

## Sisukord

---

1. Kübermaailm kui unikaalne suhtlemisruum.....	1
1.1. Regressioon .....	3
1.1.1. Flaming - raevutsemine .....	3
1.1.2. Seksuaalne ahistamine.....	4
1.1.3. Ebatavaline lahkus .....	5
2. Minade paljusus .....	6
3. Võrdsus.....	7
4. Ruumiliste ning ajaliste piirangute kadumine.....	8
5. Kübersuhete 'ebafüüsilisus' .....	10
Kasutatud kirjandus.....	11

## 1. Kübermaailm kui unikaalne suhtlemisruum

Küberreaalsus on illusioon, inimeste poolt ühiselt tajutud 'hallutsinatsioon', mida pole füüsilises reaalsuses olemas. Ta on paik, mis eksisteerib vaid meie peades; reaalsus, mida pole olemas, kuid mille eksistentsi tajutakse kõikjale



ulatuvana. Ta on ohjeldamatu, ahvatlev, tohutu - kõik on imekiiresti kättesaadav ja läbielatav. Need tunded, mida inimesed kogevad, ei ole enam ebareaalsed, nad on ehtsad. Inimesed naeravad, kurvastavad, armastavad, vihkavad - nad elavad läbi tõelisi inimsuhteid selles ebareaalses küberruumis.

INIMSUHTED INTERNETIS ON AINULAADSED, EHKKI ESMAPILGUL SEE NII EI TUNDU. TÕSI, PUUDUB KEHALINE (ENAMASTI ALATEADLIKULT EDASIAHTAV/TÕLGENDATAV) TEADE - KUID SAMA KEHTIB KA TELEFONIVESTLUSEL. PUHTALT TEKSTILINE (ILMA INTONATSIOONILISE INFOTA) ON SAMUTI TRADITSIONAALNE KIRJAVAHETUS. FORMAALSELT AINULAADSEID TAHKE POLE VÕIMALIK VÄLJA TUUA, KUID ERINEVUS PEITUB UUTES KOMBINATSIOONIDES: SUHELDA VÕIB ANONÜÜMSELT VÕI OMA NIME ALL; VAHETULT REAALAJAS VÕI MEILI TEEL JNE. MINU JAOKS ON KÕIGE KÜTKESTAVAM ÜHELT POOLT ANONÜÜMSUSE JA TEISELT POOLT VAHETUSE/REAALAJAS TOIMUMISE KOOSMÕJU. ARVAN, ET NENDE KOOSTOIMEL PÕHINEVADKI VIRTUAAL- JA TEISTE SUHTLEMISVIISIDE ERINEVUSED. ÜHELT POOLT AITAB ANONÜÜMSUS INIMESEL END PAREMINI AVADA, TEISELT POOLT VÕIMALDAB VAHETU TOIMUMINE NÄOST NÄKKU SUHTLEMISE PAINDLIKKUST SÄILITADA.

Nii ongi virtuaalsuhtlemine inimeste jaoks 'kuuldav', mitte loetav - inimesed 'räägivad', mitte ei kirjuta Interneti jututubades. Näiteks, kui inimene kasutab **Caps Lock** klahvi ja annab oma sõnumi edasi suurtähtedes, tõlgendatakse seda kui karjumist, valju häält. Interneti teel ähmastuvad nägemise ja kuulamise, lugemise ja kuulamise, kirjutamise ja rääkimise kategooriad ja - nagu edaspidi selgub - on see tegelikult vaid üks tahk üldisest piiride kadumisest.

On loomulik, et uus suhtlemisviis avab senitundmata külgi inimese olemuses. Allpool refereerin lühidalt - oma arvamusega segiläbi -, mida on erinevad küberpsühholoogid internetisuhteid uurides unikaalset leidnud. Mis on üldiselt

iseloomulik inimese Interneti-minale? Alltoodud liigendus on meelevaldne ja toodud ainuüksi selguse huvides.

1. Virtuaalsuhetele iseloomulik anonüümsus vabastab inimesed piirangutest. Sellel võib olla kaheksa tagajärgi:

- inimesed elavad karistamatust tundes välja oma ebameeldivaid emotsioone;
- inimesed muutuvad piinlikustunnet minetades avatuks, arutavad siiralt ka väga isiklikke teemasid.

