

Mental Synthesis Identitas dalam Second Life: Cyberghetto atau Cybertopia?

Eko S. Kusumo MC¹

Annysa Endriastuti²

Abstrak

Artikel ini memaparkan hasil dari suatu kajian partisipatoris terkait konsep *omnipresence*. Ekspresi kebebasan-*omnipresence* dalam "Second Life" (SL) adalah bentuk inovasi sebuah ilmu pengetahuan dan teknologi. *Self-liberating identities* (kebebasan identitas) sebagai contoh, juga hadir dalam bentuk *avatar* yang selanjutnya diekspresikan melalui kehidupan sehari-harinya. Dengan menggunakan *avatar*, para warga SL mengkreasi identitas-identitas baru dengan tujuan agar dapat diterima oleh orang lain atau kelompok tertentu dengan tampilan dan tujuan hidup yang tertentu pula. Temuan dari kajian ini menunjukkan peran SL sebagai *virtual social world* yang selanjutnya, dalam konteks yang lebih luas, dapat berdampak negatif dan positif dalam kehidupan seseorang yang memunculkan konsep *ghetto* dan *utopia*.

Pendahuluan

Inovasi dalam bidang teknologi cenderung memunculkan perdebatan dalam praktik-praktik keadilan sosial (*social justice*) di masyarakat. Sebut saja penemuan teknologi nuklir yang membangkitkan berbagai macam sikap pro-kontra tentang akibat yang ditimbulkan terhadap lingkungan berupa transformasi radikal dari teknik produksi yang menjadi tanggung jawab sosial bersama. Ditemukannya mobil menghadirkan berbagai macam pertanyaan tentang pengaruh mobilitas dan urbanisasi pada daerah-daerah yang bertetangga. Di sisi lain, kemunculan teknologi komunikasi seperti: telegraf, telepon, radio, dan televisi menimbulkan kekhawatiran mengenai adanya desentralisasi dalam hubungan sosial dan terciptanya isolasi sosial. Begitupula hadirnya internet di tengah-tengah masyarakat dunia saat ini yang juga mulai memunculkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan praktik keadilan sosial (Ebo, 1998: ix).

Internet begitu cepat menjadi sesuatu hal yang alami yang merupakan bagian dari latar belakang kehidupan manusia sehari-hari. Internet juga disebut-sebut sebagai seri terobosan terakhir dalam komunikasi interpersonal yang mengikuti kemunculan telegraf, telepon, radio, dan televisi (Bargh dan McKenna, 2004). Dari sudut pandang tersebut, para peneliti telah menyimpulkan bahwa internet mampu mengubah setiap aspek

¹ Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Trunojoyo

² Dosen Fakultas Vokasi, Universitas Airlangga

kehidupan manusia karena internet berkaitan erat dengan hal yang mendasar dalam aktivitas bermasyarakat, yaitu komunikasi antar manusia:

Internet and its related technologies will change almost every aspect of our lives – private, social, cultural, economic, and political...because [they] deal with the very essence of human society: communication between people. Earlier technologies, from printing to the telegraph...have wrought big changes over time. But the social changes over the coming decades are likely to be much more extensive, and to happen much faster, than any in the past, because the technologies driving them are continuing to develop at a breakneck pace. More importantly, they look as if together they will be as pervasive and ubiquitous as electricity (Manasian, 2003: 4).

Di luar masih terdapat perdebatan apakah komunitas di dalam media elektronik merupakan komunitas nyata yang terikat oleh kriteria-kriteria komunal tradisional, seperti: demarkasi kelompok eksplisit, aturan pemerintahan, keanggotaan partisipatif, pengakuan oleh otoritas eksternal, serta mekanisme pengawasan sikap dan resolusi konflik. Ternyata, bukti yang ditemukan mengindikasikan bahwa internet secara dramatis mengubah kealamian hubungan sosial antar individu. Keraguan besar muncul ketika manusia mulai mempertanyakan apakah *cyberspace* akan mempertahankan sisa-sisa masyarakat tradisional dengan hubungan sosial dalam hirarkis yang mirip dan hubungan kelas yang terstruktur, atau menciptakan jaringan sosial baru yang egaliter? Dengan pertanyaan lain, apakah kita saat ini sedang menuju ke arah *cyberghetto* atau *cybertopia*? (Ebo, 1998: 1).

Internet dipercaya telah melakukan pendefinisian ulang tentang makna komunitas serta menyusun ulang masyarakat menjadi bentuk-bentuk baru dalam jaringan sosial (Ebo, 1998: 1). Muncul nilai dan terminologi baru dalam hubungan-hubungan pribadi dan profesional (Buck, 1996; Gates, 1995; Baym, 1995). Sebuah artikel dalam majalah *Time* menyatakan bahwa:

Access to the information highway may prove to be less a question of privilege or position than one of the basic ability to function in a democratic society. Access to the cyberspace may vary well people are educated, the kind of job they eventually get, how they are retrained if they lose their job, how much access they have to their government, and how they will learn about critical issues affecting them and the country (Ratan, 1995: 25).

Akses pada *cyberspace* menjadi lebih penting karena dianggap sebagai gagasan baru dalam perkembangan identitas sosial dan ukuran kehidupan yang baik dalam mengasumsikan dimensi-dimensi baru (Shields, 1996; Shapiro, 1995; Besser, 1995).

Hubungan sosial dan profesional mengalami pendefinisian ulang menjadi bentuk loyalitas kelompok yang bergeser dari domain kelompok keluarga dekat atau lingkungan fisik yang komunal menjadi komunitas virtual dan hubungan *online* (Negroponte, 1995; Schuler, 1996; Rheingold, 1992). Bentuk *cyberculture* baru muncul sebagai cara yang mendasar dalam formasi ekonomi dan sosial (Gumpert dan Drucker, 1992). Internet, *web*, dan komponen *cyberspace* yang lainnya menjadi mediator yang dominan dalam mengkonstruksikan hidup dan hubungan sosial, dimana isu-isu tentang ras, kelas, dan jender menjadi elemen-elemen yang saling berhubungan. Jika generasi masa depan melakukan hubungan sosial melalui perkembangan informasi yang *superhighway*, maka bagi mereka yang memiliki akses pada *cyberculture*-lah yang akan paling diuntungkan. Nayar (2010: 1), dalam pembahasan yang lebih mendalam, mengemukakan dua kateogri periodik, yakni *cyberculture* lama dan kontemporer. Secara terminologis, *cyberculture* menurut Nayar dimakanai sebagai:

Cyberculture is the electronic environment where various technologies and media forms converge and cross over: video games, the internet and email. Personal homepages, online chats, personal communication technologies (PCTs, such as the cell phone), mobile entertainment and information technologies, bioinformatics, and biomedical technologies. (2010: 1)

