

**Krešimir Peračković<sup>1</sup>, Matea Milak<sup>2</sup>, Luka Strmotić Kuhar<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Institut društvenih znanosti Ivo Pilar, Marulićev trg 19, HR–10000 Zagreb

<sup>3</sup>Gortanova 4, HR–10000 Zagreb

<sup>1</sup>kreso@pilar.hr, <sup>2</sup>matea.milak@pilar.hr, <sup>3</sup>lkprivatni@gmail.com

**Značajke društvenih interakcija u doba stvarne virtualnosti iz sociološke perspektive**

**Sažetak**

*Cilj je ovog rada prije svega razmotriti neke osnovne pojmove i njihova značenja, vezane uz suvremene društvene interakcije, polazeći od klasičnih socioloških pojmova društveni odnos i društvena interakcija te sagledati što se mijenja, a što je isto u doba umrežavanja i »preseljenja« u virtualni prostor. Drugim riječima, želimo preispitati formu i sadržaj istih u dobu bez nužnosti dimenzije prostora u nekom odnosu, pri čemu nastaju nove forme i pojmovi kao što su mreža, umreženost, virtualnost i sl. U prvom poglavlju prikazat će se značenje pojmova društveni odnos i društvena interakcija koji podrazumijevaju one društvene odnose u kojima su prisutni kontakt/susret ili komunikacija te koji nas vode prema pojmu društvena interakcija u istom prostoru i istom vremenu. Tema drugog poglavlja je društvena interakcija u istom vremenu bez prostora, kada pojavom informacijske tehnologije pojedinci i društva ulaze u cyber prostor nove virtualne stvarnosti. To nas pak dovodi do razvoja različitih oblika interakcija na društvenim mrežama, što je tema trećeg poglavlja. U četvrtom poglavlju razmatraju se neki rizici i neke pozitivne mogućnosti virtualnih interakcija u odnosu na realne.*

**Ključne riječi**

društveni odnos, društvena interakcija, društvene mreže, virtualna stvarnost, stvarna virtualnost, cyber prostor

**Uvod**

Već od ranih 90-ih godina prošlog stoljeća – kako u akademskoj zajednici, tako i u medijima pa i u svakodnevnom govoru – raspravljalo se, istraživalo i pisalo o temama vezanim uz novu informacijsku tehnologiju; primjerice o inteligentnom društvu,<sup>1</sup> informacijskom dobu<sup>2</sup> i informacijskom društvu,<sup>3</sup> umreženom društvu, informacijskoj tehnologiji, virtualnoj stvarnosti<sup>4</sup> itd. Međutim, od početka globalne pandemije u 2020. te su teme naglo i radikalno prešle granicu od teorijskog diskursa i iskustva manjeg broja ljudi do masovne prakse za većinu stanovnika, barem onog u najrazvijenijem dijelu svijeta, koji su gotovo preko noći stjecali osobna iskustva intenzivnije (i nametnute) primjene informacijske tehnologije i virtualne stvarnosti u svim dimenzija-

1

Velimir Srića, *Informatički inženjering i menadžment*, Društvo za razvoj informacijske pismenosti, Zagreb 1990.

2

David S. Alberts, Daniel S. Papp (ur.), *The Information Age. An Anthology on Its Impacts and Consequences*, University Press of the Pacific, Honolulu 2004.

3

Frank Webster, *Theories of the information society*, Routledge, London – New York 2006.

4

Manuel Castells, *The Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business, and Society*, Oxford University Press, Oxford 2001.

ma svakodnevnog života. Jedno od tih, zasigurno najznačajnijih novih virtualnih iskustava su tzv. *online*<sup>5</sup> društvene interakcije, bilo da je riječ o radu od kuće ili nastavi u kojoj se interakcija s kolegama, klijentima, učenicima ili nastavnicima odvijala putem aplikacija *Zoom*, *Skype*, *MS teams* ili neke druge, koje nam omogućavaju komunikaciju putem audio i video prijenosa, onda kada susreti uživo u istom prostoru nisu mogući. Takve aplikacije omogućuju sastanke jedan-na-jedan kao i grupne video konferencije koje se najčešće koriste u nastavi na daljinu, kao i u znanstvenim i stručnim skupovima uz mogućnost dijeljenja ekrana te snimanja tih sesija kako bi ih se kasnije gledalo. No korištenje istih još je značajnije bilo prisutno i u privatnoj sferi života, druženju, zabavi, igricama, prijenosima uživo brojnih kulturnih događanja, kao i u svakodnevnoj komunikaciji članova obitelji i prijatelja, osobito u doba zabrane kontakta uživo. Iako te mogućnosti nisu nove,<sup>6</sup> upravo u doba pandemije razvoj i upotreba telekomunikacijskih aplikacija doseže masovne i globalne razmjere. Premošćivanje tjelesne ograničenosti fizičkog bivanja zajedno u istom prostoru kao elementarnoj nužnosti postojanja društvenih odnosa i interakcija zasigurno je omogućilo funkcioniranje brojnih ljudskih djelovanja koje bez tih tehnologija ne bi bilo moguće. Međutim, sociolozi tu pojavu jasno uočavaju već početkom 2000-ih godina te se čak i u udžbenike uvrštava nova tipologija društvenih interakcija: interakcije koje se odvijaju istovremeno u prostoru i vremenu i nove interakcije na daljinu ili *online*, bez nužnosti prostora, koje omogućuje Internet.<sup>7</sup>

Iako tjelesna prisutnost u prostoru prestaje biti nužna dimenzija, upravo nam iskustvo bivstvovanja u fizičkom prostoru ili, bolje rečeno, iskustvo tjelesnosti s kojim se rađamo, živimo i umiremo – daje do znanja koje su mu jasne granice u odnosu na fizički i društveni okoliš. Mimika, geste, glas, svi ovi načini mogućeg prijenosa željene poruke ovisni su o prostornoj udaljenosti i manjku prepreka uključenom u istu. Nitko ne može opaziti ljutitu grimasu ako su ispred nje zatvorena vrata, niti protresti ruku čovjeka koji mu je pruža u drugome gradu. Čuti osobu također možemo tek ako snaga i ton njezinog glasa nadilaze pozadinsku buku okoline i tako bivaju dovoljno intenzivnima za jasno percipiranje našim osjetilom sluha. Danas, nakon skoro dvogodišnjeg iskustva tjelesne distance, socijalne izolacije odnosno tjelesne odsutnosti od drugih, što nam je nametnula globalna pandemija izazvana virusom COVID-19, možemo preispitivati i analizirati sâm sadržaj i načine te neke prednosti i nedostatke tih interakcija na daljinu. Iako su brojne prilike u virtualnom svijetu postojale i prije pojave pandemije, one su za vrijeme njezina trajanja postale zapravo jedine opcije, pa je tako na primjer internetska komunikacija putem društvenih mreža i video poziva postala gotovo jedini mogući oblik socijalizacije. Za djecu i mlade to je značilo da sve aktivnosti koje su provodili u svoje slobodno vrijeme, a s ciljem socijalizacije s vršnjacima, moraju premjestiti u *online* svijet, igrajući video igrice, koristeći društvene mreže i slično. Stoga ne iznenađuje činjenica da je korištenje Interneta za vrijeme pandemije postalo primarna aktivnost kod mladih. Iako je Internet u vrijeme tzv. *lockdowna* mladima poslužio kao sredstvo za nadomještanje propuštenih interakcija uživo, on ujedno predstavlja svojevrsne opasnosti kojih djeca i mladi često nisu svjesni. Naime, učestalo korištenje Interneta često je povezano s povećanim rizikom za razvijanje problematičnih obrazaca korištenja Interneta poput kockanja, ovisnosti o Internetu i tzv. *cyberbullying*-a te može dovesti do socijalne izolacije i depresije.<sup>8</sup> U prilog navedenom pokazuju i rezultati istraživanja prema kojima je za vrijeme trajanja pandemije COVID-19 došlo do porasta u korištenju medija u odnosu na period prije pandemije.

Davorin Turkalj<sup>9</sup> navodi kako su najveće promjene zabilježene pri učestali-jem korištenju internetskih portala te je porast zabilježen i u sferi korištenja društvenih mreža. Tu je dakako važno uzeti u obzir i sâm kontekst pandemije i aktualnih mjera rada od kuće kao i odvijanja *online* nastave. O samom isku-stvu života mladih u pandemiji govore i nalazi istraživanja provedenog od strane Zrinke Ristić-Dedić i Borisa Jokića,<sup>10</sup> koji su na uzorku učenika triju zagrebačkih škola ustanovili kako je upravo nemogućnost druženja uživo sa svojim vršnjacima bio najveći izvor stresa za vrijeme pandemije.

