

mobiele communicatie, identiteitsconstructie & play

In dit stuk:

- nadere onderzoek van hoe individuen en groepen identiteitsconstructie via mobiele communicatie.

// 4 rollen tijdens mobiel gesprek:

- beller > construeert zelf van tevoren rol
- gebelde > razendsnel bewegen van frontstage1 naar frontstage2, soms sijpelt backstage ook door in frontstage. Het Zelf op afroep construeren als reactie op onverwachte beller. neemt ambigue ('liminele') rol aan als tijdelijke 'outcast' in het hier en nu tijdens zijn verbinding met de andere wereld. ceremoniële/rituele rol.
- f2f 'wisselgesprek'partner > moet ook razendsnel zijn Zelf hercreëren tijdens telefoongesprek van partner.
- onbekende bystander: wordt nolens-volens soms betrokken in gesprek van vreemde, moet hier op reageren vanuit Zelf . wordt 'gedwongen' om mee te spelen in publiek theater, zich aan te passen en een houding/rol aan te meten.

// identiteitsconstructie - individueel

- Zelf construeren tov ander uitsluitend door verbale cues.
- autonomie van rollen-management (zelf bepalen hoe/wanneer/waarvoor je MT gebruikt)
- 'private self' sterkst gearticuleerd in publieke ruimte in urbane setting met hoge graad van anonimiteit.
- individuen krijgen steeds meer mogelijkheden om binnen een specifieke setting op verschillende manieren invulling te geven aan gedrag d.m.v mobiele communicatie. 'Harde', objectieve beperkende factoren uit de fysieke wereld (afstand-nabijheid, ruimte, lokale voorschriften, snelheid, etc.) worden minder belangrijk ten faveure van 'zachte' en subjectieve sociaal-culturele factoren zoals individuele voorkeuren, groepsgedragingen, culturele gebruiken. meer individuele verantwoordelijkheid voor gedrag. Mensen lijken steeds diversere rollen te spelen in publieke ruimte en nieuwe strategieën toepassen van verhulling/onthulling.

// identiteitsconstructie - sociaal/cultureel/groep

- ook invloed op organisaties: minder formeel, minder hiërarchisch, spontaner, minder controle, minder top down,
- het zelf steeds meer geconstrueerd vis-a-vis een enkele ander, bilateraal. Meningen en verhalen worden vaker 1-op-1 geconstrueerd dan binnen een sociale setting van een groep. 1-op-1 communicatie neemt t belangrijker rol in, qua frequentie en qua inhoud.
- geen centrale identiteitsbepaler (lokatie, institutie, leider, familie), maar gedecentraliseerde, genetwerkte distributie van symbolen en betekenissen. minder autoritair. De groep wordt steeds meer gevormd door de optelsom van afzonderlijke interpersoonlijke contacten dan door groepsprocessen en een groepssetting.
- beter afgesloten (meer getarget, minder spill-over van betekenissen) <> open voor derden die zich ook ad hoc bijvoegen.
- cultuur rond de mobiele technologie: latest & greatest gadgets, hip & trendy, dubbele status van mobiele nomade als vrij en toch gebonden/belangrijk voor anderen;

// mobiliteit & play – hoe komt het element van spel terug in mobiele communicatie?

- fluïde en spontane lifestyle door flexibiliteit van mobiele technologie
- voortdurend nieuwe contexten dmv mobiel: ad hoc en flexibel bijstellen van omgevingen, net als in spel.
- onvoorspelbaarheid: wanneer wordt ik gebeld? wat gaan we doen? waar? hoe laat? niet plannen = spontaan lijken > play. openheid voor alternatieven, niet vastleggen van tevoren. JIT-cultuur. graduele benadering van doel, niet van tevoren vastgelegd, "ongeveer dan-en-dan, zo-en-zo laat" = verrassingselement.
- openheid voor andere participanten > inclusive, "ga/ doe je mee?"
- uniek aan mobiele communicatie is dat er soms 2 frontstages op hetzelfde moment bezet worden tijdens bellen.
- anderen betrekken bij eigen beslissingen, minder eigen risico/initiatief nemen (vgl. idee van games of chance- waarbij je gelooft in externe factoren i.p.v. eigen invloed & games of skills - uitsluitend geloof in eigen kracht)
- "flow" tijdens telefoongesprek, geen interruptie, beiden een goed gevoel, timing, eindigheid. (vgl. flow tijdens spel)
- betere coördinatie van groepen > beter samenspel, makkelijker om samen de flow te krijgen
- verkennen van & spelen met bestaande conventies, grenzen verkennen van wat kan en mag. nieuwe regels construeren tijdens het spel: improvisatie

// case: uitgaansscene in Berlijn

De uitgaansscene in Berlijn verloopt heel erg ad hoc. Feesten worden via mobiele netwerken aangekondigd en verspreid. Bekendheid, locaties, tijdstip, eventuele last minute veranderingen in programma, je moet een mobiel hebben om hiervan de op de hoogte te blijven. Feesten zijn soms illegaal en aankondigingen via mobiele netwerken zijn een manier om (gemeentelijke) instituties en verordeningen te omzeilen. Tegelijkertijd zijn er ook commerciële aanbieders van lokaal uitgaansnieuws op de mobiele telefoon (wcities.com, Lonely Planet CityPicks) die op Berlijn toegespitste content produceren en zich in de lifestyle van jongeren proberen in te werken.

