

## Družbena in družabna dimenzija kibernetnega prostora

Blaž Lenarčič<sup>4</sup>

### ***Izvleček***

Prispevek se osredotoča na razmerje med družbeno in družabno razsežnostjo kibernetnega prostora. V prvem delu je poudarek na družbeni dimenziji kibernetnega prostora, in sicer razmerju med informacijsko-komunikacijskimi tehnologijami (kot generatorju kibernetnega prostora) in družbo oziroma njenimi akterji. Pri tem je izpostavljen primer *Social Network sites*, katerih tok razvoja so v veliki meri usmerjali uporabniki. Na takšni podlagi je utemeljena teza, da se v kibernetnem prostoru prepletata družbena in tehnološka dimenzija, zaradi česar ga je potrebno obravnavati kot družbeno-tehnološko entiteto. Drugi del prispevka se posveča družabni dimenziji kibernetnega prostora in v njem avtor zagovarja tezo, da so vplivi informacijsko-komunikacijskih tehnologij na družabnost precej kompleksni in jih ni mogoče opredeliti kot zgolj pozitivne ali zgolj negativne. S tem namenom so izpostavljene odmevnejše raziskave, ki se ukvarjajo s preučevanjem vplivov informacijsko-komunikacijskih tehnologij na družabnost uporabnikov, nato pa je argumentirana pomembnost prepletenosti družbenih dinamik fizičnega in kibernetnega prostora, kar je ena ključnih značilnosti današnje družbe. Prispevek se zaključi z diskusijo o primernosti slovenskih prevodov angleške sintagme *social network sites*.

***Ključne besede:*** kibernetni prostor, IKT, družbenost, družabnost.

---

<sup>4</sup> Docent, znanstveni sodelavec, Univerza na Primorskem, Znanstveno-raziskovalno središče, [Blaz.Lenarcic@zrs.upr.si](mailto:Blaz.Lenarcic@zrs.upr.si).

## Societal and social dimension of cyberspace

### **Abstract**

The contribution focuses on the relationship between social and societal dimension of cyberspace. In the first part is focus on social dimension of cyberspace namely the relationship between ICTs (as a generator of cyberspace) and society or its actors. In this context social network sites whose course of development was to a large extent directed by users are highlighted. On this basis is argued that in cyberspace technological and social dimensions are intertwined. This means that cyberspace needs to be considered as socio-technological entity. The second part of the contribution focuses on social dimension of cyberspace, at this point author advocates that impacts of ICTs on user's social life are rather complex and it is impossible to identify them as only positive or negative. With this purpose significant researches, which examine influences that ICTs have on user's social life, are highlighted. What follows is argumentation of the importance of interconnectedness of social dynamics that take place in physical space and cyberspace as well. The latter is one of the key characteristics of contemporary society. The contribution ends with the discussion about the suitability of current expressions which are used for social network sites in Slovenian language.

**Key words:** cyberspace, sociality, social network sites, ICT's.

## Uvod

Današnjo družbo poleg fizičnega v pomembni meri tvori tudi kibernetški prostor, ki ga generirajo informacijsko-komunikacijske tehnologije (IKT). Njegove ključne značilnosti so nematerialnost in posledično neotipljivost, vseprisotnost ter to, da akterjem omogoča časovno-teritorialno neodvisno delovanje. Ker je ta prostor že več kot dve desetletji stalen predmet aktualnih znanstvenih in strokovnih razprav, ga v prispevku ne obravnavam na splošni ravni,<sup>5</sup> ampak se osredotočam na razmerje med njegovo družbeno in družabno razsežnostjo. K temu so me v prvi vrsti napeljali aktualni slovenski prevodi angleškega izraza *social network sites* (SNS) v družbena in/ali družabna omrežja, kar se mi zdi v smislu specifičnih pomenov, ki jih imata ta dva pridevnika, dokaj problematično. Zato je moj namen v prvi vrsti vzpostaviti razlikovanje med družbeno in družabno dimenzijo kibernetškega prostora ter obenem s sociološkega vidika pojasniti, kaj v tem kontekstu pomenita.

V prispevku obravnavam tako IKT kot tudi aplikacije, ki jih tovrstne tehnologije omogočajo, izmed katerih izpostavim predvsem SNS. Slednje so namreč od svojega nastanka leta 1997 do danes v veliki meri postale pomembno komunikacijsko orodje na različnih področjih družbenega življenja akterjev (navadni posamezniki, politiki, športniki, glasbeniki, igralci, podjetniki ipd.). V tem kontekstu sta dovolj zgovorna podatka, da ima aplikacija Facebook, kot tipični predstavnik SNS, več kot milijardo uporabnikov,<sup>6</sup> poleg tega na lestvici najbolj obiskanih spletnih strani na svetu zaseda drugo mesto.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Več o tem glej v Benedikt (1991), Jordan (1999), Robins (2000) in Castells (2001).

<sup>6</sup> Po uradnih podatkih podjetja Facebook (<http://newsroom.fb.com/Key-Facts>) je imela aplikacija 31. 3. 2014 1 28 milijarde uporabnikov.

<sup>7</sup> Po podatkih podjetja Alexa (<http://www.alexa.com/topsites>) je aplikacija Facebook na drugem mestu med najbolj obiskanimi in uporabljenimi stranmi na svetu. Na prvem

Prispevek je razdeljen na dva dela. V prvem delu prispevka, v katerem se posvetim predvsem razmerju med IKT (kot generatorju kibernetkega prostora) in družbo oziroma njenimi akterji, je poudarek na družbeni dimenziji kibernetkega prostora. Pri tem izpostavim primer SNS, katerih tok razvoja so v veliki meri usmerjali uporabniki, kar je med drugim razvidno iz opravljenega pregleda družbene zgodovine njihovega nastanka. Na takšni podlagi utemeljujem tezo, da se v kibernetkem prostoru prepletata tehnološka in družbena dimenzija, zaradi česar ga je potrebno obravnavati kot družbeno-tehnološko entiteto.

V drugem delu prispevka, kjer zagovarjam tezo, da so vplivi IKT na družabnost precej kompleksni in jih ni mogoče opredeliti kot zgolj pozitivne ali zgolj negativne, se posvetim družabni dimenziji kibernetkega prostora. S tem namenom najprej izpostavim odmevnejše raziskave, ki so se ukvarjale s preučevanjem vplivov IKT na družabnost uporabnikov, nato pa utemeljujem pomembnost prepletenosti družbenih dinamik fizičnega in kibernetkega prostora, kar je ena ključnih značilnosti današnje družbe.

Prispevek sklenem z diskusijo o primernosti slovenskih prevodov angleške sintagme *social network sites* v "družabna omrežja", "družbena omrežja" in/ali "socialna omrežja".

## **Družba in IKT**

Po Castellsu (1996) je tehnologija družba in družba ne more biti razumljena ali izražena brez lastnih tehnoloških orodij. To pomeni, da je

družbeni razvoj rezultat kompleksnih interakciji med kulturnimi, ekonomskimi, političnimi in tehnološkimi dejavniki. Na takšni osnovi ni mogoče trditi, da družbeno delovanje determinira izključno tehnologija, kajti "tehnično je družbeno konstruirano in družbeno je tehnično konstruirano" (Bijker 1997: 273). Če sta torej v tradicionalnem spoznavnem konceptu tehnologija in družba obravnavani ločeno, določene novejšje študije tehnologij (Pinch in Bijker 1984; Jasanoff in dr. (ur.) 1995; Bijker 1997; Bell 2001; Fuchs 2008) dokazujejo, da gre pri njihinih odnosih za skupno oziroma medsebojno prekrivajoče se področje. Bijker (1997) na primer izrecno poudarja, da tehnologija ni proizvod zgolj družbene strukture, ampak jo oblikujejo tudi značilnosti posameznikov (vrednote, cilji, sposobnosti ipd.), ki jo ustvarjajo. Poleg tega zanj ti posamezniki niso zgolj tehnološki magi, ampak tudi ekonomski, družbeni, politični itd. Podobno razmišljanje na primeru IKT podata tudi Katz in Rice (2002), in sicer izhajata iz prepričanja, da tovrstne tehnologije niso nekaj, kar bi obstajalo v izolaciji, temveč so prizorišče, kjer se odvijajo interakcije med resničnimi ljudmi (ustvarjalci programske opreme), njihovimi stvaritvami (programirani odzivi) in uporabniki. Na takšni osnovi je mogoče trditi, da vlogo tehnologije determinira njena družbena konstrukcija, s čimer mislim predvsem na to, kako je le-ta ustvarjena, uporabljena, interpretirana in prilagojena potrebam uporabnikov. Skratka, preučevanje odnosa med tehnologijo in družbo je zelo kompleksen proces, kjer je potrebno upoštevati tehnološke elemente ter osebne, kulturne in zgodovinske učinke, ki jih porajajo. Podoben pristop za preučevanje odnosa med tehnologijo in civilizacijami je uporabil že Mumford (1963), pri čemer za glavno inovacijo in doprinos velja njegovo vztrajanje na tehnologiji kot izrazu človeške osebnosti, in sicer je po njegovem prepričanju tehnologija rezultat človeških odločitev (moralnih, ekonomskih, političnih ipd.), večšin in stremljenj. V tem kontekstu je ključna Mumfordova (ibid.) ideja o kulturni pripravljenosti za tehnološki napredek, s katero razume pogoj, da morajo biti pred

