi u interakciji licem u lice, i stoga nisu ograničeni samo na pojedinu publiku (Bayer, Triêu i Ellison, 2019). Dakle, sebstvo koje se prikazuje na društvenim mrežama prelazi granice različitih konteksta unutar kojih se odvija različit performans sebstva što stvara dodatan pritisak na pojedinca i strateško dotjerivanje prikaza sebstva. Upravo o tome govore Marwick i Boyd (2011, prema Manago, 2015) u okviru fenomena kolapsa konteksta kojim označavaju problem komuniciranja jedinstvenog sebstva kroz jedan virtualni profil raznovrsnoj publici. Pojedinaac također mora biti oprezan pri kreiranju svojih virtualnih reprezentacija imajući na umu trajnost objavljenih podataka koji ostaju dostupni i budućoj publici. Osim pojednostavljenog predstavljanja sebstva, pojedinci mogu posegnuti za anonimnim samopredstavljanjem. Kao jedan od glavnih razloga za anonimno prezentiranje sebstva u virtualnom prostoru, Bullingham i Vasconcelos (2013) navode strah od negativnih interakcija i strah od negativnih posljedica na stvarni identitet pojedinca. Osjećaj straha pokušava se smanjiti ili otkloniti upravo kroz prikrivanje stvarnog identiteta u mrežnim interakcijama kako se posljedice ne bi prenijele na stvarni život pojedinca. Izmišljeni profil ili avatar koji nemaju velike povezanosti s izvanmrežnim sebstvom osobe ne sadržavaju opasnost od prenošenja negativnih iskustava na mreži u stvarni kontekst, pa samim time takva iskustva ne shvaćaju osobno i ozbiljno. Bullingham i Vasconcelos (2013) navode kako se profili koji se smatraju rizičnijima i drugačijima od heteronormativnih načina identifikacije i interakcije češće drže anonimnima kako ne bi uzrokovali stvarne posljedice na stvarni identitet. U tom kontekstu navode primjer blogera koji su se pod tajnim pseudonimom osjećali slobodno sve dok nisu morali otkriti svoj stvarni identitet, nakon čega su se rizici povisili jer bi svaka kontroverzna informacija mogla uzrokovati štetu u njihovom stvarnom životu. Anonimnost uzrokovana strahom shvaća se kao blagi oblik maskiranja i usvajanja persone (Bullingham i Vasconcelos, 2013). Koristeći se Goffmanovim pojmovima, ovo bi se

moglo opisati kao razotkrivanje na pozornici tijekom performansa i pritisak na kontroliranje izraza koje daju i odaju publici kako bi se šteta minimalizirala ili otklonila s obzirom da gubitak lica tijekom virtualnog performansa može dovesti do posljedica po stvarni identitet i život pojedinca.

Digitalni mediji dodaju razne slojeve i načine za formiranje identiteta. Jastvo sačinjeno od više slojeva zapravo sadrži različite fragmente sebe samoga unutar različitih društvenih prostora čime se pojedinca navodi na kombiniranje iskustava na mreži i izvan nje pri formiranju identiteta. Bullingham i Vasconcelos (2013) zaključuju kako se identitet na mreži zapravo ne mijenja, nego biva informiran od strane izvanmrežnog sebstva. Identiteti se često prenose iz stvarnog svijeta u virtualni svijet, čime se također prenose uloge i odnosi iz stvarnog života na mrežu, a na taj način pojedinci nastoje kreirati virtualni identitet koji će biti usklađen i autentičan. Pri performansu sebstva u virtualnom prostoru pojedinci moraju voditi računa da se prikaz ispred pozornice (online) poklapa s onim tko su izvan pozornice (offline) kako se njihova vjerodostojnost ne bi dovela u pitanje. U ovom kontekstu zanimljivo je za spomenuti koncept „keeping it real“ koji se odnosi na predstavljanje stvarnog, odnosno istinskog ja na mreži, i očekivanje da drugi postupaju na isti način. Na taj način, od pojedinca se traži da se predstavlja iskreno na svom online profilu, odnosno, da njegova virtualna reprezentacija mora biti produžetak njegovog izvanmrežnog autentičnog sebstva (Leonardi, 2010). Razvoj identiteta iziskuje stjecanje vještina pregovaranja i integriranja višestrukih aspekata sebstva koji postoje u različitim društvenim kontekstima (Manago, 2015), odnosno, u Goffmanovim terminima, ujedinjenje raznih uloga koje pojedinac izvodi na različitim pozornicama. Računalno posredovana komunikacija i život u virtualnom prostoru mogu se glatko kombinirati sa stvarnim izvanmrežnim životom ukoliko se virtualno shvaća kao dodatni resurs za unaprjeđivanje i poboljšavanje stvarnog postojanja osobe, ali i za povećavanje šansi za samoostvarenje, odnosno dosezanje stanja autentičnosti i aktualiziranosti (Ryabikina, Bogomolova i Ozhigova, 2020).

5. VIRTUALNI IDENTITET I ROGERSOVA TEORIJA SAMOAKTUALIZACIJE

Relevantnost pojma samoaktualizacije u kontekstu virtualnih identiteta i njihovog odnosa sa stvarnim identitetom pojasnit će se kroz teoriju psihologa Carla Rogersa. Rogersova perspektiva o fenomenu samoaktualizacije ukazuje na utjecaj odnosa stvarnog i idealnog jastva pri doseganju stanja samoaktualiziranosti pojedinca, a upravo ta podjela jastva za potrebe ovoga rada dovest će se u odnos s virtualnim i stvarnim identitetom. Kao glavna poveznica ponudit će se procesi refleksije i samorefleksije i ukazati se na njihovu ključnu ulogu za samoaktualizaciju i balansiranje odnosa višestrukih identiteta. Također će se obraditi odnos stvarnog i idealnog jastva u kontekstu Goffmanovog pojma performansa i kako refleksija može doprinijeti samoaktualizaciji kroz performans identiteta.

5.1. Definiranje samoaktualizacije i njezine poveznice s obrazovanjem

Ideju i pojam samoaktualizacije uveo je Kurt Goldstein (1939, prema Kiaei, 2014) definirajući ju kao tendenciju za aktualiziranje individualnih kapaciteta organizama u što većoj mjeri, ovisno o mogućnostima. Abraham Maslow (1968, prema Kiaei, 2014) nadalje popularizira taj pojam kroz svoju teoriju hijerarhije ljudskih potreba u kojoj je samoaktualizacija potreba najviše razine i krajnja potreba, a njezino zadovoljavanje smatra se ključnim za konačno zadovoljstvo, ispunjenost i dobrobit pojedinca. Carl Rogers (1961) također postavlja pojam samoaktualizacije kao centralni pojam u svojoj teoriji definirajući ga kao ugrađenu želju, odnosno motiv, unutar svakog pojedinca da razvije svoje sposobnosti do najvećeg mogućeg potencijala. Osim toga, smatrao ga je cjeloživotnim procesom, no Rogersova teorija detaljnije će se analizirati kasnije u poglavlju. Rule (1991, prema Kiaei, 2014) u svome konceptu aktualizacije navodi kako ona podrazumijeva proces rasta, razvoja, promjene i transcendencije te ga sukladno tome ne smatra statičnim konceptom, nego dinamičnim. Takav pogled na aktualizirajuće sebstvo kao dinamičku kategoriju može se povezati s postmodernim konceptom promjenjivog i fluidnog sebstva.

Vraćajući se na Maslowljevo shvaćanje samoaktualizacije kao ključnog procesa pri dostizanju stanja dobrobiti pojedinca, Kiaei (2014) uočava sličnost s Aristotelovim pojmom *eudaimonia*, odnosno s pojmom dobrobiti kao konačne svrhe života. Sredstvo za njezino postizanje upravo je aktualiziranje potencijala pojedinca kroz obrazovanje i vježbanje razuma. Sukladno tome, Aristotel je smatrao da je samoaktualizacija dostižna kroz obrazovanje tvrdeći kako je to vještina

koju je moguće naučiti (2004, prema Kiaei, 2014). Goldstein (1959, prema Kiaei, 2014) također uviđa poveznicu samoaktualizacije i obrazovanja smatrajući da bi, ukoliko se dobrobit smatra validnim ciljem ljudskog života do kojega se dolazi samoaktualizacijom, obrazovanje trebalo omogućiti svakom pojedincu kretanje prema samoaktualizaciji. Obrazovanje bi pri tome trebalo djelovati kao organizator i facilitator iskustava kojima pojedinac razvija svoje potencijale i priprema se za življenje autentičnog života. Ako obrazovanje ispunjava svoju zadaću, obrazovana osoba trebala bi imati samoaktualizirajuću osobnost (Kiaei, 2014), ili u terminima Carla Rogersa (1961), biti potpuno funkcionalna osoba. Poveznicu samoaktualizacije i obrazovanja Kiaei (2014) pronalazi i u radovima Hanlona (1968, prema Kiaei, 2014) koji je individualnu samoaktualizaciju kategorizirao kao glavnu funkciju odgojno-obrazovnog sustava smatrajući kako je upravo proces obrazovanja sukladan procesu sačinjavanja individualnog ljudskog bića u ono što on sam doista želi biti. Hanlon je stoga naglašavao važnu ulogu odgojno-obrazovnog sustava u pomaganju i pružanju podrške pojedincima pri razvoju vještine preuzimanja kontrole nad osobnim rastom kako bi postali ono što žele i što su sposobni biti. Smatrao je kako “bez obrazovanja nije moguća istinska samoaktualizacija pojedinaca” (Hanlon, 1968, 152, prema Kiaei, 2014, 4).

