



Slapyvardis virtualaus bendravimo kontekste

R e g i n a J O C A I T Ė
Šiaulių universitetas

Pagrindiniai žodžiai: *tapatybė, įvaizdis, persona, forumas, slapyvardis.*

Ivadas

Šiuolaikinės informacinės komunikacinės technologijos ne tik lengvina prieigą prie informacijos išteklių, plečia mokymo / mokymosi aplinką, bet taip pat naudojamos kaip bendravimo priemonė. Tai ne tik programinė įranga, atliekanti tam tikras funkcijas ir besiskirianti galimybėmis ir siūlomomis paslaugomis, tai aplinka, kurioje individas gali tenkinti socialinius, pripažinimo, kūrybinius ir kt. poreikius. Individai identifikuojasi elektroninėje erdvėje, jungiasi į internetines bendruomenes, dalyvauja jų gyvenime, randa draugų, rašo straipsnius, kuria ir platina informaciją, papildo jos turinį savomis mintimis, komentarais, bendrauja interesų grupėse ir realizuoja save virtualioje erdvėje. Tai tampa kasdienio gyvenimo dalimi. Perskaičius straipsnį portale tereikia užsiregistruoti, parašyti komentarą, t. y. sukurti turinį, ir tampa bendruomenės nariu. Virtualios bendruomenės turi savo taisykles ir normas, formuojasi specifinė internetinė bendravimo kultūra su savo žargonu, emocijų raiškos būdais, etiketu ir pan.

Sonnenwald (S o n n e w a l d 1999, 176–190) išskiria kelias virtualų bendravimą (angl. *computer-mediated communication, CMC*) skatinančias aplinkybes:

a) anonimiškumas, leidžiantis jaustis laisviau ir būti atviresniam, kadangi bendravimo nevaržo įsigalėję stereotipai, socialinė, ekonominė padėtis visuomenėje, socialiniai vaidmenys, amžius, fiziniai požymiai, išvaizda, apranga, lytis. Kai bendravimas pagrįstas raštu, niekada nesuprasi, ar pašnekovas meluoja, ar ne;

b) galimybė tenkinti smalsumą ir žinoti, ką mano kiti;

c) erdvė saviraiškai: kurti ne tik diskursą, bet ir savo antrąjį, virtualųjį, Aš, kitą identitetą, įvaizdį. Naujos tapatybės kūrimas – saviraiškos forma, turinti azartinio žaidimo elementų. Galima eksperimentuoti, pasirinkti įvairius socialinius vaidmenis, nuslėpti ar nutylėti nepageidaujamą informaciją, vienu metu kurti kelias skirtingas virtualias asmenybes ir jų buvimu įtikinti kitus;

d) iliuziškumas: tai, ką žmogus mano apie save, kaip save apibūdina ir vertina, nebūtinai turi reikšti, kad jis toks yra. Kadangi pašnekovą galima pažinti tik iš tų savybių, kuriomis jis pats save apibūdina, skaitančiajam lengva interpretuoti tekstinę informaciją savaip;

e) rašytinis diskursas leidžia simuliuoti, slėpti / ryškinti jausmus, reakcijas, nuotaikas, kurios tiesioginio bendravimo metu perduodamos neverbalinės kalbos priemonėmis: veido išraiška, gestais, kūno kalba ir pan. Į tekstą įterpti paveikslėliai, šypsenėlės (angl. *smileys*), grimasėlės (angl. *emoticons*), mirksniukai (angl. *winkies*) vartojami emocijoms, reakcijai į tekstą reikšti.

Elektroninė komunikacija – tai interaktyvus bendravimas be fizinio kontakto, kai pašnekovai nemato vienas kito. Interaktyvumo esmė – susijusių pranešimų grandinė. Tai įtraukiantis, suburiantis, dinamiškas, savitą kultūrą formuojantis bendravimas.

Tyrimo objektas – slapyvardis studentų diskusijų forumuose.

Tyrimo tikslas – nustatyti, kas yra internetinis įvaizdis, kokia jo raiška vardo / slapyvardžio aspektu, kokios yra identifikavimosi tendencijos, sugrupuoti slapyvardžius pagal temas.

Tyrimo metodai: mokslinės literatūros analizė, klausimynas, kiekybinė ir kokybinė duomenų analizė.

