

# Digitalni kapital i izazovi digitalnih nejednakosti

---

**Miloš, Franko**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2021**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zadar / Sveučilište u Zadru**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:162:332566>

*Rights / Prava:* [In copyright](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2021-05-08**



*Repository / Repozitorij:*

[University of Zadar Institutional Repository of evaluation works](#)



Sveučilište u Zadru

Odjel za sociologiju

Sveučilišni diplomski studij Sociologije (dvopredmetni)

**Franko Miloš**

**Digitalni kapital i izazovi digitalnih nejednakosti**

**Diplomski rad**

Zadar, 2021.

Sveučilište u Zadru

Odjel za sociologiju

Sveučilišni diplomski studij Sociologije (dvopredmetni)

Digitalni kapital i izazovi digitalnih nejednakosti

Diplomski rad

Student/ica:

Franko Miloš

Mentor/ica:

Doc. dr. sc. Dražen Cepić

Zadar, 2021.



## **Izjava o akademskoj čestitosti**

Ja, Franko Miloš, ovime izjavljujem da je moj diplomski rad pod naslovom Digitalni kapital i izazovi digitalnih nejednakosti rezultat mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na izvore i radove navedene u bilješkama i popisu literature. Ni jedan dio mojega rada nije napisan na nedopušten način, odnosno nije prepisan iz necitiranih radova i ne krši bilo čija autorska prava.

Izjavljujem da ni jedan dio ovoga rada nije iskorišten u kojem drugom radu pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj, obrazovnoj ili inoj ustanovi.

Sadržaj mojega rada u potpunosti odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada.

Zadar, 18. veljača 2021.

## Sadržaj

|   |    |
|---|----|
| 1. Uvod.....  | 6  |
| 2. Temeljna pitanja vezana uz digitalne tehnologije i nejednakosti .....                            | 7  |
| 3. Definiranje i operacionalizacija digitalnog kapitala .....                                       | 8  |
| 4. Interakcija digitalnog kapitala s etabliranim kapitalima.....                                    | 11 |
| 5. Razine digitalne nejednakosti i koncept digitalnog angažmana .....                               | 13 |
| 6. Digitalni kapital kao novi kapital ili nadogradnja etabliranih kapitala? .....                   | 16 |
| 7. Castellsova teorija umreženog društva i digitalni kapital .....                                  | 19 |
| 7.1 Umreženo društvo i nejednakosti .....   | 22 |
| 8. Digitalni kapital u hrvatskom kontekstu .....  | 26 |
| 9. Internetski memeovi i grupna dinamika među „anonimcima“ .....                                    | 30 |
| 10. Kako virtualni svjetovi stvaraju nove prilike za povećanje kulturnog i društvenog kapitala..... | 35 |
| 11. <i>GameStop</i> dionice.....  | 38 |
| 12. Je li nam potreban koncept digitalnog kapitala? .....   | 40 |
| 13. Zaključak .....   | 43 |
| Popis literature .....  | 45 |

## **Digitalni kapital i izazovi digitalne nejednakosti**

### Sažetak

U ovom radu nudi se pregled literature o digitalnom kapitalu, koji kao koncept ujedinjuje pristup digitalnim resursima, vještine korištenja i potencijal pretvorbe u ostale kapitale. Analizira se teoretska pozicija digitalnog kapitala, prvenstveno argumenti da bi se digitalni kapital trebao percipirati kao dodatak kategoriji etabliranih i često korištenih kapitala prema bourdieuovskom shvaćanju. Nakon toga se proučava širi kontekst koji je doveo do stvaranja koncepta „umreženog društva“ prema teoriji Manuela Castellsa, koji se koristi za diskutiranje o različitim razinama digitalnih nejednakosti. Ove nejednakosti ili digitalni jazovi mogu se klasificirati u tri kategorije, koje se oslanjaju na tri temeljne dimenzije digitalnog kapitala. Nadalje, ovaj rad istražuje interakcije i odnose između digitalnog i ostalih vrsta kapitala, za što se koriste tri konkretna primjera iz digitalne sfere: virtualni svijet Second Life, webforum 4chan i događaji koji su obilježili nagli porast dionica Gamestop. Uz to, ovaj rad nastoji kritički evaluirati koncept digitalnog kapitala s obzirom na potencijal koji koncept ima u istraživanjima koja se bave nejednakostima i za interpretaciju specifičnih studija slučaja u digitalnom polju. Zaključak je kako postojeća konceptualizacija digitalnog kapitala nudi neke korisne teoretske alate koji se mogu koristiti da bi obogatili istraživanja o digitalnim nejednakostima, ali i za analizu specifičnih studija slučaja, pri čemu se ističe kako postoji prostor za napredak što se tiče kulturne dimenzije digitalnog kapitala.