5.2. Teorija samoaktualizacije Carla Rogersa

Teorija samoaktualizacije koja će biti centralna za nastavak ovog rada jest teorija Carla Rogersa. Carl Rogers američki je psiholog poznat po svojoj teoriji samoaktualizacije i savjetovanja usmjerenog na klijenta. Kao najznačajniji utjecaji na njegov rad izdvajaju se John Dewey i Otto Rank, na temelju čijih teorija preuzima ideju o čovjeku kao sposobnom cjelovitom biću (Thorne, 20013; Aubrey i Riley, 2017). Rogersov rad reflektira ideje Otta Ranka u kontekstu kontinuirano promjenjivog sebstva koje raste i razvija se k individualnosti unutar prihvaćajućih i empatičnih odnosa i komunikacije (Aubrey i Riley, 2017). Utjecaj Johna Deweya na Rogersov rad vidljiv je u njegovom pogledu na obrazovanje, osobito u kontekstu fokusa na iskustvo kao temelj učenja. Deweyev progresivni pogled na obrazovanje, u kojemu je isticao važnost pristupa usmjerenog na učenike, inspirirao je Rogersov pristup nedirektivnoj terapiji i savjetovanju (Aubrey i Riley, 2017). Na temelju toga Rogers razvija subjektivni, fenomenološki pristup savjetovanju temeljen na ideji o samoaktualiziranoj osobi. Rogersova metoda terapije usmjerene na klijenta razlikuje se od do tada dominantnih biheviorističkih i psihoanalitičkih pristupa na način da potonje tradicionalne metode impliciraju kako klijent, odnosno pacijent, ima problem koji terapeut može „riješiti” svojim stručnim znanjem i vještinama jer se promjena može dogoditi kroz izvanjsko reprogramiranje

ponašanja (Feinberg i Feinberg, 2001). Time se izostavlja važnost klijentovog vlastitog razumijevanja problema, to jest njegovog individualnog iskustva. Thorne (2003) uočava kako Rogers koncept objektivne stvarnosti ne smatra relevantnim pa umjesto toga fokus stavlja na subjektivni način percipiranja i spoznavanja stvarnosti. Rogers sukladno tome smatra kako je za razumijevanje ponašanja neke osobe nužno razumjeti njezin pogled na svijet i samu sebe. Stoga je vjera u vlastito iskustvo, odnosno povjerenje u iskustvo klijenta, od izrazite važnosti u Rogersovoj teoriji. Rogersovo inzistiranje na centralnoj poziciji subjektivnog iskustva u skladu je s fenomenološkom tradicijom koja smatra da se svatko ponaša sukladno vlastitoj svijesti o sebi i svijetu u kojem postoji (Thorne, 2003). Takav pristup potencijalno može doprinijeti boljem razumijevanju pravog jastva pojedinca s obzirom na orijentiranost na subjektivnu percepciju stvarnosti i vlastitog sebstva te poticanje na osnaživanje najautentičnijih motiva i želja pojedinca. Ono što je još bitno za spomenuti u kontekstu osnovnih postavki Rogersove teorije jest pitanje moći, odnosno njegovo tumačenje ekspertske uloge terapeuta kao načina na koji se on postavlja kao autoritet u odnosu s klijentom, što neminovno podrazumijeva neravnotežu moći unutar terapijskog odnosa (Thorne, 2003). Nasuprot tome, Rogers (1961) smatra kako je uloga terapeuta pomoći pojedincu da istraži vlastite unutarnje motive ponašanja i otkrije resurse za djelovanje, a ne nametati mu vanjska tumačenja i rješenja. Dakle, ono što je ključno za Rogersov pristup terapiji jest pružanje podrške klijentu u suočavanju s osobnim izazovima na putu do samoaktualiziranosti. Smatrao je da, ukoliko je cilj terapije klijentova autonomija i aktualizacija, stvaranje ovisnosti o terapeutu nije rješenje, nego baš suprotno, osnaživanje klijenta da vjeruje u svoju subjektivnu svijest i unutarnje resurse (Boeree, 1998). Rogersovo povjerenje u unutarnje resurse pojedinca proizlazi iz vrlo optimističnog pogleda na prirodu čovjeka. Thorne (2003) uviđa kako taj optimizam podržavaju prethodno spomenute progresivne pedagoške struje razmišljanja, poput Deweyevih, koje smatraju kako djeca sama znaju što i kako trebaju učiti. Rogersova teorija u svojoj srži izrazito je pedagoška pa je stoga njezin utjecaj prisutan i unutar odgojno-obrazovnih znanosti (Smith, 2004, prema Aubrey i Riley, 2017).

Rogers priznaje kako koncept samoaktualizacije nije jedinstven za njegovu vlastitu teorijsku perspektivu te u svojim radovima spominje Maslowa (Rogers i Sanford, 1989, prema Thorne, 2003). Poput Maslowa, Rogers je smatrao da za potpuno zadovoljstvo životom i samim sobom pojedinac mora postati samoaktualiziran, to jest potpuno funkcionalna osoba. Obje teorije, na svoj način, uvode u ono što prethodi i što je nužno procesu samoaktualizacije. Za Maslowa to je

zadovoljenje potreba nižih razina, a za Rogersa to je samopoštovanje i neobrambenost (Kiaei, 2014). Eleanor Feinberg i Walter Feinberg (2001) uviđaju kako Rogers u središte osobnosti pojedinca postavlja sebstvo, a ne nesvjesne nagone poput Maslowa, te na taj način individualne želje i samorazumijevanje pojedinca stavlja u fokus. Također primjećuju kako Rogers tvrdi da je jedina sila koja motivira sebstvo, i na taj način djeluje kao osnovni čovjekov motiv, upravo poriv za samoaktualizacijom. Njegova teorija stoga se temelji na ideji o tzv. „životnoj sili“ (Boeree, 1998), odnosno aktualizacijskoj tendenciji, a definira ju kao „urođenu tendenciju ljudskih organizama da razvijaju sve svoje biološke i psihološke kapacitete na način da to služi održavanju ili poboljšanju samog organizma“ (DeRobertis, 2006, 179, prema Aubrey i Riley, 2017, 23). Prema Rogersu (1961) ljudska bića imaju fundamentalnu težnju da se kreću ka konstruktivnom ostvarenju vlastitih potencijala. Dakle, ljudi esencijalno teže k rastu i razvoju, odnosno manifestiranju najviše moguće razine svoga bića dosezanjem stanja samoaktualiziranosti. Kao i Abraham Maslow, tvrdio je kako glavna motivacija ljudskih bića nije samo preživljavanje ili opstanak, nego osobni procvat (Kiaei, 2014). Aktualizacija sadrži motivacijske poticaje poput zadovoljavanja potreba i smanjenja frustracija koje spominje Maslow, ali povrh toga uključuje i motivacije rasta koje se odnose na želju za učenjem i traganjem za kreativnim izazovima, čak i u onim situacijama u kojima to iziskuje bolan i mukotrpan napor (Thorne, 2003). Dakle, organizam ne zahtijeva samo održavanje homeostaze kroz interakciju s okolinom, on se nastoji konstruktivno razvijati k ostvarenju vlastitih potencijala sljedeći aktualizacijsku tendenciju. Rogers (1961) prepoznaje da je za to nužno osigurati odgovarajuće uvjete, uključujući vanjske čimbenike jer je cjelokupni proces pod značajnim utjecajem okoline u kojoj se pojedinac razvija. Thorne (1998, prema Aubrey i Riley, 2017) na tragu toga smatra kako nepovoljna okolina može obustaviti aktualizacijsku tendenciju. Naime, ukoliko su uvjeti povoljni, organizam će napredovati, no s druge strane, ukoliko iz okoline proizlaze ograničenja tendenciji aktualizacije, rast i razvoj pojedinca će zakržljati. Rogersova teorija implicira kako ljudi nisu bića čiji se rast i razvoj nužno odvijaju progresivno prema naprijed, već je i sam bio svjestan kako pojedini dijelovi organizma, poput onih zaduženih za samopercepciju, mogu inhibirati, izobličiti ili u potpunosti zaustaviti aktualizacijsku tendenciju organizma (Thorne, 2003). McLeod (2014) ukazuje na Rogersovo uvjerenje da su ljudi sami po sebi dobri i zdravi te da postaju destruktivni ukoliko imaju negativno samopoimanje ili kada vanjska ograničenja vladaju procesom vrednovanja organizma.