vsako tehnološko inovacijo ali prilagoditvijo v določenem okolju najprej vzpostavljene kulturna, družbena in ideološka pripravljenost za njen sprejem. Takšne razmere v družbi so bile prisotne tudi ob nastanku in razvoju interneta, kjer je šlo po Castellsu (2001) in Curranu (2012) za sklop neverjetnega preseka znanosti, vojaških raziskav in libertarne kulture. K temu je nedvomno bistveno pripomogel specifičen kontekst, v katerem se je takrat nahajalo človeštvo, zlasti pa ZDA. Tu mislim predvsem na hladno vojno, zaradi katere so imele investicije v znanost in (vojaško) tehnologijo močno podporo s strani vlad in širše javnosti. Poleg vrste tehnoloških prebojev je za to obdobje značilna tudi specifična družbeno-kulturna situacija, ki se je kazala zlasti v hipijskem gibanju, katerega glavni vrednoti, poleg ljubezni in miru, sta bili še želja po ustvarjanju skupnosti in osebna svoboda posameznikov. Predvsem slednji sta v kombinaciji z dokaj enostavno in dostopno tehnologijo botrovali nastanku vrste (nenačrtovanih) internetnih storitev in aplikacij, namenjenih časovno-teritorialno neodvisnemu povezovanju posameznikov, kot so npr. elektronska pošta, BBS, klepetalnice, forumi, hipertekst itd., ki so jih uporabniki relativno hitro usvojili. Pomemben prispevek h kulturnemu in tehnološkemu razvoju interneta je dalo tudi univerzitetno okolje, v katerem je bil najprej uporabljen. "Kakorkoli že, evolucija interneta ni bila zgolj tehnološki proces določen z znanstvenimi inovacijami. Oblikovan je bil tudi z nameni/cilji ljudi, ki so ga financirali, ustvarili in popularizirali" (Curran 2012: 36).

Z namenom apliciranja družbenega konstruktivizma na analizo tehnoloških sistemov in produktov sta Pinch in Bijker (1984) vzpostavila teoretični in metodološki okvir, ki sta ga poimenovala družbena konstrukcija tehnologije (*social construction of technology - SCOT*). Po tem pristopu tehnologija oblikuje, hkrati pa je tudi sama oblikovana s strani svojih uporabnikov oziroma družbe, v katero je ugnezdена. Slednje potrjujejo tudi rezultati študije Orlikowske in Iacona (2001), v

kateri sta opravila analizo 188 znanstvenih člankov, objavljenih v reviji *Information Systems Research* v obdobju 1990-2000, pri čemer ju je zanimalo, na kakšen način so v njih konceptualizirane in opredeljene IKT. Njuno izhodišče je bila predpostavka, da avtorji člankov tehnološke artefakte dojemajo kot dane, kar omejuje njihove sposobnosti razumevanja večine namernih in nenamernih družbenih implikacij teh tehnologij. Zato sta avtorja prepričana, da je v tem primeru nujno potrebno teoretizirati predvsem o pomenih, sposobnostih, uporabi in preobrazbah IKT, ki se odvijajo v različnih segmentih družbe. S tem namenom predlagata, da je pri preučevanju odnosa med družbo in IKT potrebno upoštevati naslednje:

1. IKT po definiciji niso nevtralne, naravne, univerzalne ali dane, ampak so načrtovane, konstruirane in uporabljene s strani posameznikov, ki jih vodijo interesi, vrednote ipd.
2. IKT so ugnezdene v prostorske, časovne, kulturne in ostale družbene pogoje, ki določajo njihov nadaljnji razvoj in uporabo.
3. IKT navadno ne sestojijo iz ene vrste tehnologije, ampak iz različnih (tehnoških) komponent, katerih medsebojne povezave so pogosto zgolj delne in provizorične, vendar kljub temu učinkovito integrirane.
4. IKT niso niti določene niti neodvisne, temveč vzniknejo iz trenutnih družbenih in ekonomskih praks. Podobno kot ostale človeške iznajdbe ali artefakti so deležne različnih preobrazb (od ideje in razvoja preko uporabe do prilagoditve), obenem pa soobstajajo in se razvijajo hkrati z drugimi tehnologijami.
5. Narava IKT ni statična niti nespremenljiva, temveč dinamična in odprta za tehnične modifikacije in družbene adaptacije.

Iz do sedaj povedanega je razvidno, da tehnologija ni izoliran in zaprt (tehnični) sistem, saj je ugnezdena v širše družbene, kulturne, subjektivne, ekonomske in imaginarne strukture, znotraj katerih posamezniki obstajajo in delujejo. To še posebej velja v primeru IKT, kjer lahko govorimo o odprtih omrežjih, ki so intenzivno povezana z

družbeno strukturo, saj se nenehno prilagajajo specifičnim zahtevam uporabnikov oziroma družbenih segmentov. Po drugi strani pa tudi IKT s svojo (svojevrstno) logiko delovanja pomembno vplivajo na razvoj širše družbe. Takšno družbeno konstruktivistično razumevanje je po mojem mnenju še posebej vidno v današnjem obdobju, kajti v primerjavi s tehnologijo, ki je prevladovala v industrijski družbi, so IKT same po sebi veliko bolj odprte, fleksibilne in uporabnike spodbujajo k sodelovanju pri njihovem nadaljnjem razvoju. Lahko bi celo rekel, da so v primerjavi s tehnologijami predhodnih družbenih obdobj na nek način bolj osebne,<sup>8</sup> zaradi česar med drugim vedno bolj izginja meja med tehničnim in družbenim. Rezultat takšnega medsebojnega vplivanja je tudi dejstvo, da sta preoblikovanje družbe in IKT hkrati drug drugemu vzrok in posledica. Povedano drugače, družba postaja vse bolj tehnična in tehnologija postaja vse bolj družbena. In prav to je izhodišče mojega razumevanja odnosa med družbo in kibernetiskim prostorom.

### **Kibernetiski prostor kot družbeno-tehnološka entiteta**

Kljub temu da kibernetiski prostor generira tehnologija in brez nje ne bi mogel obstajati, ga ni mogoče obravnavati kot zgolj tehnološko omrežje. Enako pomembna kot tehnološka je tudi njegova družbena dimenzija, ki mu po eni strani daje smisel, po drugi pa ga vsebinsko ustvarja in razvija. S tem ko akterji proizvajajo, replicirajo, manipulirajo in distribuirajo različne vsebine, kibernetiski prostor ohranjajo, širijo in izpopolnjujejo. Za razliko od tehnološkega determinizma, po katerem sta tehnologija in družba dve ločeni sferi, njun odnos razumem kot dvosmerni proces medsebojnega vplivanja. Prepričan sem namreč, da je tehnologija vedno ustvarjena v družbenem kontekstu in vanj tudi umeščena, kar jo

---

<sup>8</sup> Tu mislim predvsem na možnosti personalizacije tehnologij v smislu nastavitve namizja, prilagodljivostjo ohišja, ozadij, programov, aplikacij ipd.



neločljivo povezuje z vrsto odnosov in procesov, ki vodijo družbene dinamike, in obratno. Poleg tega je pri razvoju tehnologije potrebno upoštevati, da je ljudje pogosto ne uporabljajo v namene, za katere so jo njeni ustvarjalci predvideli. Upoštevajoč zgodovino IKT pri tem niso izjema. Poleg tega so IKT interaktivna tehnologija, kar po Castellsu idr. (2004) močno poveča možnosti, da pri vsakdanji rabi potrošniki postanejo tudi njeni proizvajalci, saj se lahko v realnem času odzivajo na nove načine rabe, izboljšave in prilagoditve pripomočkov, aplikacij in storitev, kar zgodovinsko gledano v takšnem obsegu ni bilo še nikoli mogoče. Hkrati pa z objavljanjem vsebin uporabniki tudi ustvarjajo in širijo kibernetski prostor. Skratka, današnji posamezniki niso (več) zgolj pasivni uporabniki kibernetskega prostora in IKT, temveč tudi njuni (so)ustvarjalci.<sup>9</sup> Dejstvo je namreč, da v primeru IKT radikalna ločitev med proizvajalci in potrošniki ni mogoča, kajti logika delovanja tovrstnih tehnologij zahteva aktivnega uporabnika. Slednje pomeni predvsem to, da za razliko od na primer radia in televizije kibernetski prostor uporabnikom ne servira vsebin, ki bi jih pasivno konzumirali, ampak jih morajo sami poiskati in/ali ustvariti. Na takšnih temeljih lahko kibernetski prostor označim kot družbeno-tehnološko entiteto, ki po Fuchs (2008) sestoji iz tehnološke strukture v vlogi množičnega medija, ki po eni strani producira in reproducira omrežne komunikacijske in kooperacijske akcije, hkrati pa se s tovrstnimi praksami tudi sam razvija.

---

<sup>9</sup> O akterju, ki je hkrati proizvajalec in uporabnik, je razmišljal že Toffler (1981), ki je napovedal, da se bosta vloga proizvajalca in potrošnika sčasoma združili v t. i. *prosumerja (producer/consumer)*. Nedavno pa je ta ideja postala (ponovno) aktualna v kontekstu uporabe storitev svetovnega spleta, ko sta Tapscott in Williams (2006) uvedla podoben koncept poimenovan *prosumption (production/consumption)*. In sicer ga opredelita kot množično sodelovanje medsebojno teritorialno oddaljenih akterjev pri ustvarjanju proizvodov in storitev, ki jih obenem tudi trošijo oziroma uporabljajo.