Saat ini, orang tidak berdebat tentang dampak signifikan internet terhadap kehidupan sosial, melainkan masih terdapat ketidaksepakatan yang substansial tentang sifat dan nilai dari dampak tersebut. Beberapa ahli berpendapat bahwa komunikasi dalam internet merupakan bentuk penurunan mutu dan pensterilan pertukaran sosial (*social exchange*) jika dibandingkan dengan interaksi tradisional *face-to-face*, dan oleh sebab itu, komunikasi dalam internet dianggap menghasilkan dampak negatif (rasa kesepian dan depresi) bagi penggunaanya serta melemahkan hubungan lingkungan dengan masyarakat (Bargh dan McKenna, 2004). Beberapa liputan media massa tentang efek dari penggunaan internet selama bertahun-tahun secara konsisten telah menekankan adanya pandangan negatif tersebut (lihat Bargh et. al. 2002), akibatnya minoritas besar orang dewasa (terutama masyarakat usia tua) menolak untuk menggunakan internet (Hafner, 2003). Namun beberapa orang percaya bahwa internet memberikan jalan baru dan bentuk interaksi sosial yang berbeda dari hubungan tradisional *face-to-face*, sehingga memungkinkan kelompok-kelompok untuk saling berhubungan dalam meningkatkan konektivitas sosial. Dua perspektif yang kemudian muncul tentang pengaruh internet dalam masyarakat adalah: a) sebagian orang percaya bahwa internet dapat menciptakan

cybertopia karena memiliki potensi dalam membentuk jaringan sosial baru yang egaliter, b) sebagian lagi berpendapat bahwa potensi dalam menciptakan *cyberghetto* lebih nyata karena internet mempertahankan sisa-sisa masyarakat tradisional dengan hubungan sosial dalam hirararkis yang mirip dan hubungan kelas yang terstruktur (Ebo, 1992: 2).

Dalam artikel ini akan dibahas paradigma *cybertopia* dan *cyberghetto* dalam konstruksi identitas pada *virtual world Second Life* (SL) yang menyediakan fasilitas ruang untuk bertemunya individu-individu dalam kehidupan *online*. Desain SL disebut-sebut sebagai warisan komunitas *online* seperti LambdaMOO yang dibangun berdasarkan konten-konten yang dibuat oleh penggunanya. SL menghasilkan ledakan kreativitas yang muncul dari sebuah multifaset yang kompleks dan menarik dalam masyarakat yang memiliki sistem ekonomi, sistem nilai, dan struktur sosial. SL berdiri terpisah dari MMOOGs modern lainnya, di mana dalam SL, para warga tidak berorientasi pada peningkatan level mereka dengan cara membunuh monster dan lain sebagainya. Namun, SL memberikan kebebasan berbentuk *travelling (omnipresence)* kepada warganya untuk menentukan keberhasilan mereka sendiri, seperti apa yang mereka inginkan. Dengan menggunakan SL orang-orang yang tinggal berjauhan secara fisik dapat berkumpul dalam sebuah *virtual space*. Banyak orang yang mendirikan sekolah atau kursus, membuka toko, maupun sekedar melakukan rapat dalam ruang tersebut. SL dapat dimanfaatkan sedemikian rupa sebagai tempat baru yang dapat diakses oleh publik dan menyediakan medan bebas hambatan yang jauh berbeda dari hubungan sosial yang tradisional. Namun, pertanyaan besar muncul ketika SL dihadapkan pada pemikiran para kritikus yang lebih berfokus pada dampak buruk yang dihasilkan oleh SL bagi kehidupan para penggunanya. Apakah SL hanyalah *virtual world* yang menyajikan bias bawaan karena memperkuat marginalisasi kelompok kelas bawah, *subliterate*, minoritas, maupun perempuan? Apakah Internet akan menciptakan *cybertopia* atau akan memperburuk divisi kelas dengan menciptakan sebuah *cyberghetto*? Di sinilah penulis akan mencoba mengupas kedua paradigma tersebut dalam *virtual world* SL dilihat dari konstruksi identitas yang terbentuk.

Pandangan *Cybertopia*

This, right here, and places like it are the real laboratories for the future – the place where we find out what interaction will be like when it's all through a computer and you're judged on what you say and how you say it, and not on who

or what you are. In RL, if I'm back, or handicapped, or don't have a college degree (or even a highschool degree), that will affect how I'm treated. That matters for nothing here, really (Caret dalam Kendall, 1998: 129).

Dalam kutipan di atas Caret mengatakan bahwa kehidupan masa depan akan diwarnai dengan peningkatan jumlah interaksi sosial yang dilakukan melalui komputer. Ia melihat adanya keuntungan yang diperoleh dari transisi tersebut berupa kenyataan bahwa aspek-aspek identitas yang saat ini membentuk dasar diskriminasi dan hubungan hirarkis akan berhenti dipermasalahan. Komputer akan memfasilitasi impian akan dunia yang adil dan egaliter dan terus mencoba agar kita lupa akan kehidupan nyata.

Bukti awal menunjukkan bahwa akses menuju *cyberspace* akan menjadi elemen penting dalam pemberdayaan ekonomi dan politik, dan merupakan representasi budaya dalam masyarakat. Beberapa orang yang mendukung penggunaan internet melihat teknologi tersebut sebagai suatu penyetera besar karena dalam komunitas virtual tidak digunakan kriteria pencabutan hak pilih (*disenfranchising*) dalam membentuk suatu masyarakat. Internet tidak menekankan asosiasi politik hirarkis, tidak merendahkan peran jender dan sebutan bagi etnis tertentu, serta tidak mengkategorikan secara kaku hubungan kelas yang banyak terdapat pada masyarakat tradisional. Manajemen identitas dan hubungan antar individu dalam komunitas virtual tidak berupa kontak sosial-tradisional yang sengaja mengikat anggotanya, dimana keadilan dikelola oleh lembaga regulasi. Internet juga tidak dihambat oleh bias yang diwujudkan melalui seksisme, rasisme, dan klasisme yang banyak ditemukan pada pertemuan *face-to-face*. Sebaliknya, internet menyajikan sebuah forum yang mendorong partisipasi yang luas melalui status yang dibuat (Ebo, 1998: 2-3). Komunitas virtual memungkinkan individu-individu yang terisolasi untuk saling berkomunikasi melalui cara-cara yang melindungi mereka dari harapan dan sanksi sosial yang berkaitan dengan pendefisian secara fisik (Turkle, 1995). Komunitas virtual merupakan agregasi sosial yang kohesif dan bermakna serta memungkinkan orang untuk terlibat dalam interaksi membentuk hubungan pribadi dan kelompok (Rheingold, 1993).