Tapatumas ir įvaizdis

Tapatumo, t. y. identiteto, samprata glaudžiai susijusi su savasties, savivokos, asmenybės vientisumo ir pastovumo sampratomis. „Tapatybė yra tai, kas leidžia žmogui sakyti apie save AŠ, o apie kitą – tu“ (D a u j o t y t ė 2006). Realiame gyvenime žmones atpažįstame, nustatome jų tapatybę iš konkrečiam individui būdingų požymių, fizinių ir būdo bruožų. Jie gali egzistuoti objektyviai ir subjektyviai, kisti. Požymių visuma sudaro įvaizdį. Socialinėje psichologijoje teigiama, kad įvaizdis yra visuomenės požiūris į žmogų, nuomonė apie jį, kurią sąlygoja daug veiksnių: tautybė, lytis, amžius, kalba, socialinė, ekonominė padėtis, išsilavinimas, profesija, išvaizda, elgesys ir t. t., o tam turi įtakos visuomenė, šeima, aplinka, kultūra ir kt. Kadangi informacija gaunama iš kelių šaltinių, tas pats objektas gali turėti skirtingus įvaizdžius.

Virtualiame gyvenime tapatumas ir įvaizdis yra trapios sąvokos. Čia nėra fizinių, fiziologinių, ekonominių, kultūrinių, socialinių atpažinimo ženklų, o informacija gaunama tik iš vieno šaltinio, paties objekto. Šioje aplinkoje galima kūrybingai žaisti su tapatybe ir įvaizdžiu, jį kurti, keisti, simuliuoti ir manipuliuoti juo. Susikūrus naują įvaizdį tartum įgyjama nauja tapatybė. Žaidimas su tapatybe ir įvaizdžiu yra postmodernios visuomenės individui būdingas bruožas. Jungas (J u n g a s 1999, 84) savarankiškai susikurtą tapatybę įvardija *persona*. Virtualiame pasaulyje galima žaisti keliomis *personomis*, modeliuoti jas priklausomai nuo aplinkos (kanalo), socialinių ryšių, bendravimo pobūdžio ir tikslo, nuotaikos, situacijos, pašnekovų ir t. t., o išsilaisvinus iš stereotipų, kurie varžo realiame gyvenime, išgyventi neįprastas emocijas, bandyti kitus socialinius vaidmenis, realizuoti fantazijas, elgtis kitaip. Kaip teigia Turkle, virtualiame pasaulyje gali būti tu, kas nesi (T u r k l e 1995, 14). Čia negali būti tikras, kad pašnekovas yra toks, kaip jis save apibūdina, ar apskritai yra koks nors „tikras“ žmogus, o gal keli žmonės. Gali kilti noras susitapatinti su virtualia *persona* ir žaidimą su ja perkelti į realų gyvenimą.

Nunesas (Nunes 1995, 314–328) nagrinėja *persona* per Jeano Baudrillard'o vaizdinio ir realaus objekto santykį. *Persona* kaip vaizdinys gali:

- atspindėti tikrovės objektą,
- iškreipti tikrovės objektą, tačiau nebūti visiškai nuo jo nutolęs ir todėl atpažįstamas,
- kurti tikrovės objektą, kurio realiai nėra, fantazuoti ir leisti kitiems bendrauti su sukurtu objektu,
- falsifikuoti, simuliuoti tikrovės objektą.

Vardas – pravardė – slapyvardis

Fiziniam pasaulyje asmuo, jo tapatybė identifikuojama asmenvardžiu: vardu, pavarde, tėvavardžiu, pravarde, slapyvardžiu. Vardas turi simbolinę, socialinę, psichologinę reikšmę. Tai yra pirmiausia, ką norima sužinoti apie kitą asmenį, kreipimasis vardu padeda užmegzti socialinius santykius ir bendrauti, deminutyvu – rodo bendraujančiųjų artumą. Pravardė – neformalus vardas, suteiktas kitų pagal kokias nors būdo, išvaizdos, elgesio ypatybes. Rašytojai, dainininkai, kino žvaigždės, popmuzikantai identifikuoja save išgalvotu vardu, slapyvardžiu. Virtualiame pasaulyje slapyvardis (angl. *nickname, nick, handle*) yra būtinas internauto atributas ir bendravimo kodas.

