

Sentrale spørsmål i forelesningen

- Hva er identitet og hva er digital identitet?
- Hvordan dannes og omdannes identiteter?
- Hvor forskjellig er menneskelige identiteter online og offline?
- Kan det spores noen tendenser i utviklingen av våre online-identiteter?

Identitet og livsløgn

Når ein skal finne ut kven ein er, hjelper det lite å gå inn i sitt eige sjelsdjup. Ein må tenkje etter kva ein har sagt og gjort i dei og dei situasjonar. – Kva slags menneske handlar og talar slik som eg?

Hellesnes 2002:18

Identitet og digital identitet

Identitet er generelt formulert svaret på spørsmålet
«Hvem er jeg?»

Digital identitet er den informasjon vi etterlater og
de rutinemessige oppdateringer vi gjør online
(og som sier noe om hvem vi er eller ønsker å være)

Identitet og publikum



- Å spørre hvem jeg er er “introvert”. Men svaret på hvem jeg er, *slik relevante andre oppfatter det*, er viktigere i den forstand at vår identitet oppstår i møtet med andre - ved at vi er i verden på en bestemt måte.
- Eventuelt kan det være summen av de tenke- og væremåter, det repertoar vi spiller ut overfor omverdenen.
- For å finne ut hvordan ens digitale identitet ser ut kan en ganske enkelt google seg selv. Mange gjør det ofte.

Selvbevissthetens former

- Gammel versjon: Jeg tenker, altså er jeg (Descartes)
 - (I think, therefore I am)



- Ny versjon: Jeg er tilkoblet, altså er jeg (Davidson 2012)
 - (I am linked therefore I am)



Online-identiteter er sosialt konstruert

- *Our identities have always been performative, collective and variable. And our identities have always been formed by complex interactions with others.* (Reed 2014: 56)
- Vi bygger selvpresentasjon (og identitet) ved å knytte (lenke) oss til andre
- Vis oss dine venner og vi skal si deg hvem du er....
- Når folk har adgang til individualiserende formidlingsformer forsøker de oftere å skille seg ut fra sine omgivelser, i anonyme kontekster er de mer tilbøyelige til å opptre stereotyp og konformt

Tre sentrale teorier om identitetsdannelse

- Identitetsteori
 - Mead (1934), James (1890), Cooley (1902), Stryker (1980)
- Sosial identitetsteori (SIT)
 - Tajfel (1959, 1969), Hegg et al (1995), McLeod (2008)
- Inntrykksforvaltning
 - Goffman (1956), Schlenker (1980)

Identitetsteori

- Vektlegger selvet og hvordan dette skapes, selvpresentasjonens språk og interaksjon
- Mead argumenterte for at selvet utvikler seg i tre faser som et resultat av grunnleggende sosiale erfaringer og inntrykk fra omverdenen (jeg'et, meg'et og den generaliserte andre)
- Identitet er rolleorientert og utvikles gjennom forhandlinger om identitet basert på interpersonlig samhandling
- Den kontrollen individer har med sin identitet er basert på evnen til å skape mening og begrunne sine verdier og livsvalg overfor seg selv og andre

Sosial Identitetsteori (SIT)

- Bygger på at identitet danner ulike lag og starter med definisjon av et selv og kontekstualiseres ved at folk plasserer seg i ulike sosiale kategorier og utvikler følelse av tilhørighet
- Sosial identitet utvikles ved selv-kategorisering, ved å og forholde seg inn-grupper og ut-grupper og plassere seg inn i et sosialt landskap gjennom sosiale sammenligninger, identifisering og utvikling av innen- og intergruppe-relasjoner
- Begrepet om selvet fungerer som et lager for hukommelse, det organiserer erfaringer, er en følelsesmessig buffer og en motivasjonsmessig ressurs

Inntrykksforvaltning

(Kilde: Davidson 2012, basert på Goffman 1956)

- Fokuserer på den rollen individuelle aktører har i å skape, opprettholde og forsvare sosiale identiteter
- Basert på en spill-metafor, støtter seg til et dramaturgisk perspektiv og tolker sosialt liv som om det utspilte seg på en teaterscene.
- Skiller mellom to arenaer der identitet dannes og spilles ut; på scenen (front stage) og bak scenen (back stage)
- Inntrykksforvaltning handler om å avgi et mest mulig fordelaktig, hensiktsmessig og troverdig inntrykk av hvem en er

Hvilke elementer inngår i identitetsdannelse?