Rogersovo rano profesionalno djelovanje obilježeno je uvjerenjem da je sebstvo koncept koji nema velike koristi i smisla za rad psihologa i terapeuta. No, kroz kliničko iskustvo otkrio je da klijenti u izrazito velikoj mjeri teže k razgovoru u kontekstu sebstva, primjerice zbog nezadovoljstva uslijed nemogućnosti adekvatnog iskazivanja sebstva ili zbog trenutne evaluacije sebstva. Značajan broj klijenata elaborirao je osjećaj neusklađenosti sa svojim pravim ili istinskim jastvom što je Rogersa nagnalo na zaključak kako postoji implicitna težnja za manifestacijom stvarnog jastva, ali istovremeno i dosezanjem idealnog jastva. Ono što Thorne (2003) uviđa u navedenome jest način na koji pojedinac definira stvarnost u sebi samome te da će se, ukoliko u cijelosti doživi osjećaje koji su usklađeni s onime što posjeduje na organskoj razini, osjećati kao da je u dodiru sa stvarnim sebstvom. U kliničkoj praksi uočen je još jedan ključni aspekt sebstva, a to je činjenica da je ono podložno ekstremnim fluktuacijama. Na temelju toga Rogers (1959, prema Thorne, 2003) zaključuje kako poimanje sebstva nije fiksni entitet, a takvo razmišljanje u skladu je s postmodernim konceptom sebstva. Ovakva konceptualizacija sebstva ovisi i o događajima iz okoline i interakcijama pojedinca s okolinom koje su najčešće nepredvidive pa Thorne (2003) stoga smatra kako u nepredvidivom kontekstu ljudskog postojanja, koji je posebice izražen u postmoderni, ne čudi što je samoaktualizacija izrazito složen proces. Rogersovo tumačenje sebstva i načina na koji njegov razvoj omogućuje ili onemogućuje tendenciju aktualizacije rezultira diferenciranjem dvaju slučajeva: u prvom su iskustvo sebstva i iskustvo organizma usklađeni pa je i aktualizacijska tendencija relativno ujedinjena, no u drugom slučaju iskustvo sebstva i organizma su neusklađeni te je aktualizacijska tendencija u stanju frustracije koja može doseći i po organizam štetan stupanj. Rogers (1961) pri tome razlikuje dvije verzije jastva unutar pojedinca – stvarno ja i idealno ja. Stvarno ja jest onaj aspekt ljudskog bića koji se temelji na tendenciji aktualiziranja i koji sljeduje vrednovanje organizma (Boeree, 1998). Nasuprot tome nalazi se idealno ja. Društvo često nije usklađeno s aktualizacijskom tendencijom pojedinca i na taj način ga prisiljava na kompromise koji su sukobljeni s vrednovanjem organizma pojedinca (Boeree, 1998). Kao rezultat toga, pojedinca ne vodi njegova vlastita aktualizacijska tendencija, odnosno potrebe vlastitog organizma i osobne želje, nego izvanjski utjecaji. Zbog toga može posegnuti za maskiranjem i igranjem uloga, to jest, performansom identiteta kako bi zadovoljio zahtjeve i očekivanja drugih ljudi, o čemu će se detaljnije govoriti kasnije u radu. To može dodatno inhibirati proces samoaktualizacije i perpetuirati otuđenost od stvarnog jastva ukoliko ono nije usklađeno s očekivanjima društva pa je pojedinac primoran potisnuti ga ili se distancirati od samoga sebe i vlastite aktualizacijske tendencije. Na taj način pojedinac, pod utjecajem okoline, razvija idealno

ja koje Rogers jednostavnije definira kao ono ja koje nije stvarno, koje je uvijek izvan dosega jer predstavlja standard koji nije moguće ispuniti (Boeree, 1998). U takvom tumačenju idealnog ja može se uvidjeti poveznica s definiranjem virtualnog kao onoga što nije stvarno, to jest, onoga što proizlazi iz privida, a ne iz stvarnosti, pa se time naglašava doživljavanje idealnog jastva kao iluzornog, nestvarnog i izmišljenog ili, jednostavnije rečeno - lažnog. Kada između „ja koje jesam“ i „ja koje bih trebao biti“ postoji jaz, nastupa nesklad između stvarnog ja i idealnog ja. Što je taj jaz veći, veći je i nesklad, a što je pak nesklad veći, to je više problema za sebstvo pojedinca i njegov proces samoaktualizacije jer organizam nije usklađen sam sa sobom (Boeree, 1998). Osoba je u stanju nekongruentnosti kada joj se stvarno iskustvo organizma i slika o sebi ne podudaraju (McLeod, 2014). Kiaei (2014) uviđa kako aktualizacijska tendencija neće biti u istoj mjeri aktivna unutar svih ljudi jer ovisi o količini nepodudaranja stvarnog i idealnog ja. Nadalje, navodi kako idealnim ja, kao što je već zaključeno, upravlja okolina, to jest, društvo u kojem pojedinac postoji pri čemu mu nameće tko bi on trebao biti i podvrgava ga pod vlastitu snagu uvjetovanja vrijednosti. Stvarno ja, s druge strane, tumači kao ono za što je pojedinac sposoban i što uistinu želi biti, odnosno jastvo čiji je osjećaj vrijednosti oslobođen tuđeg utjecaja jer proizlazi iz vrednovanja organizma pojedinca. S obzirom da se idealno ja može razlikovati od stvarnog ja, taj paradoks ima potencijal izazvati stanje sukoba identiteta što zapravo i jest srž stanja nekongruentnosti (Kiaei, 2014). Nepodudarnost sebstva i iskustva dovodi do psihološke ranjivosti koja osobu čini zbunjenom i anksioznom ukoliko neko iskustvo doživljava ili unaprijed predviđa kao neusklađeno s trenutnim konceptom sebstva, a ishod te ranjivosti je obrambeni odgovor organizma na „ugrožavajuća“ iskustva (Thorne, 2003). McLeod (2014) smatra kako pojedinac čije samopoimanje nije usklađeno sa stvarnim iskustvima i osjećajima, ima potrebu braniti se od takvih iskustva kako bi se zaštitio od bolne istine. Iako ljudi imaju različite reakcije na situacije u kojima je njihov koncept sebstva ugrožen, svi imaju isti cilj održavanja ili zadržavanja samopoimanja i samopoštovanja u prijetećim situacijama (Rogers, 1951, prema Kiaei, 2014), a upravo to čine aktivacijom obrambenih mehanizama ili mehanizama suočavanja, primjerice maskiranjem i performansom identiteta. No, često aktiviranje obrambenih mehanizama zapravo pogoduje postojećem stanju nekongruentnosti jer djeluje samo kao privremeno rješenje za lakše preživljavanje prijetećih situacija, a ne za suočavanje s njima i osobni rast (Kiaei, 2014). Rogers (1961) ozbiljan oblik nesklada između dvije vrste jastva doživljava kao stanje psihoze. Smatra kako se psihoza pojavljuje kada je psihička obrana neke osobe preopterećena, a njezino sebstvo biva razbijeno u sitne, nepovezane komade. Sve to može dovesti do ozbiljne posljedice, to jest, gubljenja