Norman Holland (Holland: 1994) on mõlemad suunad toonud ühise nimetaja alla: ta väidab, et inimesed muutuvad interneti teel suheldes primitiivsemaks ehk regresseeruvad.

## **1.1. Regressioon**

*Inimesed väljendavad Interneti teel oma seksuaalseid tunde ja agressiivsust viisidel, mis oleks näost näkku suhtlemisel ennekuulmatult ebaviisakad. Seesugune regressioon avaldub kõige ilmekamalt kolmes allpool loetletud nähtuses:*

### **1.1.1. Flaming - raevutsemine**

See on küberpsühholoogias tuntud nähtus, mille puhul inimesed satuvad raevu ning väljendavad seda sõnu valimata, kusjuures adekvaatne põhjus vihastamiseks puudub.

*Kitsarinnalist ja sallimatut lahmimist võib küllalt leida ka eestikeelsest küberruumist. Näitena on toodud Delfi portaalis ilmunud kommentaarivahetuse peaminister Laari ettepanekule tuua pealinn Tartusse. Nagu näha, ei avalda kumbki sõnavõtja ei oma tegelikku nime ega meiliaadressi, mis võimaldab neil uljalt, ilma kriitikameeleta, oma arvamust avaldada.*

Kas meestel ei ei mitte midagi muud teha, kui arutada kas viime selle sinna või tänna !? Kurat, see värk on ikka päris lasteaiaks kätte läinud. Üks tahab pornotänavat teha, siis mingid zombid ei suuda panga presidenti valida, nüüd peaminister arvab et, noh, viiks võige pealinna siit minema... no kuulge- Eesti maine on hetkel kindlal suunal allapoole<sup>1</sup>.

Närvid läbi vä? No tõesti, sellise Eesti eesti eest me ei võidelnud, mis riigis me elame, elu on ikka täitsa perses! Booooooring!!! Räägi midagi huvitavamat<sup>2</sup>.

Kahtlemata on sellise rünnaku ohvriks langeda ebameeldiv. Holland väidab, et Internetiga kaasnevas avatuses on inimesed ka enam haavatavamad (Holland 1994: 13). Meili teel saadud solvangud - erinevalt suusõnalistest - ei kao enne kui me nad ise kustutame. Me saame neid üha uuesti ja uuesti lugedes piinlikkuse momenti pikendada ja sellega end üha enam haavata.

### **1.1.2. Seksuaalne ahistamine**

Siivutud ettepanekud inimestele, kellest ei teata rohkem kui tema (Internetis käibel olevat) nime. Viimase taha võib varjuda ka nn **gender-bender**, kes oma tegelikku sugu varjab. Sündsusetud vihjed on Internetis laialt levinud - Hollandi väitel tuleb neid ette isegi tööalastes ning intellektuaalsetes virtuaalgruppides (Holland 1994: 2). Kõige kaalukamad on nad siiski jututubades, kus teatud rühmal on seksuaalse pinge maandamine peamiseks sealviibimise põhjuseks.

---

<sup>1</sup> KRIITIK, 02.06.2000 11:38

<sup>2</sup> Zomba, 02.06.2000 11:40

### 1.1.3. Ebatavaline lahkus

Kolmandaks regressiooni avaldumisvormiks on 'ebatavaline lahkus, mida võib Internetis kohata' (Holland 1994: 4). Virtuaalsuhetes on inimesed avatumad, südamlikumad, siiramad. Võhivõõrad kulutavad tunde, et anda üksteisele nõu või isegi reaalset kaupa. Holland toob hea näite: "Üks jurist kolis Bostonist Washingtoni. Kaubavagunis puhkenud tulekahju hävitas osa ta raamatutest ja ta pani nimekirja kaotsiläinutest Internetti üles. 'Kuue kuu jooksul iga päev sain ma posti teel raamatuid - inimestelt, keda ma pole kunagi kohanud'" (Holland: 1994 > Rubin: 1994).