- De følgende elementene er felles for alle de tre identitetsteoriene
 - **Selvet:** Den måten individet ser seg selv og velger å dele med andre
 - **Rollen:** Vi forventer av mennesker i spesifikke roller at de opptrer på en bestemt måte
 - **Publikum:** For at folk skal realisere et bestemt selv er de avhengig av feedback og bekreftelse som de får fra andre. Selvet utfordres og forsterkes i interaksjonen med andre
 - **Symboler:** Brukes for skape mening og gi en bestemt tone til en samhandlingssituasjon mellom selvet og dets publikum

Den digitale identitetens symboler

Baym (2010)

- Tradisjonelt har ikke-verbale tegn/spor vært viktig for å utvikle sosiale bånd. Hvordan kan vi klare oss uten disse?
- Tekstbaserte media online tilbyr måter å uttrykke følelser, for eksempel ved bruk av emoticons



- Hastigheten i kommunikasjonen understrekes ved utstrakt bruk av forkortelser (LOL)
- Når en må stole på tekster og digitale ikke-verbale tegn utfordres konvensjonelle forståelser av hva sosiale relasjoner er og bør være

Nye online-identiteter?

Nancy Baym (2010)

- Hva ligger grunn for folks identitetsskaping online?
- Fysisk-geografisk nærhet ligger tradisjonelt til grunn for våre forståelser av hvordan menneskelige relasjoner, kjærlighet og vennskap oppstår
- Online “ramler” vi inn i relasjoner til folk som deler våre interesser mer enn at de er geografisk nær
- Relasjoner og identiteter oppstår i en kombinasjon av tilfeldighetenes spill og uransakelige prosesser og genuine interesser
- Felles interesser eller verdier blir en viktig nærhetsbetingelse og grunnlaget for utvikling av sosiale bånd

Identiteter online og “i det virkelige livet”

(Reed 2014)

- Folk endrer sin selvframstilling og framstår med en annen identitet online enn offline
- Mange spiller ut drømmer og bryter tabuer i kraft av den anonymitet som nettet gir
- Svekket tradisjonelle sosiale identiteter generelt?
- Settes den menneskelige egenart på spill slik at vi framstår som posthumane kyborger(e)?
- Hvor omfattende og dyptgripende er disse endringene?

Er identiteter grenseløst fleksible?

- Kan vi leke grenseløst med vår identitet uten å miste oss selv? (“identitetsturisme”) (Reed 2014)
- Er det mogleg å utforme sitt eige sjølv, dvs. gjennom ord, utan andre gjerningar. (...) Endå om ein person kan endre den sosiale statusen sin ved å dikte, så er han elles som før- Han har det same reaksjonsmønsteret, dei same sym- og antipatiene, dei same fordommene, dei same redslene og dei same gledene. (Hellesnes 2002: 64)
- Er leken med nye identiteter farlig eller frigjørende?
- Er det vi som leiker med teknologien eller er det den som leiker med oss?
 - *The most important thing to ask about any technology is how it changes people.* (Lanier 2011:36)

Å pynte på virkeligheten - gammel versjon

Stumpe røyken når sjefen kommer inn, se ut som om man er i arbeid – alt slik er også en del av arbeidsorganisasjonens generelle dramaturgi. Det dreier seg her om et spill av hensyn til arbeidsorganisasjonens egen knirkefrie tralt, for å unngå disputer om mindre avvik fra det foreskrevne og derved også sikre seg adgangen til fortsatte små friheter. Og overfor utsiden, dvs. det utenforstående publikum, er selvfølgelig hele bedriften et team med sin felles fortrolige bakscene der det til daglig går på fornavn og på en viss innforstått slump, men der hele bedriftsteamet deltar i oppussingen og ryddingen foran en viktig publikumsomvisning og framtrer for dette som en veldisiplinert, veladministrert og prikkfri bedrift der man tiltaler hverandre respektfullt med titler og etternavn.
(Lysgaard 1961/2001: 310)



“On the Internet, nobody knows you’re a dog.”