Etimologija sintagme kibernetiski prostor je za Fuchsa (ibid.) eden izmed dokazov, da je to družbeno-tehnološka entiteta. Pridevnik kibernetiski namreč izvira iz besede kibernetika, katere predmet preučevanja so obnašanja tehničnih in družbeno-tehničnih sistemov, v zadnjem času pa je usmerjena predvsem na proučevanje samo organizacije teh sistemov. "Povezava med kibernetiko in prostorom izpostavlja, da je kibernetiski prostor tehnološki prostor, ki ga ustvarjajo človeška bitja (družbeni prostor)" (Fuchs 2008: 136). Torej, če je kibernetiski prostor obravnavan zgolj s tehnološkega vidika, potem je to mrtva entiteta, kajti šele družbena dimenzija mu omogoča organizacijo, rast in razvoj oziroma življenje. V tem kontekstu je izjemnega pomena tudi odprtost arhitekture IKT, kar akterjem, ki delujejo v kibernetickem prostoru, omogoča, da so hkrati njegovi ustvarjalci in potrošniki. Slednje med drugim pomeni, da uporabniki aktivno sodelujejo v njegovi družbeno-kulturni konstrukciji, ki se med drugim izraža v simbolnih pomenih in družbenih praksah. V nadaljevanju bom na primeru SNS predstavil vlogo, ki so jo imeli uporabniki v procesu usmerjanja njihovega razvoja. S tem želim ponazoriti enega izmed aktualnih načinov prepletanja tehnološke in družbene dimenzije.

### **Prepletanje družbene in tehnološke dimenzije v kibernetickem prostoru: primer SNS**

Razpravo o razvoju SNS je potrebno pričeti s pojasnitvijo (krovnega) termina *social software*. Ta sintagma se dokaj pogosto pojavlja v strokovnih, znanstvenih in poljudnih člankih, kjer pa je izjemno redko pojasnjeno, kaj je z njo mišljeno. Izvor izraza *social software* sovпада s pojavom termina Splet 2.0<sup>10</sup> in koncem krize nove ekonomije,<sup>11</sup> in sicer

---

<sup>10</sup> Splet 1.0 temelji na spletnih straneh, ki vsebujejo predvsem tekst in fotografije, uporabnikom pa sta večinoma omogočena zgolj objavljanje in pregledovanje vsebin.

ga je leta 2002 na dogodku *Social Software Summit* skoval Clay Shirky, ki je z njim želel opisati uporabo programske opreme za podporo interakcij med posamezniki in skupinami. Kljub temu da so bili za označevanje tovrstne programske opreme takrat že uveljavljeni drugi izrazi (*groupware, social computing, computer-mediated-communication* ipd.), je bil prepričan, da niso ustrezni za poimenovanje aplikacij, nastalih po krizi nove ekonomije. Po mnenju boydove (2006) je bila Shirkyjeva želja, da bi izraz *social software* postal vseobsegajoč termin, vendar je dejansko nase prevzel zgolj vrednote in področje delovanja zgodnje skupnosti, povezane z dogodkom *Social Software Summit*. Povedano bolj natančno, izraz se je takrat nanašal zgolj na tehnologijo in programsko opremo, ki je bila povezana z udeleženci omenjenega dogodka in posamezniki, ki so se z njim identificirali. Obenem boydova (ibid.) izpostavi, da je bilo veliko izmed teh posameznikov vodilnih blogerjev ali organizatorjev večjih dogodkov v visokotehnološki sferi, zaradi česar je izraz pričel krožiti v medijih, ki so poročali o rešitvi iz takratne krize nove ekonomije. Po drugi strani pa je bila sintagma *social software* obravnavana kot nekaj, s čimer se ustvarja fenomen iz že bolj ali manj prisotnih aplikacij in programske opreme. Namreč, aplikacije, ki sodijo v to kategorijo, so: spletni forumi, blogi in mikro blogi, SNS ipd. Vse naštetu v kontekstu interneta oziroma svetovnega spleta samo po sebi res ni novo, novost je integracija v skupne platforme. Slednje namreč omogoča opravljanje več storitev (npr. pogovori, objava slik, komentiranje, pošiljanje zasebnih sporočil ipd.) na enem mestu oziroma z uporabo zgolj ene aplikacije, kar nedvomno izboljšuje in poenostavlja

---

Svetovni splet se prične intenzivno spreminjati z letom 2001, ko se konča kriza nove ekonomije, in sicer se pojavijo nove storitve oziroma aplikacije, ki temeljijo predvsem na sinhroni komunikaciji in kooperaciji med uporabniki. Več o tem glej v Fuchs 2008.

<sup>11</sup> Po nekajletni visoki rasti je v obdobju 1997–2000 prišlo do padca vrednosti indeksa visokotehnoloških podjetij (NASDAQ), s čimer nastopi t. i. kriza *dot.com* oz. finančna kriza visokotehnoloških podjetij.

uporabniško izkušnjo. Na takšnih izhodiščih boydova (2006) označi koncept *social software* za politično potezo, katere namen je ustvariti ločnico med programerji, razvijalci in raziskovalci nove ter stare visokotehnološke šole.

Na podlagi do sedaj povedanega lahko sklenem, da *social software* dejansko označuje bolj gibanje kot pa vrsto tehnologije, saj pri tem ne gre toliko za tehnološke inovacije kot za spremembe, ki jih določena (upo)raba tehnologij prinaša v širšo družbo. Med aplikacijami, ki se jih uvršča v kategorijo te programske opreme, v zadnjem času medijsko najbolj izstopajo SNS, med katere sodijo na primer Facebook, Bebo, LinkedIn, MySpace ipd. Kot sem uvodoma izpostavil, me tovrstne aplikacije na tem mestu še posebej zanimajo, saj so pomemben dejavnik na področju današnjega družbenega in družabnega življenja. Kot bo razvidno v nadaljevanju, so se hkrati z njimi v določeni meri razvijale tudi uporabniške prakse in družbene norme.

V literaturi se najpogosteje pojavlja definicija SNS, ki sta jo v dokaj odmevnem članku postavili boyd in Ellison (2007), in sicer sta avtorici opredelili SNS kot storitve, ki temeljijo na svetovnem spletu in akterjem omogočajo (1) ustvarjanje javnih ali poljavnih profilov znotraj omejenega sistema, (2) oblikovanje seznama uporabnikov, s katerimi so povezani, in (3) vpogled v sezname povezav "prijateljev"<sup>12</sup> ter drugih uporabnikov

---

<sup>12</sup> Boyd (2006) poudarja, da pomen prijateljstva v kontekstu kibernetnega prostora ni nujno enak, kot v kontekstu fizičnega prostora. Večina SNS uporablja izraz prijatelj za označitev artikuliranih odnosov ne glede na intenzivnost ali tip povezave. To misel je razvijala tudi Rosen (2007), ki pravi, da se prijateljstvo v virtualnih prostorih korenito razlikuje od prijateljstva v fizičnem svetu. S sociološkega vidika termin prijatelj opredeljuje krepko vez z določeno osebo, medtem ko termin znanec šibko vez. Glede na to da tovrstna poimenovanja označujejo pomembnost vezi med posamezniki, termina prijatelj ne moremo uporabljati za opredelitev vseh vrst vezi v naših socialnih omrežjih, kot se to počne v kontekstu SNS (npr. Facebook). Sam se pridružujem tovrstnim

(odvisno od nastavitve zasebnosti). Upoštevajoč evolucijo SNS in njihovo pomembnost v popularni kulturi sta avtorici (2013) predstavljeno definicijo nadgradili in s tem približali današnjemu obdobju. Posodobljena definicija pravi, da so SNS omrežna komunikacijska platforma, v kateri imajo udeleženci (1) unikatno prepoznavne profile, ki sestojijo iz vsebin, ki jih prispevajo tudi drugi uporabniki ali sam sistem, (2) lahko javno artikulirajo povezave, ki so vidne in jih prečijo tudi drugi uporabniki, ter (3) lahko konzumirajo, ustvarjajo in/ali upravljajo z vsebino, ki jo zagotovijo drugi uporabniki, s katerimi so povezani. Ta definicija izhaja iz značilnosti storitev oziroma aplikacij, ki jih SNS trenutno omogočajo. Narava te programske opreme se razlikuje glede na posamezne aplikacije (tabela 1), v splošnem pa lahko rečem, da združuje storitve nekaterih drugih aplikacij, ki sodijo v kategorijo *social software* (npr. forumov in klepetalnic), s čimer so uporabnikom na enem mestu omogočeni povezovanje, delitev vsebin, zasebno in javno komuniciranje ipd. Če strnem dosedanje ugotovitve, SNS uporabnikom v prvi vrsti omogočajo, da večino svojih (obstoječih) vezi zberejo na enem mestu in jih vizualizirajo, obenem pa tudi ohranjajo z relativno malo vloženega napora<sup>13</sup>. Torej lahko sklenem, da je osnova te programske opreme premoščanje razlik med dinamikami kibernetskega in fizičnega prostora, s čimer se kibernetski prostor integrira globlje v naše vsakdanje delovanje v fizičnem prostoru in obratno.

---

razmišljanjem, zato v kontekstu SNS besedo prijatelj uporabljam izključno v narekovajih.