**Tõepoolest, enamik inimesi on Interneti teel suheldes abivalmid, jagades meelsasti infot kõige kohta, mida nad teavad. Hollandi tõlgendus on küll õige, aga ühepoolne: laialt on levinud ka 'abivalmidus', mille esmaseks eesmärgiks on oma tarkust ja vaimukust kaaslastele demonstreerida.**

Niisiis on regresseerunud interneti-minal omad head ja halvad. Pluss-poolele jäävad lahkus ja avatus; miinus-poolele agressiivne raevutsemine, seksuaalne ahistamine ja kõrgenenud haavatavus. Holland arvab, et 'need kõik on ühe mündi kaks poolt': negatiivne ning positiivne seksuaalsus ja agressiivsus oma passiivses ja aktiivses vormis (Holland 1994: 9).

Samuti võrdleb ta Interneti teel suhtlemist religioosse pihil- ning psühhoanalüütilise 'sohval käimisega': kõigil kolmel juhul pole vestluspartnerit näha, räägitakse tihti väga intiimsetest probleemidest, saadakse sageli vaid mõnesõnalisi vastuseid. Kõik need faktorid kutsuvad esile regressiooni ja kaldumist fantaasiatesse ning panevad välja ütlema mõtteid, mida näost näkku suhtlemisel iial ei öeldaks.

## 2. Minade paljusus

Nagu sotsiaalpsühholoogiast teada, koosneb inimese identiteet paljudest rollidest, mida ta erinevate inimestega suheldes kasutab: alluv, ülemus, laps, lapsevanem, naaber, sõber jne. Neid rolle saab küberruumis eraldada, üht rõhutades ja teisi kõrvale jättes. Anonüümsus pakub inimesele võimaluse esitada end sellisena, nagu ta soovib ning kõrvaldada need kriitilised jooned oma identiteedist, mis talle ei meeldi. Ühe äärmusliku variandina jätab inimene oma identiteedi täiesti saladusse ning 'varitseb': lihtsalt jälgib mängu enda ümber ise vaikides.

Erinevates virtuaalgruppides saab kasutada erinevaid rolle ja rõhutada ning arendada erinevaid huvisid. See võib olla efektiivne viis erinevate minadega hakkama saamiseks. Sotsiaalpsühholoogiast tuntud rolli-teooria ütleb, et edukuse tagab efektiivne ümberkäimine erinevate ülesannete ja positsioonidega, mida endas kanname ja elu jooksul arendame. Küberruum annab inimesele võimaluse pöörata tähelepanu korraga ühele kindlale aspektile oma identiteedist ning seda tundma õppida. Ka saab siin inimene väljendada ja uurida neid külgi, mida ta reaalses maailmas ei taha või ei saa väljendada. Eelneva näiteks on erinevad rollimängud, mida Interneti kaudu mängitakse (MOO, MUD jne); aga samuti näiteks homoseksuaal, kes tänu Interneti-toetusgrupile oma häbitundest võitu saab.

See, millisel määral inimene oma mina avab või varjab, sõltub küberkeskkonnast, mida ta kasutab. Kui tegemist on näiteks tööalase meililistiga, pole mingit mõtet ega kasu enda tegelikku mina varjamisest. Teistes gruppides - nagu eespool mainitud rollimängud - on mina muutus kohustuslik element. Ülejäänud virtuaalkeskonnad langevad nende kahe piirimaile ning sõltub juba inimesest, kui palju ta ennast avab või varjab.

Niisiis võib Interneti identiteet olla tõsieluline, kujutletud või varjatud ning erinevaid identiteediaspekte saab kübermaailmas lahutada, rõhutada või tervikusse liita.

### 3. Võrdsus



Internetis puuduvad reeglid. Raevutsemise üheks põhjuseks on anonüümsusest tingitud karistamatuse tunne. Ehkki arvatakse, et Internetis järgitakse nn netiketti, ei saa seda siiski kehtivaks normiks pidada, kuna selle vastu eksimist ei karistata. Oht

ähvardab vaid reaalse maailma reegleid rikkudes ja kriminaalseid tegusid korda saates (nt hiljuti maailmale tiiru peale teinud ***I love you*** viirus). Sõimule vastatakse kas vastusõimu või vaikimisega. Ühiskonna poolt peale pandud konventsioonid, mis piiravad inimest näost näkku suhtlemisel, Internetis ei kehti.