Danet (Danet 2001, 34) teigia, kad renkantis internetinį slapyvardį siekiama vieno iš tikslų:

- paslėpti tikrąjį Aš,
- atkreipti dėmesį į virtualųjį Aš.

Prisijungiu prie www.diskuok.lt forumo *Apie save* ir randu tokį naujo bendruomenės nario prisistatymą:

iZaParihno

tai va.. esu iZaP is londono..gyvenu ten jau virs metu su keliais menesiais domiuosiu PC, security ir isvis kas su ICT susije etc 🤖 megstu hh/techno/dance/oldies muzika 🎧🎧 chia esu nezinau del ko 🤖 neturejau ka vejkti ir uzsiregistravau 😊

iZaP prisistato taip:



Vargu ar galima teigti, kad *iZaP* susikūrė fiziškai ir intelektualiai patrauklią *persona*. Su šia virtualia anonimiška multikultūriška *persona* fragmentiškai bendrauja *rren, pasishiausuola, Zalia-Avis*. Tikėtina, kad kitoje diskusijoje *iZaP* įvardija save *Zztop*, o gal *Monte Carlo* ar dar kitaip. Norint tapti kita *persona*, pakeisti įvaizdį ir

pradėti bendravimą iš naujo, pakanka užsiregistruoti kitu slapyvardžiu. *Personos* yra dinamiškos, laikinos, jų galima susikurti tiek, kiek leidžia laikas ir energija.

Bechar-Israeli (B e c h a r-I s r a e l i 1995) atliko tyrimą, kuriame išnagrinėjo 260 internetinių slapyvardžių, vartojamų JAV, Europoje ir Izraelyje, ir išskyrė 7 kategorijas: 1) tikrieji vardai (7,8 %); 2) žodžiai, susiję su pačiu asmeniu (45 %); 3) žodžiai, susiję su technologijomis (16,9 %); 4) žodžiai iš floros, faunos pasaulio, daiktų vardai (15,6 %); 5) žodžių žaismas, garsus mėgdžiojantys žodžiai (11,3 %); 6) žodžiai, susiję su literatūra, filmais, žymiais žmonėmis (6,1 %); 7) provokuojantys ar su seksu susiję žodžiai (3,9 %).

Calvertas (C a l v e r t et al. 2003, 627–644) tyrė Floridos, Filadelfijos ir Vašingtono mokyklų 11–12 m. moksleivių identifikavimosi tendencijas virtualiai bendraujant. Georgtowno universitete buvo sukurta svetainė, kur galėjo bendrauti visi norintieji. 84 respondentų pasirinkti slapyvardžiai pasiskirstė taip: 1) tikri vardai (42 %); 2) slapyvardžiai (25 %); 3) žodžiai iš mitologijos pasaulio (9 %); 4) žodžiai iš popkultūros (8 %); 5) žodžiai, įvardijantys sąvokas, daiktus (7 %); 6) žodžiai, susiję su sportu (6 %); 7) beprasmiški žodžiai (3 %).

Internetinius slapyvardžius galima nagrinėti pragmatiniu, kultūriniu, semantišku, lingvistiniu, psichologiniu, socioantropologiniu aspektais. Šio straipsnio tikslas – panagrinėti slapyvardžius sociolingvistiniu aspektu.

Tyrimas

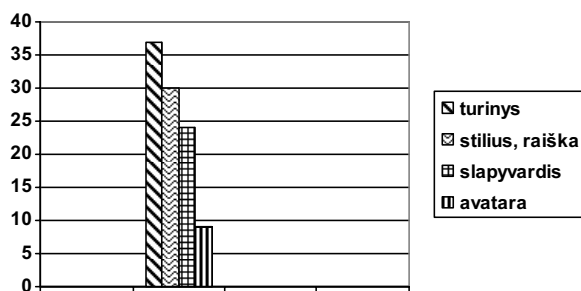
Buvo sudarytas klausimynas iš 20 klausimų. Pateikti dichotominiai klausimai, į kuriuos reikėjo atsakyti „taip“ arba „ne“, ir papildomas klausimas „kodėl?“, atviri klausimai ir uždari klausimai – teiginiai su pateiktais atsakymais, kuriuos reikėjo įvertinti 5 balų skale. 2009 m. m. atliktoje apklausoje dalyvavo 89 Šiaulių universiteto Socialinių mokslų fakulteto studentai (54 moterys, 35 vyrai), amžiaus vidurkis – 20 m.