sposobnosti razlikovanja sebe i “ne-sebe” (Boeree,1998). Stanje psihoze može se tumačiti i kao najveći rizik postmodernog sebstva jer fluidna i dinamička narav sebstva sastavljenog od različitih nepovezanih fragmenata može dovesti do otuđenosti od onoga tko je pojedinac doista, to jest od njegovog stvarnog jastva. Postizanje kongruencije unutar pojedinca za Rogersa je bio izrazito važan cilj. Vjerovao je da osoba mora biti u stanju usklađenosti kako bi postigla samoaktualizaciju jer je ona moguća kada je idealno jastvo osobe u skladu s njezinim stvarnim ponašanjem (McLeod, 2014), odnosno kada ono što bi osoba htjela biti odgovara njezinoj predstavi o sebi. Rogers je tvrdio kako ljudi imaju tendenciju ponašati se na načine koji su u skladu s našom slikom o sebi i koji odražavaju naše idealno jastvo. Što su naše samopoimanje i idealno ja bliži, to smo kongruentniji, što pak povećava osjećaj vlastite vrijednosti (McLeod, 2014). Dakle, kada su idealno ja i stvarno iskustvo osobe slični i dosljedni, to predstavlja stanje podudarnosti. No, McLeod (2014) uočava kako su rijetki slučajevi potpune kongruentnosti jer je normalno da svi ljudi dožive nekongruenciju u određenoj dozi. Iako je Rogers smatrao da je stanje podudarnosti važan preduvjet za proces samoaktualizacije, i sam priznaje da je nemoguće doseći stopostotnu kongruenciju s obzirom da je ona samo ideal kojemu osoba teži, ali većinom ga ne dostiže. Glavni cilj zapravo nije dostizanje potpunog sklada idealnog i stvarnog ja, nego postajanje svojim (Rogers, 1956). To se postiže kada pojedinac počne spuštati lažni front, ulogu ili defenzivnu masku iza koje se skrivao i suočavao sa životnim izazovima te kada biva voljan otkriti ono bazično, temeljno i istinsko u sebi, odnosno kada može otkriti osobu koja živi iza maske kroz samorefleksiju. U tom pokušaju otkrivanja vlastitog sebstva pojedinac istražuje razne aspekte vlastitog iskustva, identificira i suočava se s vlastitim dubokim kontradikcijama, uči u kojoj mjeri njegovo ponašanje i osjećaji potencijalno nisu stvarni, to jest da možda ne potječu iz autentičnih reakcija njegovog organizma, što pak može dovesti do saznanja da je njegovo bivanje vođeno onime što bi trebao biti (idealno ja), a ne onime što doista jest (stvarno ja).

Rogers je u svome radu bio snažno orijentiran na razvoj psihološki zdravih pojedinaca koje je nazivao potpuno funkcionalnim osobama (Aubrey i Riley, 2017). No, i sam Rogers prepoznaje da rijetki mogu težiti tome s obzirom da to iziskuje uvjet doživljavanja idealnog okruženja za razvijanje samoaktualizacije, što je rijetko slučaj. Naime, njegov doživljaj psihološki zdrave osobe jest osoba koja je imala dovoljno “sreće” da živi u kontekstu koji je olakšavao proces formiranja sebstva na način da je u tom kontekstu pojedinac mogao biti u dodiru sa svojim najdubljim osjećajima i iskustvima, odnosno sa svojom aktualizacijskom tendencijom i stvarnim jastvom

(Thorne, 1992, prema Aubrey i Riley, 2017). Potpuno funkcionalna osoba predstavlja nedostižan ideal koji ljudi u konačnici ne mogu doseći jer ne predstavlja završetak životnog puta, nego je to cjeloživotni proces transformacije i postajanja svojim (Thorne, 2003; McLeod, 2014). Dakle, cilj nije dosegnuti konačno stanje, odnosno dosegnuti finalni stupanj potpuno funkcionalne osobe, nego navesti osobu da stremlji prema tome i da samu sebe razumije kao kontinuirani proces. Rogers (1956) navodi kako pri tome pojedinac mora iskazati spremnost da bude proces, a također mora biti zadovoljan sa samim sobom kao procesom.

Kao što je već navedeno ranije u poglavlju, Carl Rogers ima optimističan pogled na ljudsku prirodu, a takav pogled očit je i u njegovim pretpostavljenim karakteristikama djece. Prema Thorneu (2003) Rogers smatra kako dijete u periodu ranog djetinjstva ima inherentnu tendenciju za aktualiziranjem svog organizma i doživljavanjem vlastitog iskustva kao temelja percepcije stvarnosti. Zbog toga kod djece nije prisutan sukob interakcije sa stvarnošću i aktualizirajuće tendencije. No, problemi počinju kada tendencija aktualizacije dovede do diferencijacije koja rezultira time da dijete počinje doživljavati samoga sebe kao sebstvo koje je različito i odvojeno od sebstava drugih ljudi, odnosno kada počinje razvijati samosvijest. Organizam pojedinca teži k povećanju vlastite autonomije kroz umanjivanje izvanjskih utjecaja, a Rogers je vjerovao kako je ta tendencija prisutna od rođenja. No, kako se dijete razvija, ono sve više traži preuzimanje kontrole nad svojim okruženjem i vlastitim razvojem, što se smatra ranim stadijem razvoja sebstva (Aubrey i Riley, 2017). Pri tome adolescencija ima vrlo važnu ulogu kao period u kojemu ljudi intenzivno tragaju za vlastitim identitetom kroz umanjivanje vanjskih utjecaja. Također, kao što je navedeno prethodno u radu, virtualni prostor ima značajnu ulogu za proces izvođenja identiteta generacije digitalnih urođenika s obzirom da za njih virtualni prostor postaje prostor igre identiteta (Citković, 2008; Drašković Jelčić i Radović, 2011). Osim toga, kao što Turkle (2005) navodi, u trećoj fazi odnosa djece s računalom, odnosno u fazi adolescencije, vlastiti identitet razvija se razmišljanjem kroz računalo i virtualni prostor, odnosno samorazumijevanjem kroz zrcaljenje identiteta u virtualnoj sferi, stoga je za formiranje identiteta u adolescenciji nužna i samorefleksija, no o povezanosti virtualnih prostora i identiteta s refleksijom i samoaktualizacijom govorit će se kasnije u poglavlju. Kako mladi počnu otkrivati vlastite osjećaje, misli i impulse te ih nauče prihvaćati, postavljaju vlastita osjetila, unutarnja iskustva i resurse kao temelje za razumijevanje i spoznavanje sebe i svijeta. Rogers je smatrao kako ljudi imaju sposobnost i prirodnu sklonost k reorganiziranju i rekonstruiranju svojih koncepata sebstva kako bi ih učinili kompatibilnim s cjelokupnošću

iskustva vlastitog organizma (Thorne, 2003). Boeree (1998) tvrdi kako povjerenje u pravo jastvo i bivanje u doticaju s vlastitom aktualizacijskom tendencijom rezultira neovisnošću od vanjskih motivacija. Prema Rogersu (1961) tendencija aktualiziranja podrazumijeva intrinzičnu motivaciju za učenje, odnosno motivaciju koja proizlazi iznutra, iz samog pojedinca i njegovih osobnih želja, potreba i ambicija. Takvo učenje dodatno pogoduje aktualizacijskoj tendenciji i procesu samoaktualizacije dozvoljavajući pojedincu da pri tome slijedi vlastite unutarnje težnje, što je u svojoj srži izrazito pedagoški. Ono što je također pedagoški u Rogersovoj teoriji jest važnost sigurnog i podupirućeg okruženja kao uvjeta za samoaktualizaciju (Kiaei, 2014), ideja koja direktno reflektira utjecaj Ota Ranka i njegovog koncepta o kontinuirano promjenjivom sebstvu koje se razvija i raste unutar odnosa koji promoviraju empatiju i prihvaćanje. Kiaei (2014) također navodi kako je nužno kreirati okruženje koje pruža siguran prostor za osobni razvoj pojedinca, s obzirom da je jedan od glavnih ciljeva Rogerijanskog pristupa savjetovanju smanjenje obrambenih mehanizama i pružanje pomoći pojedincu da se poveže sa svojim stvarnim jastvom. Iako se Rogersov rad bazira na području psihoterapije, mnoge ideje mogu se primijeniti i na područje odgoja i obrazovanja, posebice u kontekstu stvaranja najpovoljnije okoline za razvijanje samoaktualizacije (Kiaei, 2014). Okruženje u kojemu se odvijaju odgojno-obrazovni procesi trebalo bi pružiti učenicima sigurno mjesto u kojemu mogu slobodno aktivirati svoju tendenciju aktualizacije i izraziti svoje pravo ja bez straha od osuđujućih reakcija, a kao mogućnost za to može se rabiti bivanje u virtualnom prostoru unutar kojega pojedinac može eksperimentirati sa svojim višestrukim jastvima u cilju povezivanja s temeljnim stvarnim jastvom. S obzirom da, kao što je Rogers (1961) vjerovao, svi pojedinci teže k samoaktualiziranju, uloga praktičara, bilo da je riječ o učitelju ili pedagogu, jest da ih podržava u tom procesu. Rad praktičara trebao bi promovirati uvjete koji omogućuju optimalan rast i razvoj pojedinca kroz proces koji je usmjeren na osobu, a pri tome je potrebno promišljati i uzeti u obzir cjelovitost osobe i fokusirati se na njezinu perspektivu i aspiracije (Aubrey i Riley, 2017). Za Rogersa obrazovanje nije samo razmjena znanja i ne podrazumijeva samo kognitivni, intelektualni i akademski razvoj, već se usmjerava i na područje osobnog razvoja, intrapersonalnih i interpersonalnih odnosa (Patterson, 1977, prema Aubrey i Riley, 2017).