Ključne riječi: digitalni kapital, digitalne nejednakosti, razine digitalnih nejednakosti, Second Life, 4chan, Gamestop dionice

## **Digital capital and the Challenges of Digital Inequalities**

### Abstract

This work offers an overview of publications that focus on digital capital, a concept that embodies the access to digital resources, skills for using said resources and the potential to convert digital capital into other forms of capitals. The theoretical position of digital capital is analyzed, mainly the arguments that digital capital should be perceived as an addition to the previously established and commonly used capitals within the Bourdieusian framework. Following this overview, the wider context is given for the rise of the “network society”, analyzed using Manuel Castells’ theoretical work, which is useful for discussing the different levels of digital divide. These divides or inequalities can be classified into three levels, which are related to the three core dimensions of digital capital. Furthermore, this work explores the relationship between digital capital and other capitals through three specific examples: virtual world Second Life, image board 4chan, and the events surrounding GameStop’s stock surge. This work also critically evaluates the concept of digital capital in terms of its potential to grasp not only inequality but also specific case examples in the digital field. The conclusion is that the existing conceptualization of digital capital offers valuable theoretical tools which can be used to enrich both the research on digital inequality and the specific digital case studies, with some room for improvement in connection with the cultural dimension of digital capital.

Key words: digital capital, digital inequalities, levels of digital divide, Second Life, 4chan, Gamestop stocks

## 1. Uvod

Općeniti razvoj tehnologije i sve veća prodornost Interneta u svim sferama života dovodi i do porasti digitalnih nejednakosti. Pandemija koronavirusa samo je dodatno ubrzala nezaustavljiv trend digitalizacije i sve češće oslanjanje na digitalnu sferu, posebice na Internet, što ubrzo postaje jedan od ključnih problema za moderna društva. Prema Rubeša (2018), digitalne nejednakosti su važna tema za sociologiju jer utječu na brojna područja života, te osim toga dovode do nejednakosti životnih šansi ili pristupa uslugama i tržištu rada. Digitalni kapital kao koncept nastoji dopuniti već postojeće teorijske alate, kao svojevrsan odgovor na različite razine digitalnih nejednakosti koje mogu produbiti već postojeće nejednakosti ili stvoriti nove oblike. Rad se nadovezuje na postojeće diskusije o tome je li koncept digitalnog kapitala potrebno konstruirati kao neovisan kapital koji je jednako važan kao i ostali, teorijski etablirani kapitali, ili se pak radi o „mostu“ koji omogućuje iskorištavanje već postojećih kapitala u digitalnim kontekstima.

Rezultati aktualnih kvantitativnih istraživanja o digitalnim tehnologijama koriste se kako bi se konstruirala demografska slika o korisnicima Interneta, odnosno diskutiralo kako dob, rodni identitet, mjesto stanovanja, obrazovanje i prihodi utječu na kategorije digitalnog jaza. Osim toga, nastoji se i kritički preispitati što nam uvođenje pojma digitalnog kapitala donosi, te je li nam digitalni kapital potreban kako bi se obuhvatile studije slučaja koje se tiču online sfere. Za razumijevanje digitalnog kapitala potrebno je sagledati mikro i makro perspektivu, a za makrosociološki kontekst koristi se Manuel Castells i njegova teorija umreženog društva, koja je korisna i za predikciju digitalnih nejednakosti na globalnoj razini.

U radu se ukratko analizira i hrvatski kontekst, pri čemu se koristi ograničen broj radova koji analizira digitalne nejednakosti u Hrvatskoj. Međutim, povećani interes za digitalne nejednakosti rezultirao je u novim modelima koji se mogu koristiti za istraživanja,

što otvara vrata novim diskusijama i komparativnim analizama. Cilj ovog rada jest kritički preispitati koncept digitalnog kapitala, njegovu prošlost i potencijalnu budućnost za istraživanja digitalnih nejednakosti, ali i istražiti potencijalne nedostatke tog teorijskog koncepta kroz tri studije slučaja.