Neizbježno nam se nameću i brojna, elementarna pitanja vezana uz samu bit ljudske društvenosti: je li se nešto promijenilo u fundamentalnoj ideji dru-štvenih odnosa koji sada više ne trebaju dimenziju istog fizičkog/geografskog prostora; je li i sâm klasičan pojam *društvena interakcija* uopće adekvatan za opis tih interakcija na daljinu, kako to ljudi doživljavaju i kakva su im isku-stva sa životom u virtualnoj stvarnosti koja je sada u pravom smislu značenja postala *stvarna virtualnost*<sup>11</sup> te još brojna druga.

No prije razmatranja tih pitanja, važno je prisjetiti se da je u pozadini neke društvene interakcije implicitno prisutan elementarni pojam *društveni odnos*, koji je jedan od temeljnih socioloških pojmova još iz vremena klasične so-ciologija s kraja 19. stoljeća, a koji će se kasnije razvijati u suvremeniju va-rijantu kroz pojam *društvena interakcija*. Stoga je cilj ovog rada prije svega

5

Primjerice, Filipovićev *Englesko-hrvatski rječnik* iz 1990. još ne sadrži riječ *online*, s obzirom na to da je ona nastala u vrijeme ma-sovnijeg širenja Interneta, a upravo i podrazu-mijeva biti na mreži. Noviji internetski rječni-ci kao temeljno značenje engleskoga pridjeva *online* (katkad se piše i *on-line*) navode: izrav-no povezan, priključen, pod neposrednim nadzorom kojega uređaja. Taj se naziv sve češće i u hrvatskome jeziku upotrebljava kao prva sastavnica višerječnih naziva: online analitička obrada, online izdanje, online igre, online kasino, online prijava, online trgovina, online usluge, online zahtjev za kredit itd. U hrvatskome standardnom jeziku preporučuje se zamjena pridjeva *online* pridjevom mrežni (ili internetski) ako je riječ o nečemu što je na Internetu, ali nije na mreži (*webu*). Npr. »on(-) line > mrežni, internetski«, *Bolje je hrvatski*. Dostupno na: <https://bolje.hr/rjec/on-line-gt-mrejni-internetski/208/> (pristupljeno 2. 11. 2021.).

6

Primjerice, aplikaciju *Skype* koja je primarno služila za video-telefoniranje kreirao je još 2003. godine Niklas Zennström.

7

Anthony Giddens, Mitchell Duneier, Richard P. Appelbaum, *Introduction to Sociology, 4th ed.*, W. W. Norton & Company, New York 2003.

8

Lucija Vejmelka, Roberta Marković, »Online Interactions and Problematic Internet Use of

Croatian Students during the COVID-19 Pan-demic«, *Information 12* (2021) 10, str. 1–19, doi: <https://doi.org/10.3390/info12100399>.

9

Davorin Turkalj, »Učinci pandemijske krize na korištenje medija i ocjena njezine važnosti u svakodnevnom životu«, *CroDiM 4* (2021) 1, str. 121–130.

10

Zrinka Ristić-Dedić, Boris Jokić, »Croatian Pupils' Perspectives on Remote Teaching and Learning during the Covid-19 Pandemic«, *Društvena istraživanja 30* (2021) 2, str. 227–247, doi: <https://doi.org/10.5559/di.30.2.03>.

11

Manuel Castells među prvima naglašava da društveni odnosi, pa i sama društvenost, postaje virtualna, jer omogućuje komunikaciju ljudi putem informacijske tehnologije kroz virtualni prostor. Međutim, ta virtualnost nije više iluzija ni simulakrum, već postaje *stvarna virtualnost* – budući da virtualno postaje realno s obzirom na iskustvo aktera i posljedice. Stoga Castells uvodi i pojam kulture *stvarne virtualnosti* koja je postala sustav u kojem je sama stvarnost »u potpunosti obuhvaćena«, tj. posve uronjena »u virtualnu postavu slika, u izmišljeni svijet«, u kojem pojave ne postoje samo na ekranu pomoću kojeg se iskustvo komunicira, nego one same »postaju iskustvo«. Usp. M. Castells, *The Internet Galaxy*.

razmotriti neke osnovne pojmove i njihova značenja, vezane uz suvremene društvene interakcije, polazeći od klasičnog pojma *društveni odnos*, potom i pojma *društvena interakcija*, te sagledati što se mijenja, a što je isto u doba umrežavanja i »preseljenja« u virtualni prostor. Drugim riječima, želimo preispitati formu i sadržaj istih u doba bez nužnosti dimenzije prostora u nekom tele-odnosu, koji pritom stvara nove forme i pojmove kao što su *mreža*, *umreženost*, *virtualnost* i sl. U prvom će se poglavlju najprije prikazati značenje pojma *društvena interakcija*, koja podrazumijeva one društvene odnose u kojima su prisutni kontakt/susret ili komunikacija, što nas vodi prema pojmu društvene interakcije u istom prostoru i istom vremenu. Tema drugog poglavlja jest društvena interakcija u istom vremenu bez prostora, kada pojavom informacijske tehnologije pojedinci i društva ulaze u *cyber* prostor nove virtualne stvarnosti, što nas dovodi do razvoja različitih oblika interakcije na društvenim mrežama – teme trećeg poglavlja. Na kraju, u četvrtom poglavlju, razmatraju se neki rizici i neke pozitivne mogućnosti virtualnih interakcija u odnosu na realne.

## 1. Društvena interakcija u istom vremenu i prostoru

Ako razmotrimo jednu najopćenitiju definiciju pojma *društveni odnos*, koja kaže da je to »svaki oblik međusobne povezanosti ljudi u društvenom prostoru, tj. u sferi socijalnih zbivanja, koji proizlazi iz određenog vida društvene djelatnosti odnosno ponašanja«,<sup>12</sup> možemo uočiti da je jedan od najvažnijih elemenata te definicije upravo koncept povezanosti u društvenom prostoru, dakle ne nužno i u fizičkom ili geografskom. Drugim riječima, da bi postojao društveni odnos, on ne mora uvijek podrazumijevati i fizičku blizinu tj. susret, jer podrazumijeva prvenstveno povezivanje ljudi u njihovim društvenim ulogama koje se sastoje od niza normi koje pak određuju djelovanje pojedinaca prema njihovom društvenom statusu i konkretnoj situaciji. A kada pojedinci kroz svoje društvene uloge stvore društveni odnos koji u određenim situacijama aktiviraju kroz neki oblik komunikacije ili uzajamne aktivnosti, možemo govoriti o *društvenoj interakciji*. Ona podrazumijeva međusobni dinamički društveni odnos između pojedinaca ili grupa u društvenom okruženju, a obuhvaća institucionalnu i izvaninstitucionalnu interakciju, pri čemu bilo koji oblik djelovanja izaziva recipročni ili neki drugi vid reakcije. Interakcija jest po definiciji međudjelovanje, međuodnos pojedinaca ili skupina društva, a kao takva ona je oblik djelovanja koje nastaje tako što jedan akter u svojoj društvenoj ulozi zauzima aktivan odnos ili poduzima akciju usmjerenu prema drugom akteru od kojeg slijedi očekivana ili neočekivana kontra-akcija, odnosno povratni utjecaj. Stoga, interakcija predstavlja »sintezu ili spoj recipročnih intencionalnih akcija pojedinaca i društvenih skupina«<sup>13</sup> koje dijele i vrijeme i prostor. Proučavanjem društvenih interakcija osobito se bavila sociološka teorija poznata kao simbolički interakcionizam,<sup>14</sup> koja polazi od pretpostavke da djelovanje (akcija) ima značenje za one aktere u društvenim ulogama i odnosima koji su u njega uključeni. Iz toga slijedi da razumijevanje djelovanja traži interpretaciju značenja koje akteri pridaju svojim djelovanjima.<sup>15</sup>

Za ovu je temu osobito zanimljiv i Alfred Schütz koji pak kroz svoj fenomenološki pristup<sup>16</sup> stavlja naglasak na motive aktera u društvenoj interakciji te razlikuje »zato da« motive od »zato što« motiva. Prvi se odnose na budućnost i otprilike su istovjetni ciljevima za koje djelovanje predstavlja sredstvo,

a drugi se odnose na prošlost i neposredan su razlog za poduzimanje djelovanja. Društveno djelovanje je ono čiji »zato da« motivi stoje u odnosu prema iskustvenome tijeku neke druge osobe, a ako se tako definirano društveno djelovanje dogodi na obje strane, zbiva se *društvena interakcija*. No upravo taj »iskustveni tijek« ukazuje na nužnost fizičke i prostorne blizine kao fundamentalnog i neizostavnog elementa da bi se interakcija uopće dogodila. Tu važnost zajedničkog postojanja vremena i prostora kao temeljnog uvjeta društvenih interakcija, bez obzira na motive aktera, ističe Anthony Giddens u svom djelu *The Constitution of Society*.<sup>17</sup> Međutim, on je prvi autor koji uočava potencijale razdvajanja vremena i prostora kao nužnih preduvjeta te već tada (80-ih godina prošlog stoljeća) donosi primjere mogućih interakcija bez nužnosti prostorne blizine.