5.3. Važnost refleksije za proces samoaktualizacije

U prethodnom dijelu rada dotaknula se tema važne uloge refleksije za Rogersovu teoriju samoaktualizacije, no sada će se ta teza dodatno elaborirati i dovesti u vezu s međuosobnom stvarnog i virtualnog identiteta i s Goffmanovim konceptom performansa.

Rogers je na psihoterapiju i savjetovanje gledao kao na način učenja te je tvrdio kako je ključna komponenta tih procesa zrcaljenje klijentovih emocija (Boeree, 1998), odnosno refleksija i poticanje samorefleksije. Sukladno tome, inzistira kako je nužno dopustiti pojedincu da sam sebi reflektira vlastito razumijevanje situacije i problema. Uloga stručnjaka pritom jest da služi kao zrcalo koje omogućuje pojedincu da uvidi vlastito razumijevanje samoga sebe i da potom uđe u samoprocjenu tog razumijevanja (Feinberg i Feinberg, 2001). Osim toga, ključno je pomoći pojedincu u procesu istraživanja i otkrivanja vlastitih unutarnjih resursa (Thorne, 2003) kako bi se osnažila povezanost s njegovim pravim jastvom i razvilo povjerenje u samoga sebe i vlastite snage, čime se ujedno olakšava i pospješuje proces samoaktualiziranja. Ono što je u tom kontekstu bitno jest da refleksija iziskuje sigurno okruženje (Kiaei, 2014), čime se potvrđuje važnost sigurnog i podržavajućeg okruženja koji je prethodno spomenut.

U kontekstu refleksije i njezine povezanosti s procesom samoaktualizacije, može se uočiti poveznica Rogersovih promišljanja s Aristotelovim tezama. Aristotel je, kao što je navedeno ranije u poglavlju, samoaktualizaciju smatrao poučljivom vještinom, a također je smatrao da uključuje užitek kontemplacije i duboki kognitivni angažman (Kiaei, 2014). Kontemplacija podrazumijeva refleksiju pa se Aristotelov i Rogersov pogled na samoaktualizaciju podudaraju u tom smislu, pri čemu Aristotelovo promišljanje nadodaje važnu odliku samoaktualizacije, odnosno činjenicu da ju je moguće podučiti, naglašavajući tako krucijalnu ulogu odgoja i obrazovanja za proces samoaktualizacije. Dakle, aktualiziranje potencijala pojedinca kroz obrazovanje djeluje kao sredstvo za dostizanje dobrobiti u Aristotelovom smislu, što pak nužno uključuje proces refleksije. S obzirom da je suvremeni proces odgoja i obrazovanja uveliko obilježen utjecajem tehnologije, ona se može iskoristiti u kontekstu poticanja aktualiziranja pojedinaca kroz odgoj i obrazovanje. Kao što je prethodno navedeno u radu, tehnologija mijenja način na koji razmišljamo o samome sebi. Ukoliko računalo razumijemo, u skladu s teorijom Sherry Turkle (2005), kao zrcalo ljudskog uma koje potiče na samorefleksiju i uvažimo sposobnost tehnologije za razvijanje zrcalnog sebstva, tehnologiju možemo iskoristiti kao sredstvo eksternalizacije sebstva u virtualnom prostoru. S obzirom da boravak u virtualnom prostoru omogućava percipiranje samoga sebe u virtualnom

zrcalu, ono može doprinijeti dubokom razumijevanju vlastitog sebstva i identiteta. Virtualni lik koji postoji u virtualnom prostoru na taj način služi za konstruktivnu refleksiju našeg stvarnog lika i razvijanje samosvijesti o onome što stoji iza virtualne verzije pojedinca (Turkle, 2005), odnosno, za povezivanje s našim stvarnim ja.

Virtualni prostor od iznimne je važnosti u periodu adolescencije s obzirom da stvara uvjete za virtualno eksperimentiranje s identitetom (Turkle, 2012). Time se može potaknuti ekspresija stvarnog sebstva, ali ujedno može poslužiti za isprobavanje raznih verzija sebstva (Turkle, 1995) i načina na koji one jesu ili nisu usklađene sa slikom o sebi i iskustvom organizma pojedinca. Kroz virtualni moratorij, o kojemu se govorilo ranije u radu, adolescenti imaju mogućnost istraživati i isprobavati razne aspekte sebstva kroz performans identiteta koji ima potencijal povezivanja sa stvarnim ja na način da potiče refleksivno promišljanje o sebi i načinu na koji se predstavljamo drugima. Igra identiteta u virtualnom prostoru tako postaje dodatan resurs u procesu samoaktualizacije. Virtualno samopredstavljanje uključuje mogućnost uređivanja prikaza sebstva, čime se stvara prilika za promišljanje o samome sebi i načinu na koji se prikazujemo drugima, odnosno, prilika za samorefleksiju (Tonks, 2021). Razmišljanje o načinu na koji se prezentiramo u virtualnom prostoru može potaknuti na propitivanje tko smo doista i odražava li virtualni prikaz naše stvarno jastvo. S druge strane, igra identiteta u virtualnom prostoru uključuje arhiviranje isprobanih verzija sebstva što može otežati prijeko potrebnu slobodu izražavanja i igru identiteta bez posljedica (Turkle, 2012). To pak sadrži potencijal poticanja na performans identiteta koji pojedinca udaljava od stvarnog jastva u cilju umanjivanja efekta prelijevanja potencijalnih posljedica iz virtualnog svijeta na stvarni život pojedinca o kojemu govori Turkle (2012). Takav performans potiče na formiranje idealnog ja, to jest nominalnog identiteta, s obzirom da kao svoj glavni cilj najčešće postavlja prihvaćanje od strane drugih i navodi pojedinca na konformizam, što je izrazito nepedagoški. Idealno ja nije usklađeno s aktualizacijskom tendencijom pojedinca i na taj način pojedincem upravlja okolina, odnosno očekivanja i zahtjevi koji mu se nameću i kojima ga se „tjera“ na performans identiteta usklađen s društvenim normama (Kiaei, 2014). Pojedinaac to ostvaruje maskiranjem koje ga udaljava od vlastite tendencije aktualiziranja, a koje rabi kao obrambeni mehanizam kojim perpetuira nekongruentnost stvarnog ja i idealnog ja. Prilikom takvog nepedagoškog performansa identiteta pojedincu je glavni cilj uspješno odgovoriti na očekivanja okoline jer idealnim jastvom upravljaju očekivanja drugih. Lažna maska koju pojedinac pri tome nosi je pod kontrolom izvanjskih utjecaja te se autentičnost tog identiteta dovodi u pitanje

(Barnhart, 2015). Predstavljanje sebstva u tom slučaju izrazito je pod utjecajem upravljanja dojmovima koje drugi imaju o pojedincu pa je u velikoj mjeri strateško kako bi se pojedinac prezentirao u najboljem svjetlu (Goffman, 2000), odnosno kako bi prezentirao svoje idealno ja formirano prema zahtjevima i očekivanjima okoline. No, kada postoji mogućnost strateške prezentacije sebstva, koja je posebice izražena u virtualnom prostoru zbog gotovo neograničene mogućnosti pomno promišljenog uređivanja prikaza, može li se uopće iskazati svoje stvarno, istinsko ja? Ili je nepedagoški performans neminovan ishod? Može li karakteristika performansa identiteta kao strateškog poslužiti za pedagoški performans identiteta, performans koji je baziran na stvarnom jastvu i aktualizacijskoj tendenciji pojedinca, ukoliko uključuje moment refleksije, odnosno samorefleksije? Prema Goffmanu (2000) lažni performans sebstva dovodi pojedinca u ranjiv položaj jer može biti razotkriven u bilo kojem trenutku kao neautentičan i neusklađen, što predstavlja prijetnju cjelokupnom performansu. No, osim lažnog maskiranja postoji i prilika za pošteno izvođenje uloga u kojemu pojedinac nije fokusiran na upravljanje dojmovima i predstavljanje idealnog jastva jer djeluje gotovo spontano i tako stvara autentičan performans usklađen sa stvarnim identitetom (Hochschild, 1983, prema Davis, 2014). Ukoliko se razumijevanje performansa tumači na ovaj način, performativni identitet koji pojedinac projicira publici ne shvaća se samo kao uloga i maska odvojena od njegovog stvarnog jastva do te mjere da postaje zasebno i drugačije jastvo, nego se uviđa njezin potencijal bivanja odrazom onoga što pojedinac istinski u dubini svoga bića doista jest. U tom slučaju pojedinac ne postaje druga osoba kroz igranje uloge, nego je ta uloga projekcija specifičnog aspekta sebstva osobe koja ju igra (Bullingham i Vasconcelos, 2013). Dakle, lažni nastup potencijalno je opasan za pojedinca jer može raskrinkati njegovu neautentičnost i neusklađenost s aktualizacijskom tendencijom, stoga postoji i opcija poštenog i autentičnog nastupa u kojemu performativni identitet pojedinca nije samo maska koja prikriva tko on jest u cilju podvrgavanja izvanjskim utjecajima kako bi pojedinac bio prihvaćen u društvu, nego odražava njegovo stvarno ja u smislu naglašavanja ili minimaliziranja određenih aspekata sebstva, ovisno o potrebama konteksta (Bullingham i Vasconcelos, 2013). Takvo tumačenje performansa identiteta shvaća da maska nije u potpunosti drugi identitet nego aspekt stvarnog identiteta osobe. Na taj način može se tumačiti i virtualni identitet kao aspekt stvarnog identiteta osobe prikazan unutar virtualnog prostora. Upravo o tome govori koncept pozicioniranja (Harre i van Lagenhove, 1991; Hermans 1996, prema Talamo i Ligorio, 2000) koji potvrđuje tezu o nekoliko različitih identiteta, ili maski u Goffmanovom rječniku, koje pojedinci mogu preuzeti u određenom, ili čak istom, kontekstu. Pri tome pojedinac