Dauguma respondentų (98 %) teigė, kad turi mėgstamas svetaines, jose lankosi bent 3 kartus per savaitę ir dalyvauja diskusijų forumuose. Diskusijų forumai dar žinomi kaip pranešimų lentos, skelbimų lentos, naujienų grupės (angl. *message board, discussion forum*). Bendravimas diskusijų forume – tai komunikacija viešoje internetinėje aplinkoje: vedėjas pasiūlo pokalbio temą auditorijai ir kviečia reaguoti. Tereikia užsiregistruoti, pasirinkti slapyvardį ir bendrauti, t. y. komentuoti, išsakyti nuomonę, keistis mintimis ir patirtimi. Svetainės lankytojai taip pat gali inicijuoti kontaktą. Mėgstamiausi respondentų forumai: <http://forumas.lt>, <http://jaunimas.lt>, <http://diskusijos.lt>, www.bunny.lt, <http://junkis.lt>, <http://torrent.lt>.

Respondentų nuomonės apie įvaizdžio formavimo ir bendravimą skatinančias priemones realiame gyvenime pasiskirstė taip (buvo galima žymėti kelis variantus): a) bendra išvaizda, apranga (40 %); b) elgesys, mandagumas (35 %); c) bendravimo stilius (draugiškumas, komunikabilumas) (32 %); d) populiarumas (16 %); e) kitų nuomonė (15 %); f) žodynas (9%); g) kita (4 %).

Virtualaus bendravimo kodas – slapyvardis, dažnai vienintelis internauto atpažinimo ženklas ir vienas iš pagrindinių įvaizdžio elementų. Tyrimas parodė, kad

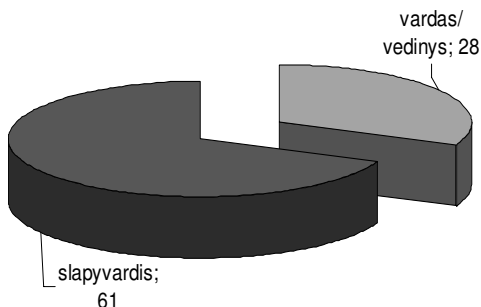
forumuose respondentai daugiausia dėmesio kreipia į diskurso turinį (37 %), kalbos stilių ir grafinę raišką (šypsėnėles, mirksniukus, grimasėles) (30 %) ir tik po to į slapyvardį (24 %) (vertinimas „*labai svarbu*“) ir avatarą (9 %) (žr. 1 pav.). Beje, jį turi tik 12 apklaustųjų. Galima daryti išvadą, kad forumuose studentai vertina ir, tikėtina, kuria savo įvaizdį ne tiek slapyvardžiu, kiek rašomo teksto turiniu.



1 pav. Įvaizdžio elementai virtualioje erdvėje (proc.)

Vardai: *Dovile, Gytis B., Lukas, Rita, rMantas, Sima, Jovita, nMonika, zanas, Benis*

Vardų vediniai: *agnytux, esvaldinio, Moneek, osis (Osvaldas), Montezamas (Mantas), vytauc, tomkis, eDvinas, Mantux, Justeetea, Ingaa, joolcia, Arthuriux, Pauliuz, daynews (Dainius), Mahnthas (Mantas), L@urute, ajstea*



2 pav. Identifikavimasis vardu / slapyvardžiu (N = 89)

Trečdalis respondentų teigė, kad identifikuojasi tikroju vardu. Vardo / slapyvardžio pasirinkimą jie komentavo įvairiai, pvz.: *Man smagu, kai mano vardas atstoja visus slapyvardžius (Moneek); Pasirašau vardu – o kas man? (GytisB); Virtualiame pasaulyje tegu gyvena abstrakčios mintys, realiame gyvenime – tikri žmonės (netikek); Internete nereikia paso ir adreso (neturiutokio)*. Kaip matome, vyrauja pragmatiškas, rimtas požiūris. Respondentų nurodytos priežastys renkantis identifikavimąsi vardu ar slapyvardžiu apibendrintos taip:

Tikras vardas / vardo vedinys (N = 28):

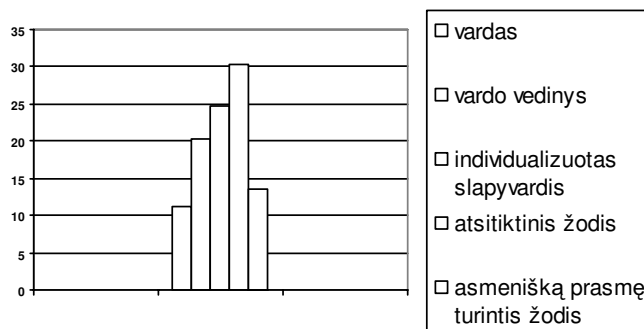
- nereikia gaišti laiko,

- patenkinta (patenkintas) savo vardu,
- jei turi savo nuomonę, nėra reikalo ją slėpti.

Slapyvardis (N = 61):

- priimta internete,
- nežinau.

Tikru vardu forumuose identifikuojasi 10 respondentų, jo vediniu – 18 (tarp jų pravarde ar modifikuotu vardu), slapyvardžiu – 22 (komentavo, kad pasirinktas slapyvardis juos apibūdina), 27 komentavo, kad slapyvardį pasirinko atsitiktinai, negalvodami apie jo prasmę, 12 arba nekommentavo, arba teigė, kad jų santykis su pasirinktu slapyvardžiu labai asmenišką (žr. 3 pav.).



3 pav. Identifikavimosi tendencijos (proc.)

Su asmeniu susiję slapyvardžiai: *siena, kolonelius, jerusalem, innuendo, molotov, rat, caprcon, simple Lady, maniax, storas, blondinas, batia machno, shetonke, melomane, neklaushada, france, Ne_geras, programer, sunshine, Tamsos_Megejas, Melynake, snaudale.*

Daugiau nei pusei (50) respondentų nėra aktualu slėpti savo realųjį Aš, jie linkę atsiskleisti tiesiogiai, per vardą, vardo vedinį arba slapyvardį, kuris, jų nuomone, apibūdina juos kaip asmenį (pomėgius, išvaizdą, charakterį).

Slapyvardžiai – atsitiktinai pasirinkti žodžiai: *outCome, cunamis, Trolis, neturiutokio, kootwellaa, netikek, Escada, golden_tear, spiderman, semkee, savaa, Mike_Pukuotukas, breackneck, Aero, Dolce Gabana, DakOta, PinkFog, Zoom, Butthead, lameboy, bugiman, kakava, Vakar, PECHKA, jysk, Inferno, mixaslt.*

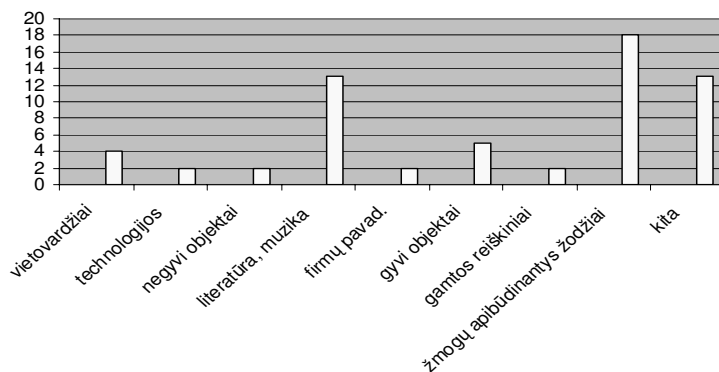
Slapyvardžiai – asmeninę prasmę / ryšį turintys žodžiai: *Fanas, Brain20, fish, papakarla, lost, maratas, Mausy, Wolfgang, July, ydir, sprayer, D3Fox.*