## **2. Temeljna pitanja vezana uz digitalne tehnologije i nejednakosti**

Internet neizmjerljivo povećava kolektivan kapacitet za arhiviranje podataka i omogućuje brz i lagan pregled velike količine sadržaja. Internet je postao resurs i usluga bez koje ljudi teško zamišljaju svoje živote, dok se digitalne tehnologije sve češće predstavljaju kao ekonomično i pogodno rješenje za općenito povećanje produktivnosti u društvu (DiMaggio i dr, 2004, Park, 2017). Zbog toga, ali i zbog ogromnog potencijala koje Internet ima u gotovo svim sferama u društvu, DiMaggio i sur. (2004) ističu kako nemogućnost korištenja Interneta može biti velik problem, ali i interes za sociologiju i istraživanja koja se bave nejednakostima. Isti autori se u svom radu fokusiraju na pet temeljnih problema ovog fenomena.

(1) Digitalna podjela (engl. *The digital divide*) – tko ima pristup Internetu, a tko ne, i u kojem se smjeru kreće ta nejednakost?

(2) Stvara li oslanjanje na Internet više ili manje nejednakosti od ostalih informacijskih tehnologija?

(3) Nejednakost između osoba koje imaju pristup Internetu – kako ljudi koriste Internet da bi poboljšali svoje ekonomske šanse i kapacitet za društvenu i političku participaciju.

(4) Utječe li uporaba Internetskih sredstava na pojedinčeve životne šanse?

(5) Hoće li istraživanja koja se bave Internetom postati zastarjela kako se Internet i regulacije oko njega budu mijenjali i rapidno razvijali?



Autori postavljaju posljednje pitanje zato što prepoznaju da se ovdje radi o relativno novoj tehnologiji, ističući kako se opseg internetskih nejednakosti može promjeniti ako dođe do određenih institucionalnih promjena u društvima. Međutim, prilično je jasno kako istraživanja o Internetu iz ranih 2000-tih godina nisu zastarjela, pa je tako rad DiMaggio i sur. (2004) koristan i iz današnje perspektive. Za potrebe ovog rada, poseban naglasak bit će stavljen na prvo, treće i četvrto istraživačko pitanje koje su ponudili DiMaggio i sur. (2004), odnosno teme vezane uz nejednakost pristupa digitalnim tehnologijama, nejednakost između osoba koje imaju pristup Internetu te utjecaj Internetskih sredstava na pojedinačne životne šanse.

### **3. Definiranje i operacionalizacija digitalnog kapitala**

Da bi se ponudili odgovori na postavljena pitanja ili navela potencijalna rješenja, prije svega moramo imati konkretnu definiciju digitalnog kapitala. Prema Park (2017), digitalni kapital je predodređeni set dispozicija koji utječe na to kako ljudi ulaze u interakcije sa digitalnom tehnologijom. Ragnedda (2018) nudi definiciju prema kojoj je digitalni kapital akumulacija digitalnih kompetencija, a odnosi se konkretno na traženje informacija, komunikacije, sigurnost, stvaranje sadržaja i rješavanje problema. Spomenuta akumulacija digitalnog kapitala nije ista kao kod kulturnog kapitala, jer se prema Ragneddi digitalni kapital više oslanja na socioekonomske faktore, kao i na kulturne i društvene interakcije. Ragnedda (2018) nastoji svoje definicije digitalnog kapitala približiti i prilagoditi dobro poznatom bourdieuovskom shvaćanju kapitala. Krajnji cilj, prema riječima samog Ragnedde, jest popunjavanje teoretskih rupa u razumijevanju digitalnog kapitala, da bi se zatim moglo jasnije promišljati o tome kako interakcija digitalnog kapitala i takozvane „5C“ grupe kapitala (ekonomski, društveni, kulturni, osobni i politički) stvara digitalne nejednakosti i dodatno pojačava ili oslabljuje prijašnje društvene nejednakosti. Ragnedda u svom radu također ističe

kako u društvenim znanostima postoji određeni otpor prema tome da se postojećim teorijskim alatima pridoda još jedan oblik kapitala. Ovaj otpor proizlazi iz činjenice da već postoji širok opseg teoretski definiranih vrsta kapitala, ali Ragnedda smatra da digitalni kapital zaslužuje jednaku poziciju kao i etablirani kapitali jer sadrži dva bitna svojstva koja su vidljiva i u ostalim vrstama kapitala – svojstvo akumuliranja i svojstvo pretvorbe.