»Prema njegovoj teoriji STRUKTURACIJE organizaciju društvenog vremena-prostora trebalo bi shvatiti kao jedan od vidova autoritarne organizacije društva ili, točnije, kao obilježje MOĆI. Zbog brojnih tehnoloških inovacija ni pojedinci ni skupine više nisu obvezatno smješteni u jednu točku vremena-prostora; društvena interakcija može se rastezati u vremenu. Budući da se ljudi vremenom i prostorom kreću sve brže, smanjivanje udaljenosti Giddens opisuje pojmom *vremensko-prostorne konvergenije*.«<sup>18</sup>

A prvi konkretan primjer društvene interakcije u realnom vremenu izvan prostora jest izum star gotovo sto pedeset godina: riječ je o običnom telefonu koji je omogućio tele-razgovor pojedinaca koji su jedan od drugoga udaljeni više kilometara.<sup>19</sup> Konačno, Giddens ukazuje na odvajanje, tj. »na ISTRGNU-TOST vremena i prostora iz sklopa društvenih aktivnosti i izlazak društvenih odnosa iz lokalnih okvira«,<sup>20</sup> ograničenih prostorom i fizičkom blizinom.

»Sve spomenute argumente Giddens je izložio u kritici evolucijskih teorija koje se, umjesto idejom promjenjivog, služe pojmom jedinstvenog vremena.«<sup>21</sup>

12

Ante Marušić, Mirko Martić, *Školski leksikon. Sociologija*, Panorama, Zagreb 1965., str. 55–56.

13

Božo Žepić, *Sociologija*, Hrvatska sveučilišna naklada, Zagreb 2007., str. 201.

14

Sociološka mikro-teorija *simbolički interakcionizam* pokušava objasniti ljudsko ponašanje i ljudsko društvo preispitujući načine na koji ljudi interpretiraju akcije (djelovanja) drugih, razvijaju sliku samih sebe i djeluju na temelju značenja.

15

Michael Haralambos, Robin Heald, *Uvod u sociologiju*, prev. Nada Šolja, Globus, Zagreb 1989.

16

George Ritzer, *Suvremena sociologijska teorija*, prev. Ognjen Čaldarović, Globus, Zagreb 1997.

17

Anthony Giddens, *The Constitution of Society*, University of California Press, Berkley, 1984.

18

Usp. Nicholas Abercrombie, Stephen Hill, Bryan S. Turner, *Rječnik sociologije*, prev. Jadranka Čačić-Kumpes *et al.*, Naklada Jesenski i Turk, Zagreb 2008., str. 429–430.

19

Iako je Alexander G. Bell 1876. godine prvi pokazao da ljudi pomoću elektriciteta mogu razgovarati jedni s drugima na velikoj udaljenosti i njemu pripisujemo izum telefona, činjenica iz povijesti izuma pokazuje da je princip prijenosa zvuka na taj način prvi pokazao Johann Philipp Reis 1863. godine u Njemačkoj.

20

N. Abercrombie, S. Hill, B. S. Turner, *Rječnik sociologije*, str. 430.

21

Ibid. Urry kasnije ističe kako je Giddensova ideja odvajanja (engl. *distancijacija*) doživjela kritike jer zanemaruje bitne razlike u organizaciji vremena-prostora u suvremenim društvima, ne pristupa prostoru i vremenu kao resursima i ne analizira putovanja (primjerice turizam) kao vremensku igru.

Stoga, možemo reći da je Giddens svojom teorijom odvajanja zapravo preteča onog odvajanja koje živimo danas, odnosno društvenim interakcijama izvan prostora (ili bolje rečeno u *cyber* prostoru), a u istoj jedinici vremena. A pojavom informacijske tehnologije, pojedinci i društva raspršili su se u prostoru te nove virtualne stvarnosti, što je tema sljedećeg poglavlja.

## 2. Društvena interakcija u istom vremenu bez prostora

Društveni odnosi, a osobito društvene interakcije koje podržavaju moderne informatičke, bežične ili pametne (engl. *smart*) tehnologije, zasigurno su unazad dvadesetak godina sve više postajale važan dio našeg privatnog i profesionalnog života. Od tada se počinju naglo razvijati i empirijska istraživanja o društvenim interakcijama posredovanim modernim tehnologijama, prvenstveno Internetom, no time su se više bavili socijalni psiholozi i komunikolozi.<sup>22</sup> Teme istraživanja usredotočile su se upravo na pitanje kako se računalno posredovane interakcije razlikuju od tradicionalnih interakcija licem-u-lice. No jedan aspekt koji je privukao dodatni interes istraživača jest novonastala činjenica da računalno posredovane interakcije, koje više ne trebaju tjelesnu prisutnost, imaju veći potencijal za anonimnost. S druge pak strane, velika udaljenost, prostorna razdvojenost koja će za dva ili više aktera značiti nemogućnost ispunjavanja istog, bliskog, fizičkog okoliša, nepremostiva je za tijelo kao takvo – ako se ne služi tehnološkim alatima za širenje dosega svojih djelovanja.

Premostiti prostor i prenijeti, primjerice, važne informacije udaljenom »drugome« kroz povijest je bila izrazito važna djelatnost, ne samo zbog osobnih poruka ili društvene interakcije kroz njih već i zbog pitanja politike, ratovanja, obavljanja određenih dužnosti, izdavanja naredbi i uputa.<sup>23</sup> Već spomenuti Bell u svom izumu telefona prvi je put u povijesti zapravo omogućio spajanje glasova dviju osoba kao elementa osjetilne tjelesnosti, u kojoj je pomoću istovremenog prijenosa omogućena interakcija govorom obiju strana. Njihova velika prostorna udaljenost tako je najednom postala premostivom preprekom za tehnologijom amplificirani tjelesni čin govora. Važno je naglasiti da od tog prvog izuma prijenosa glasa na daljinu, razvoj ove ili bilo koje druge tehnologije koja omogućuje interakcije nikad nije u sebi sadržavao namjeru udaljiti ili otuđiti korisnike. Upravo suprotno, iz razvoja tehnologija poput telefona jasno je da im ciljem biva približiti aktere koji zbog fizičkih ograničenja tijela, tj. njegove egzistencije u prostoru i vremenu ostaju dalekima. Uz postojanje električnog brzojava,<sup>24</sup> koji je još od 1837. godine revolucionirao brzinu slanja i dobivanja pisane riječi umjesto slanja pisama, izumi, najprije radija pa ubrzo i televizije, približili su organizirane prijenose u audiovizualnom formatu. Međutim, ovdje nije bila riječ o interakcijama, već isključivo o jednosmjernim emisijama. Pa čak i prvi mobilni telefoni koji su omogućili slanje *sms* poruke, kao i *e-mail* dopisivanje, sadrže vremensku odgodu i interakcija nije uvijek u jedinici vremena. Tek internetski *chat room*-ovi iz druge polovice devedesetih godina prošlog stoljeća polako eliminiraju dugotrajnu vremensku odgodu između tekstualnih komunikacija, a u današnje vrijeme poznajemo čitav niz servisa koji nas uz minimalne diskrepancije istovremeno spajaju s drugom stranom – što slikom, što tonom.

Postojanje mogućnosti određenog skrivanja u takve modele interakcije nije zanemarivo, ali isto tako ne možemo izbaciti iz vida činjenicu da bi mnogi ljudi bez toga ostali trajno udaljeni i onesposobljeni za interakciju zbog ogra-

ničenja nametnutih tijelom fiksiranim u vremenu i prostoru. Biti dio prostora i biti akter u vremenu svojom tjelesnom prisutnošću elementarne su datosti ljudskoga stanja. Augmentirati isto može dovesti do znatno većeg interakcijskog bogatstva, ali isto tako, kao što je slučaj s brojnim drugim primjerima u povijesti, svaki naš novi alat moramo shvatiti kao korisno oruđe i uslugu, a ne kao novog gospodara. Višenamjensko računalo ili pak pametni mobitel, sa svim svojim blagodatima, potencijalno vidimo kao alate za nadilaženje naših prirodnih ograničenja, čime oni postaju posrednici, tj. mediji. Pa opet, ništa od navedenog ne znači da svako tehnološko postignuće zbog lako percipiranih koristi treba prihvatiti bez ozbiljnog razmatranja učinka, njegovih rizika i unikatnih problema što ih može uvesti u živote ljudi i njihove interakcije. No prije rasprave o prednostima, nedostacima i rizicima istih, ukratko ćemo prikazati najvažnije oblike, pojmove i obilježja koji su nastali uslijed mogućnosti interakcija bez istog fizičkog prostora, u novom *cyber* prostoru, odnosno na mreži.