©The New Yorker Collection, 1993 Peter Steiner
From cartoonbank.com. All rights reserved.

Peter Steiner lagde denne ikoniske vitsetegninga for 25 år siden. I følge et oppslag om den i Washington Post er den like aktuell i dag. (2013)
Den har blitt symbolet på Internett som en arena for falske identiteter, forstillelse og uærlige framstillinger. Blant eksponentene for en slik oppfatning var Sherry Turkle i hennes framstilling av MUD-users.

https://www.washingtonpost.com/blogs/comic-riffs/post/nobody-knows-youre-a-dog-as-iconic-internet-cartoon-turns-20-creator-peter-steiner-knows-the-joke-rings-as-relevant-as-ever/2013/07/31/73372600-f98d-11e2-8e84-c56731a202fb_blog.html?utm_term=.ca0fc2cfb78a

Sosiale medier som maskerade

Starting with a clever name, people online can assume a completely new persona, masking the real one and instead launching the one they'd like to be. The shy, the nerdy, the unattractive can become a social butterfly or a self-styled expert, and no one is the wiser. As a famous New Yorker cartoon says, "On the Internet, nobody knows you're a dog" (Cross 2011: 124)

Et spor er noe vi etterlater, et tegn er noe vi holder opp og viser fram, begge er hint om "et prosjekt"

Spor/tegn ('cues') og identitetsbygging

- *Our ability to construct an online identity, whether authentic, fanciful or manipulative is limited and enabled by the communicative tool, or affordances, a platform makes available and our skill at strategically managing them. (Baym 2010:108)*
- *While physically attractive people may be the ones who get noticed at a party, it's often the articulate, insightful and witty ones who know how to spell who gain notice at the online equivalent. (Baym 2010:109)*

Får anonymitet folk til å lyve?

- *We always form impressions that go beyond what others intended to present with the self-identifying cues provided. The point is that, in reduced cue environments, very small pieces of information, which were often not intended to be sources of information about the self, can become inordinately influential. This makes it considerably harder to present an inauthentic self. (Baym 2010:120)*
- *...the fact that the technological affordances of media do influence self-presentations does not mean that they determine them. Indeed, the same affordances can have opposite effects for different people in different circumstances. Some may feel free to lie, while others may feel free to be more honest than they would in person. (Baym 2010:121)*

Oppriktighet eller forstillelse?

Baym (2010)

- Hovedtendensen er at det er kontinuitet heller enn brudd mellom folks online og offline tilværelse og at normene om ærlighet gjelder i begge
- Folk ser ut til å være minst like ærlige online som offline
- Evnen til å være oppriktig om sine følelser kan øke når en ikke må konfronteres med andre ansikt til ansikt
- En form for uærlighet henger sammen med at folk har et usikkert selvbilde kombinert med begrenset selvinnsikt. Dette kan ligge til grunn for forsøk på å presentere ens ideelle selv, en polert versjon

Tre nivåer for sosial orden (Jenkins 2008)

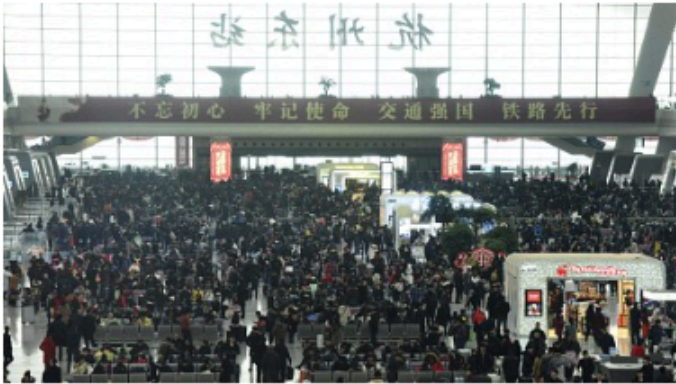
- Den **individuelle** orden skapt av individer og det som foregår i hodene deres
- En **samhandlings**orden som bygger på interaksjon og kommunikasjon mellom individer
- En **institusjonell** orden basert på etablerte og innarbeidede måter å gjøre ting på