Respondentai tvirtino, kad slapyvardis turi kelti teigiamas emocijas (buvo pasiūlyta įvertinti *2n2ukaz*), tačiau yra neigiamos konotacijos žodžių, pvz., *maniax, kootwellaa, lameboy*. Būtų įdomu patyrinti psichologines neigiamo slapyvardžio rinkimosi priežastis. Atkreiptinas dėmesys, kad nėra nė vieno provokuojančio slapyvardžio. Nors virtualiai bendraujant grafinė raiška svarbi, dauguma respondentų nepritarė slapyvardžio puošimui grafiniais elementais ([, }, ^ ir pan., pvz., *S^im}as*), dekoravimui kaitaliojant didžiąsias ir mažąsias raides, pvz., *LauRa*, rašant vien didžiosiomis raidėmis, pvz., *VIKA* (pasak vieno respondento, tai „mažvaikiškumo“

požymis). Respondentai komentavo, kad skaičiai vardo gale, pvz., *Agne20*, labiau tinka pažinčių svetainėse, nes taip nurodomas rašančiojo amžius, tačiau pavyzdžiai rodo, kad renkantis slapyvardį apie tai negalvojama, pvz., *D3Fox*, *Brain20*.

16 respondentų keitė slapyvardį tame pačiame forume. Galima daryti išvadą, kad respondentams tapatybė yra pastovi sąvoka, jie nelinkę eksperimentuoti su savo įvaizdžiu ar simuliuoti kitą *personą*. Kitu tyrimu būtų galima bandyti išsiaiškinti psichologines slapyvardžio keitimo priežastis ir pasekmes, kiek tai koreliuoja su amžiumi, lytimi, naujos tapatybės, įvaizdžio, vaidmens prisiėmimu pagal diskusijos temą ir pan.

61 slapyvardžio sugrupavimas pagal temas patvirtina teiginį, kad respondentai nesistengia nutolti nuo realiojo Aš (slapyvardžiais pasirinkti žodžiai, kuriais apibūdinamas žmogaus charakteris, pomėgiai, išvaizda, pvz., *Ne_geras*, *Fanas*, *storas*) ir nepasineria į virtualios *personos* kūrimo žaidimą (žr. 4 pav.).



4 pav. Slapyvardžių grupės pagal temas (N = 61)

Išvados

1. Dauguma respondentų formuoja įvaizdį rašomu turiniu, o ne slapyvardžiu. Teiginį patvirtina ir tai, kad net 27 respondentai pasirinko jiems nieko nereiškiantį žodį.

2. Trečdaliui respondentų virtualus gyvenimas yra realaus gyvenimo tąsa – jie identifikuoja tikru vardu ar jo vediniu.

3. Rinkdamiesi slapyvardį respondentai teikia pirmenybę tokiam žodžiui, kuris apibūdina konkretų asmenį, yra su juo susijęs (nusako išvaizdą, charakterį, pomėgius). Nesistengiama prisistatyti kitokiu nei esama. Tai rodo ne tik respondentų komentarai dėl slapyvardžio pasirinkimo, bet ir tai, kad pagal temas tokių slapyvardžių grupė yra didžiausia (22). Respondentai labiau linkę ne fantazuoti ar pasislėpti, o atsiskleisti.

4. Kadangi nė vienas respondentas nesieja savo slapyvardžio su profesija, užsiėmimu ar šeimine padėtimi, eksperimentai su socialiniais vaidmenimis nėra būdingi (tai patvirtina ir slapyvardžių išskyrimas pagal temas).

5. Tai, kad respondentai nėra linkę keisti slapyvardžio, rodo, jog tapatybė – pastovi sąvoka, nelinkstama eksperimentuoti ir apsimesti kitu asmeniu.