### 3. Interakcije na društvenim mrežama

Unatoč tome što je pojam *društvenih medija* prethodio pojavi *Web-a 2.0*, on se u svakodnevnom govoru često stavlja u kontekst s popularnim društvenim internetskim platformama poput *Facebooka* i *Twittera*. Nagli razvoj informacijsko-komunikacijskih tehnologija doveo je do promjene u samoj svrsi korištenja Interneta: *Web 2.0* omogućio je javnosti da svakodnevno obavlja širok dijapazon aktivnosti u umreženom obliku, što primjerice Manuel Castells<sup>25</sup> naziva »banalizacijom Interneta«. Navedena promjena neminovno prati (i oblikovana je od strane) potreba korisnika Interneta, koji od novog društvenog medija imaju visoka očekivanja ponajviše u pogledu umrežavanja i ostvarivanja interakcija u novonastalim virtualnim zajednicama. Ti novi društveni mediji omogućuju korisnicima lakšu interakciju pomoću razmjene multimedijских sadržaja unutar raznih virtualnih zajednica. Iako su društvene mreže dugo vremena bile percipirane kao alat za komunikaciju i održavanje veza koje su geografski udaljene, danas se one većinski koriste za interakciju s bliskim prijateljima i osobama koje vidamo na dnevnoj bazi.<sup>26</sup> Stoga ne čudi kako se većina ljudi svakodnevno seli između virtualnih i fizičkih interakcija te je nerijetko slučaj da se one odvijaju i simultano.

Kada govorimo o korištenju društvenih medija bitno je napraviti i osnovnu distinkciju u samoj svrsi njihova korištenja. Mizuko Ito i suradnici<sup>27</sup> navode

22

Usp. Ciarán Mc Mahon, *The Psychology of Social Media*, Routledge, New York 2019.; Charles Kadushin, *Understanding Social Networks. Theories, Concepts, and Findings*, Oxford University Press, New York 2012.

23

Tako se i današnji maraton trči u spomen na Filipida koji je prema mitu uspio otrčati čitavu udaljenost od grada Maratona do Atene, javljajući pritom vijest o prevlasti vojnih snaga Miltijada Mlađeg u boju kod Maratona 490. pr. Kr. U vrijeme šogunata feudalnog Japana razvio se sustav efikasnih kurira Hikyaku kojima je zadaća bio prijenos informacija.

24

Više o tome vidi u: Edward De Bono (ur.), *Povijest izuma. Od kotača do računala*, prev. Vlatko Šarić, Marjan tisak, Split 2005.

25

M. Castells, *The Internet Galaxy*.

26

Usp. Gaia Mosconi, Matthias Korn, Christian Reuter, Peter Tolmie, Maurizio Teli, Volkmar Pipek, »From Facebook to the Neighbourhood: Structuring of Hybrid Community Engagement«, *Computer Supported Cooperative Work* 26 (2017) 2, str. 959–1003, doi: <https://doi.org/10.1007/s10606-017-9291-z>.

kako se korištenje društvenih medija može podijeliti na ono koje je vođeno interesom i ono vođeno prijateljstvom. U prvom slučaju glavni je razlog korištenja društvenih medija ostvarenje specifičnih aktivnosti i postizanje interesa, dok je ono vođeno prijateljstvom često produkt zajedničkih praksi prijateljstva u danom lokalnom, odnosno realnom društvenom svijetu. Međutim, ovdje se postavlja ključno pitanje utječe li pojava tih virtualno formiranih prijateljstava na ona postojeća u fizičkom svijetu. Ako je odgovor pozitivan, važno je znati i kako utječu. Iako su postojala mišljenja kako interakcije putem društvenih mreža vode k stvaranju okruženja socijalne izolacije<sup>28</sup> te kako će ta novostvorena prijateljstva negativno utjecati na ona postojeća, recentnija istraživanja pokazuju kako većina virtualnih veza ima utemeljenje u fizičkom svijetu te kako su one zapravo nadopuna već postojećim odnosima. Brojna su istraživanja pokazala kako korisnici društvenih mreža primarno koriste danu tehnologiju za ostvarenje interakcija s već postojećim vezama te na taj način proširuju već postojeću društvenu mrežu.<sup>29</sup> Nancy K. Baym<sup>30</sup> tu isprepletenost interakcija naziva »interakcijama mješovitog modaliteta« te navodi kako ih karakterizira istovremeno postojanje elemenata licem-u-lice i *online* komunikacije. Upravo je pojava, uz prateću popularizaciju društvenih mreža, omogućila da se određena, do tada striktno fizička obilježja komunikacije mogu pojavljivati i u virtualnom svijetu: one su postale pogodno mjesto za izgradnju intimnih odnosa i izražavanje snažnih emocija. Specifičnost komunikacije pomoću društvenih mreža ogleda se u činjenici kako se ona može simultano voditi putem nekoliko kanala (poruke, videa ili zvuka) te ih karakterizira bogatstvo informacija i visok stupanj sinkronizacije.<sup>31</sup> No bitno je spomenuti kako su društvene mreže dio jednog šireg konceptualnog konteksta – društvenih medija. Iako se ta dva pojma često koriste u istom kontekstu, pa čak i kao sinonimi, oni nemaju isto značenje. Stoga, bitno je predstaviti osnovne oblike društvenih medija te proučiti koja su to obilježja specifična samo za društvene mreže, a koja se obilježja pojavljuju kao svojevrsni lajtmotiv u većini danih oblika.

Društveni mediji predstavljaju širu kategoriju svih dostupnih aktivnosti nastalih razvitkom *Web-a 2.0*, pa se sukladno tome i u svrhu lakše organizacije pojavila potreba za formiranjem svojevrsne kategorizacije njezinih oblika. Tim Grahl<sup>32</sup> daje svoj doprinos navedenom te predlaže distinkciju društvenih medija na šest tipova: (1) društvene mreže, (2) mrežne stranice za označavanje, (3) društvene vijesti, (4) dijeljenje medija, (5) *mikro-blogging* te (6) blogovi i forumi. Rachel Kowert i suradnici<sup>33</sup> na tragu rečenog predlažu sveobuhvatniji kategorizacijski sustav raznih internetski-orijentiranih društvenih usluga koje su svakodnevno dostupne te koje obuhvaćaju: (1) slanje elektroničke pošte, (2) trenutno ili direktno slanje poruka, (3) društvene mreže, (4) forume, (5) internetske video igre te (6) mobilne tehnologije. Osnovni cilj društvenih mreža jest izgradnja društvenih odnosa te su jedne od najpopularnijih i najviše korištenih oblika društvenih medija. Iako su društvene mreže korištene od strane ljudi različitih dobi i interesa, danah m. boyd i Nicole B. Ellison<sup>34</sup> ističu da ipak postoje tri osnovne karakteristike njihovih usluga: (1) korisnici kreiraju javni ili polu-javni profil, (2) korisnici stvaraju listu drugih korisnika s kojima se žele umrežiti te (3) korisnici imaju uvid u svoju stvorenu mrežu korisnika, kao i u onu stvorenu od strane drugih. Osim navedenog, društvene mreže omogućuju razne oblike povezivanja s drugim korisnicima poput direktnih ili grupnih poruka, javnih objava te dijeljenje datoteka. Trenutne ili direktne poruke, koje su zasebna kategorija društvenih medija, no koje su ujedno i integrirane u društvene mreže, predstavljaju kratke poruke čija



se razmjena odvija direktno između korisnika Interneta. Njihovo je obilježje da korisnik može izabrati želi li poruku poslati kao cjelinu odjednom ili će poruku razlomiti na nekoliko segmenata koji su, u svakom trenutku, vidljivi osobi s kojom komunicira.