ima ulogu aktivnog subjekta jer pozicioniranje podrazumijeva izbor o tome koji će se identitet preuzeti u određenom kontekstu. Dakle, pojedinac samome sebi daje značenje ovisno o procjeni potrebe situacije i relevantnosti određenog aspekta identiteta za tu situaciju. Takav performans identiteta je pedagoški jer je usklađen s vrednovanjem organizma pojedinca, njegovom aktualizacijskom tendencijom i samopercepcijom, a nije pod utjecajem čimbenika izvan samog pojedinca kao što je slučaj s nepedagoškim performansom koji prisiljava na konformizam. Ova perspektiva također korespondira s postmodernim tumačenjem sebstva kao fragmentiranog, situiranog i višestrukog, stajalištem koje zastupa i sam Goffman unutar svoje teorije, a ujedno i Rogers u svojoj teoriji samoaktualizacije. Kada je identitet višestruk, osjećaj sebstva proizlazi upravo iz svijesti o toj višestrukosti (Elliot 2001, prema Evans, 2011). Pojedinac mora osvijestiti da je sačinjen od raznih fragmenata, ili aspekata sebstva, koje preuzima u određenim kontekstima, te da sukladno tome ima mogućnost rekonstrukcije sebstva u različitim okruženjima (Barnhart, 2015). Pri tome je nužna otvorenost i prohodnost između tih fragmenata, ali i njihova povezanost sa stvarnim ja kako bi se uspješno balansirali i na taj način oduprli stanju otuđenosti i nekongruencije. Ako na isti način razumijemo i virtualni performans identiteta, virtualne likove shvaćamo kao dijelove stvarnog identiteta, čime se potvrđuje njihova povezanost u jedan entitet o kojoj govori Hansen (2006, prema Nayar, 2010). Takvo stajalište potvrđuje se i gradacijom stupnjeva uređenosti prikaza sebstva o kojoj govore Bullingham i Vasconcelos (2013). Prema tome, virtualni identitet nije odvojen od stvarnog nego je njegov aspekt i pri tome je nužno da bude u kontaktu sa stvarnim identitetom kako bi bio autentičan i usklađen s procesom samoaktualizacije. Takvo slojevito jastvo navodi na kombiniranje virtualnih i stvarnih iskustava pri formiranju identiteta, otvarajući tako prostor za još više identiteta koje pojedinac može razviti i preuzeti. Virtualni prikaz identiteta pritom mora biti produžetak stvarnog identiteta (Leonardi, 2010) kako bi se omogućila fluidnost višestrukih identiteta koja je potrebna za očuvanje kontakta pojedinca sa svojim stvarnim ja, a sve u cilju dosezanja stanja samoaktualiziranosti.

6. Zaključak

Fokus ovog rada stavljen je na međuodnos virtualnog i stvarnog identiteta i načina na koji njihov odnos potiče ili inhibira proces samoaktualizacije i mogućnost ostvarivanja pedagoškog ideala samoostvarene osobe. U radu se pokušalo utvrditi jesu li virtualni identiteti nužno negativan fenomen kojim se potiče otuđenje od stvarnog jastva pojedinca, a čime se potencijalno onemogućuje samoaktualiziranje, ili se virtualni identiteti mogu koristiti u pozitivne svrhe unutar odgoja i obrazovanja ako se refleksijom potiče pojedince na promišljanje o samome sebi kao društvenom izvođaču sačinjenom od višestrukih sestava koje shvaća kao fluidna i povezana u cilju njihovog balansiranja i povezivanja s vlastitom aktualizacijskom tendencijom i vrednovanjem organizma.

U prvom poglavlju rada analizirala se razlika postmodernog i modernog koncepta sebstva i načina na koji postmoderna perspektiva sebstva kao fragmentiranog, decentraliziranog i nestabilnog fenomena pogoduje konceptu višestrukosti identiteta. Kroz dihotomsko shvaćanje virtualnog i stvarnog uviđa se tendencija postavljanja virtualnog u nepovoljan položaj čime se velika prednost daje stvarnoj stvarnosti, iako bi se i ona trebala razumjeti kao socijalna konstrukcija koja nije nužno objektivna istina i da samim time nije nužno nadređena virtualnoj stvarnosti. Definiranjem generacije Z, odnosno prve generacije digitalnih urođenika rođene u potpuno digitalnom svijetu, uviđa se važnost razumijevanja specifičnih iskustava pojedinih generacija i načina na koji se življenje u određenom trenutku ljudske povijesti odražava na proces samoprezentacije, spoznavanja vlastitog sebstva i oblikovanja identiteta. Nadalje, podjela na samoinformirani identitet i nominalni identitet uspoređuje se s prethodno obrađenom postmodernom i modernom distinkcijom koncepta sebstva te razumijevanjem virtualnog i stvarnog identiteta. Pri tome se uviđa kako tehnologija ima potencijal mijenjanja i stvaranja novih konceptualizacija identiteta te propitivanje tradicionalnih postavki. Drugo poglavlje rada bavi se međuodnosom stvarnog i virtualnog identiteta, a taj međuodnos prvotno se promatra kroz koncept identiteta kao dinamičkog fenomena koji ima sposobnost pozicioniranja čime se igra identiteta shvaća kao resurs. Nadalje, analizirala se potreba mladih za poigravanje s identitetom kroz koncept moratorija pri čemu se uviđa mogućnost, odnosno nužnost, njegovog prenošenja u virtualni prostor. Time se omogućava virtualno istraživanje identiteta koji su potencijalno nedostupni u stvarnom životu, izražavanje istinskog sebstva koje se ne može artikulirati u stvarnosti i poticanje na refleksiju pri virtualnom

formiranju identiteta. No, zamijećena je opasnost ograničavanja virtualnog moratorija zbog problema elektroničke sjenke i načina na koji ona može potaknuti na neautentičan performans sebstva, osim ako se uređivanjem virtualnih prikaza ne omogući zrcaljenje sebstva u cilju boljeg samorazumijevanja i načina na koji se projiciramo u virtualnom prostoru. Koncept miješane realnosti u kojemu se priznaje stapanje virtualnog i stvarnog u jedan entitet ukazuje na važnost nesmetanog prijelaza među tim oblastima kako bi jedna drugoj podarile smisao. Takvo razmišljanje dovodi do razumijevanja virtualnog identiteta kao produžetka stvarnog identiteta i međusobnog efekta koji imaju jedno na drugo, što pak ukazuje na važnost fluidnosti višestrukih identiteta za autentičnost i aktualiziranost pojedinca. U trećem poglavlju kroz dramaturšku teoriju Ervinga Goffmana proučavao se način samoprezentiranja u stvarnom životu u kojemu kroz performans identiteta pojedinac ima priliku za formiranje novih ili poboljšanih identiteta. Upravljanje dojmovima kroz performans nudi mogućnost strateške prezentacije idealiziranih verzija sebstva i kontrole performansa što pak dovodi u pitanje autentičnost performansa i opasnost lažnog nastupa. Nasuprot tome ponuđen je koncept poštene izvedbe i spontanosti pri čemu se ne cilja na stvaranje određenih kontroliranih impresija jer pojedinac projicira autentične aspekte samoga sebe kroz performativni identitet. Performativni identitet stoga se ne shvaća kao potpuno zasebna maska drugačija od identiteta pojedinca, nego kao jedan od aspekata njegovog stvarnog identiteta. U drugom dijelu trećeg poglavlja Goffmanova teorija proširuje se u kontekst virtualnih prostora. Asinkronost virtualnih prostora olakšava selektivnu i stratešku samoprezentaciju sebstva kroz mogućnost kontrole informacija koje se prikazuju na virtualnim profilima, što može rezultirati lažnim predstavljanjem ili virtualnim maskiranjem kao potpunim usvajanjem zasebne virtualne ličnosti. Ono što se pri tome uviđa jest gradacija u stupnju uređenosti prikaza čime se ukazuje na nijanse pri formiranju virtualne ličnosti. U tom smislu, govori se o tendenciji izjednačavanja virtualnog i stvarnog identiteta čime se virtualni identitet shvaća kao aspekt stvarnog identiteta. Takvo slojevito jastvo sačinjeno od višestrukih fragmenata sebstva navodi na potencijal kombiniranja virtualnih i stvarnih iskustava pri formiranju identiteta, pri čemu se virtualni identitet mora poklapati sa stvarnim kako bi služio kao dodatni resurs za dostizanje stanja samoaktualiziranosti. Četvrti dio rada kroz Rogersovu teoriju samoaktualizacije analizira mogućnost za samoaktualizaciju kroz virtualni identitet, točnije, način na koji odnos stvarnog i virtualnog identiteta, ili idealnog ja i stvarnog ja u Rogersovom rječniku, pomaže ili odmaže procesu samoaktualizacije pojedinca. Pri tome se zaključci iz prethodnih dijelova rada postavljaju u kontekst Rogersove teorije i uviđa se njihovo poklapanje. Time se potvrđuje kako je