Literatūra

- B e c h a r-I s r a e l i 1995 – Haya Bechar-Israeli, „From <Bonehead> to <cLoNehEAd>: Nicknames, Play, and Identity on Internet Relay Chat”, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1(2). Prieiga internete: <<http://jcmc.indiana.edu/vol1/issue2/bechar.html#nicks>>.
- C a l v e r t 2003 – Sandra L. Calvert (B. A. Mahler, S. M. Zehnder, A. Jenkins & M. S. Lee), „Gender differences in preadolescent children’s online interactions: Symbolic modes of self-presentation and self-expression”, *Journal of Applied Developmental Psychology*, Volume 24, Issue 6, December 2003, p. 627–644. Prieiga internete: <http://cdmc.georgetown.edu/papers/gender_differences_in_preadolescent_children.pdf>.
- D a n e t 2001 – Brenda Danet, *Cyberpl@y: Communicating Online*, Oxford: Berg Publishers.
- D a u j o t y t ė 2006 – Viktorija Daujotytė, „Apie tapatybę, ne(ta)patybę, be(ta)patybę“, *www.tekstai.lt*. Prieiga internete: <<http://209.85.129.132/search?q=cache:0NprLa3GBkwJ:cdmc.georgetown.edu/&cd=20&hl=lt&ct=clnk&gl=lt...tapatybė>>.
- J u n g a s 1999 – Karlas G. Jungas, *Psichoanalizė ir filosofija*, Vilnius: Pradai.
- N u n e s 1995 – Mark Nunes, „Jean Baudrillard in Cyberspace: Internet, Virtuality and Postmodernity”, *Style* 29, 314–327. Prieiga internete: <http://209.85.129.132/search?q=cache:dIjPVhwYSLQJ:www.english.txstate.edu/cohen_p/Postmodern/Technology/Nunes.html+Mark+Nunes+Jean+Baudrillard+in+Cyberspace&cd=1&hl=lt&ct=clnk&gl=lt>.
- S o n n e n w a l d 1999 – Diane H. Sonnenwald, „Evolving Perspectives of Human Information Behaviour: Contexts, Situation, Social Networks and Information Horizons”, *Exploring the Contexts of Information Behaviour*, Thomas D. Wilson, David K. Allen (eds), London: Taylor Graham Publishing.
- T u r k l e 1995 – Sandra Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York: Touchstone.

Regina Jocaitė

Slapyvardis virtualaus bendravimo kontekste

S a n t r a u k a

Pagrindiniai žodžiai: *tapatybė, įvaizdis, persona, forumas, slapyvardis.*

Straipsnyje nagrinėjama bendravimo kompiuteriu specifika, kurią sąlygoja bendrieji elektroninės bendravimo kultūros elementai: elektroninio bendravimo etiketas, slapyvardis ir avatara. Aptartos tapatumo, virtualios tapatybės sąvokos, jų kūrimo ir pasirinkimo motyvai ir identifikavimosi priemonės, naudojamos realiame ir virtualiame gyvenime. Straipsnio dėmesio centre – slapyvardis kaip identifikavimosi kodas diskusijų forumuose, jo pasirinkimas ir tyrime dalyvavusių studentų (N = 89) slapyvardžių klasifikacija. Daroma išvada, kad dauguma respondentų identifikuoja tikruoju vardu ar jo vediniu. Kitą slapyvar-

džių grupę sudaro žodžiai, kurie, pasak respondentų, juos apibūdina: nusako būdo bruožus, išvaizdą, pomėgius ar pan. Su asmeniu nesusijusių slapyvardžių grupė mažesnė. Kadangi vyrauja informatyvos identifikavimosi tendencijos, daroma išvada, kad respondantai linkę labiau atsiskleisti nei pasislėpti. Jie nesinaudoja galimybe simuliuoti, modeliuoti, konstruoti, kurti virtualią tapatybę ir taip išbandyti naują asmenybę. Tai patvirtina surinktų slapyvardžių klasifikacija pagal temas.

Regina Jocaite

A Nickname in the Context of an Internet Based Interaction

S u m m a r y

Keywords: *identity, self-representation, persona, discussion forum, nickname.*

The paper deals with the specificity of mediated interaction which is subject to cyber culture conventions. They include netiquette, nickname and avatar. The concepts of identity, digital identity, its construction and attributes, means of self-representation in physical life and on the Internet are discussed in the paper. The author focuses on nicknames as self-identification markers in discussion forums, their choice and classification. The findings of the study on naming practices among students (N = 89) indicate that most nicknames are formal given names or their versions. Another group of nicknames is made up of words that refer to a particular character trait or physical attribute the respondent thinks s/he has. The group of nicknames of a non-descriptive character is smaller. Because informational self-identification prevails a conclusion is made that the respondents tend to disclose rather than hide their real identity. They do not take an opportunity to simulate, construct and develop a web identity or try on a new personality. Classification of the collected nicknames by theme proves that the respondents give preference to the words of a descriptive character.

Regina JOCAITĖ
Užsienio kalbų katedra
Šiaulių universitetas
P. Višinskio g. 38
LT-76352 Šiauliai
[reginajocait@yaho.com]