Konventsioonide puudumisel on aga ka (ja tunduvalt suurema tähtsusega) positiivne pool: Internetis on inimestel võrdsed võimalused. Kõik alustavad samalt positsioonilt ning ei sõltu ühiskondlikkust staatusest, rassist, soost, vanusest jm; selle asemel omavad suuremat tähtsust suhtlemisoskus (kirjalik väljendus), ideede uudsus ja teadmised.

Ehkki sügavamate suhete arenedes hakkab üha enam mõju avaldama ka siin inimese tegelik mina-pilt, on kübersuhtlemine kõige lähemal demokraatia ideele. Kõige tervitatavam on võrdsus neile, kes on reaalmaailmas allasurutud seisus. Antud essee jaoks materjale otsides selgus, et virtuaalmaailma võimalusi on kõige rohkem uuritud puuetega inimeste, seksuaalvähemuste ja naisliikumisega seoses. Hollandi sõnul 'organisatsioonisisenes onlain-suhtlemises osalevad naised ja eksperdid (kellest kumbagi tavaliselt koosolekutel kuulda ei võeta) palju aktiivsemalt' (Holland 1994: 5).

Niisiis julgevad kõik inimesed küberruumis enam oma arvamust avaldada ja teistest erineda, kuna suhted pole hierarhilised ning pole vajadust konformsusele. Selle loomulikuks tulemuseks on konsensuse ja üksmeele vähenemine virtuaalmaailmas, millega kaasneb arvamuste paljusus ja edasine julgus erineda.

#### **4. Ruumiliste ning ajaliste piirangute kadumine**

Sotsiaalpsühholoogiast on teada, et (sõprus)suhete sõlmimisel on tähtsaimaks faktoreiks lähedus ja sarnasus. Esimene neist kaotab virtuaalsuhetes igasuguse tähtsuse. Geograafilised kaugused küberruumis mingit rolli ei oma ning kontakti võib luua ükskõik, millisest maailmanurgast pärit inimesega - muidugi eeldusel, et ühist märgisüsteemi vallatakse. Teine faktor - sarnasus - muutub aga seda otsustavamaks: enamik gruppe (nt meililistid) moodustataksegi just ühiste huvide alusel. Eriti tänuväärne on selline omadus inimestele, kelle huvid või vajadused on harvaesinevad ja kes saavad nii siiski leida endale piisavalt mõttekaaslasi. Kui lisada siia juba varem mainitud inimeste erakordne avatus ja abivalmidus, on selge, miks Interneti-(toetus)grupe on hakatud kasutama psühhoteraapias. Samas ei saa mainimata jätta ohtu - ka destruktiivsetel eesmärkidel moodustunud grupe on küberruumis küllalt (tuntuim näide



**cracker**'id ehk inimesed, kes oma arvutialaseid teadmisi kuritegelikel eesmärkidel kasutavad).

Aja kategooria on küberruumis sarnaselt ruumilisele ähmastunud. Tuntud küberpsühholoog ja psühhoanalüütik John Suler toob välja kaks ajalist tendentsi, mis Internetis aset leiavad (Suler: 1996a).

- a. Virtuaalaeg on ainulaadselt veni(tata)v. Ajast lähtuvalt võib suhtlemisakte jagada sünkroonseteks kommunikatsioonideks - inimesed 'räägivad' arvutite vahendusel reaalajas - ning mittesünkroonseteks, näiteks meili vahendusel suhtlemine. Mõlema puhul on võimalik aega venitada: jututoas on vastamiseks aega mõnest sekundist minutiteni - kindlasti rohkem kui näost näkku kohtumisel; meili teel on aega tunde, päevi. See loob mugava ruumi järelemõtlemiseks ja vastuse hoolikamaks vormistamiseks. Iseasi, kas inimesed seda kasutavad - raevutsemise puhul kindlasti mitte. Erinevatel inimestel kujunebki välja oma 'suhtlemiskiirus', mida teine pool arvestama õpib.
- b. Teiselt poolt on virtuaalaeg kokkusurutud ja kiirenev. Peale mõnekuist Interneti-grupi (meililisti, jututoa jne) liikmeksolemist peetakse inimest juba 'vanade olijate' hulka kuuluvaks. Suhted küberruumis muutuvad ülikiiresti, kuna seal ringi liikuda on lihtne ja mugav. Subjektiivne aja mõiste on aga tihedalt seotud muutustega, mis meie elus aset leiavad ja - kuna inimesed, ideed ja muljed vahetuvad küberruumis ülikiiresti - tajutakse aja möödumist reaalsest kiiremana.