Er sosiale medier en arena for kulturell frisetting og mer liberale/uavhengige identitetsformer?

- I undersøkelsen av hvordan sosiale medier og Internett brukes i “Industrial China” diskuteres det om sosiale medier har betydning for dannelsen av sosiale roller og kjønnsidentiteter:
- *“The argument that digital media provide opportunities for people to be able to perform and and create identities freely online online has also been emphasised by feminist internet scholars”.* (Wang 2016:145)
- Sosiale medier framstår som en relativt liberal arena, men dette (mer enn) oppveies av de konservative sosiale normene som råder offline i Kina.

Kina har begynt å rangere borgere: Straffes med reiseforbud og skolenekt

Kina har startet et pilotprogram der innbyggere rangeres etter hvor gode borgere de er. Dårlig «sosial kreditt» kan straffes med reiseforbud, tregt nett og utestengelse fra skoler og hoteller.



Sniking, røyking og uønsket oppførsel kan føre til at man ikke får kjøpt togbillett. Her fra togstasjonen i Hangzhou.

FOTO: AP



Anders Brekke
Journalist

Publisert 8. apr. kl. 23:33

Kina og digitalt styrt selvbeherskelse

På nrk.no presenteres et prosjekt som er under iverksetting i Kina. Det er et storstilt straffe-/ belønnings-system som skal stimulere til lovlydighet og god livsførsel.

Vi snakker her ikke om liberal paternalisme i form av nudging, men systematiske sanksjoner basert på “Big Data”.



Det nye systemet ble varslet i 2014, og skal være innført innen 2020. Da vil det være en enorm, nasjonal database der alle kinesere er rangert etter troverdighet.



Når systemet er rullet ut for fullt skal departementene kunne utveksle informasjon om påliteligheten til sin borgere, og dele ut straff i henhold til borgernes sosiale rang.