<sup>13</sup> V povprečju je število teh vezi oziroma "prijateljev" med uporabniki aplikacije Facebook leta 2009 znašalo 120 (Marlow 2009) v letu 2011 pa 190 (Ugander idr. 2011). Vzdrževanje tako velikega omrežja povezav z znanci brez uporabe SNS bi bilo za posameznika verjetno nemogoče tako s časovno-stroškovnega kot tudi s psihološkega vidika.

## **Potek razvoja SNS**

Pred letom 2001 oziroma pred krizo nove ekonomije je večji del interakcij v kibernetnem prostoru potekal preko aplikacij, ki so omogočale pogovore med dvema oseba (npr. *Instant Messenger*) ali med več udeleženci hkrati (elektronska pošta, klepetalnice, forumi). V tem smislu so uporabniki, katerih primarni cilj je bila komunikacija, z že poznanimi posamezniki uporabljali predvsem IM in elektronsko pošto. Druga večja skupina pa so bili uporabniki, ki so želeli komunicirati z nepoznanimi posamezniki oziroma na podlagi interesov spoznavati nove ljudi. S tem namenom so uporabljali predvsem javne oziroma množične kanale, kot so klepetalnice in forumi. Kljub krizi nove ekonomije je v kibernetnem prostoru povezovanje posameznikov ostalo bistvena dejavnost, pri čemer je imelo vidno vlogo prej omenjeno gibanje *social software*, ki je pričelo z novo vsebino, katere vodilo je bilo; najprej ljudje, nato interesi. Ključna aktivnost uporabnikov kibernetnega prostora s tem postane povezovanje s prijatelji in znanci. V tem kontekstu boyd (2008a) razlikuje dve paradigmi svetovnega spleta. Prvo poimenuje interesna paradigma in jo uvrsti v obdobje Spleta 1.0, ki je bil zelo dobro sredstvo podpiranja praks uporabnikov, ki so temeljile na njihovih interesih. Drugo, temelječo na prijateljskih dejavnostih uporabnikov, pa poimenuje prijateljska paradigma in jo uvrsti v obdobje Spleta 2.0. Ta sprememba pomeni obrat v strukturi družbenih dinamik kibernetnega prostora, in sicer gre za premik od medsebojnega povezovanja uporabnikov, temelječih na skupnih interesih, k povezovanju na osnovi predhodnih poznanstev, ki jim nato sledi ugotavljanje skupnih interesov. Jasnejši vpogled v značilnosti povezovanja uporabnikov na osnovi predhodnih poznanstev je razviden iz pregleda poteka družbene zgodovine SNS (slika 1), ki ni ravno dolga, je pa vsekakor pestra.

[Slika 1 približno tukaj]

V procesu razvoja SNS Boyd in Ellison (2007) ločita tri valove. Prvi val se po njunem prične leta 1997 s pojavom aplikacije SixDegrees, ki je imela v tem obdobju pomemben vpliv na razvoj sorodnih spletnih storitev, in sicer je omogočala ustvarjanje profilov, seznamov "prijateljev" in kasneje tudi pregledovanje teh seznamov pri ostalih uporabnikih. Ob tem je potrebno izpostaviti, da so bile vse naštetе storitve, ki jih je ponujala ta aplikacija, prisotne že pred njenim nastankom. Tako so na primer spletne strani za spoznavanje partnerjev in spletni forumi vsebovali profile uporabnikov, aplikacija ICQ je vključevala sezname "prijateljev" uporabnikov, aplikacija Classmates je bila namenjena povezovanju s sošolci iz srednjih šol ipd. Vendar je bila aplikacija SixDegrees prva, ki je vse te storitve povezala in jih ponudila na enem mestu.

Drugi val v procesu razvoja SNS se je pričel leta 2001, in sicer z vzpostavitvijo poslovno orientiranega spletnega mesta Ryze, katerega primarni namen je bil širitev nabora poslovnih stikov oziroma omrežja. Leto kasneje se je pojavila v zmenke usmerjena aplikacija z imenom Friendster, njena posebnost je bila, da se je za razliko od klasičnih zmenkarskih agencij, ki so ponujale zmenke med neznanci, usmerila v zblíževanje med prijatelji prijateljev. Ideja je temeljila na tem, da imajo potencialni partnerji skupne prijatelje in posledično tudi več skupnih interesov, zaradi česar naj bi bile takšne zveze bolj uspešne.

Leta 2003, ko so SNS postale že vsesplošni trend, se je pričel tretji val v njihovem razvoju. V tem obdobju so se pojavile aplikacije, med katerimi je bila daleč najbolj uspešna MySpace, ki je temeljila na povezovanju glasbenikov in njihovih oboževalcev. Takšna povezava je prinašala vzajemne koristi prvim je bil omogočen stik z oboževalci, slednji pa so bili deležni pozornosti svojih najljubših izvajalcev.

Leta 2004 se je pojavila aplikacija Facebook, ki je bila sprva namenjena medsebojnemu povezovanju študentov univerze Harvard, naslednje leto se je odprla srednješolcem, leta 2006 pa vsem posameznikom, starejšim od 13 let. Za razliko od drugih tovrstnih aplikacij, ki so temeljile predvsem na povezovanju neznancev je Facebook gradil na ideji o medsebojnem povezovanju ljudi, ki se poznajo že iz fizičnega prostora.

V zadnjem času je nastalo veliko aplikacij, ki se uvrščajo v kategorijo SNS, med uporabniki pa dosegajo relativno visoko stopnjo popularnosti. Med seboj se razlikujejo glede na vrsto primarnih aktivnosti, ki jih omogočajo, vsem pa je skupno povezovanje družbenih akterjev. Kljub temu da so ključne in skupne lastnosti SNS ustvarjanje, vzdrževanje in/ali obujanje odnosov med uporabniki, se med seboj razlikujejo glede na primarni namen delovanja. Tako je v tabeli 1 na primeru opisa vožnje kolesa predstavljeno, čemu dajejo poudarek nekatere izmed trenutno najbolj popularnih SNS.

[Tabela 1 približno tukaj]

Na podlagi do sedaj povedanega ugotavljam, da IKT niso zgolj tehnologija ali orodje, temveč so ključno sredstvo delovanja današnje razvite družbe. To med drugim pomeni, da jih družbeni akterji na osnovi lastnih interesov, vrednot in navad temeljno oblikujejo, spreminjajo ter prilagajajo. Seveda je pri tem potrebno izpostaviti tudi vpliv, ki ga imajo IKT na družbo, predvsem v smislu kompleksnosti odnosov in procesov, kar je v vsakdanje življenje posameznikov prineslo številne posledice. Ena izmed pomembnejših je ta, da so aplikacije SNS postale nepogrešljivi del arhitekture sodobne družbe. S tem ko na primer med uporabniki posredujejo vsakdanje interakcije, SNS hkrati oblikujejo tudi njihove odnose, s čimer se ustvarja nova vrsta družbene strukture, v okviru



katere nastajajo dinamike, ki močno vplivajo na že predhodno uveljavljene. Tako na primer različni tuji in domači avtorji (Baym 2010; boyd 2010; Lenarčič 2010; 2013; Mlinar 2012) opozarjajo, da SNS brišejo meje med (fizično) prisotnostjo in odsotnostjo uporabnikov, časom in teritorijem, nadzorom in svobodo, osebno in množično komunikacijo, javnim in zasebnim ipd. ter s tem vplivajo na način razumevanja starih oziroma konvencionalnih vzorcev družbenega delovanja. Pri tem se pogosto zgodi, da pojav iz fizičnega prostora s svojimi lastnostmi in značilnostmi, ki so v veliki večini razumljene idealnotipsko, obenem pa tudi zgodovinsko popačene ter zaznamovane z nostalgijo, močno obremeni svojega "dvojnika" v kibernetnem prostoru. Med tovrstne primere sodi tudi druženje, ki ga (tradicionalno) opredeljuje fizična bližina posameznikov, kar pomeni, da v kibernetnem prostoru o njem naj ne bi bilo mogoče govoriti, poleg tega pa naj bi aktivnosti uporabnikov storitev interneta negativno vplivale na njihove družabne aktivnosti v fizičnem prostoru.

## **Kibernetni prostor in družabnost**

Družbena izolacija in povezanost med posamezniki sta bili proti koncu devetdesetih let prejšnjega stoletja in v začetku tega tisočletja ključni temi raziskovanja vpliva storitev IKT na vsakdanje življenje uporabnikov. Kot ugotavljata Wang in Wellman (2010), se je tovrstno preučevanje pričelo s člankom Krauta idr. (1998), v katerem so objavili ugotovitve longitudinalne empirične raziskave na vzorcu 169 posameznikov iz 73 gospodinjstev, ki so ravno takrat pričeli z uporabo interneta, nato pa so jih spremljali eno do dve leti. Rezultati so pokazali, da sta med novimi uporabniki interneta prisotna upad družabnega življenja in porast osamljenosti ter depresije. Časopis The New York Times je to ugotovitev objavil na naslovnici in s tem povzročil moralno paniko. Delu Krauta idr. (ibid.) sta sledila Nie in Erbring (2000), ki sta na podlagi empiričnega

preučevanja<sup>14</sup> uporabnikov storitev interneta prišla do podobnih ugotovitev kot predhodniki. Leta 2002 so Kraut idr. (2002) ponovili raziskavo na 208 enotah iz istega vzorca, na katerem je izvedel raziskavo leta 1998. Rezultati so pokazali, da so negativni učinki uporabe storitev interneta na družabno življenje in psihično stanje uporabnikov izginili. Za razliko od njihove prve raziskave je ta raziskava pokazala, da ima uporaba storitev interneta pozitivne učinke na posameznikovo komunikacijo, družbeno vključenost in psihično stanje.