Sâm pristup društvenim mrežama nerijetko se odvija putem sve dostupnijih i popularnijih pametnih mobitela koji ujedno pripadaju drugoj, ali bliskoj, kategoriji društvenih medija. Upravo su mobilne tehnologije razvijene i popularizirane simultano s razvitkom pametnih telefona te one obuhvaćaju sve dane aplikacije koje pametni telefon već posjeduje, ali i koje se mogu instalirati: od tekstualnih poruka do aplikacija poput *Whatsappa*, *Vibera* ili *Instagrama*. Ono što je zajedničko svim oblicima mobilnih tehnologija jest ostvarenje i održavanje što jednostavnije i trenutne komunikacije. Iako se korištenje mobilnih tehnologija često vezalo uz mlađu generaciju, one s vremenom postaju sve popularnije te se češće koriste i od strane korisnika starije životne dobi. Iako se sve dane kategorije društvenog umrežavanja mogu po svojoj svrsi činiti sličnima, potrebno je biti oprezan pri njihovom izjednačavanju. Svaki navedeni oblik posjeduje svoju dominantnu ciljanu publiku i primarni oblik korištenog uređaja za pristup platformi (osobno računalo, pametni telefon), te se razlikuje u odnosu na ostale po specifičnom rasponu društvenih usluga koje pruža. Autori su predložili nekoliko kriterija koji mogu biti primjenjivi za sve oblike računalno-posredovane komunikacije kako bi se moglo adekvatno procijeniti kada točno korištenje društvenih medija može biti definirano kao socijalna interakcija.<sup>35</sup> Prvi kriterij odnosi se na sinkroniju – količinu vremena između poruka – unutar koje direktne poruke u potpunosti zadovoljavaju kriterij, dok elektronička pošta zauzima drugi polaritet s obzirom na to da je

27

Vidi: Mizuko Ito, Sonja Baumer, Matteo Bittanti, danah boyd, Rachel Cody, Becky Herr-Stephenson, Heather A. Horst, Patricia G. Lange, Dilan Mahendran, Katynka Z. Martinez, C. J. Pascoe, Dan Perkel, Laura Robinson, Christo Sims, Lisa Tripp, *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out. Kids Living and Learning with New Media*, MIT Press, Cambridge (MA), London 2010.

28

Juan Antonio Carrasco, Bernie Hogan, Barry Wellman, Eric Miller, »Agency in social activity interactions: The role of social networks in time and space«, *Tijdschrift voor Economische en Sociale Geografie* 99 (2008) 5, str. 562–583, doi: <https://doi.org/10.1111/j.1467-9663.2008.00492.x>.

29

Vidi: danah m. boyd, Nicole B. Ellison, »Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship«, *Journal of Computer-Mediated Communication* 13 (2007) 1, str. 210–230, doi: <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>.

30

Usp. Nancy K. Baym, *Personal Connections in the Digital Age*, Polity Press, Malden 2010.

31

Jean Philippe Décieux, Andreas Heinen, Helmut Willems, »Social Media and Its Role in Friendship-driven Interactions among Young People: A Mixed Methods Study«, *Young* 27 (2019) 1, str. 18–31, doi: <https://doi.org/10.1177/1103308818755516>.

32

Tim Grahl, »The 6 Types of Social Media«, *Out:think*. Dostupno na: <https://outthink.co/the-6-types-of-social-media/> (pristupljeno 10. 11. 2021.).

33

Usp. Rachel Kowert, Emese Domahidi, Thorsten Quandt, »Networking and Other Social Aspects of Technology Use: Past, Present, and Future Considerations«, u: Marc Potenza, Kyle Faust, David Faust (ur.), *Oxford Handbook of Digital Technologies and Mental Health*, Oxford University Press, Oxford 2020., str. 111–123.

34

Usp. d. m. boyd, N. B. Ellison, »Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship«.

35

N. K. Baym, *Personal Connections in the Digital Age*.

komunikacija po prirodi odgođena. Drugi kriterij jest društvena prisutnost – stupanj u kojem medij prenosi društvene znakove uključujući neverbalno ponašanje, osobne identifikacijske informacije i slike koje prenose osjećaj povezanosti i bliskosti. Zadnji kriterij obuhvaća domet – odnosno broj pojedinaca koji mogu primiti poslanu poruku. Prema danoj klasifikaciji, može se zaključiti kako svi oblici direktnih poruka, neovisno o tome jesu li one integrirane u društvene mreže, video igre ili mobilne tehnologije, spadaju u konceptualnu definiciju socijalne interakcije.

Primjerice, Stuart Hall<sup>36</sup> interakcije na društvenim mrežama promatra po stupnju njihove fokusiranosti. Za autora, fokusirane društvene interakcije obuhvaćaju sve oblike direktne komunikacije poput privatnih poruka, komentiranja objava i objavljivanje fotografija na kojima su označeni i drugi korisnici. S druge strane, ne fokusirana interakcija obuhvaća radnje koje se projiciraju u obliku prihvaćanja ili potvrde (poput klimanja glavom u komunikaciji s drugima), a koje se na društvenim mrežama pojavljuju u obliku *lajkanja* ili podjele nekog sadržaja. Christian Fuchs<sup>37</sup> napominje da interakcija na društvenim medijima mora zadovoljiti određene kriterije društvenosti te da bi se trebala izbjegavati uvažena pretpostavka da su društveni mediji sami po sebi (zbog tehnološke uvjetovanosti i konteksta nastanka) društveni. Stoga, društvenost čine četiri osnovna kriterija: (1) informacije i posljedično kognicija, (2) komunikacija koja uključuje recipročnu interakciju između barem dva sudionika, (3) zajednica i (4) suradnja i kooperacija. Prema navedenim kriterijima, društvene mreže zaista se mogu nazvati »društvenima«. Lionel Mew<sup>38</sup> navodi kako je srž njihove funkcije stvaranje mreža u virtualnom svijetu te kako one omogućuju korisnicima da kreiraju percepciju ili impresiju, održavaju, ali i formiraju nove odnose. Boyd i Ellison<sup>39</sup> navode kako društvene mreže često imaju svojevrсни portal, blog, forum i galeriju, odnosno zajedničke elemente putem kojih se korisnici povezuju s ostalima i doprinose stvaranju zajednice. Stoga one postaju mjesto za povezivanje i upoznavanje ljudi sličnih interesa te mjesto na kojem se mogu dijeliti aktivnosti, trendovi, preferencije i informacije u svrhu socijalizacije.<sup>40</sup> Evidentno je kako se element društvenosti i interakcija s ciljem ostvarivanja prijateljstava pojavljuje kao dominantno obilježje, ali i kao svrha korištenja društvenih mreža. Naglasak na stvaranje i jačanje prijateljstava na društvenim mrežama, kao i sve sličnija obilježja odnosa u realnosti i virtualnosti, dovela su mnoge autore do problema kako pristupiti definiranju tih odnosa. Drugačije rečeno, postavlja se pitanje: mogu li se na isti način promatrati prijateljstva stvorena na društvenim mrežama i ona koja nastaju u fizičkom svijetu?

Terminu prijateljstva u fizičkom i virtualnom svijetu rijetko se pristupa na isti način i ne vrednuje ga se prema istim kriterijima. U fizičkom svijetu istraživači prijateljstvo između dvije osobe karakteriziraju kao »dijadu« u kojoj su oba pojedinca onog drugog prepoznala i identificirala kao prijatelja.<sup>41</sup> U virtualnom svijetu tome nije slučaj, pa često poznanici znaju biti uključeni u studije o prijateljima, što ne čudi jer se unutar društvenih mreža sve veze koje pojedinac ostvari prikazuju upravo kao prijateljstva. Ipak, prijateljstvo u virtualnom i fizičkom svijetu može se promatrati pomoću istih kriterija, odnosno ako su zadovoljeni sljedeći uvjeti: dobrovoljno sudjelovanje, uzajamnost, dijeljenje osobnih detalja s drugom osobom i izražavanje određenog stupnja privrženosti.<sup>42</sup> Anita Whiting i David Williams<sup>43</sup> proučavali su razloge korištenja društvenih medija kroz gratifikacijski pristup u kojem je svrha korištenja društvenih medija ostvarivanje komunikacije i interakcija s drugi-