Memang terdapat kontestasi dan *gap*, seperti diungkapkan oleh Dodge dan Kitchin (2001) dalam penentuan suatu kesan jender pada budaya *cyber*. Penelitian tentang perempuan dan teknologi menunjukkan bahwa laki-laki secara tradisional mendominasi wacana dalam teknologi komunikasi dengan mengungkapkan karakteristik jender mereka (Herring, 1994; Matheson, 1992). Interaksi antara jenis kelamin dan kekuasaan secara

kultural cenderung didominasi oleh laki-laki dan bahkan represif bagi perempuan (Coates, 1993; Jansen, 1989). Dapat dikatakan bahwa di dunia *cyber*, secara dominan diperuntukkan bagi *male* atau laki-laki, sementara *female* atau perempuan cenderung berperan sebagai *concomitant* (pendamping) saja (Bell, 2001).

Namun, *cyberstealth* atau fisik yang tak terlihat dalam *cyberspace* menjadi atribut penting. Hal tersebut dikarenakan jenis kelamin pengguna dapat dimanipulasi. Seorang perempuan mungkin saja memanfaatkan teknologi internet untuk menciptakan *platforms* alternatif yang dapat menumbangkan hirarki patriarkal dalam struktur sosial dan ekonomi masyarakat. Selain itu internet juga memiliki kapasitas dalam mendefinisikan kembali pola hubungan dominan yang secara kultural bersifat menghasut, seperti peran hegemoni semantik dalam hubungan seksual. Internet juga berpotensi menciptakan efek penyamarataan, karena dua prinsip dasar media, yaitu wacana dan anonimitas, memberikan wanita kesempatan unik, bahkan keuntungan dalam *cybersex*. *Cybersex* membangun jalan baru bagi para perempuan dalam hubungan seksual dengan laki-laki karena internet memungkinkan adanya ketrampilan berbasis pada kenikmatan antara perempuan dan laki-laki dimana aktivitas tersebut dimoderasi oleh kemampuan dalam menciptakan teks atau mengontrol cerita (Ebo, 1998: 3).

Selain itu, Ebo (1998: 4) juga mengatakan bahwa bagi para pendukung internet, *cyberstealth* juga dapat menumbuhkan *self-liberating identities* (kebebasan identitas) bagi kelompok-kelompok yang secara tradisional terisolasi atau dikucilkan dari kelompok *mainstream*, misalnya orang-orang gemuk, cacat, maupun gay. Internet dapat pula memungkinkan kelompok-kelompok yang secara tradisional telah terisolasi dari hubungan sosial atau dicabut hak-haknya untuk berpartisipasi secara fisik dalam hubungan yang terstruktur untuk mengembangkan ikatan komunal dalam dunia virtual. Internet merupakan media penyebaran informasi yang murah dan layak digunakan untuk kelompok pinggiran, misalnya kelompok milisi dan agama, atau kelompok lain yang secara tradisional telah dibungkam oleh elit media. Kultus *The Heaven's Gate* yang melakukan bunuh diri massal pada bulan April 1997, secara efektif menggunakan internet sebagai alat untuk merekrut anggota dan mengedarkan pesan.

Internet juga memiliki kemampuan menciptakan sebuah *platform* untuk mengadakan pembelajaran jarak jauh (PJJ, yang baru memasuki tahun millennial mulai digagas dan dilegalkan oleh pemerintah Indonesia) dan pendidikan virtual yang dapat mengurangi ketimpangan kelas dalam pendidikan formal yang disebabkan oleh tidak

terjangkaunya fisik. Selain itu, internet juga memiliki peranan penting dalam dunia perpolitikan. Beberapa pemilih mulai melihat bahwa internet dapat dijadikan sebagai sumber informasi yang layak. Internet memungkinkan adanya partisipasi dan umpan balik dari pemilih secara langsung. Peran pers dalam proses pemilihan sebenarnya sedang didefinisikan ulang oleh internet. Beberapa orang berpendapat bahwa media menunjukkan adanya penurunan akan tanggungjawabnya dalam menyalurkan informasi kepada masyarakat, media cenderung memberikan tekanan yang meningkat terkait dengan komersial imperatif, misalnya: biaya pemasangan iklan di televisi yang tinggi, namun tidak memberikan ruang bagi kandidat politik untuk menjalin kontak dan dialog yang berarti dengan para pemilih (Ebo, 1998: 4-5).

Ebo (1998: 5) lebih lanjut mengatakan bahwa kesenjangan sosial ekonomi apapun yang saat ini terjadi di masyarakat, akses terhadap komputer ditutup oleh kekuatan pasar. Persaingan yang terjadi di antara perakitan komputer, menyebabkan harga komputer di pasar semakin murah dan terjangkau. Beberapa bukti menunjukkan bahwa akses pada teknologi komputer melampaui batas gender dan kelas. Perusahaan-perusahaan *video game* yang awalnya mengabaikan kelompok pasar perempuan muda dan sebaliknya menargetkan kelompok pasar laki-laki muda melalui tema-tema *macho*, kini mulai berinvestasi pada kelompok pasar perempuan muda dengan mengembangkan produk-produk bagi mereka. *Sega of America's Girls Task Force* merupakan salah satu jenis permainan yang mencapai kesuksesan dengan jumlah pengguna yang semakin meningkat pada tahun 1995. Di samping itu, terdapat usaha masyarakat untuk memperbaiki akses internet. Beberapa program dibuat untuk kegiatan yang menyenangkan dan mendidik masyarakat, oleh sebab itu tidak salah ketika sebagian orang di dunia menganggap internet merupakan jalan untuk menuju *cybertopia*.

Pandangan Cyberghetto

Beberapa peneliti melihat bahwa sejumlah identitas di ruang *online* memainkan peran yang mengarah pada bentuk 'penipuan', dan mereka mendeskripsikan hal itu sebagai efek negatif dari kehidupan *online* (Rheingold, 1993). Terdapat beberapa kritik yang menyatakan bahwa komunitas virtual hanya sebagai bentuk dimensi lain dari hubungan komunal tradisional yang sama-sama membangun bias pada ras, kelas, dan gender. Komunitas virtual memiliki esensi tradisional yang sama dalam hubungan dan ikatan, serta senantiasa mempromosikan hubungan sosial yang diatur oleh sikap

ketidakegaliteran yang melekat dalam masyarakat. Selama komunitas di internet memungkinkan para penggunanya terlibat bebas dalam mengkreasikan realitas sosial, maka klasifikasi ekonomi dan sosial yang berakar pada ras, kelas, dan jender akan selalu mempengaruhi hubungan dalam komunitas virtual (Civille, 1995).