Druga objava, ki je pomembno prispevala k moralni paniki, povezani z negativnimi učinki interneta na družabno življenje uporabnikov, je članek McPhersona idr. (2006) s pompoznim naslovom *Social isolation in America*. To delo temelji na analizi in primerjavi odgovorov na anketno vprašanje "S kom ste se v zadnjih šestih mesecih pogovarjali o zadevah, ki se vam zdijo pomembne?",<sup>15</sup> ki je bilo zastavljeno v sklopu javnomnenjske raziskave *General Social Survey* v letih 1984 in 2005. Medčasovna primerjava odgovorov na anketno vprašanje je med drugim pokazala sledeče (McPherson in dr. 2006):

delež posameznikov, s katerimi se Američani pogovarjajo o zanje pomembnih zadevah, je upadel za 28 % (z 2,9 posameznika leta 1984 na 2,1 leta 2005).

skoraj četrtnina (23 %) respondentov v letu 2005 ni imela nobenega zaupnika (vključno s partnerji), s katerim bi se pogovarjal o zanje pomembnih zadevah,

delež respondentov, ki ima prijatelja zaupnika, je upadel s 73 % v letu 1984 na 51 % v letu 2005.

---

<sup>14</sup> Anketna raziskava je bila izvedena v decembru 1999, potekala je preko interneta, vzorec je obsegal 4113 uporabnikov storitev interneta v ZDA.

<sup>15</sup> Izvorno se je vprašanje glasilo: "Looking back over the last six months – who are the people with whom you discussed matters important to you?"

Na podlagi teh ugotovitev McPherson idr. (ibid.) ugotavljajo, da Američani postajajo vse bolj izolirani. Kljub temu da avtorji v članku za takšno stanje nikjer eksplicitno ne krivijo IKT, so po navedbah Rainie in Wellmana (2012) o tem veliko špekulirali množični mediji. Rainie in Wellman (ibid.) sta do dela McPhersona idr. (2006) zelo kritična predvsem z vidika metodologije, in sicer opozorita, da njihova raziskava temelji zgolj na enem anketnem vprašanju, poleg tega tudi ni jasno, kaj je mišljeno s *pomembnimi zadevami*. Na podlagi tega je očitno, da avtorji raziskave ne upoštevajo dejstva, da socialna bližina med posamezniki ne izhaja zgolj iz pogovorov o *pomembnih zadevah*, ampak tudi iz drugih virov, kot so na primer medsebojna pomoč, emocionalna opora, skupno delo, zadolžitve ipd. Povedano drugače, socialna bližina nikakor ni enodimenzionalni družbeni fenomen, kot ga obravnavajo McPherson idr. (ibid.).

Razlogi za socialno bližino kažejo, da je večina vezi v osebnih omrežjih specializiranih: ljudje dobijo različne vrste socialne opore s strani različnih posameznikov. Samo takrat, ko je socialna bližina merjena izključno s kriterijem *pogovarjati se o pomembnih zadevah*, lahko rečemo, da se omrežja Severnoameričanov manjšajo. Takoj, ko pa upoštevamo več kriterijev bližine, pa se pojavijo večja omrežja opore s krepkimi in tesnimi vezmi. (Rainie in Wellman 2012: 138)

- Izčrpen pregled pomembnejših mednarodnih raziskav o vplivu IKT na družabne aktivnosti uporabnikov sem opravil v drugih delih (Lenačič 2010), zato na tem mestu zgolj povzemam sklepne ugotovitve: Čas, ki ga uporabniki IKT preživijo s prijatelji v fizičnem prostoru, v splošnem ostaja enak kot pred tem, ko so uporabljali IKT.
- Intenzivneje kot posamezniki uporabljajo IKT, bolj so v stiku s prijatelji.

- Komunikacija preko IKT ni zamenjava za stike v fizičnem prostoru, ampak je dopolnilo – tako v lokalnem, kot v globalnem merilu.
- IKT omogočajo ustvarjanje novih stikov, ki se nadaljujejo v fizičnem prostoru.
- Stiki, ki se ustvarijo v fizičnem prostoru, se poglobljajo in ohranjajo v kibernetičnem prostoru.
- V primerjavi z neuporabniki imajo uporabniki IKT več stikov in so bolj raznovrstni.

Iz zgornjih ugotovitev je mogoče sklepati, da se učinki IKT na družabno življenje posameznikov nagibajo bolj v pozitivno kot v negativno smer. Je pa pri razumevanju tovrstnih raziskav potrebno biti pozoren tudi na obdobje, v katerem so bile izvedene, pri čemer imam v mislih stopnjo vključenosti in pomembnost IKT v vsakdanjem življenju družbenih akterjev. Tako na primer prve študije (Rheingold 1992; Smith 1992; Turkle 1995; Jones 1998; 1998a; Wellman in Giulia 1999), ki so se ukvarjale z učinki IKT na družbene odnose, v teh tehnologijah (navdušeno) prepoznavajo sredstvo za revitalizacijo odnosov in skupnosti. Kljub nekaterim očitkom, da so bili njihovi avtorji pod vplivom nostalgije hipijskega življenja iz 60. let prejšnjega stoletja, se njihovo optimistično razmišljanje o družabnih potencialih IKT potrjuje tudi v kasnejših empiričnih študijah (Haythornwaite 2002; 2005; Norris 2002; Boase ir. 2006, Hampton in Wellman 2003; Rich 2008; Antoci idr. 2008; boyd 2008; Hampton idr. 2011). Prej omenjenim *optimističnim* študijam, ki so temeljile predvsem na kvalitativnih pristopih, so sledile raziskave, v katerih so avtorji uporabljali kvantitativne metode (Kraut idr. 1998; 2002, Putnam 2000; McPherson idr. 2006), njihovi rezultati pa so (po)kazali, da je uporaba IKT dejavnik vsesplošnega upada družabnih aktivnosti uporabnikov. V zvezi s temi raziskavami Baym idr. (2004)

opozarjajo, da so njihovi avtorji večinoma primerjali čas, ki ga uporabniki namenijo IKT, kar pomeni, da so te tehnologije obravnavane kot entiteta, ki vpliva na uporabnike preko količine in intenzitete izpostavljenosti. Takšen pristop je po njihovem mnenju zastarel, saj obravnavanje izpostavljenosti IKT kot neodvisne spremenljivke predpostavlja model neposrednih učinkov, zapostavlja pa posredne. IKT bi namreč morale biti obravnavane kot kulturni proizvod, uporabljen za doseg družbenih ciljev. Na takšni ideji gradita tudi Rainie in Wellman (2012), ki dokazujeta, da gre v primeru IKT za tehnologijo, ki je vgrajena v družabna življenja posameznikov. "Ljudje se ne oprijemajo naprav – oprijemajo se drug drugega" (Rainie in Wellman 2012: 6). Kot je mogoče razbrati iz podatkov empiričnih raziskav, ljudje v večini primerov uporabljajo IKT za medsebojno komunikacijo. Dejstvo pa je, da smo z vključitvijo IKT v vsakdanja življenja spremenili načine medsebojne komunikacije in ohranjanja stikov, ki so veljali do nedavnega. Večina interpretacij teh sprememb gre v smeri upada družabnega življenja, vzrok za to se pripisuje prav intenzivni (upo)rabi IKT. Razlog za takšno stanje Rainie in Wellman (ibid.) vidita v naslednjih predpostavkah oziroma pogledih na IKT:

- ljudje vodijo različna "virtualna" življenja, ki naj bi se razlikovala od njihovih vsakdanjih življenj iz fizičnega sveta;
- neposredovana srečanja v fizičnem prostoru so edina relevantna oblika družbene povezanosti, zaradi česar se ne priznava elektronske pošte, kratkih sporočil, objav na SNS in podobnega kot vsakdanjih orodij, ki jih posamezniki rutinirano uporabljajo z namenom, da ostanejo medsebojno povezani;
- računalniško posredovana komunikacija je omejena pri prenosu govornice telesa, emocij ipd., v tem naj bi bil eden izmed vzrokov atrofije razmerij med posamezniki;
- razumevanje McLuhanove sintagme "medij je sporočilo" je preveč resno, kar vodi do zamenjave medija s sporočilom. Dejstvo pa je, da

uporabniki ne zamenjujejo aplikacije Facebook z osebo na drugi strani, tako kot niso in še vedno ne zamenjujejo telefona z osebo, s katero se pogovarjajo.