ma. Rezultati njihova kvalitativnog istraživanja pokazali su kako ispitanici društvene medije, u ovom slučaju društvenu mrežu *Facebook*, ponajviše koriste upravo za ostvarivanje socijalnih interakcija, održavanje postojećih, već formiranih odnosa, ali i za stvaranje novih prijateljstava s dotad nepoznatim ljudima. Dobiveni nalazi na tragu su prihvaćenog uvjerenja kako se društvene mreže najviše koriste za interakciju i komunikaciju s prijateljima, ali i za povezivanje s nepoznatim ljudima. Na primjeru *Facebooka* osoba može imati i nekoliko stotina virtualnih prijatelja od kojih osobno poznaje možda jednu trećinu. Virtualne odnose u najvećoj mjeri karakterizira transakcija između korisnika koja može učvrstiti snagu njihova odnosa. No u većini slučajeva zapravo i nema razlike u odnosu između poznanika i bliskih prijatelja. Morgan Madeira i Anupam Joshi<sup>44</sup> navode podatke studije prema kojoj 33,3 % korisnika *Facebooka* zapravo ima od jednog do četiri bliska prijatelja, iako više od polovice korisnika ima barem 300 prijatelja na toj društvenoj mreži. Kako bi se napravila distinkcija između poznanika i prijatelja te kako bi se mogla predvidjeti snaga odnosa, autori su predložili dva relevantna prediktora: (1) intenzitet razmjene poruka – bliski prijatelji češće će izmjenjivati poruke i komunicirati o intimnim i bitnim temama, (2) lokacija i označavanje na fotografijama – impliciraju snažniji odnos jer sugeriraju kako su dva prijatelja bila na istom mjestu istovremeno, odnosno da je prijateljstvo prisutno i u fizičkom i u virtualnom svijetu. Upravo nam ta činjenica pokazuje da odnos koji je blizak u realnom prostoru i vremenu ne može zamijeniti odnos koji je isključivo virtualan i u kojem ta socijalna i psihološka blizina ne postoji. No unatoč navedenim deficitima, takav odnos postoji kao stvaran, što Castellsov koncept o stvarnoj virtualnosti čini primjenjivim i adekvatnim.

36

U tom kontekstu vidi: Gordon Marshall (ur.), *A Dictionary of Sociology*, Oxford University Press, Oxford 1998.

37

Christian Fuchs, *Social media. A critical introduction*, Sage, London 2014.

38

Usp. Lionel Mew, *Online social networking: a task-person-technology fit perspective* (dissertacija), George Washington University, School of Business, Washington 2009.

39

Usp. d. m. boyd, N. B. Ellison, »Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship«.

40

Usp. Siti Ezaleila Mustafā, Azizah Hamzah, »Online Social Networking: A New Form of Social Interaction«, *International Journal of Social Science and Humanity* 1 (2011) 2, str. 96–104, doi: <http://dx.doi.org/10.7763/IJ-SSH.2011.V1.17>.

41

Usp. Marry E. Gifford-Smith, Celia A. Brownell, »Childhood peer relationships:

social acceptance, friendships, and peer networks«, *Journal of School Psychology* 41 (2003) 4, str. 235–284, doi: [https://doi.org/10.1016/S0022-4405\(03\)00048-7](https://doi.org/10.1016/S0022-4405(03)00048-7).

42

Tim Delaney, Anastasia Malakhova, »Are Electronic Friendships Real Friendships?«, u: Tim Delaney, Tim Madigan (ur.), *A Global Perspective on Friendship and Happiness*, Vernon Press, Delaware 2019., str. 1–8.

43

Anita Whiting, David Williams, »Why people use social media: a uses and gratifications approach«, *Qualitative Market Research* 16 (2013) 4, str. 362–369. doi: <https://doi.org/10.1108/QMR-06-2013-0041>.

44

Morgan Madeira, Anupam Joshi, »Analyzing Close Friend Interactions in Social Media«, u: *2013 International Conference on Social Computing*, Washington 2013., str. 932–935.

#### 4. Neki rizici i neke pozitivne mogućnosti virtualnih interakcija u odnosu na realne

Bilo da nas se s obzirom na niz postojećih mišljenja i nazora smatra isključivo materijalnim bićima, duhovnim ili u određenoj mjeri kombinacijom navedenog, razvidno je da niti jedna pozicija ne može u potpunosti eliminirati važnost čovjekova tijela – smatrala ga ona našim ukupnim »ja« ili tek »privremenim staništem«. Do određenog stupnja isto je upleteno u svaki naš čin koji zahtjeva neku vrstu akcije u prostoru. Udariti loptu nogom ili pomaknuti dio računalnog *hardware*-a, sve to činimo tijelom, bez obzira na različitost posljedica takvih aktivnosti. Rob Shields je među prvima u svojoj knjizi *Kulture interneta* razmatrao pitanje što se događa s tijelom u mreži, te ističe kako bi tek eliminacija tijela (mogućnost takva čina bez da odmah govorimo o nastupanju smrti) možda mogla dovesti do odsutnosti potrebe nalaženja licem-u-lice. Ipak, napominje kako baš ta potreba za izravnim kontaktom sugerira da je tijelo (oba sudionika) središte i u malim virtualnim susjedstvima.<sup>45</sup> Ako bismo mogli eliminirati tijelo, možda ne bismo osjećali potrebu da se nađemo licem-u-lice, no potreba za izravnim kontaktom sugerira da je tijelo – naše i njihovo – središnje u našim tzv. »virtualnim susjedstvima«. Stoga, Shields ističe, iako je postala novi i nužni posrednik u komunikaciji, tehnologija je istovremeno i uzrok razdvajanja: od telegrafa, preko telefona do računala koji omogućavajući interakciju na daljinu, negiraju ograničenja fizičke prisutnosti. Razgovori se vode s udaljenim i odsutnim »drugima«, a usprkos tome lokalno i su-prisutno ostaju privilegirani, jer je suviše lako suprotstaviti se ovdje i sada udaljenom. Prateći taj razvoj uviđamo prijelaz sa slova na glas, a zatim kroz sve naprednija softverska postignuća – i na projekcije slike uz ton u stvarnom vremenu. U skorijoj budućnosti, isti bi napredak mogao omogućiti još uvjerljivije modele proširene stvarnosti kroz kvalitetne holograme, ali i dodatke »umjetnih tkiva« koja mogu pomoći stimulirati dosad tehnologijom nedovoljno zahvaćena osjetila.

Virtualna stvarnost i u sociološkome je rječniku definirana kao »tehnološko upravljanje osjetilima kako bi se stvorila alternativna stvarnost«,<sup>46</sup> pa se stoga i postavlja pitanje je li ta stvarnost neka nova alternacija susreta? Potaknuti smo razmisliti o tome ruši li se barijera virtualnosti prisutnim osjetom bez obzira na istovremeno ne zauzimanje istog prostora tijela sudionika ili je bivanje »osjetiteljem bez posredstva« jedina prava punina susreta? Kada je »susresti se« zaista stvarno i koliko smo mi u tome »mi«? Razmatrajući naše ponašanje, tj. naše bivanje na Internetu, Eric Schmidt i Jared Cohen u knjizi *Novo digitalno doba* opažaju mogućnost pomaka od »stvaranja identiteta u stvarnom svijetu i njegova projiciranja na Internetu prema oblikovanju identiteta na Internetu i njegova doživljavanja u stvarnosti«.<sup>47</sup> Pomak od stvaranja identiteta u stvarnom svijetu i njegova projiciranja na Internetu prema oblikovanju identiteta na Internetu i njegova doživljavanja u stvarnosti imalo je posljedice za građane, države i tvrtke koje moraju funkcionirati u novom digitalnom svijetu. Upravo taj pomak u oblikovanju ili kreiranju sebstva u virtualnoj stvarnosti važna je promjena koju ista omogućuje te je time postala temeljna pretpostavka umrežavanja i povezivanja ljudi kroz neanonimne internetske kanale. Od predstavljanja stvarnog, realnog sebe – misleći pritom na osobu izgrađenu u svijetu neposredne prostorno-vremenske svakodnevice, sada kroz različite manipulacije slikom, tonom i videom, dolazimo do stvaranja projekcije sebe; premda inspirirane stvarnim, ali dovršene kroz poboljšanu virtualnu modifikaciju realnog »ja«. Stoga, ovdje vidimo da pitanje

prostorne i tjelesne udaljenosti ne zahvaća samo prirodu susreta već i prirodu njegovih dionika. Kroz različite dodatke, filtre, pojačivače i alate možemo manipulirati prijenosom svoga lika do alarmantnih granica te iz tog razloga zabrinutost vezana uz autentičnost viđenog s opravdanjem postoji. Takve virtualne projekcije dovode nas do ponovnog preispitivanja uloge i pouzdanosti samih osjetila, evocirajući Descartesovu misao o nepovjerenju prema istima zbog mogućnosti njihova lakog zavaravanja. Naše uho može prepoznati glas osobe X, oko vidjeti njezin lik, ali autor, osoba koja zapravo djeluje kao akter video priloga, nije ta osoba; jer današnji virtualni prostor nudi pregršt manipulativnih audio-vizualnih alata: od slikovnih pozadina tijekom video poziva, različitih filtera koji mijenjaju izgled ili neku drugu osobinu govornika do audio deformatora. Međutim, biti anonimna na Internetu za mnoge je velika pogodnost te se i postojanje spomenutih alata ovdje može učiniti korisno, ali kada je namjera sudjelovanja u virtualnom susretu aktivno mistificiranje do paradoksalne točke lažnog predstavljanja, integritet same interakcije dovodi se u pitanje, osim u slučaju da su u interakciji osobe koje se i privatno poznaju. Stoga, projekcija alternativne ili čak lažne verzije sebe, zasigurno je jedna od mogućnosti koju nudi virtualna interakcija te je možemo razmatrati kao negativan aspekt. S druge pak strane, Dixon najprije ističe brzinu ostvarenja virtualnih susreta kao najvažniju od pozitivnih strana, jer se eliminira čekanje, odlasci, dolasci i sve s tim povezano, pri čemu naglašava da »razvijeni svijet obiluje novcem, oskudijeva vremenom i odlikuje ga nestrpljivost. Ako učitavanje internetske stranice traje dulje od 30 sekundi, prodaja na stranici može pasti i do 30 posto. U nadolazećoj, sve nestrpljivijoj epohi možete očekivati da će se vrijeme čekanja dodatno smanjiti.«<sup>45</sup>