samoaktualizacija moguća posredstvom virtualnih identiteta ukoliko se virtualni i stvarni identitet refleksijom uspostave u stanje ravnoteže i time osiguraju cjelovitost osobe.

Tema rada izrazito je kompleksna pa obuhvaćanje svih relevantnih koncepata i iznošenje svih mogućih zaključaka nije ostvareno, ali je ponuđena specifična perspektiva koja može poslužiti kao polazište za slične radove. Zbog dominacije konzultirane literature iz drugih znanosti, tematika rada može se doimati nedovoljno pedagojskom, no to ukazuje na potrebu za adekvatnijim situiranjem ove teme unutar pedagojske znanosti, to jest unutar pedagogije medija. Osim toga, bilo bi izrazito korisno provesti istraživanje na ovu temu unutar kojega bi se istražila mišljenja i iskustva mladih u Republici Hrvatskoj o utjecaju virtualnih identiteta i njegovog odnosa sa stvarnim identitetom na proces samoaktualizacije i mogućnosti samoostvarenja kroz odgoj i obrazovanje.

Ovaj rad relevantan je za pedagogiju jer potiče na razumijevanje kompleksnog utjecaja virtualnosti na pojedince i općenito proces postajanja osobom. Kroz odgoj i obrazovanje potrebno je osvještivati utjecaj medija ne samo na način da se uči kako se mediji koriste i kako kritički analizirati medijske sadržaje, nego da bismo uvidjeli kako utječu na to što znači biti čovjek. Također, potrebno je dodatno analizirati način na koji virtualni identiteti mogu pomoći ili odmoći u samoaktualizaciji te kako ih iskoristiti za pozitivno, pedagoško djelovanje u smislu poticanja razvoja potencijala pojedinca, vježbanje sposobnosti refleksije i povezivanje sa stvarnim jastvom osobe. Osobno mišljenje autorice rada jest da se pedagogija kao znanost ne bavi u dovoljnoj mjeri ovom tematikom i da je to potrebno promijeniti s obzirom na to da je dominacija tehnologije toliko evidentna da se njezini efekti na prirodu čovjeka ne mogu ignorirati, naprotiv, potrebno ih je adresirati, dubinski istražiti i razumjeti.

LITERATURA

1. Agger, B. (2004). *The Virtual Self: A Contemporary Sociology*. Oxford: Blackwell Publishing
2. Allan, K. (1997). The Postmodern Self: A Theoretical Consideration. *Quarterly Journal of Ideology* [online], 20 (1 & 2), 3-24. Dostupno na: https://libres.uncg.edu/ir/uncg/f/K_Allan_Postmodern_1997.pdf [6.9.2021.]
3. Aubrey, K., Riley, A. (2017). Carl Rogers: The father of client-centered therapy. u: *Understanding and using challenging educational theories*, 19-30, Los Angeles : SAGE, 2017
4. Baacke, D. (2013). *Medijska pedagogija*. Beograd: Centar za medije i komunikacije; Fakultet za medije i komunikacije, Univerzitet Singidunum
5. Barnhart, A. D. (2015). *Erving Goffman: The Presentation of Self in Everyday Life* [online]. Dostupno na: <http://web.pdx.edu/~tothm/theory/Presentation%20of%20Self.htm> [3.12.2021.]
6. Bayer, J.B., Triêu, P., Ellison, N.B. (2019). Social Media Elements, Ecologies, and Effects. u: *Annual Review of Psychology*, [online], 71 (1), 10.1–10.27. Dostupno na: <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010419-050944> [19.12.2021.]
7. Bennett, S. (2012). Digital natives. u: *Encyclopedia of Cyber Behavior 1*, 212-219, United States: IGI Global
8. Bilić, V. (2016). The Net-generation Methods of Learning, Online Activities and Upbringing Outcomes. *Croatian Journal of Education*, [online], 18 (Sp.Ed.1), 259-277. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/164738> [4.9.2021.]
9. Boeree, C.G. (1998). Carl Rogers, [online]. Dostupno na: <https://webpace.ship.edu/cgboer/rogers.html> [2.4.2022.]
10. Bromberg, H. (2001). Jesu li MUD-ovi zajednice? Identitet, pripadnost i svijest u virtualnim svjetovima. u: (ur. Shields, R.) *Kulture interneta: virtualni prostori, stvarne povijesti i živuća tijela*, 197-209. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk, Hrvatsko sociološko društvo
11. Bullingham, L., Vasconcelos, A.C. (2013). The presentation of self in the online world: Goffman and the study of online identities. u: *Journal of Information Science*, [online], 39 (1), 101-112. Dostupno na: <http://dx.doi.org/10.1177/0165551512470051> [11.12.2021.]
12. Burke, P.J., Stets, J.E. (2009). *Identity theory*. New York: Oxford University Press, Inc

13. Car, S. (2013). Adolescencija 21. stoljeća: društvena uvjetovanost, temeljne karakteristike i pedagoški izazovi. *Pedagogijska istraživanja*, [online], 10 (2), 285-292. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/129673> [4.9.2021.]
14. Citković, S. (2008) Nepostojeći svijet – uloga masovnih medija u socijalnoj konstrukciji stvarnosti mladih. u: (ur. V. Uzelac, L. Vujičić) *Cjeloživotno učenje za održivi razvoj – Svezak 2*, Rijeka: Sveučilište u Rijeci, Učiteljski fakultet u Rijeci, 205-211.
15. Davies, A. (2020). *Decoding Gen Z Identity Construction In Social Networks Through The Paradigm Of Branding: A Toolkit For Parents & Carers*, [online]. Dostupno na: http://openresearch.ocadu.ca/id/eprint/3005/1/Davies_Amy_2020_MDES_SFI_MRP.pdf [8.9.2021.]
16. Davis, J.L. (2014). Triangulating the Self: Identity Processes in a Connected Era. u: *Symbolic Interaction*, [online], 37 (4), 500–523. Dostupno na: https://www.researchgate.net/publication/266083186_Triangulating_the_Self_Identity_Processes_in_a_Connected_Era [15.12.2021.]
17. Dimock, M. (2019). *Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins*, [online]. Dostupno na: <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/> [6.9.2021.]
18. Drašković Jelčić, N., Radović, D. (2011). Djeca na internetu – izazovi, šanse i opasnosti. *Medijski dijalozi: časopis za istraživanje medija i društva*, [online], 4 (9), 435-453. Dostupno na: <http://media-dialogues.com/Archive/MD%20Vol.%203,%20No.%203/121%20-%20136%20MD%20Vol.%203,%20No.%203%20Jelcic%20i%20Radovic.pdf> [21.9.2021.]
19. Erikson, E.H. (1968). *Identity : youth, and crisis*. New York: W.W. Norton
20. Evans, S. (2011). The Self and Second Life: A Case Study Exploring the Emergence of Virtual Selves. u (ur. Peachey, A. i Childs, M.): *Reinventing Ourselves: Contemporary Concepts of Identity in Virtual Worlds*. 33-57. New York: Springer
21. Featherstone, M., Burrows, R. (2001). Kulture tehnološke tjelesnosti: Uvod. u (ur. Featherstone, M. i Burrows, R.): *Kiberprostor, kibertijela, cyberpunk : kulture tehnološke tjelesnosti*. 13-36. Zagreb : Naklada Jesenski i Turk
22. Feinberg, E., Feinberg, W. (2001). Carl Rogers. u (ur. Palmer, J.A.): *Fifty modern thinkers on education : from Piaget to the present*, 49-53, London, New York: Routledge