Akumuliranje i pretvorba su ključni za svaku vrstu kapitala, pa tako i za digitalni, jer omogućuju prijelaz iz jedne sfere u drugu, drugim riječima, pretvorbu jedne vrste kapitala u drugu/e. Kao što je to slučaj i kod svih drugih vrsta kapitala, digitalni kapital također može održavati društvene nejednakosti zbog njegove tendencije stalne transmisije i akumulacije. Park (2017) također smatra kako digitalni kapital zaslužuje zasebnu teorijsku poziciju, smatrajući da se u analizama digitalnog kapitala i povezanih nejednakosti ne mogu koristiti već dobro poznati koncepti ekonomskog, društvenog i kulturnog kapitala. Park smatra kako digitalni kapital ima jednu ključnu dimenziju koja ga odvaja od ostalih kapitala: digitalne tehnologije se stalno mijenjaju i često ulaze u kompleksne međusobne interakcije putem kojih se nadopunjuju i nadovezuju na prijašnje znanje o digitalnim tehnologijama. „Tehnologija ne nastaje u izoliranim uvjetima. Nove tehnologije se uvode u već postojeći ekosustav kojeg tvore starije tehnologije. Zbog toga je prijašnje iskustvo bitan resurs kojeg korisnici posuđuju kada se susretnu s novim oblicima tehnologije“ (Park, 2017: 26).

Park (2017) ističe kako u procesu korištenja digitalnih tehnologija mora postojati ravnoteža što se tiče utrošenog vremena i konkretnih ishoda. Drugim riječima, pojedinci se ne mogu isključivo oslanjati samo na digitalni kapital i pustiti da im to oduzima previše vremena, jer to prema Park vodi prema ovisnosti. Za potrebe diskusije ove tematike autorica uvodi koncept „učinkovitog korištenja“ (engl. *effective use*), koji se može pripisati osobama koje

znaju na pravi način iskoristiti digitalne resurse u kombinaciji sa svim drugim kapitalima. Prema istoj autorici nema nikakve sumnje kako digitalni kapital može značajno poboljšati život neke osobe, ali samo ako ne dođe do spomenute ovisnosti o novim oblicima digitalnih tehnologija, kao što su primjerice društvene mreže. Ukratko, da bi se digitalni kapital stvarno mogao percipirati kao kapital, odnosno nešto što je vrijedno u društvu, preduvjet učinkovitog korištenja mora biti ispunjen.

DiMaggio i sur. (2004) navode izvrstan primjer toga kako nedostatak digitalnog kapitala može pretvoriti Internet u resurs koji nije niti isplativ niti vremenski efikasan; korisnici Interneta „niže razine“, odnosno pojedinci kojima treba duže za doći do neke informacije imati će više koristi ako umjesto Interneta upotrebljavaju primjerice novine, televiziju ili telefonske pozive sa prijateljima. Ako ti isti pojedinci trebaju dugo putovati do mjesta koje ima pristup Internetu, ili koristiti Internetski pristup na poslu kako bi došli do neke informacije nevezane za sam posao, ti pojedinci sasvim sigurno neće moći iskoristiti ovaj resurs kao netko tko ima brzu konekciju kod kuće i zna se služiti Internetom na učinkovit način. Gurstein (2003, u Park, 2017) definira učinkovito korištenje Interneta kao sposobnost integracije digitalnih tehnologija u svakodnevnim kontekstima kako bi se postigao neki individualni ili grupni cilj. Učinkovito korištenje vodi prema stvarnim ishodima u „offline“ sferi koji mogu biti povezani uz ekonomski, kulturni, društveni ili osobni kapital.