Prema tome, tehnologija koja jest brza i efikasna u posredovanju virtualnih interakcija, premda u sebi nosi rizike lažnog, omogućila je susrete onih ljudi koji su prostorno udaljeni te smanjenih mogućnosti druženja i obavljanja posla. Servisi poput *Skype* ili *Zoom* platformi za organizaciju video susreta doživjeli su veliki porast korištenja, osobito u vrijeme pandemije, jer su masovno omogućili premostiti udaljenost i izoliranost posredovanjem tehnoloških alata virtualne prisutnosti koja stoga i postaje stvarna virtualnost, kako je definira Castells. Njihova je korisnost nepobitna, učinkovitost očigledna, a sposobnost interakcije udaljenih aktera jedan od razloga zbog kojih mnogi međuljudski odnosi, što formalni, što osobni, funkcioniraju u današnjim okolnostima. Međutim, ako je tip virtualne interakcije više od običnog razgovora,

45

Rob Shields (ur.), *Kulture interneta*, prev. Neven Dužanec, Jesenski i Turk, Zagreb 2001., str. 101.

46

N. Abercombie, S. Hill, B. S. Turner, *Rječnik sociologije*, str. 425.

47

Eric Schmidt, Jared Cohen, *Novo digitalno doba. Nove tehnologije mijenjaju ljude, države, ali i kako ćemo živjeti i poslovati*, prev. Ivana Brozić, Profil, Zagreb 2014., str. 43.

48

Patrick Dixon, *Šest lica budućnosti. Osobni i korporativni vodič za preživljavanje i uspjeh u trećem tisućljeću*, prev. Nikica Mauhar, Profil,

Zagreb 2011., str. 23. Osim toga, ekran ipak za razliku od papira, može prikazati daleko više, pa Schmidt i Cohen naglašavaju kako se na *Youtube* platformi dnevno pregleda četiri milijarde video zapisa, a u vremenskom periodu od samo jedne minute na platformu se prenese 60 sati videomaterijala spremnog za konzumaciju. *YouTube* se stoga suočava s problemom količine sadržaja. Budući da korisnici dnevno odgledaju više od četiri milijarde videozapisa (a svake minute prebace na stranicu 60 sati videomaterijala), tvrtka ne može pregledati te sadržaje kako bi spriječila objavu neprikladnih materijala, kao što je npr. zagovaranje terorizma. Usp. E. Schmidt, J. Cohen, *Novo digitalno doba*.

primjerice održavanje nastave na daljinu, ta efikasnost sve više postaje upitna. Ovdje je važno istaknuti Spitzerov uvid o značaju senzomotoričkih mogućnosti čovjeka kao o vrijednim elementima izgradnje i usvajanja znanja, čiji manjak u virtualnoj interakciji bitno utječe i na sâm proces poduke i učenja i koji dovodi do fenomena digitalne demencije.<sup>49</sup> Inovativni, razvidno praktični alati održavanja nastave *online*, prenošenja znanja i predstavljanja informacija kao takvi nisu loša ili opasna pojava. Međutim, vrijedi spomenuti da rezultati njihove uporabe doista mogu biti neoptimalni ili pogubno neadekvatni. Ako se na pametnoj ploči (engl. *smartboard*), osjetljivom na dodir, neku riječ rukom povuče s točke A na točku B (dakle samo je se premjesti na drugo mjesto na zaslonu), onda je to vjerojatno ono najpovršnije što se s nekom riječju može učiniti – još površnije, jer bi bio povezan s još manje kretanja, bio bi jedino *copy* i *paste* klikom miša. Pročitati riječ ili je čak prepisati, kako bi se pritom njome misaono bavili (a da pritom ne kliknemo niti na jedno polje), bili bi duboki načini kognitivne obrade, a električni mediji ih remete ili čak u potpunosti onemogućuju. Govoreći o neophodnoj dubini mentalne aktivnosti, Spitzerova upozorenja dodatno su pojačana uvidima Nicholasa Carra, koji ističe kako spoznajna *dubina*, koja ne dolazi ponavljanjem površne radnje, postaje žrtvom prepuštanja moći i kontrole alatima u svakom, ne nužno samo korisnom, slučaju.<sup>50</sup> Carr to naziva osjetilnim ograničenjima i rastjelovljenjem, koje se često može predstavljati kroz pozitivan učinak kao pojačana praktičnost virtualnosti. Brojni uspjesi virtualnog leže baš u njegovoj nedoručenoj povezanosti s nečim čvrstim, tj. opipljivim. Dok su tehnički alati i sudionici nužni za početak, opstojnost i kraj procesa virtualne interakcije, ne smijemo izgubiti iz vida koliko su svi ti elementi – početak, opstojnost i kraj – drugačiji od svojih istoznačnih prostornih pandana. Jedna od velikih ironija našeg vremena jest u tome što, dok znanstvenici otkrivaju sve više o važnosti fizičkog djelovanja i osjetilnog zamjećivanja u razvoju naših misli, osjećaja i umijeća, mi provodimo manje vremena djelujući u realnom svijetu prostora i vremena, a više vremena živeći i radeći posredstvom apstraktnog medija računalnog zaslona. Carrovim riječima, možemo reći kako ljudi svojem postojanju nameću osjetilna ograničenja i rastjelovljuju se te su s višenamjenskim računalom uspjeli, što je upravo apsurdno, dobiti alat koji od njih krade čak i tjelesni užitak rada s alatima.

Sumirajući navedeno, možemo reći da su virtualne interakcije u prirodi svog protoka paralelni, dok su s druge strane istovremeno prostorni susreti okomiti. Naime, virtualni susreti savršeno pristaju jedan kraj drugoga, imajući istu vremensku i virtualno-prostornu točku (primjer *skype* sastanka). Vremenski, početak je odgovor na uspostavljeni poziv, a virtualno-prostorni element uprizzoruje se međusobnim promatranjem i komunikacijom preko tona i slike. Međutim, iako su krenuli iz iste točke po pitanju vremena i virtualne prostornosti, kao susreti nikada se neće sresti na jednak način kao oni istovremeno prostorni. Pod time mislimo da su istovremeno prostorni susreti okomiti. Obje strane svoj dolazak do susreta mogu započeti s nepovezanih i udaljenih točaka, što najčešće i je tako, no trenutak u kojem zajedno počnu dijeliti prostor u smislu fizičkog okoliša obilježava potpunu okolinsku povezanost. Drugim riječima, susreću se u istom prostoru, u isto vrijeme, uz mogućnost angažiranja svakog ljudskog osjetila kao jamstva potpune prisutnosti.

No, treba naglasiti da ovdje govorimo o neutralnom nalazu i analizi tih dviju situacija, a ne o vrijednosnom sudu, jer činjenica nepotpunosti virtualnog susreta ne isključuje i njegovu prednost i korisnost naspram potpune odsutnosti.

Sastanak održan preko internetskog servisa nužno je manjkav u elementu prostorne tjelesnosti, ali on je u trenutku vremenskih i/ili iz drugih razloga nepremostivih prostornih razlika, nova i funkcionalna mogućnost događanja neke interakcije te time zapravo postaje omogućitelj barem posredne društvenosti.