Ko govorimo o skrbi glede upada družabnih stikov med posamezniki, je potrebno izpostaviti, da to ni nov pojav, saj je prisoten že od samih začetkov sociologije. Torej, za stanje na področju druženja posameznikov v današnjem obdobju ni mogoče kriviti zgolj intenzivne in množične uporabe IKT. Vzrok temu je namreč v prepletu različnih družbenozgodovinskih dejavnikov, ki se akumulirajo skozi čas, njihovi učinki pa so vidni v trenutnem obdobju. Kot rečeno, so tovrstne dejavnike, ki so se najbolj izrazito pojavili v obdobju industrijske družbe, prepoznavali že utemeljitelji sociologije, med katerimi velja izpostaviti predvsem naslednje:

- razvoj kapitalistične ekonomije in njena penetracija v vse vidike družbenega življenja (Marx);
- vizija dela in razvoj industrijske družbe, utemeljene na mehanski obliki solidarnosti (Durkheim);
- povečana pomembnost napredka, inovacij, tehnologije, birokracije in znanosti, ki je omogočila rast instrumentalne racionalizacije vseh vidikov družbenega življenja (Weber);
- porast urbanizacije, ki je skupaj z instrumentalno racionalizacijo oblikovala specifično kulturo moderne (Simmel).

Omenjeni avtorji so v teh dejavnikih prepoznavali vzroke za preoblikovanje družabnih navad, ki so prevladovali do takrat. Predvsem so opozarjali na prehod od tesno povezanih agregacij posameznikov, med katerimi prevladujejo trajni in pristni odnosi, k ohlapnim neosebni odnosom, za katere je značilna nizka raven medosebne solidarnosti, kar je Tönnies (1999) opisal s prehodom od skupnosti (*Gemeinschaft*) k družbi (*Gesellschaft*).

Našteti dejavniki so imeli pomemben vpliv na oblikovanje sodobne družbe, hkrati pa so danes prisotni v različnih pojavnih oblikah, v katerih Putnam (2000) prepoznava razloge za upad druženja med posamezniki. Med temi procesi so po njegovem ključnega pomena naslednji:

- strm porast poslovanja in pritiski, povezani z dvema karierama v družini, so zreducirali čas, ki ga predvsem ženske namenjajo vključenosti v skupnost;
- prebivalci velikih metropolitanskih področij trpijo za posledicami širjenja mest, saj vedno več časa porabijo za fizično premikanje po mestu, zaradi česar so njihove vezi vse bolj razdrobljene;
- zaradi domačih elektronskih naprav, namenjenih zabavi, med katerimi še posebno izstopa televizija, posamezniki vse manj časa namenijo druženju s prijatelji, družini in drugim oblikam družabnega življenja;
- v zadnjih desetletjih so generacijo aktivistov počasi zamenjali njihovi manj aktivni otroci in vnuki.

Za Putnama (ibid.) so učinki naštetih dejavnikov odvisni od posameznega tipa skupnosti. Tako ima po njegovi interpretaciji na primer generacijski dejavnik večji delež pri pojasnjevanju upadanja aktivnega vključevanja v religijske skupine in manjši delež pri pojasnjevanju upadanja obiskovanja prijateljev. Glede na to da je Putnam (ibid.) naštete učinke identificiral na primeru ameriške družbe, je na tem mestu potrebno omeniti Halpernovo (2005) ugotovitev, da mednarodne primerjave le delno podpirajo njegove rezultate. Slednje pomeni, da so družbeni dejavniki, ki vplivajo na stopnjo medsebojne povezanosti posameznikov v določenem okolju, družbeno specifični, zaradi česar jih ne moremo posploševati. Predvsem v zadnjem času bi bilo (med)kulturne značilnosti potrebno upoštevati tudi v raziskavah o vplivu IKT na družabnost posameznikov.

Zaradi intenzivne uporabe IKT odnosi med akterji namreč postajajo vse bolj globalni, kar pomeni, da poleg teritorija prečijo tudi kulture. In ravno to enostavno prečenje teritorija v kombinaciji s hitro rastočo zmogljivostjo računalnikov omogoča zajemanje in analizo izjemno velikih globalnih vzorcev uporabnikov IKT, zaradi česar bi bilo pri interpretaciji dobljenih rezultatov nujno potrebno upoštevati tudi medkulturne razlike o dojemanju, v tem primeru, družabnih dinamik.

Ne nazadnje so vplivi IKT na širšo družbo odvisni tudi od časovne dimenzije. Namreč, kot sem pokazal v prispevku, so se rezultati začetnih in kasnejših študij učinkov IKT na družabno življenje uporabnikov razlikovali. Verjetno je ta *časovni učinek* še najbolj očitni v primeru predhodno omenjenih raziskav, ki so jih v dveh različnih obdobjih na istem vzorcu uporabnikov interneta opravili Kraut idr. (1998; 2002).

Glede na predstavljene ugotovitve je očitno, da so vplivi IKT na družabnost precej kompleksni in jih ni mogoče opredeliti zgolj kot pozitivne ali negativne. K temu pomembno prispeva tudi dejstvo, da v današnjem obdobju "konvencionalni" koncepti pojasnjevanja družbenih odnosov in procesov, ki temeljijo zgolj na fizičnem prostoru, ne zadoščajo več oziroma vodijo k napačnim zaključkom. V praksi kibernetski prostor postaja fizičnemu vse bolj enakovreden prostor družbenega delovanja, česar pa družboslovni raziskovalci še niso čisto dojeli. V veliko primerih namreč še vedno držijo ugotovitve Jonesa (1998) in Lenarčiča (2010) o relativno ostri ločnici obravnavanja družbenih procesov in odnosov, ki potekajo v fizičnem in kibernetskem prostoru, pri čemer so ponavadi prvi razumljeni in dojeti kot resnični, drugi pa kot bolj ali manj neresnični. Takšno ločevanje zasledimo tudi pri avtorjih, ki se ukvarjajo z družabnostjo v povezavi z IKT. Na primer: boyd (2008), Licoppe in Smoreda (2006), Thompson in Cupples (2008) uporabljajo izraz digitalna družabnost, Stone (1994) protetična



družabnost, s čimer vzpostavljajo razlikovanje družabnih dinamik, ki se odvijajo v kibernetnem prostoru, od tistih iz fizičnega prostora. V prispevku težim k presejanju takšne delitve, kajti delovanja akterjev v današnji družbi ni (več) mogoče ločiti na fizični in kibernetni prostor, saj sta z vidika družbenega delovanja obe entiteti postali bolj ali manj enakovredni. Ena izmed ključnih posledic takšnega prepletanja obeh prostorov je metaforično rečeno tudi to, da je posameznik postal portal (Wellman 2000) oziroma stikalo (Wellman 2001, Wellman idr. 2002; Haythornthwaite in Wellman 2002), ki preklaplja med posameznimi vezmi in različnimi omrežji. To pomeni, da je akter ključna enota povezljivosti. V današnji družbi se ljudje med seboj vsekakor povezujejo, ampak za razliko od prejšnjih družbenih obdobj jim IKT omogočajo povezovanje *od osebe do osebe* (Wellman 2001). Takšen način povezovanja družbenih akterjev med drugim pomembno vpliva na izkustvo družbene realnosti, v kateri se odvijajo interakcije med posamezniki, ki si ne delijo skupnega časa (asinhronost) in fizičnega kraja. V tem kontekstu so IKT povezale prej oddaljene družbene kraje, premaknile mejo med javnim in zasebnim vedenjem ter oslabile odnos med socialnimi situacijami in fizičnimi kraji. Takšno stanje zahteva določene spremembe v pojasnjevanju družbenih dinamik, ki so bile do sedaj večinoma razumljene in interpretirane (zgolj) v pogojih fizične bližine ter sinhronega časa, mednje nedvomno sodi tudi družabnost.

## Diskusija

V prispevku namenoma nisem uporabljal (aktualnih) slovenskih prevodov angleškega izraza *social network sites* v "družbena omrežja", "socialna omrežja" in "družabna omrežja". V zvezi z ustreznostjo teh slovenskih poimenovanj se do sedaj (žal) še ni resneje diskutiralo<sup>16</sup> in

---

<sup>16</sup> Nekaj diskusij o prevajanju izraza SNS je mogoče zaslediti na forumu Terminološkega slovarja informatike (<http://www.islovar.org/>).

uvodoma sem že omenil, da je njihova uporaba v tem kontekstu po mojem mnenju problematična. Kot sem pokazal v prispevku, je programska oprema tudi družbena v smislu, da je proizvod družbenih procesov oziroma proizvod posameznikov in njihovih odnosov, poleg tega je tudi aplicirana in uporabljena v družbenih (sub)sistemih. S tega vidika je torej nesmiselno govoriti o družbenih omrežjih, medtem ko je sintagma socialno omrežje uveljavljen sociološki termin z bogato teoretsko in empirično raziskovalno tradicijo. Obenem je na tem mestu potrebno izpostaviti, da so socialna omrežja stara kot sama družba, ali bolje povedano so izvor njenega nastanka. Od kar so se posamezniki pričeli povezovati med seboj lahko namreč govorimo o družbi kot o entiteti.