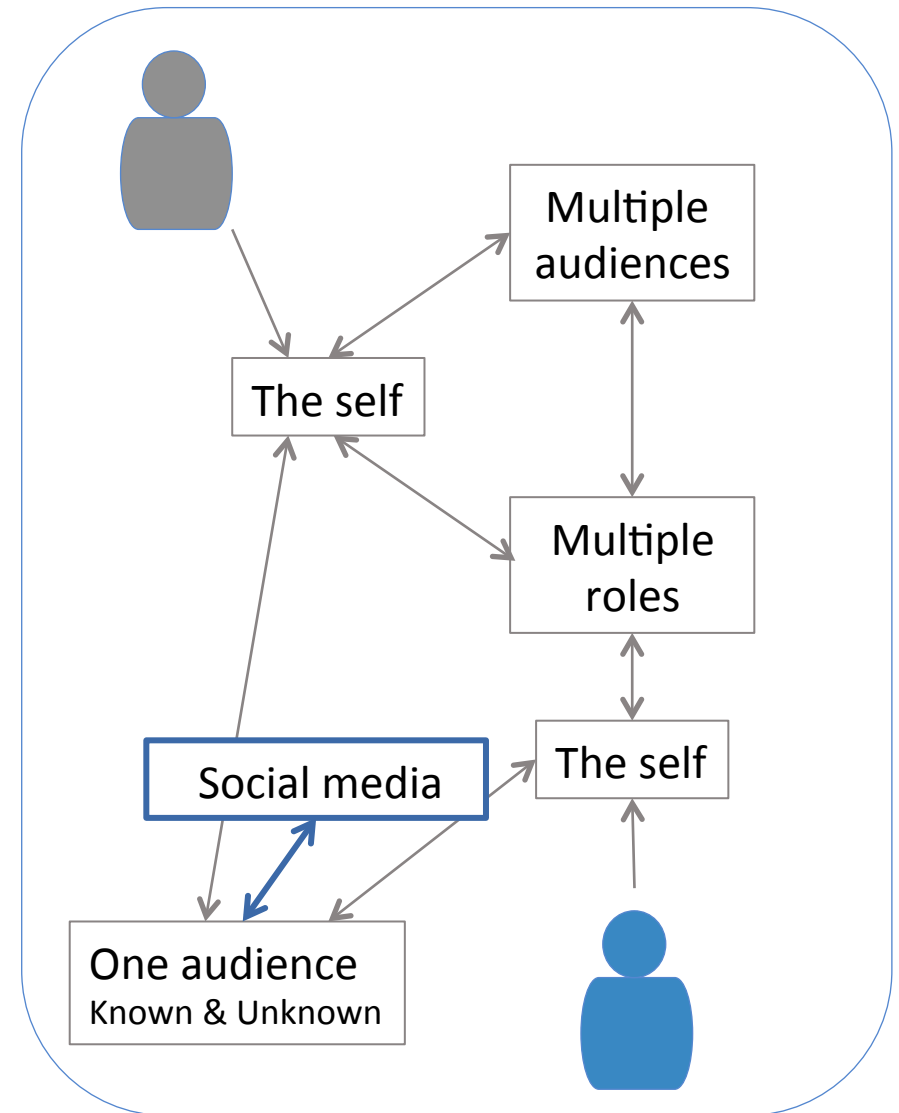
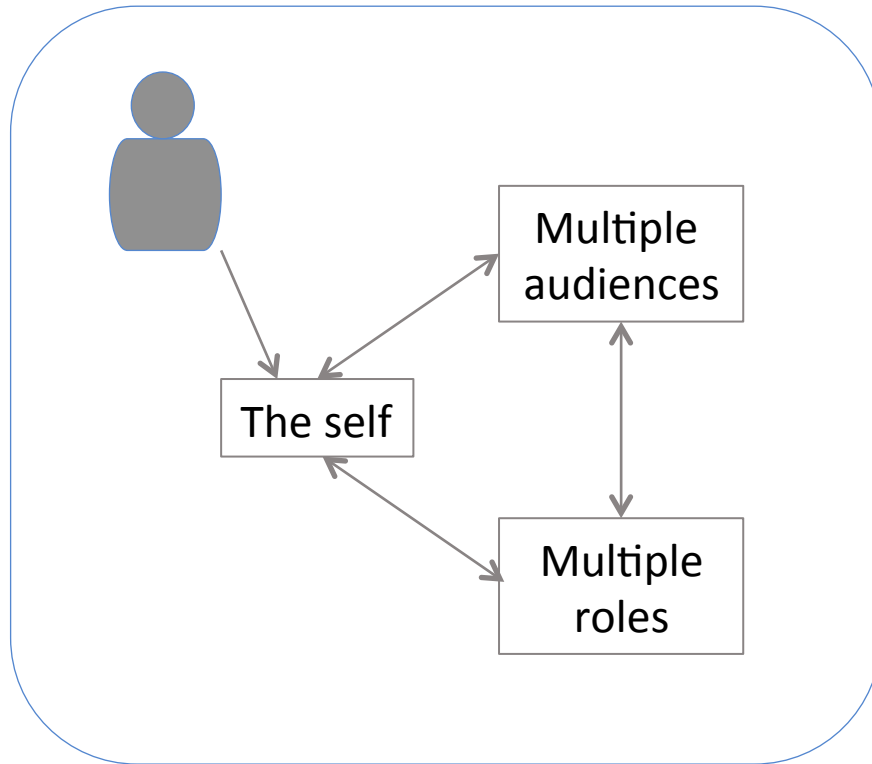
I likhet med en kredittscore skal man kunne bevege seg opp og ned på poengskalaen i takt med egen oppførsel.