Muncul beberapa kritik yang menyatakan bahwa gagasan teknologi internet tidak dapat dipertahankan lagi karena arsitektur teknologi tersebut menyembunyikan bias kelas yang merupakan pembawaan lahir dan nuansa lain dari kekuasaan. Komputer dirancang dan diprogram oleh kelompok budaya elit yang mungkin saja mencerminkan orientasi dan bias kultural mereka. Misalnya pengolahan kata dan ketrampilan semantik yang diperlukan dalam mengoperasikan komputer tidak mengakomodasi orientasi kultural kelompok marginal. Di samping itu, akses ke dunia virtual tampaknya terkonsentrasi di tangan orang kaya dan berpendidikan, serta hal ini telah menciptakan *techno illiteracy* pada stratifikasi kelas, ras, dan jender. Perusahaan telekomunikasi dan penyedia layanan online cenderung mendistribusikan jaringan informasi mereka pada daerah-daerah yang penduduknya makmur (*middle-upper class*) dan kurang tertarik pada daerah-daerah pedesaan yang kurang makmur (Squires, 1995). Praktik semacam inilah yang kemudian memunculkan paradigma *cyberghetto*.

Terdapat pula beberapa kritik yang menyoroiti peran internet yang ternyata tidak mengubah bias jender yang ada karena masih diberlakukannya filosofi konstruktif serta kecenderungan pada *male-centric* (Miller, 1995; McGaw, 1987). Salah satu alasannya adalah bahwa wanita tidak memainkan peran yang signifikan dalam mendesain inovasi teknologi tersebut (Jansen, 1989). Selain itu, pada umumnya laki-laki sudah mulai tertarik menggunakan komputer pada usia muda dibandingkan dengan perempuan. Para orangtua cenderung untuk membelikan komputer dan *video game* untuk anak laki-laki mereka dibandingkan untuk anak perempuan mereka. Dalam cakupan area pendidikan formal, pendidik cenderung mengasosiasikan komputer dengan anak laki-laki. Bahkan pesan-pesan yang ada dalam *video game* dan beberapa program media menggambarkan komputer sebagai artefak laki-laki melalui tema-tema agresif dan kompetitif.

Internet akhirnya akan mengakomodasi kecenderungan hegemonik dari kelompok masyarakat yang lebih besar karena hanya akan menjadi perpanjangan dari budaya konsumen massa. Pengiklanan dan pemasaran secara cepat menggabungkan pola konsumsi hirarkis dari budaya massa ke dalam internet. Integrasi imperatif komersial dan insentif ekonomi ke dalam internet akan membentuk komunitas virtual sebagai kantong-

kantong ekonomi yang mirip dengan pembagian segmentasi kelas pasar pada masyarakat kontemporer. Dalam hal ini, komunitas elektronik masih akan disusun oleh kepentingan sosial ekonomi yang mencerminkan ras, kelas, dan pertimbangan gender. Di samping itu, beberapa pandangan menyatakan teknologi informasi menggerus ikatan sosial dengan menciptakan istilah-istilah tiruan dalam interaksi virtual serta merampas kemampuan manusia dalam berpikir. Perdagangan elektronik, misalnya, tidak mengakomodasi atribut-atribut sosial dan kultural dalam ikatan komunal. *Electronic shopping* mengeliminasi kontak fisik dan ikatan komunal dan mendorong terciptanya isolanisme (Ebo, 1998: 8). Dalam era di mana keberhasilan semakin diidentifikasi dengan kemampuan untuk menggunakan komputer dan mendapatkan akses ke *cyberspace*, maka hasrat akan teknologi baru hanya akan memperlebar kesenjangan antara si kaya dan si miskin, yang berpendidikan dan yang tidak berpendidikan, kulit hitam dan kulit putih (Ratan, 1995: 25).

Welcome to Second Life!

A lot of people talk about SL like it's a game. I don't really see it as a game, because it doesn't really have any of the properties of a game, in the sense that there's no goal, no rank, no simulation, no progress. All of these things have to be quantified by the individual himself, subjectively... Much like in real life, I have to decide for myself 'What's an accomplishment? What's successful or meaningful?' (Brander, 2005).



Gambar 1.1. Logo *Second Life*
(<http://secondlife.com>)

Second Life (SL) merupakan *Virtual World* 3 dimensi yang diluncurkan pada tanggal 23 Juni 2003 oleh sebuah perusahaan bernama Linden Research, Inc. Pada tahun 1991, Philips Rosedale mendirikan perusahaan tersebut dan pada bulan November 2002 ia menemukan versi beta SL yang tidak langsung dirilis ke public hingga tahun 2003 (Rymaszewski, 2007: 1). SL sengaja didesain menjadi sebuah *environment* yang dapat dikonstruksi oleh para penggunanya. Pembentukan avatar hingga pendesainan rumah, dari bagaimana para penggunanya menghabiskan waktu hingga tipe pertalian dengan grup yang mereka bentuk, desain SL difokuskan pada pembinaan kreativitas dan ekspresi

diri agar tercipta suatu dunia yang dinamis dan menggairahkan yang dipenuhi oleh hal-hal yang menarik (Ondrejka, 2004a: 1). Dengan demikian, tercipta gambaran unik antar *virtual world* seperti saat ini, namun merepresentasikan tren di mana penciptanya dapat mengubah internet menjadi grafik dan jaringan yang dapat tumbuh (Kushner, 2004: 50).

Pada awal kemunculannya, SL menggunakan sistem pajak yang dibebankan kepada penggunaannya berdasarkan kriteria tertentu. Namun sistem tersebut tidak berjalan lama karena menimbulkan kekacauan dan menyebabkan *a grass-roots social movement*. Seminggu lamanya revolusi tersebut berlangsung dan pada bulan Desember 2003, para revolusionaris menang dan sistem pajak baru berdasarkan kepemilikan tanah mulai diperkenalkan (Rymaszewski, 2007: 1). Akhirnya, berkembanglah sistem baru di mana keanggotaan dalam SL bersifat gratis dan membatasi penggunaannya memiliki properti dari Linden Labs. Sementara keanggotaan premium berbayar, memungkinkan penggunaannya memiliki tanah yang kemudian diharuskan membayar biaya perawatan tiap bulan. Penghuni dunia *Second Life* biasa dikenal dengan sebutan *resident* yang dapat memilih berbagai bentuk avatar (manusia, hewan, sayuran, mineral, atau kombinasi daripadanya), bahkan penghuni dapat memilih untuk menyerupai diri mereka sendiri dalam kehidupan nyata.

SL muncul berdasarkan visi '*metaverse*' yang dikemukakan oleh Neal Stephenson dalam novelnya yang berjudul *Snow Crash* pada tahun 1992. Novel tersebut mendeskripsikan suatu dunia yang dipenuhi oleh manusia berbentuk avatar dan mereka saling berkomunikasi melalui *software*. Stephenson adalah orang pertama yang menggambarkan suatu lingkungan *online* (*The Metaverse*) yang dipersepsikan sebagai tempat 'nyata' bagi para penggunaannya. Mereka berinteraksi dengan menggunakan metafora dunia nyata dan bersosialisasi dalam hal bisnis maupun hiburan (Ondrejka, 2004b: 81). Pengembang SL melihat para penggunaannya mengkonstruksi dunia mereka sebagai langkah awal terhadap pemenuhan visi tersebut. Visi yang dimaksud ditujukan untuk mengkonstruksikan suatu *space* (ruang) di mana setiap orang dapat membuat dan membangun sebuah *avatar body* (tubuh avatar) serta memimpikan tempat-tempat yang dipenuhi oleh hasrat mereka. Suatu dunia yang akan berfungsi sebagai kenyataan, melampaui batas-batas yang dimiliki oleh *corporeal body* (tubuh jasmani) dan keadaan yang sebenarnya dalam dunia nyata.