V slovenskem prostoru se z empiričnim preučevanjem SNS ukvarjajo predvsem Petrič in Petrovčič (2008) ter Vehovar idr. (2010), ki sintagmo *social network sites* prevajajo kot spletni servisi za grajenje socialnih omrežij. Tuji avtorji (npr. boyd in Ellison 2007; Rainie in Wellman 2012) ugotavljajo, da gre pri uporabi teh aplikacij predvsem za premik od spoznavanja novih ljudi k povezovanju z že poznanimi, kar v praksi pomeni, da so zelo redko uporabljene za sklepanje novih poznanstev. Na takšni osnovi boyd in Ellison (2007) vzpostavljata tudi razlikovanje med aplikacijami za vzdrževanje obstoječih socialnih omrežij (*social network sites*) in za socialno mreženje (*social networking sites*). Avtorici se v kontekstu razprave, ki se nanaša na tovrstno programsko opremo, zavestno izogibata uporabi glagola mreženje, ker izpostavlja vstopanje v odnos med neznanci, kar pa ni primarni namen oziroma večinska praksa uporabnikov tovrstnih aplikacij. Upoštevajoč te argumente je po mojem mnenju prevod *social network sites* v spletni servisi za grajenje socialnih omrežij neustrezen, saj beseda *grajenje* namiguje na proces ustvarjanja socialnega omrežja, česar nujni del je tudi spoznavanje novih ljudi oziroma mreženje, kar pa, kot rečeno, ni prevladujoča praksa

uporabnikov teh aplikacij.

Kot sem pokazal v prispevku, SNS akterjem omogočajo artikulacijo (javnega) seznama povezav z drugimi uporabniki ter storitve in aplikacije, ki sodijo na področje dinamik, katerih ekvivalenti iz fizičnega prostora so označeni za družabne (npr. deljenje vsebin in njihovo komentiranje, pogovarjanje ipd.). Zato se angleški izraz predvsem v novinarskem diskurzu večinoma prevaja v slovenščino kot družabna omrežja. Glavni pomislek, ki ga imam v zvezi s primernostjo uporabe tega poimenovanja je, da vsaka raba tovrstnih aplikacij ne izpolnjuje kriterijev družabnosti, tipični primeri tega v sklopu aplikacije Facebook so všečkanje fotografij in vključevanje v različne skupine zgolj z namenom izražanja podpore oziroma ustvarjanja lastne identitete. Pri vseh naštetih primerih je komunikacija oziroma pogovarjanje med uporabniki odsotno, kar pomeni umanjkanje ključnega pogoja, na podlagi katerega je (po Simmelu 1993; Webbru 1978) določeno delovanje opredeljeno kot družabno. S tem skušam pokazati, da dinamik, ki se odvijajo s pomočjo teh aplikacij, nikakor ni mogoče posplošiti in jih v celoti označiti za družabne. Je pa na tem mestu potrebno izpostaviti, da uporaba SNS v določenih (tudi predhodno navedenih) primerih lahko spodbuja razvoj družabnih aktivnosti uporabnikov. Izhajajoč iz tega sem pred časom (Lenarčič 2010) kot o rešitvi slovenjenja angleškega izraza SNS pričel razmišljati o sintagmi *sociabilna programska oprema*. Pri tem pojem sociabilnost razumem v skladu z Južničevo (1993) definicijo, ki pravi, da je to primernost in sposobnost za druženje. Poimenovanje *sociabilna programska oprema* torej izpostavlja, da imajo te aplikacije potencial za družabno delovanje uporabnikov, za katerega pa ni nujno, da je vedno realiziran. Razlikovanje med družabnostjo (*sociality*) in sociabilnostjo (*sociability*) vzpostavi tudi Papacharissi, in sicer pravi, da: “/.../ se družabnost nanaša na vsoto družbenih vedenj, ki posamezniku omogočajo prehod od stanja individualnosti do družabnosti in bratstva.

Po drugi strani se sociabilnost nanaša na sposobnost izvajanja družbenega vedenja, ki vodi k družabnosti in tako odseva posameznikov potencial za sodelovanje v tovrstnih vedenjih“ (Papacharissi 2011: 316).

## **Zaključek**

Družbena in družabna dimenzija sta že od samega nastanka kibernetnega prostora vgrajeni vanj. Ključni vzrok nastanka omrežja internet in s tem tudi kibernetnega prostora sta bila namreč komunikacija in medsebojno povezovanje posameznikov, kar sodi v kontekst družabnih aktivnosti, medtem ko sam razvoj interneta in kibernetnega prostora temelji na kooperativnem ustvarjanju programske opreme, aplikacij in vsebin, v kar so (bili) udeleženi vsi uporabniki te tehnologije. Nahajamo se torej v obdobju, ko je medsebojno vplivanje med tehnologijo in širšo družbo na tako visoki ravni, kot ni bilo še nikoli prej v zgodovini. Takšno ugnezdjenje določene vrste tehnologije v družbeni sistem je tudi eden izmed razlogov, da govorimo o konkretnih tipih družb, kot je na primer postmoderna/postfordistična oziroma informatična družba.

## **Literatura**

Antoci, Angelo, Sabatini, Fabio in Sodini, Mauro (2011): See you on Facebook! A framework for analyzing the role of computer-mediated interaction in the evolution of social capital. Department of Communication. University of Teramo. Working paper No. 72.

Baym, Nancy (2010): Personal connections in the digital age. Cambridge: Polity Press.

Baym, Nancy, Zhang, YanBing, in Lin, Mei-Chen (2004): Social interactions across media: Interpersonal communication on the internet, telephone and face-to-face. New Media & Society. London: SAGE Publications. 6(3): 299-318.

- Bell, David (2001): An introduction to cybercultures. London: Routledge.
- Benedikt, Michael (ur.) (1991): Cyberspace: first steps. MIT Press Cambridge, MA, USA.
- Bijker, Wiebe (1997): Of bicycles, bakelites and bulbs. Towards a theory of sociotechnical change. Cambridge: The MIT Press.
- Boase, Jeffrey, Horrigan, John, Wellman, Barry in Rainie, Lee (2006): The strength of internet ties. The internet and email users in maintaining their social networks and provide pathways to help when people face big decisions. PEW Internet & American Life Project. URL: <http://www.pewinternet.org> (19. 3. 2005).
- boyd, danah (2010): Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications. V: Zizi Papacharissi (ur.): Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites. 3958.
- boyd, danah (2008): Taken out of context. American teen sociality in networked publics. Doctoral dissertation. Berkeley: University of California.
- boyd, danah (2008a): Understanding socio-technical phenomena in a Web 2.0 era. Cambridge MA: MSR New England lab Opening. URL: <http://www.danah.org/papers/talks/MSR-NE-2008.html> (oktober 2012).
- boyd, danah (2006): The significance of social software. V: Thomas Burg (ur.): Blog Talks Reloaded. Social Software – Research & Cases. Norderstedt: Books on Demand. 1530.
- boyd, danah in Ellison, Nicole (2007): Social network sites: Definition, History and Scholarship. Journal of CMC. (131), article 11.
- Castells, Manuel (2001): The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society. Oxford: University Press.
- Castells, Manuel (1996): The rise of the network society. The information age: economy, society and culture. Volume I. Oxford: Blackwell Publishers.
- Castells, Manuel, Fernandez-Adevol, Mireia, Quiu-Linchuan, Jack, in Sey, Araba (2004): Mobile communication and society. A global perspective. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

- Curran, James (2012): Rethinking internet history. V: James Curran, N. Fenton, in D. Freedman: *Misunderstanding the internet*: Oxon: Routledge. 3466.
- Ellison, Nicole in boyd, dannah (2013): Sociality through social network sites. V: William Dutton, (ur.): *The Oxford Handbook of internet studies*. Oxford: Oxford University Press. 151172.
- Fuchs, Christian (2008): *Internet and society. Social theory in the information age*. New York: Routledge.
- Halpern, David (2005): *Social capital*. Malden: Polity Press.
- Hampton, Keith in dr. (2011): Core networks, Social isolation and new media: How internet and mobile phone use is related to network size and diversity. *Information, Communication & Society*. 14(1): 130155.
- Hampton, Keith in Wellman, Barry (2003): Neighboring in Netville: How the internet supports community and social capital in a wired suburb. *City and Community* (24): 277–311.
- Haythornthwaite, Caroline (2002): Strong, Weak, and Latent Ties and the Impact of New Media. *The information society*. (18): 385401.
- Jasanoff, Sheila in dr. (1995): *Handbook of science and technology studies*. London: Sage Publications.
- Jones, Steven (1998): The internet and its social landscape. V: Steven Jones (ur.): *Virtual Culture. Identity & Communication in Cybersociety*. London: SAGE Publications. 7–35.
- Jones, Steven (1998a): *Information, Internet and Community: Notes Toward an Understanding of Community in the Information Age*. V: Steven Jones (ur.): *Cybersociety 2.0 Revisiting Computer Mediated Communication and Community*. London: Sage. 1–34.
- Jordan, Tim (1999): *Cyberpower: The Culture and Politics of Cyberspace and the Internet*. London: Routledge.
- Južnič, Stane (1993): *Identiteta*. Ljubljana: FDV.
- Katz, James in Rice, Ronald (2002): *Social Consequences of internet use. Access, Involvement and Interaction*. Cambridge: MIT Press.
- Kraut, Robert, Patterson, Michael, Lundmark, Vicki, Kiesler, Sara, Mukopadhyay, Tridas, in Scherlis, William (1998): Internet paradox. A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American psychological association*. (539): 10171031.