23. Fine, G. A., Manning, P. (2003). Erving Goffman. u: (ur. Ritzer, G.) *Blackwell Companion to Major Social Theorists*, 457-485. Hoboken, NJ: Blackwell Publishing
24. Goffman, E. (2000). *Kako se predstavljamo u svakodnevnom životu*. Beograd : Geopoetika
25. Hardey, M. (2002). Life beyond the Screen: Embodiment and Identity through the Internet. *The Sociological Review*, [online], 50 (4), 570-585. Dostupno na: http://www.jimelwood.net/students/grips/man_group_comm/hardey_2000.pdf [10.10.2021.]
26. Heim, M. (1998). *Virtual Realism*. New York: Oxford University Press
27. Horrocks, C. (2001). *Marshall McLuhan i virtualnost*. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk
28. Hromadžić, H. (2014). *Medijska konstrukcija društvene zbilje : socijalno-ideološke implikacije produkcije medijskog spektakla*. Zagreb : AGM
29. Human Kinetics (2010). Leisure and Technology. u: *Dimensions of Leisure for Life: individuals and society*, 161-182, Champaign: Human Kinetics,
30. Istražimo internet (2001). Kontradikcije u kiberprostoru: kolektivni odziv. u (ur. Shields, R.) *Kulture interneta: virtualni prostori, stvarne povijesti i živuća tijela*, 185-196. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk, Hrvatsko sociološko društvo
31. Kiaei, Y.A. (2014). *The Relationship between Metacognition, Self-Actualization, and Well-Being among University Students: Reviving Self-Actualization as the Purpose of Education*, [online]. Dostupno na: <https://digitalcommons.fiu.edu/etd/1367> [22.3.2022.]
32. Krivak, M. (2000). *Filozofijsko tematiziranje postmoderne*. Zagreb: Hrvatsko filozofsko društvo
33. Leonardi, M. (2010). *Narrative as Self Performance: The Rhetorical Construction of Identities on Facebook Profiles*, [online]. Dostupno na: https://digitalrepository.unm.edu/cj_etds/11 [22.10.2021.]
34. Manago, A.M. (2015). Media and the Development of Identity. u: *Emerging Trends in the Social and Behavioral Sciences*, [online], 1-14. Dostupno na: <https://cpb-us-e1.wpmucdn.com/sites.ucsc.edu/dist/5/491/files/2014/09/Media-and-the-Development-of-Identity.pdf> [24.10.2021.]
35. McLeod, S. A. (2014). Carl Rogers, [online]. Dostupno na: <https://www.simplypsychology.org/carl-rogers.html> [2.4.2022.]
36. Miller, H. (1995). *The presentation of self in electronic life: Goffman on the Internet*, [online]. Dostupno na: <http://www.douri.sh/classes/ics234cw04/miller2.pdf> [12.12.2021.]

37. Nayar, Pramod K. (2010). *An introduction to new media and cybercultures*. Chichester, West Sussex, U.K.; Malden, MA: Wiley-Blackwell
38. Nikodem, K. (2003). Čiji su to svjetovi iza nas? Virtualna stvarnost i ljudski identiteti. *Socijalna ekologija*, [online], 12 (3-4), 211-230. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/47898> [23.9.2021.]
39. Nikodem, K., Kudek Mirošević, J., Bunjevac Nikodem, S. (2014). Internet i svakodnevne obaveze djece: analiza povezanosti korištenja interneta i svakodnevnih obaveza zagrebačkih osnovnoškolaca. *Socijalna ekologija*, [online], 23 (3), 211-236. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/137657> [4.9.2021.]
40. Papacharissi, Z. (2002) The presentation of self in virtual life: Characteristics of personal homepages. u: *Journalism & Mass Communication Quarterly*, [online], 79 (3), 643–660. Dostupno na: <http://www.etchouse.com/mcma503/readings.old/papacharissi-2002b.pdf> [12.12.2021.]
41. Peachey, A., Childs, M. (2011). Virtual Worlds and Identity. u (ur. Peachey, A. i Childs, M.): *Reinventing Ourselves: Contemporary Concepts of Identity in Virtual Worlds*. 1-13. New York: Springer
42. Peović Vuković, K. (2014). Virtualni prostor i problem virtualnosti: Simboličko, Imaginarno i Realno kao virtualno. u: (ur. Molvarec, L.) *Mjesto, granica, identitet. Prostor u hrvatskoj književnosti i kulturi*, [online], 117-127. Dostupno na: https://www.bib.irb.hr/714994/download/714994.Virtualni_prostor_KPV_ZZSS_KTP.pdf [18.9.2021.]
43. Poster, M. (2001). Postmoderne virtualnosti. u (ur. Featherstone, M. i Burrows, R.): *Kiberprostor, kibertijela, cyberpunk : kulture tehnološke tjelesnosti*. 117-140. Zagreb : Naklada Jesenski i Turk
44. Robins, K. (2001). Kiberprostor i svijet u kojemu živimo. u (ur. Featherstone, M. i Burrows, R.): *Kiberprostor, kibertijela, cyberpunk: kulture tehnološke tjelesnosti*. 195-223. Zagreb : Naklada Jesenski i Turk
45. Rogers, C.R. (1956) *Becoming a person: two lectures delivered on the Nellie Heldt Lecture Fund*. Austin: Hogg Foundation for Mental Hygiene, University of Texas
46. Rogers, C.R. (1961). *On becoming a person : a therapist's view of psychotherapy*. Boston: Houghton Mifflin Company

47. Ryabikina, Z., Bogomolova E., Ozhigova, L. (2020). *Personality identity in the terms of virtualization of being*, [online]. Dostupno na: https://www.e3s-conferences.org/articles/e3sconf/pdf/2020/70/e3sconf_itse2020_20016.pdf [24.10.2021.]
48. Shields, R. (2001). Virtualni prostori, stvarne povijesti i živaća tijela. u (ur. Shields, R.) *Kulture interneta: virtualni prostori, stvarne povijesti i živaća tijela*, 23-34, Zagreb: Naklada Jesenski i Turk, Hrvatsko sociološko društvo
49. Talamo, A., Ligorio, M.B. (2000). Identity in the cyberspace: The social construction of identity through on-line virtual interactions. u: *First Dialogical Self Conference*, [online], 8-16. Dostupno na: https://www.researchgate.net/publication/238245510_Identity_in_the_Cyberspace_The_Social_Construction_of_Identity_Through_On-Line_Virtual_Interactions [26.10.2021.]
50. Taylor, T.L. (2002). Living digitally: Embodiment in virtual worlds. u (ur. Schroeder, R.): *The Social Life of Avatars*, [online], 40–62. Dostupno na: <http://taylor.com/wp-content/uploads/2009/07/Taylor-LivingDigitally.pdf> [26.10.2021.]
51. Thorne, B. (2003). *Carl Rogers (2nd edition)*. London: SAGE Publications Ltd
52. Tonks, R. G. (2021). Changing self in the digital age: The impact of digital technology on the self and person. *International Review of Theoretical Psychologies*, [online], 1 (2). Dostupno na: <https://tidsskrift.dk/irtp/article/view/127765/174234> [10.10.2021.]
53. Turner, A. (2015). Generation Z: Technology and Social Interest. *The Journal of Individual Psychology*, [online], 71 (2), 103-113. Dostupno na: <https://doi.org/10.1353/jip.2015.0021> [6.9.2021.]
54. Turkle, S. (1999). Cyberspace and Identity. *Contemporary Sociology*, [online], 28 (6), 643-648. Dostupno na: <https://www.jstor.org/stable/2655534> [2.10.2021.]
55. Turkle, S. (2005). *The second self : computers and the human spirit*. Cambridge, MA ; London: The MIT Press
56. Turkle, S. (2012). *Sami zajedno : zašto očekujemo više od tehnologije a manje jedni od drugih*. Zagreb: TIM press
57. Wang, Q., Myers, M.D., Sundaram, D. (2013). Digital Natives and Digital Immigrants: Towards a Model of Digital Fluency. *Business & Information Systems Engineering*, [online], 5, 409-419. Dostupno na: https://www.researchgate.net/publication/275963209_Digital_Natives_And_Digital_Immigrants_Towards_A_Model_Of_Digital_Fluency [7.9.2021.]

58. Whitmer, J.M. (2015). *What I Wore Today: Gender, Self, and Brand Culture in the Blogosphere*, [online]. Dostupno na: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.889.2784&rep=rep1&type=pdf> [16.12.2021.]
59. Žižek, Slavoj: *The Reality of the Virtual*, [online], YouTube, Dostupno na: <https://www.youtube.com/watch?v=NXi46W51104> [28.11.2021.]