Book (2004:2) mendefinisikan SL sebagai "*social virtual world*" yang ia jelaskan sebagai dunia yang memiliki enam karakter, meliputi:

- a. *Shared space*: dunia yang memfasilitasi para penggunanya untuk berpartisipasi menjadi satu.
- b. *Graphical user interface*: dunia yang menggambarkan ruang secara visual mulai dari gambar kartun 2D hingga lingkungan dalam 3D.
- c. *Immediacy*: interaksi yang dilakukan dalam waktu yang nyata.
- d. *Interactivity*: dunia dimana memungkinkan penggunanya untuk mengubah, mengembangkan, membangun, atau mengirimkan suatu konten.
- e. *Persistence*: eksistensi dunia terus berlangsung terlepas penggunanya *login* ataupun tidak.
- f. *Socialization/Community*: dunia yang memungkinkan dan mendorong pembentukan kelompok-kelompok sosial, seperti: serikat, klub, geng, teman serumah, tetangga, dan lain sebagainya.

Sementara SL menangkap imajinasi individu yang ingin membangun kehidupan baru yang bebas dari keterbatasan sosial, fisik, etnis, jenis kelamin, geografi, orientasi seksual, maupun status, di sisi lain SL masih memanifestasikan aspek-aspek penting (seperti: orang Amerika, kapitalisme, dan juga gender) yang sebenarnya merusak, sehingga lebih terlihat reflektif daripada transenden. Namun karena sekarang ini memungkinkan untuk beraktivitas dalam *fantasy world* dengan membayar sewa untuk membangun ‘realitas’ di area semacam SL, maka para pengguna dimungkinkan untuk membangun virtual live, dengan virtual bodies, virtual objects, dan virtual homes, yang memiliki nilai dan makna yang nyata (Lastowka dan Hunter, 2004: 11). SL sebagai contoh dari *virtual reality* yang merupakan teknologi postmodern karena mengaburkan dan memfragmentasi batasan-batasan serta membentuk *sense of self*, tempat, dan fungsi sebagai sebuah *microcosm virtual* untuk merekombinasi budaya, ekonomi, dan identitas (Hillis, 1990: 164-165). Dalam batasan baru tersebut, *avatar* dan ruang yang dibangun akan terus menantang konsep realitas dan kemanusiaan.

Orang-orang yang hidup dalam dunia SL mengkreasikan hal-hal baru untuk lebih menikmati kehidupan *virtual* mereka. Ludlow dan Wallace berpendapat bahwa “*Perhaps the most important difference between Second Life and most other virtual worlds is that SL’s terms of service specifically grants residents ownership of the intellectual property right in their creations*” (2007:76). Hal ini berarti bahwa warga SL dapat membangun dan menciptakan obyek apapun dalam dunia virtual SL, serta memiliki hak untuk mempertahankan obyek tersebut, dan dapat menjual obyek yang dikreasikannya dalam

website semacam *SLexchange*. Namun seperti yang telah disebutkan di atas bahwa SL bukanlah suatu permainan yang sama dengan permainan populer di dunia maya lainnya (misalnya *Ever Quest* atau *World of Warcraft*). Dalam SL, *residents* tidak difasilitasi untuk meningkatkan level. Mereka tidak membunuh monster atau menemukan harta karun. Serta tidak ada *goals* yang harus dicapai. Sehingga, pertanyaan apa yang orang beli dalam SL dan mengapa mereka membelinya, patut dipertanyakan.

Linden Lab memahami suatu konsep, bahwa "*players do not just consume, or act as passive audience members of, the game but instead are active co-creators in producing it as a meaningful experience and artifact*" (Taylor, 2006: 133). Kalimat tersebut berarti bahwa dunia SL tidak seperti dunia yang lainnya, di mana tidak hanya mendorong warganya untuk menggunakan kreativitas mereka dalam membangun lingkungan, namun juga untuk benar-benar menjalani kehidupan kedua mereka dengan cara berpartisipasi dalam sebuah budaya dunia SL, terlepas dari mana asal mereka dalam dunia nyata.

Cybertopia: Konstruksi Identitas dalam Virtual World Second Life

A place to be, be different, be yourself, free yourself, free your mind, change your mind, change your look, be anyone. (Pesan promosi dalam website *Second Life*-www.SecondLife.com)

Jika kita mengamati pesan promosi di atas, tentu yang ada dalam pikiran kita adalah: SL merupakan tempat yang mampu memfasilitasi setiap individu dengan berbagai latar belakang yang berbeda untuk menciptakan dunia baru yang mampu menyediakan kebebasan luar biasa melalui identitas baru. Identitas baru tersebut diciptakan sedemikian rupa hingga menghasilkan tubuh-tubuh avatar yang dapat diubah kapan saja sesuai dengan keinginan pemiliknya. Dunia baru dengan identitas baru tersebut, bagi para pendukung internet dianggap sebagai suatu bentuk perwujudan *cybertopia*; impian akan dunia yang adil dan egaliter yang dianggap mampu menghilangkan berbagai macam tekanan-tekanan yang ada dalam kehidupan masyarakat nyata.

Telah disebutkan di atas bahwa SL menangkap imajinasi individu yang ingin membangun kehidupan baru yang bebas dari keterbatasan sosial, fisik, etnis, jenis kelamin, geografi, orientasi seksual, maupun status. Warga SL dapat membangun dan menciptakan obyek apapun dalam dunia virtual SL, serta memiliki hak untuk

mempertahankan obyek tersebut, dan dapat pula menjual obyek yang dikreasikannya dalam *website* semacam *SLExchange*. Uraian di bawah akan menjelaskan bagaimana SL dapat disebut sebagai suatu konstruksi *cybergtopia* bagi identitas para penggunanya.

a. Avatar sebagai *Virtual Bodies*

Avatars are thus one of the central points at which users intersect with technological objects and embody themselves, making the virtual environment and the variety of phenomena it fosters real. Avatars make virtual worlds real, not actual: they are a position from which the self encounters the virtual (Boellstorff, 2008).

Avatars have a mind of their own, and they grow in unexpected ways. . . . You are kidding yourself if you think you will be able to control or even predict what will happen to your avatar (Tylor, 1999).