- Kraut, Robert, Kiesler, Sara, Boneva, Bonka, Cummings, Jonathon, Helgson, Vicki, in Crawford, Anne (2002): Internet paradox revisited. *Journal of Social issues*, (581): 4974.
- Lenarčič, Blaž (2010): Socialni kapital v virtualnih skupnostih. Koper: Univerzitetna založba Annales.
- Licoppe, Christian, in Smoreda, Zbigniew (2006): Rhythms and ties: Towards a pragmatics of technologically mediated sociability. V: Robert Kraut, Malcolm Brynin, in Sara Kiesler, (ur.): *Domesticating Information Technologies*. Oxford: University Press. 296314.
- Marlow, Cameron (2009): Maintained Relationships on Facebook. URL: [http://www.facebook.com/note.php?note\\_id=55257228858](http://www.facebook.com/note.php?note_id=55257228858) (marec, 2013)
- McPherson, Miller, Smith-Lovin, Lynn in Brashears, Matthew (2006): Social isolation in America: Changes in core-discussion networks over two decades. *American Sociological Review*. (71): 353375.
- Mlinar, Zdravko (2012): *Globalizacija bogati in/ali ogrožena?* Ljubljana: FDV.
- Mumford, Lewis (1963): *Tehcnics and Civilization*. Harcourt, Brace & World, Inc.
- Nie, Norman in Erbring, Lutz (2000): *Internet and society: a preliminary report*. Stanford, California: Stanford Institute for the Quantitative Study of Society. URL: [http://www.stanford.edu/group/siqss/press\\_release/preliminary\\_report-4-21.pdf](http://www.stanford.edu/group/siqss/press_release/preliminary_report-4-21.pdf) (december 2005).
- Norris, Pippa (2002): The bridging and bonding role of online communities. *The Harvard International Journal of Press-Politics*. (73): 3–13.
- O'Reilly, Tim (2005): *What is web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. URL: <http://www.oreilly.com> (februar 2008).
- Orlikowski, Wanda in Iacono, Suzanne (2001): Research commentary: Desperately seeking the "it" in research – A call to theorizing the it artifact. *Information systems research*, (122): 121134.

- Papacharissi, Zizi (2011): A networked self. V: Zizi Papacharissi (ur.): A network self. Identity, community and culture on social networked sites. New York: Routledge. 304318.
- Petrič, Gregor in Petrovčič, Aljaž (2008): Strukturni in upravljavski dejavniki družbene kohezije, zaupanja in participacije v spletnih skupnostih. Družboslovne razprave XXIV (58): 4567.
- Pinch, Trevor in Bijker, Wiebe (1984): The social construction of facts and artefacts: Or how the sociology of science and the sociology of technology might benefit each other. *Social Studies of Science*, 14 (3): 399–441.
- Putnam, Robert (2000): *Bowling alone. The collapse and revival of American community*. New York: Simon & Schuster.
- Raffl, Chelina, Hofkirchner, Wolfgang, Fuchs, Christian in Schafranek, Matthias (2008): The web as techno-social system: the emergence of web 3.0. V: Robert Trapp (ur.): *Cybernetics and systems*: Vienna: Austrian Society for Cibernetic Studies. 604609.
- Rainie, Lee in Wellman, Barry (2012): *Networked. The new social operating system*. The MIT Press: Cambridge, Massachusetts.
- Rheingold, Howard (1993): *The virtual community; homesteading on the electronic frontier*. New York: William Patrick Book, Harper Collins.
- Robins, Kevin (2000): *Cyberspace and the world we live in*. V: Daniel Bell in Barbara Kennedy (ur.): *The Cyberculture Reader*. London: Routledge. 7795.
- Rosen, Christine (2007): *Virtual Friendship and the New Narcissism*. *The new Atlantis, Journal of Technology and society*. (17). URL: <http://www.thenewatlantis.com/publications/virtual-friendship-and-the-new-narcissism> (september, 2012).
- Simmel, Georg (1993): Temeljna vprašanja sociologije (Individuum in družba). ŠKUC Filozofska Fakulteta. *Studia Humanitatis*, Ljubljana.
- Smith, Marc (1992): *Voices from the well: the logic of the virtual commons*. URL: <http://www.sscnet.ucla.edu/soc/csoc/papers/voices/voices.htm> (marec 2006).
- Stone, Allucquere (1994): *Split subjects, not atoms; or how I fell in love with my prosthesis*. *Configurations* (21): 173190. URL:



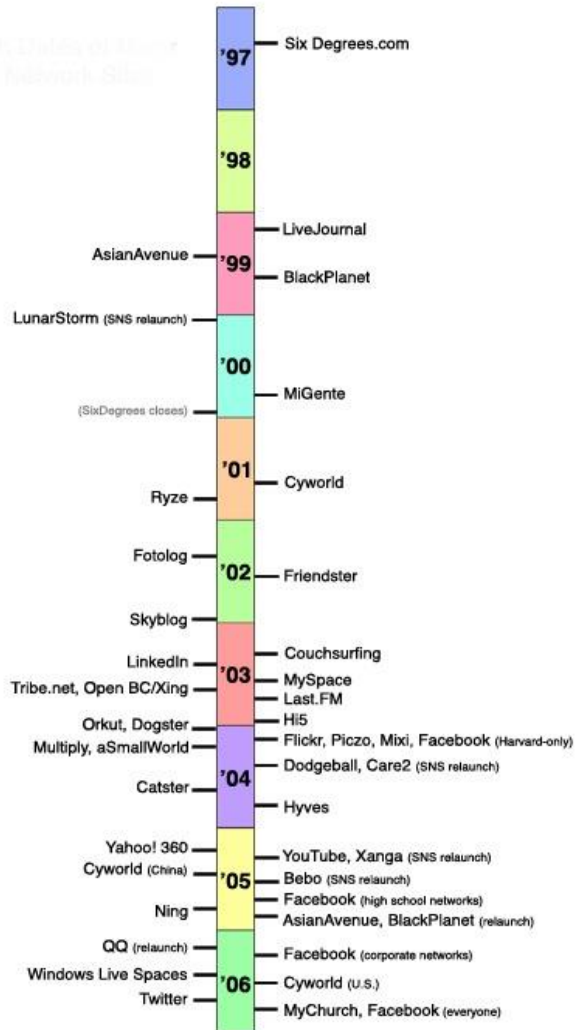
- <http://muse.jhu.edu/login?auth=0&type=summary&url=/journals/configurations/v002/2.1stone.html> (april 2013)
- Tapscott, Don in Williams, Anthony (2006): *Wikinomics. How Mass Collaboration Changes Everything*. New York: Portfolio, Penguin Group.
- Thompson, Lee in Cupples, Julie (2008): Seen and not heard? Text messaging and digital sociality. *Social & Cultural Geography*, (91): 95108.
- Toffler, Alvin (1981): *The Third Wave*. New York: Bantam Books.
- Tönnies, Ferdinand (1999): *Skupnost in družba. Temeljni pojmi čiste sociologije*. Ljubljana: FDV.
- Turkle, Sherry (1995): *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Ugander, Johan, Karrer, Brian, Backstrom, Lars in Marlow, Cameron (2011): *The Anatomy of the Facebook Social Graph*. URL: <http://arxiv.org/pdf/1111.4503v1.pdf> (januar 2012).
- Vehovar, Vasja, Činkole, Tina, Petrovčič, Andraž in Mašič, Saša (2010): *Spletne skupnosti 2010. Raba interneta v Sloveniji*. Center za metodologijo in informatiko Fakulteta za družbene vede, Univerza v Ljubljani. URL: [http://www.ris.org//uploadi/editor/1284569149RIS\\_pletne\\_skupnosti\\_sepember\\_2010\\_AP.pdf](http://www.ris.org//uploadi/editor/1284569149RIS_pletne_skupnosti_sepember_2010_AP.pdf). (september 2013)
- Wang, Hua in Wellman, Barry (2010): Social connectivity in America: Changes in adult friendship network size from 2002 to 2007. *American Behavioral Scientist*. (538): 11481169.
- Weber, Max (1978): *Economy and society*. Berkely and Los Angeles: University of California Press.
- Wellman, Barry. 2001. Physical place and cyberplace: the rise of personalized networking. *International Journal of Urban and Regional Research* (25): 227252. URL: <http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/individualism/ijur3a1.htm> (avgust 2007).
- Wellman, Barry (2000): *Changing Connectivity: A future history of Y2.03K*, *Sociological Research Online*. 4(4). URL: <http://www.socresonline.org.uk/4/wellman.html> (marec 2005).

Wellman, Barry, Boase, Jeffrey in Chen, Wenhong (2002): The networked nature of community: Online and offline. *It&Society* (1/1): 151–165.

Wellman, Barry in Gulia, Milena (1999): Net surfers don't ride alone: Virtual communities as communities. V: Peter Kollock in Marc Smith (ur.): *Communities in cyberspace*. New York: Routledge. 167–194.

## Tabele in slike

Slika 1: Pregled nastanka pomembnejših SNS v obdobju 1997–2006



Vir: boyd in Ellison 2007.

Tabela 1: Pregled namena uporabe popularnejših SNS

<b>Aplikacija</b>	<b>Vsebina/namen</b>
Facebook	Vožnja s kolesom mi je všeč S kolesom sem se vozil
Twitter	S kolesom se vozim
Foursquare	S kolesom se vozim tukaj
Youtube	Oglej si mojo vožnjo s kolesom
Instagram	Starinska fotografija moje vožnje s kolesom
Pinterest	Najraje se vozim s kolesom
Linkedin	Vožnja kolesa je moja veščina
Google+	Sem Janez Novak in se vozim s kolesom
Quora	Zakaj se ljudje sploh vozimo s kolesom?
Academia	Sem Janez Novak, znanstvenik, moje raziskovalno področje je vožnja s kolesom
Whisper.sh	Moja največja skrivnost je vožnja s kolesom