

# NOVI PRISTOPI ZA RAZUMEVANJE NAČINOV ŽIVLJENJA

## Gostujoči uvodnik

Predgovor | 1.20

Datum prejema: 13. 3. 2019

Matematičarka Hannah Fry v knjigi *Pozdravljen, svet* (*Hello World*, W. W. Norton & Company, 2018) predstavi številne zgovorne primere, kako ljudje naivno in slepo sledimo napotkom naprav, ki naj bi nam pomagale v življenju in nas usmerjale na poti. Med drugim opiše avtomobilista, ki je slepo sledil navigacijski napravi in zavozil z glavne ceste, zapeljal na kolovoz in se potem skoraj po čudežu ustavil tik pred prepadom, pa še to samo zato, ker so ga zadržale neprehodne veje. Naslednji primer, ki ga opiše Hannah Fry, je še bistveno bolj srhljiv. Predstavi Stanislava Petrova, častnika sovjetske vojske, ki je leta 1983, v času hladne vojne, rešil svet pred jedrskim spopadom. Sovjetski računalniki so namreč pomotoma sprožili alarm, saj so zaznali približevanje ameriških izstrelkov, ki jih dejansko ni bilo. Razsodni Petrov takrat ni obvestil svojih nadrejenih, ki bi sprožili protinapad, temveč je dvajset minut počakal in nato prijavil tehnične motnje na računalniku.

Takšne resnične zgodbe kažejo, kako prepletena so postala naša življenja s tehnologijami in kako usodno lahko algoritmi vplivajo na naš vsakdan. V tematskem bloku *Glasnika Slovenskega etnološkega društva* – nastal je na podlagi posveta, ki sta ga maja 2018 sopriredila Inštitut za slovensko narodopisje ZRC SAZU in Oddelek za etnologijo in kulturno antropologijo Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani – se posvečamo tovrstnim vsakodnevnim interakcijam naprav in ljudi ter ugotavljamo, kako se v tem procesu spreminja etnografija kot temeljna raziskovalna metoda antropologije, etnologije in nekaterih drugih družboslovnih in humanističnih področij. Poleg tega skušamo pojasniti, ali je »klasična« etnografija v informacijski dobi še smiselna za razumevanje človeških navad in praks – in ali je pravzaprav sploh mogoča. Velik del medosebnih stikov in družbene komunikacije ter oblikovanja družbenih skupin namreč poteka z uporabo naprav, kot so pametni telefoni, tablice in računalniki, zato sodobnih raziskav o načinih življenja skoraj ni več mogoče izvajati brez digitalne etnografije in etnografije digitalnega, pri čemer prvo razumemo kot raziskovanje z digitalnimi pristopi, drugo pa kot etnografsko raziskovanje digitalnih svetov in prostorov.

Ajda Pretnar se v svojem prispevku posveča pregledu razvoja računske antropologije in razloži, kaj je podatkovna etnografija. Pojasnjuje še, kako lahko povežemo kvalitativne in kvantitativne pristope ter tako nadgradimo in po-

sodobimo »klasične« antropološke metode. Novi pristopi po njenem ne pomenijo konca etnografije. Prav nasprotno: s kombiniranjem računskih metod in etnografije lahko antropologijo in nasploh družboslovje in humanistiko obogatimo in opolnomočimo.

V naslednjem članku tematskega bloka se Rajko Muršič posveča razmerju med analogno in digitalno vsakdanjostjo, in sicer skozi algoritme, improvizacijo, prostorsko izkušnjo in etnografsko raziskovanje. V prispevku pojasni, da algoritmi niso nepristranski, temveč so vrednostno opredeljeni; na ljudi vplivajo in delujejo kot pomembni »aktanti« v sodobnem pletežu ljudi in tehnologij. Tudi zato se mora po njegovem antropologija bolj doslej zavzeti za preučevanje tehnologij in njihove vsakdanje uporabe in se poleg tega bolj posvetiti uporabi digitalnih tehnologij za razvoj antropološke metodologije.

Muršičev apel k nadgradnji metodologije dopolnita Blaž Bajič in Sandi Abram v prispevku o čutnobiografskih sprehodih. Njun članek opiše metodo, ki biografsko pripoved čutnozaznavnih izkušenj sodelujočih prepleta s sekundarno analizo zvočno-vizualnega gradiva s posnetih sprehodov. Kombinacija etnografske potopitve v doživljanja posameznika in analize posnetkov z udeleženci ponuja plodno izhodišče za prenovno etnografije.

Dan Podjed se od opisovanja usmeri k spreminjanju načinov življenja s pomočjo tehnologij. V članku se posveča razvoju tehnoloških rešitev, utemeljenih na etnografskih spoznanjih, pri čemer poudari razvoj mobilne aplikacije za spodbujanje trajnostne mobilnosti. Takšne rešitve so po njegovem mnenju lahko bistveno bolj prilagojene lokalnim specifikam in različnim družbeno-kulturnim okoljem, poleg tega pa so dolgoročno smiselne z vidika posameznika in skupnosti.

Tehnologije lahko na življenje ljudi vplivajo še drugače. Ajda Pretnar in Marko Robnik-Šikonja v zadnjem prispevku tematskega bloka predstavita sodobne pristope s področja umetne inteligence na treh primerih. Prvi prikaže možnosti samodejnega prepoznavanja metastaz z medicinskih slik, drugi opiše določanje spolne usmerjenosti s fotografij obrazov, tretji pa razloži, kako lahko tehnike strojnega učenja uporabimo za analizo sentimenta spletnih uporabniških vsebin. Kot pojasnita, je za smiselno in kakovostno interpretacijo izsledke tovrstnih pristopov treba

\* Dan Podjed, dr. etnologije, docent, znanstveni sodelavec, ZRC SAZU, Inštitut za slovensko narodopisje, Novi trg 2, 1000 Ljubljana; dan.podjed@zrc-sazu.si.

\*\* Ajda Pretnar, doktorska kandidatka na Univerzi v Ljubljani, Filozofska fakulteta, Oddelek za etnologijo in kulturno antropologijo, raziskovalka na Univerzi v Ljubljani, Fakulteta za računalništvo in informatiko, Večna pot 113, 1000 Ljubljana; ajda.pretnar@fri.uni-lj.si.

obogatiti z družboslovnimi in humanističnimi znanji, sicer lahko z njimi ljudem bolj škodimo kot koristimo. Prispevki v tematskem bloku torej z različnih zornih kotov obravnavajo vprašanje, kakšne so in bodo metode, ki nastajajo na presečišču antropologije in računalništva, oziroma tam, kjer se stikajo ljudje in naprave. Poleg tega se bomo morali vprašati še, kdo bo pri prenovljeni metodologiji imel vajeti v rokah – naprava ali človek? Kdo bo

koga obvladoval in nadziral? Pri tovrstnih razmislekih je bolje, da ne zatavamo preveč, sicer se od znanosti hitro premaknemo k znanstveni fantastiki in strašljivim distopijam, kakršne prikazujejo filma *Matrica* in *Terminator* ter televizijska serija *Črno ogledalo*. Prihodnost etnografije in nasploh raziskovanja in razumevanja načinov življenja je po našem vendarle bolj rožnata.