Seluruh fitur yang ada dalam SL (tubuh, harta benda, profil dan lain sebagainya) memungkinkan adanya pembatasan kehadiran *corporeal body* (Biocca et al, 2003). Di mana komunikator berada di dunia virtualnya dan menjadi tenggelam dalam dunia mimpi ketika melakukan interaksi dengan avatar-nya (*telepresence*), maupun ketika melakukan interaksi dengan individu lain menggunakan tubuh *avatar* tersebut (*social presence*). Dalam ruang SL memungkinkan adanya penyesuaian terhadap tubuh avatar, menjanjikan kepada penggunanya akan adanya 'kulit kedua' yang mirip dengan tubuh manusia, namun dapat diganti-ganti layaknya mengganti pakaian. Dengan menggunakan tubuh avatar tersebut, maka pengguna SL dapat memanipulasi identitasnya, baik yang berkaitan dengan ras, kelas, maupun jendernya. Seorang perempuan bisa saja memiliki avatar dengan jenis kelamin laki-laki, ataupun sebaliknya. Seorang laki-laki yang berasal dari Papua, berkulit hitam dan berambut ikal, bisa saja berubah menjadi laki-laki ras Kaukasia yang berkulit putih dan berambut pirang dalam ruang SL.



Gambar 1.2. Jenis kelamin yang dapat berganti
Dalam ruang SL
(<http://secondlife.com>)

Perempuan yang selama ini dianggap sebagai kelompok marjinal dalam media internet, memiliki akses yang cukup besar dalam ruang SL. *Cybersex* yang dilakukan dalam ruang virtual SL memberikan kesempatan bagi perempuan untuk memperoleh kenikmatan tanpa harus merasa canggung ataupun malu dalam mengkreasikan teks dan mengontrol cerita. Selain itu, para gay, lesbian, ataupun queer yang seringkali menjadi kelompok yang terpinggirkan dalam masyarakat tradisional, melalui tubuh-tubuh avatar dalam SL mereka dapat terbebas dari tekanan dan aturan tradisional serta mampu mengespresikan kebutuhan seksual mereka secara leluasa.

Dalam ruang SL setiap individu diberikan hak yang sama untuk menjadi apa yang mereka inginkan. Seperti apa yang dipercaya oleh para pendukung internet bahwa media tersebut mampu menjadi penyetara besar (*great equalizer*) karena dalam komunitas virtual (seperti SL) tidak ditemukan kriteria pencabutan hak pilih (*disenfranchising*) dalam membentuk suatu masyarakat. Setiap individu berhak memiliki avatar sesuai dengan apa yang mereka inginkan tanpa dibatasi oleh harapan dan sanksi sosial yang berkaitan dengan pendefisian secara fisik seperti yang ada dalam masyarakat tradisional.

Karena adanya *cyberstealth*, maka memungkinkan individu-individu dalam ruang SL tidak menemukan adanya asosiasi politik hirarkis yang merendahkan peran jender dan sebutan bagi etnis tertentu, serta tidak mengkategorikan secara kaku hubungan kelas yang banyak terdapat pada komunitas tradisional. Tubuh-tubuh avatar mampu membentuk identitas baru dengan tampilan yang ada serta status yang dibuat oleh pemiliknya. Sifat anonimitas yang tinggi melindungi identitas asli serta privasi para pengguna SL karena tidak adanya interaksi *face-to-face*.

b. Keanggotaan dalam SL

Dalam komunitas virtual (SL) memungkinkan individu-individu yang terisolasi untuk saling berkomunikasi melalui cara-cara yang melindungi mereka dari harapan dan sanksi sosial yang berkaitan dengan pendefisian secara fisik (Turkle, 1995). Komunitas virtual merupakan agregasi sosial yang kohesif dan bermakna serta memungkinkan orang untuk terlibat dalam interaksi membentuk hubungan pribadi dan kelompok (Rheingold, 1993). Selain itu, manajemen identitas dan hubungan antar

individu dalam ruang SL tidak berupa kontak sosial-tradisional yang sengaja mengikat anggotanya, dimana keadilan dikelola oleh lembaga regulasi. Setiap orang dapat masuk (*sign in*) dan keluar (*sign out*) dari kelompok atau komunitas tertentu (dalam SL) kapan saja mereka inginkan tanpa adanya sanksi yang memberatkan.



Gambar 1.3. halaman awal SL
(<http://secondlife.com>)

Keanggotaan dalam SL bersifat bebas dan tidak mengikat. Siapa saja diperbolehkan memiliki satu akun atau lebih, dan menjadi warga SL tanpa adanya batasan waktu. Dalam ruang SL tidak ditentukan oleh usia, jenis kelamin, ras, maupun jenis pekerjaan tertentu, melainkan setiap warga SL diperbolehkan menentukan kriteria-kriteria tersebut melalui tampilan avatar mereka. Dengan membuat email dan mendaftar di alamat *www.secondlife.com* setiap orang sudah dapat mengakses dunia SL. Kemudahan inilah yang mendorong orang-orang dari berbagai tingkat sosial-ekonomi apapun untuk menggunakan ruang SL dalam menjalankan aktivitas mereka.

c. Grup dalam SL

Dalam kenyataannya, di dunia virtual SL tidak hanya tempat untuk mendapatkan teman baru ataupun untuk memperoleh kesenangan semata. Jauh dari persepsi tersebut, berbagai aktivitas pendidikan dilakukan di dalam SL. Selain dibangunnya berbagai macam sekolah dengan fasilitas perpustakaan dan arena olahraga, terdapat pula sekolah-sekolah yang diperuntukkan bagi para penyandang cacat fisik. Beberapa kantor dan toko-toko juga melakukan aktivitas perputaran uang dalam ruang virtual tersebut.



Gambar 1.4. perpustakaan yang dibangun dalam ruang SL

(<http://secondlife.com>)

Gambar di atas merupakan salah satu contoh interaksi yang dilakukan oleh siswa-siswa suatu sekolah dalam perpustakaan yang dibangun di dalam ruang virtual SL. Melalui SL, memungkinkan setiap siswa untuk tetap dapat mengakses pendidikan meskipun tidak berada dalam lingkungan sekolah.



Gambar 1.5. sekolah yang diperuntukkan bagi penyandang cacat dalam ruang SL (<http://secondlife.com>)

Bagi para penyandang cacat yang memiliki keterbatasan secara fisik untuk dapat datang ke sekolah, maka dengan dibangunnya sekolah-sekolah di ruang SL akan memungkinkan mereka memperoleh pendidikan secara *online*. Melalui media tersebut, penyandang cacat yang selama ini terisolasi dari kehidupan *mainstream* memiliki akses yang luas dalam interaksi sosial, edukasional dan vokasional.