## Zaključak

Sumirajući prikazano možemo zaključiti da su društveni odnosi, kako ih definiramo u sociologiji, svojevrсни preduvjet i neizostavan element društvene interakcije te da postoje i opstaju bez obzira na učestalost samih interakcija. Stoga podrazumijevaju one međuljudske obrasce koji poprimaju razmjerno stabilne i trajnije društvene uloge i statuse iako ne zahtijevaju uvijek fizičku blizinu istog prostora. Međutim, ono što je nužno da bi neki društveni odnos postao i društvena interakcija, jest postojanje kontakta i komunikacije koja se odvija unutar određenog prostora, bio on fizički (realni) ili virtualni. Bitno je naglasiti kako taj prostor bez obzira na to gdje se realizira odnos ima značajke društvenog, a sama komunikacija mora se odvijati uzajamno sa sudjelovanjem oba aktera. Zato i možemo reći da ako postoji društveni odnos pri kojemu je ostvarena interakcija, nastaje i prostor društvenosti. Također, važno je bilo istaknuti kako taj društveni prostor kao elementarni okvir odvijanja društvenih odnosa ne znači ujedno i fizički prostor u geografskom smislu tjelesne blizine, a u nekim odnosima čak niti psihološke blizine (kupac i trgovac se ne poznaju, kao ni putnik i vozač itd.). Dakle, društvena interakcija može se odvijati u različitim oblicima prostora, a da je u istom vremenu jer su tehnološki napredak i inovativni komunikacijski alati omogućili upravo to odvajanje komunikacije od prostora, šireći granice i otvarajući mogućnosti za kreiranje interakcija diljem svijeta neovisno o fizičkoj udaljenosti, čime zapravo postaje stvarna virtualnost.

No, unutar spektra novih mogućnosti za kreiranje i/ili održavanje interakcija, osim pitanja o formi i učincima, postavilo se i pitanje o kvaliteti takvih interakcija koje su lišene tjelesnog aspekta te može li se zaista na isti način okarakterizirati društvenu interakciju koja se odvija u neposrednom trenutku u istom mjestu i onu koja se odvija u virtualnom prostoru. Iako nam je razvitak informacijsko-komunikacijskih tehnologija olakšao stupanje u interakcije bez nužnosti istog prostora, istovremeno je donio i svojevršne rizike, jer internetski posredovane interakcije otvaraju prostor za kreiranje ili rekonstruiranje sebe, gdje se zbog manjka tjelesne prisutnosti otvara mogućnost lažne projekcije dijela ili cjeline vlastitog identiteta. Zasigurno je postojanje Interneta i suvremenih komunikacijskih alata olakšalo održavanje poslovnih, obrazovnih i svakodnevnih privatnih odnosa, što se očitovalo osobito u ovo pandemijsko doba, no to ne znači da su te interakcije bile jednako kvalitetne kao što bi to bile da su se realizirale u fizičkom svijetu, čak i kad se radi samo o razgovoru. Pod uobičajenim okolnostima i izvan pandemijskog konteksta pojedinci koriste internetske komunikacijske metode kao svojevršnu nadopunu komunikaciji licem-u-lice te se rijetko događa da ju koriste kao zamjenu.

Upravo se komunikacija licem-u-lice doživljava smislenijom, kvalitetnijom te korisnijom u ostvarivanju društvenih veza i emocionalne bliskosti.<sup>51</sup>

Utvrđili smo kako i prednosti virtualnog prostora proizlaze iz tog, slikovito rečeno, fizičkog obesprostorenja aktera, što se istovremeno zbog manjka senzomotoričke stimulacije može doživjeti i manom, ali razvidno je da bez obzira bila prednost ili mana postoji iskustvo korisnosti. Pandemijska situacija u kojoj je epidemiološki nužna tjelesna distanca u različitim stupnjevima rigoroznosti administrativno zastupana kroz različite mjere, mogla je označiti potpuni kraj određenih djelatnosti i odnosa, a sasvim sigurno i neposrednih interakcija. Nedvojbeno je da su mnoge stavke istih uistinu i nastradale, no siguran i učinkovit virtualni prostor kroz različite platforme i programske aplikacije omogućio je interakcijsku dimenziju odnosa, od prijateljstava i poznanstava do onih edukacijskih i poslovnih. Ipak, nepobitne korisnosti novih tehnologija ne smijemo uzeti bez rezervi, opreza i pomnog involviranog nadzora s individualno-korisničke i šire društvene strane, jer one su tek nužni suplement odnosa i interakcija u fizičkom prostoru, tjelesno, odnosno osjetilno i motorički uključenih pojedinaca. Ondje gdje je takva interakcija otežana, riskantna ili nemoguća, moguće ju je suplementirati upravo virtualnim surogatom prostora kao mjestom radnje.

Na tragu svega rečenog, može se zaključiti kako su društveni mediji, a ponajviše društvene mreže zaista transformirale našu svakodnevicu, i to ponajviše na razini društvenih interakcija. Ovi novi društveni mediji omogućuju nam da istovremeno budemo na više mjesta, u dva različita svijeta i simultano vodimo nekoliko razgovora. Dakako, kao i što su određeni autori primijetili, sama kvaliteta tih odnosa može se dovesti u pitanje, jer upitno postaje koliko je čovjek zaista sposoban biti istovremeno i potpuno angažiran u nekoliko različitim socijalnih interakcija. Mogli bismo reći kako nam društveni mediji i društvene mreže jesu otvorile mogućnosti za kreiranje i lakše održavanje postojećih veza i prijateljstava, no zasigurno su istovremeno i osiromašile cjelokupnost iskustva blizine susreta. Iako je bez njih gotovo pa nemoguće zamisliti današnji život, posebice u nekoliko zadnjih par godina pandemije, potrebno je objektivnije pristupiti raspravi o njihovom korištenju i mogućim implikacijama koje proizvode, bile one pozitivne ili negativne. Kao praktični i efikasni alati, takvi su servisi praktična metoda društvene interakcije brzog i učinkovitog prijenosa poruka s točke A na točku B, jer nisu ograničeni vremenom nužnim za fizički prelazak prostora između predmetnih točaka. Oni nisu, niti ih treba predstavljati kao alate potpune neposrednosti ili savršenu repliku prostorne uzajamnosti, ali utilitarno su često čak spasonosan put obavljanja posla, dogovaranja idućeg koraka, održavanja sastanka ili prijenosa informacija. Uspoređujući virtualne interakcije s realnim susretima, odnosno interakcijama pojedinaca u društvenim odnosima istog vremena i prostora, uz činjenicu da su u određenim situacijama često jedina mogućnost uprizorenja interakcije, zaključujemo da su kao alati uvijek u ulozi posrednika, surogata, odnosno suplementa te utoliko siromašniji za iskustvo prostorno istovremenog odnosa. Stoga, ovaj rad može ponuditi tek elemente pojmovnog okvira za teorijsku konceptualizaciju nekog budućeg empirijskog istraživanja o obi-

51

Minh Hao Nguyen, Jonathan Gruber, Will Marler, Amanda Hunsaker, Jaelle Fuchs, Eszter Hargittai, »Staying connected while physically apart: Digital commu-

nication when face-to-face interactions are limited«, *New Media & Society* 24 (2021) 9, str. 2046–2067, doi: <https://doi.org/10.1177/1461444820985442>.



lježjima društvenih interakcija u doba stvarne virtualnosti. A upravo bi takvo istraživanje pokazalo kakva su iskustva ljudi osobito u načinu korištenja računalno posredovanih tehnologija, osobito od pojave pandemije, koji sadržaji u većoj mjeri postaju predmet virtualnih interakcija, koliko je virtualnost doživljavana kao stvarna te koje su joj prednosti i nedostaci, rizici, perspektive i izazovi razvoja u budućnosti.

**Krešimir Peračković, Matea Milak, Luka Strmotić Kuhar**

**Features of Social Interactions in the Age of  
Real Virtuality from a Sociological Perspective**

**Abstract**

*The aim of this paper is primarily to consider some basic concepts and their meanings related to contemporary social interactions, starting from the classical sociological concepts of social relationship and social interaction, and to see what is changing and what remains the same in the age of networking and “moving” to virtual space. In other words, we want to re-examine their form and content in an age without the necessity of the spatial dimension for a relationship, in which new forms and concepts occur, such as network, networking, virtuality, etc. The first chapter will show the meaning of social relations and social interaction, which imply those social relations in which contact/encounter or communication is present and which leads us to the concept of social interaction in the same space and at the same time. The topic of the second chapter is social interaction at the same time without space, when, with the application of information technology, individuals and societies enter the cyberspace of a new virtual reality. This leads us to the development of various forms of interaction on social networks, which is the topic of the third chapter. The fourth chapter discusses some of the risks and positive possibilities of virtual interactions over real ones.*

**Keywords**

social relationship, social interaction, social networks, virtual reality, real virtuality, cyberspace