Samas on küberruumis toimuv lõplikum ja kestvam kui reaalruumis, kuna kõiki virtuaalseid suhtlemisvorme on võimalik salvestada ja hiljem analüüsida, mida öeldi, kellele ja millal. Salvestused võivad inimest aidata: ta saab uuesti kogeda ja hinnata suhte käiku. Paraku võib see olla ka negatiivne, nagu eespool kirjeldatud nõrgenenud tundlikkus raevutsemise suhtes.

## 5. Kübersuhete 'ebafüüsilisus'

Oma olemuselt on virtuaalsuhted 'ebafüüsilised', mis ei pruugi tähendada ebareaalset, pigem platoonilisust. Inimesi kütkestab teineteise vaimne külg, mis võib-olla muudab kübersuhte alguses isegi intiimsemaks (kuna avanemine toimub kiiremini). Kontakt toimub kahe 'hinge' vahel ilma, et välimus mulje kujunemist segama kipuks. Kui sõprussuhete puhul pole see nii oluline, siis romantiline suhe tuleb varem või hiljem viia üle füüsilisele tasandile ning enamasti tunnevad armunud ise ka selle järele vajadust (Suler: 1996c, 2). Ainult kübertasandile jääv armusuhe ei saa olla rahuldustpakkuv, kuna intiimsuse põhielement on just füüsiline kontakt.

~~Kontakti ebareaalsusega kaotavad suhted siis, kui inimesed ei taha väljaspool virtuaalruumi kohtuda ning eelistavad elada oma väljamõeldud kujutelmades. Arvatavasti on nad vastastikku loonud rahuldustpakkuva fantaasiamaailma, mis kujutab neid tegelikkusest väga erinevana. Kohtumine rikuks unistused. Sel juhul ei ole esmatähtis mitte suhete loomine, vaid reaalsusest põgenemine – interaktiivne alternatiiv televisioonile ja raamatule.~~

Interneti kaudu on meil võimalik kohata kümneid, sadu erinevaid inimesi, luua arvukalt erinevaid suhteid. Ruumilised takistused on kadunud. Miks valivad inimesed just need kaaslased, kellega läbi käivad, ja need grupid, kuhu kuuluvad? Truu psühhoanalüütikuna arvab John Suler, et teadlikke motiveerivate jõudude (huvialad jne) kõrval on otsustavaks alateadlikud ajendid. Varjatud ootustest, soovidest ja hirmudest tõugatuna, sõelub just see alateadlik mehhanism välja sobivaima erinevate alternatiivide seast. Ta toob näite: 'Nagu üks kogenud Internetikasutaja mulle ütles: 'Kuhu iganes ma küberruumis ka ei läheks, leian eest ikka ja alati üht tüüpi inimesi!' Arendades seda tunnistust sammu võrra edasi, ütles ta: 'Kuhu iganes ma ka ei läheks, leian eest ... iseenda!'" (Suler 1996a: 7).

Kübersuhete uurimine toob päevavalgele uusi tahke meie suhtlemis- ja käitumismallides. Võib öelda, et ta toob esile kõige 'inimlikuma', kuna keel - kui nähtus, mis eristab inimest loomast - on seal ainus käibelolev vahend. Ta muudab meid avatumaks ja julgemaks, aga ka agressiivsemaks ning petlikumaks. Ehkki uus keskkond muudab meie käitumist, ei pääse me ka seal - nagu tõestab John Suler oma viimases näites - iseendast.

## Kasutatud kirjandus

---

Benschop, A. 2000. Peculiarities of Cyberspace.

<http://www.pscw.uva.nl/sociosite/WEBSOC/indexE.html>

Holland, N. 1994. The Internet Regression.

<http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/holland.html>

Suler, J. 1996a. The Basic Psychological Features of Cyberspace.

<http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/>

Suler, J. 1996b. Identity Management in Cyberspace.

<http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/identitymanage.html>

Suler, J. 1996c. Cyberspace Romances.

<http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/bvinterview.html>