Gambar 1.6. salah satu perusahaan yang melakukan *meeting* dalam ruang SL (<http://secondlife.com>)

SL juga memberikan kemudahan bagi orang-orang yang terpisah jauh secara fisik untuk dapat berinteraksi dalam satu ruang yang sama. Gambar di atas merupakan salah satu contoh bahwa interaksi antar pegawai dalam suatu perusahaan tidak membutuhkan kehadiran *corporeal body* dan pertemuan *face-to-face*. Melalui SL seorang direktur tetap bisa menyampaikan instruksi-instruksinya kepada para pegawainya secara komprehensif layaknya dalam pertemuan tradisional.

Cyberghetto: Konstruksi Identitas dalam Virtual World Second Life

Pandangan optimis para pendukung kemajuan internet di atas secara keras ditentang oleh para kritikus yang pesimis terhadap meluasnya akses internet dalam masyarakat. Mereka berpandangan bahwa ruang *online* melahirkan identitas yang menipu. Mereka juga mengatakan bahwa dalam *virtual space*, bias pada ras, kelas, dan jender sebenarnya justru sangat tampak. Selain itu pandangan *male-centric* masih sangat mendominasi dalam aktivitas di dunia SL. Lebih jauh, dengan akses SL yang sangat mudah, maka akan memunculkan ideologi *isolationism*. Selama komunitas di internet memungkinkan para penggunanya terlibat bebas dalam mengkreasi realitas sosial, maka klasifikasi ekonomi dan sosial yang berakar pada ras, kelas, dan jender akan selalu mempengaruhi hubungan dalam komunitas virtual (Civille, 1995).

a. Penipuan (fraudulensi) Identitas

Dalam ruang SL, identitas yang dibentuk cenderung berkarakter *anonymity*. Unsur anonimitas yang mendominasi dalam ruang SL mengakibatkan seorang penghuni hanya dinilai dari seberapa sering dia melakukan interaksi dengan penghuni lain melalui *chat* maupun aktivitas yang lainnya. Karena *corporeal body* tidak dihadirkan dalam pertemuan sosial di lingkungan *online*, maka sangat memungkinkan bagi individu untuk saling berinteraksi tanpa harus menunjukkan ciri-ciri fisik yang sesungguhnya. Bahkan ketika modus *audio-visual* digunakan dalam kontak *online*, anonimitas masih dapat dipertahankan melalui penyembunyian informasi tentang latar belakang pribadi seseorang, seperti nama dan tempat tinggal. Kombinasi antara *disembodiment* dan anonimitas menghasilkan lingkungan yang termediasi secara teknologi di mana bentuk produksi identitas baru mulai hadir (Bargh et al., 2002). Identitas dalam SL dianggap sebagai suatu bentuk penipuan karena setiap individu melakukan manipulasi terhadap identitas diri, baik dalam hal usia, jenis kelamin, ras, kelas sosial dan lain sebagainya. Aspek-aspek pembentuk identitas dalam dunia virtual tidaklah terlihat nyata dan hanya dibentuk dan dibangun melalui informasi yang kita tampilkan.

Pembentukan identitas *virtual* merupakan sebuah upaya yang dilakukan seseorang untuk merepresentasikan dirinya sebagai individu yang ingin dikenal, diakui dan diterima oleh orang lain dalam komunitas virtual. Siapapun bebas 'bermain-main' dengan identitasnya dan bebas pula memainkan banyak peran yang berbeda-beda di

ruang SL, karena aspek-aspek terpenting dari identitas seperti nama, gender, penampilan fisik, usia dan sebagainya tidak terlihat ketika melakukan interaksi di ruang *cyber*, sehingga identitas akan sangat mudah untuk dimanipulasi, dibuat, dan diciptakan sesuai dengan keinginan si pemiliknya. Hal inilah yang kemudian mendorong berkembangnya penipuan dalam dunia *cyber*.

b. Bias Ras dan Kelas

Ruang SL yang disebut-sebut bebas dari bias ras dan kelas, ternyata malah menunjukkan adanya kesenjangan sosial yang mencolok. SL dirancang dan diprogram oleh kelompok budaya elit yang mungkin saja mencerminkan orientasi dan bias kultural mereka. Contohnya dalam pemilihan avatar. Hampir semua warga SL memilih avatar dari ras Kaukasia. Di mana avatar laki-laki seringkali ditampilkan bertubuh tinggi, berambut pendek, dan berbahu lebar. Sedangkan avatar perempuan selalu digambarkan berbadan langsing, memiliki payudara yang besar, dan berambut panjang. Secara normatif, avatar perempuan selalu berjuang demi cita-cita mendapatkan kecantikan fisik. Meskipun SL menawarkan berbagai macam avatar dari berbagai etnis, namun sebagian besar pengguna memilih avatar yang sesuai dengan cita-cita kecantikan dalam budaya Amerika era 20-an, di mana tubuh cantik adalah tubuh yang langsing, kencang dan putih. Dengan menggunakan avatar semacam itu, para warga SL mengkreasikan identitas-identitas baru dengan tujuan agar dapat diterima oleh orang lain atau kelompok tertentu. Karena dengan memiliki *a sense of otherness* akan menjaga untuk tetap menjadi *insider* meskipun mereka sebenarnya tidak memiliki identitas seperti avatar yang mereka miliki.



Gambar 1.7. beberapa avatar yang ditawarkan dalam ruang SL (<http://secondlife.com>)

Dalam ruang SL kekayaan pemainnya didasarkan pada tingkat partisipasi dan kekayaan ekonomi dalam permainan SL. Kepemilikan tanah, misalnya didasarkan pada jumlah uang dalam *real life* yang dibayarkan kepada Linden Lab. Bagi orang yang memiliki kekayaan lebih dalam dunia nyata, maka ia juga akan mampu membeli berbagai

macam produk (tanah, bangunan, mobil, dan lain sebagainya) yang ditawarkan oleh SL. Dari sini dapat disimpulkan bahwa SL merupakan suatu ruang virtual yang menyajikan berbagai fasilitas yang dapat diakses secara penuh apabila penggunanya memiliki kemampuan finansial yang mencukupi.

c. Munculnya Isolanism

Dengan semakin sibuknya orang-orang beraktivitas, maka semakin membentuk masyarakat yang terisolasi. Beberapa orang akan lebih senang menghabiskan waktunya berada di depan komputer daripada bertemu teman di kafe atau mengobrol di taman. Hal inilah yang akan melemahkan ikatan sosial dalam masyarakat dan menggerus tradisi bersimpati dan berempati antar individu.