Myndighetene holder metodene og algoritmene hemmelig, men har offentliggjort eksempler på overtredelser. Blant dem er brudd på trafikkloven, røyking der det er forbudt, å kjøpe for mange dataspill og å poste falske nyheter på nett.

Innføringen skal skje gradvis, og nå er det innført som en obligatorisk prøveordning for flere millioner kinesere. Samtidig har flere av straffetiltakene blitt kjent, skriver [Business Insider](#):

Identitet, originalt og digitalt

Davison 2012: s.73 & 223



Grå piler representerer de kontrollerte elementene i identitetsdannelsen, mens de blå representerer de ukontrollerbare interaksjonene mellom sosiale medier og publikum

Tre sosioøkonomiske gruppers bruk av Facebook og Twitter (Davison 2012)

<p>Akademikere</p>	<p>Forsiktige og bekymret for hvordan de blir oppfattet. Konservative når det gjelder hva de deler og kommenterer. Sterkt påvirket av sine yrkesroller og først og fremst opptatt av å forsvare sitt gode navn og rykte</p>
<p>Hjemmeværende småbarnsforeldre</p>	<p>Deler bilder og fortellinger om barna sine, men opptatt av å balansere og ikke være for "mumsy". Den digitale versjonen de presenterer av dagliglivet ligger tett opp til hva som kjenner deres offline-tilværelse. Bruker Facebook som en aktiv kommunikasjonskanal for utveksling av råd og informasjon.</p>
<p>Næringslivsledere</p>	<p>Sosialt orientert og tematiserer ikke arbeidsrelaterte saker. Mer dristige og bruker sosiale medier for å formidle sladder og underholdningsstoff, vise bilder fra fester og selskapsliv. Ønsker å framstå som utadvendte, positive og lekende. Mindre opptatt av rykte og mulig trøbbel</p>

Tendenser i identitetsproduksjon via sosiale medier

- Sosiale forventninger forsterkes og avvik sanksjoneres nådeløst. Om du var en hund ville det avsløres raskt
- Bruk av symboler skiller seg vesentlig fra offline, det skapes en verden av bilder og tegn
- Symbolene endres mye, men innholdet i informasjonen er mye av den samme som før
- Like-knappen brukes for å forsterke følelsen av å være med i et fellesskap
- Folk bygger ideen om sitt selv gjennom tett interaksjon med et publikum
- Kontrollen over dette publikumet er svekket, noe som skaper sårbarhet og kan romme ubehagelige overraskelser

Identitetsdannelse på nett, revidert versjon

Hva er det teknologien muliggjør og vanskeliggjør?

I kraft av sin anonymitet har budbringeren kontroll og kan fritt iscenesette seg selv, sjikanere, true og utnytte sitt overtak

Det normale er at budbringeren vil presentere en versjon som ikke er så ulik online og offline. Mange vil pynte litt på fasaden - en helt normal form for inntrykksforvaltning.

Den tekniske organisering av sosiale medier er slik at brukerne til tross for forsiktighet ikke har muligheter for å kontrollere utnyttelsen og spredningen av det de publiserer, verken "venners" deling eller det faktum at deres digitale identitet er en verdifull vare for medieeierne (som Facebook)

Sammenfatning

- ✓ Digital identitet er i likhet med offline-identiteter preget av sosiale konstruksjoner, inntrykksforvaltning, at en beveger seg mellom ulike roller og henvender seg til ulike publikum
- ✓ Digital identitet konstrueres ulikt i forskjellige sosioøkonomiske grupper og er tilpasset ulike digitale plattformer (skalerbar teknologi)
- ✓ Den digitale identitet er gjennomgående ikke gjenstand for uhemmet skjønnmaling, uærlighet og bedrag i den grad en tidligere har antatt og beskrevet.
- ✓ I den grad det foreligger avvik fra det en kunne oppfatte som autentiske identiteter er det typiske at en skaper en lett forbedret versjon av seg selv.