In deze case komt de lifeworld van jongeren die hun eigen netwerken creëren rond hun vrije tijdsbestedening samen met de systemworld van bedrijven en instituties die hierop grip proberen te krijgen in een 'experience economy'.

In deze case zitten duidelijk enkele elementen van 'play'.

- Thema van in/uitsluiting: wij vs. zij, "onze wereld" (Huizinga 1950: 12); het opwindende gevoel van een parallele wereld naast de gewone wereld te creëren. identificatie met groep. Deels inclusief (uitnodigend), deels exclusief (volgens onze regels, niet zomaar, liminele fase van initiatie in scene). Feest heeft ook iets van een rituele samenkomst na speciale persoonlijke mobiele oproep.
- tijd- en plaatsgebonden: 's nachts, eindig. rond specifieke uitgaansgelegenheden. ook: specifieke hedendaagse Berlijnse muziekscene met eigen herkenbare sound van hier en nu.
- Het onverwachte: geen controle over aankondigingen via mobiele communicatie. geen zekerheid van ontvanger war feesten zijn, totdat er meer duidelijkheid geschapen wordt door aanvullende informatie. spannend omdat je nooit weet wie er komt, hoe het bericht is gegaan zoals met top-down communicatie/uitnodigingen; onzekerheid wellicht ook besloten in sociaal-economische situatie van de stad en van hernieuwde rol als hoofdstad van verenigd Duitsland.
- tijdelijk opschorten van normaal leven, element van omkering: o.a. dag/nachtleven. huidige sociaal-economische context van Berlijn is een soort vacuüm: stad is failliet, veel werkloosheid, enorme verwachtingen na de Wende zijn niet ingelost. opwindend cultureel nachtleven als substituuat saai regulier bestaan dat draait rond werk en economie. Ook: ceremoniele wijze van oproepen toekomstige voorspoed?.
- 'verbeelding': gedeelde voorstelling maken van een underground/exclusief uitgaansleven, representatie van een betere wereld. gebruik nieuwe mobiele media voeden een beeld van iets dat zich buiten de controle van gevestigde orde en infrastructuur voltrekt.
- 'flow': dankzij mobiele telefoon: met z'n allen, vibrant scene, hier en nu gebeurt het, de spannendste plek om te zijn & hectiek, continue verbonden.
- leuk: uitgaan = fun! esthetiek: dansen, muziek, kunst.
- play & jeugd: uitgaan als jeugdige distractie, ook mobiele communicatie als typisch jongerending; heel veel jongeren trekken naar Berlijn, jonge stad qua populatie.
- transformatie/inconsistentie van individu: tijdens uitgaan 'speel' je iemand anders dan tijdens 'normale' leven overdag
- niet-echt: besef dat wereld van nachtleven niet echt is, 'oppervlakkig' wellicht, draait vaak om uiterlijk vertoon, drugsgebruik, verkleeden, 'display', exhibitionisme.
- vrijheid, bevrijding: bevrijding van reguliere geïnstitutionaliseerde kanalen van communicatie en uitgaanslokaties, met hun eigen vormen van surveillance en onderwerping (verordeningen, sluitingstijden, etc.). Dankzij mobiele comm. zelf scheppende macht in handen. Imago rond uitgaansleven van bevrijding van de 'normale' status en rollen en van beklemmende onzekerheid dagelijkse leven, onzekerheid over toekomst van jezelf en van de stad.
- scheppend en werkt door in normale leven: actieve uitgaansscene creeert nieuwe economische en culturele mogelijkheden voor ondernemende mensen. jongeren creëren hun eigen infrastructuur, hun eigen nieuws- en communicatienetwerken onderling. toetreding tot mobiele netwerken ook manier om nieuwe mensen te leren kennen: netwerken uitbreiden, altijd handig. trekt mensen aan van buiten.
- poezie in spelen met taal: kun je SMS taal, codewoorden, symbolische verwijzingen opvatten als 'play and poetry'? ludisch karakter van taalgebruik.
- metafoer: personificatie van de mobiele telefoon tot boodschapper, raadgever, wegwijzer, metgezel, contactpersoon, etc. in hoeverre kan het versieren en verpersoonlijken van de telefoon (ringtone, frontje, wallpaper, etc.) gezien worden als ritueel?
- competitief element: wie weet het gaafste feest? wie heeft als eerste het bericht ontvangen? wie heeft 'gelijk'? play in display van weten.

// losse flodders

technologie aanvankelijk met grote verhalen omgeven (leren via de TV; etc.), maar gaandeweg steeds meer vercommercialiseerd, en door entertainmentindustrie gebruikt. Ook met mobiele technologie??