Dunia SL akhirnya hanya akan mengakomodasi kecenderungan hegemonik dari kelompok masyarakat yang lebih besar karena hanya akan menjadi perpanjangan dari budaya konsumen massa. Dalam hal ini, komunitas elektronik disusun oleh kepentingan sosial ekonomi yang mencerminkan ras, kelas, dan pertimbangan gender. Di samping itu, beberapa pandangan menyatakan teknologi informasi menggerus ikatan sosial dengan menciptakan istilah-istilah tiruan dalam interaksi virtual serta merampas kemampuan manusia dalam berpikir. Dalam era di mana keberhasilan semakin diidentifikasi dengan kemampuan untuk menggunakan komputer dan mendapatkan akses ke *cyberspace*, maka hasrat akan teknologi baru hanya akan memperlebar kesenjangan antara si kaya dan si miskin, yang berpendidikan dan yang tidak berpendidikan, kulit hitam dan kulit putih (Ratan, 1995: 25).

Simpulan

Jelaslah bahwa kehidupan digital tidak dapat menawarkan semua kepuasan yang sama seperti yang ada dalam kehidupan nyata. Namun salah satu keuntungan yang dapat diambil dari kehidupan dunia virtual adalah bahwa area tersebut mampu menciptakan lingkungan virtual di mana penghuninya dapat memilih untuk menyalin realitas tanpa ada persyaratan yang membatasinya. Dalam kebanyakan kasus di mana kita membangun identitas dan hubungan di dunia *online*, layar menyediakan berbagai kemungkinan. Bagi sebagian orang, dunia SL mampu menciptakan kehidupan baru yang lebih egaliter dan adil. Tapi di sisi lain kritik terhadap konstruksi SL yang ternyata semakin mempertajam

adanya kesenjangan sosial baik ras, kelas, dan jender semakin tajam dilontarkan. Namun demikian, setiap manusia akan memiliki orientasi yang berbeda-beda dalam ruang *online*. Hal inilah yang akhirnya menjadikan tarik-menarik antara paradigma *cyberghetto* dan paradig *cybertopia* tidak akan pernah terelakkan.

Daftar Pustaka

- Bargh JA, McKenna KYA, Fitzsimons GM. 2002. *Can you see the real me? Activation and expression of the 'true self' on the Internet*. *J. Soc. Issues* 58(1):33—48
- Bargh JA dan McKenna KYA. 2004. *The Internet and Social Life*. New York: Annual Review psych.55.090902.141922
- Baym, N.K. 1995. *The emergence of community in computer-mediated communication*. In S. G. Jones, ed., *CyberSociety: Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks, Calif.: Sage Publications, hlm. 138-63.
- Bell, David. 2001. *An Introduction to Cyberculture*. London and New York: Routledge
- Besser, Howard. 1995. *From internet to information superhighway*. In James Brooks and Iain Boal, eds., *Resisting the Virtual Life: The Culture and Politics of Information*. San Francisco: City Lights, hlm. 59-70.
- Boellstorff, Tom. 2008. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton, NJ: Princeton University Press
- Book, Betsy. 2004. *Moving Beyond the Game: Social Virtual Worlds*.
http://www.virtualworldsreview.com/info/contact.shtml.
- Buck, K. 1996. *Community organizing and the Internet*. *Neighborhood Works*, 19, 2, hlm. 2.
- Civille, R. 1995. *The Internet and the poor*. In B. Kahin and J. Keller, eds., *Public Access to the Internet* Cambridge: MIT Press, pp. 175-207.
- Coates, J. 1993. *Women, Men and Language*, 2nd edn. London: Longman.Computer World
- Ebo, Bosah. 1998. *Cyberghetto or Cybertopia?: race, class, and gender on the internet*. London: Praeger Publisher
- Gates, B. 1995. *The Road Ahead*. New York: Viking.
- Gumpert, G., and S. J. Drucker. 1992. *From the agora to the electronic shopping mall*. *Critical Studies in Mass Communication* 9(4) 186-200.
- Hafner K. 2003. *Eluding the web's snare*. *New York Times*, April 17:G1
- Herring, S. 1994. *Gender differences in computer-mediated communication: Bringing familiar baggage to the new frontier*. On line: <http://www.cpsr.org/cpsr/gender/herring/html>
- Hillis, K. 1999. *Digital Sensations: Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Jansen, S. C. 1989. *Gender and the information society: A socially structured silence*. *Journal of Communication* 39:196-215.
- Kendall, Lori. 1998. *Meaning and Identity in "Cyberspace": The Performance of Gender, Class, and Race Online*. *Symbolic Interaction* 21(2): 129-153. Univ. of California
- Kushner, D. 2004. *My Avatar, My Self*. *Technology Review*. 107.3

- Lastowka, F.G & Hunter, D. 2004. *The Laws of the Virtual Worlds*. *California Law Review*, 92.1, 3-73
- Ludlow, Peter, and Mark Wallace. 2007. *The Second Life Herald: The Virtual Tabloid That Witnessed the Dawn of the Metaverse*. Cambridge: MIT Press
- Manasian D. 2003. *Digital dilemmas: a survey of the Internet society*. *Economist*, Jan. 25:1—26
- Matheson, K. 1992. *Women and computer technology: Communicating for herself*. In M. Lea, ed., *Contexts of Computer-Mediated Communication*. New York: Harvester Wheatsheaf, hlm. 67-88.
- McGaw, J. A. 1987. *Women and the history of American technology*. In S. Harding and J. F. O'Barr, eds., *Sex and Scientific Inquiry*. Chicago: University of Chicago Press, hlm. 47-77.
- Miller, L. 1995. *Women and children first: Gender and the settling of the electronic frontier*. In J. Brook and I. A. Boal, eds., *Resisting the Virtual Life: The Culture and Politics of Information*. San Francisco: City Lights, hlm. 49-57.
- Nayar, Pramod K. 2010. *Introduction*. In Pramod K Nayer (ed.), *The New Media and Cybercultures Anthology*. Chichester: Wiley-Blackwell, pp. 1-5.
- Negroponte, Nichola. 1995. *Being Digital*. New York: Alfred A. Knopf.
- Ondrejka, C.R. 2004a. *A Piece of Place: Modeling the Digital on the Real in Second Life*. SSRN, http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=555883.
- _____. 2004b. *Escaping the Gilded Cage: User Created Content and Building the Metaverse*. *New York Law School Law Review*
- Ratan, S. 1995. *Time* (Spring):25-26
- Rheingold, H. 1993. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, Mass.: Addison-Wesley.
- Rymaszewski, Michael dkk. 2007. *Second Life: The Official Guide*. Indianapolis: Wiley
- Schuler, D. 1996. *New Community Networks: Wired for Change*. New York: ACM Press.
- Shapiro, Andrew. 1995. *Street corners in cyberspace*. *The Nation*, July 3, hlm. 1014.
- Shields, Rob. 1996. *Introduction*. In R. Shield ed., *Cultures of Internet: Virtual Spaces, Real Histories and Living Bodies*. London: Sage Publications
- Squires, R. 1995. *High tech red-lining*. *Utne Reader* 86:73.
- Turkle, Sherry. 1995. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Taylor, T.L. 2006. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge: MIT Press