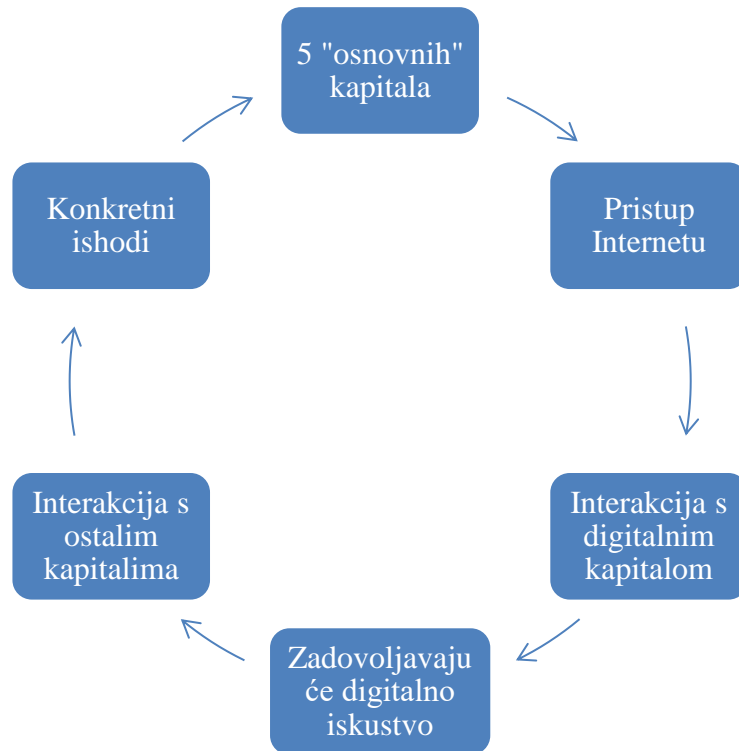
Što se tiče operacionalizacije digitalnog kapitala, Ragnedda i Ruiu (2020) nude model za kvantitativna istraživanja digitalnog kapitala i nejednakosti koji se zasniva na samoprocjeni vlastitih kompetencija. Predloženi model je vrlo blizak okviru i operacionalizaciji digitalne kompetencije koji je 2013. godine objavila Europska komisija (Europska komisija, 2013, u Rubeša, 2018). Model se fokusira na pet područja digitalnih kompetencija: 1) informacijska i

podatkovna pismenost (traženje informacija, filtracija, evaluacija i upravljanje digitalnim sadržajem), 2) komunikacija i suradnja (interakcija putem digitalnih tehnologija, dijeljenje informacija, upravljanje digitalnim identitetima i poznavanje „mrežnog bontona“), 3) izrada digitalnog sadržaja (programiranje, razvoj vještina za stvaranje digitalnog sadržaja, uređivanje sadržaja i prilagođavanje vlastitim potrebama), 4) sigurnost (zaštita uređaja, osobnih podataka i privatnosti) i 5) rješavanje problema (rješavanje tehničkih problema, identificiranje potreba, kreativno korištenje digitalnih kompetencija te samousavršavanje). Koristeći ovaj model, od ispitanika/ica se traži da na Likertovoj skali odabiru koliko se slažu sa izjavama koje se tiču navedenih dimenzija i tematika digitalne kompetencije. Navedeni model je idealan kada se identificiraju specifične grupe koje bi se mogle razlikovati po digitalnom kapitalu, primjerice, u istraživanju Gladkova i sur. (2020) ovaj model se koristio kako bi se usporedile različite etničke grupe u Rusiji i njihove digitalne kompetencije. Međutim, model se može koristiti i za uspoređivanje nejednakosti prema osobnim i objektivnim faktorima, kao što su dob, prihodi, razina obrazovanja ili dostupnost informacijskih i komunikacijskih tehnologija na nekom području.

#### **4. Interakcija digitalnog kapitala s etabliranim kapitalima**

Ragnedda (2018) analizira digitalni kapital i njegovu važnost u modernim društvima kroz njegov odnos sa već postojećim vrstama kapitala; društvenim, ekonomskim, osobnim, političkim i kulturnim. Autor posebice stavlja naglasak na interakciju između društvenog i digitalnog kapitala, koja rezultira u pozitivnim ili negativnim ishodima u procesu pretvorbe digitalnog (ili online) kapitala u konkretne resurse u „offline“ sferi. Prema riječima samog autora, „konkretni ishodi koji proizlaze iz interakcije između društvenog i digitalnog kapitala mogu značajno poboljšati životne šanse pojedinca“ (2370). Nadalje, interakcija digitalnog

kapitala sa svim ostalim vrstama kapitala donosi praktički jednake rezultate i ishode kao i kod interakcije društvenog i digitalnog kapitala - bolje šanse i snažnije pozicije u specifičnoj sferi, primjerice ekonomskoj, političkoj ili kulturnoj.



**Slika 1. Veza između digitalnog i ostalih kapitala (Ragnedda, 2018)**

Ragnedda smatra kako pojedinci trebaju ostvariti produktivan međudodnos između digitalnog kapitala i ostalih vrsta kapitala ili 5C kako bi onda taj međudodnos rezultirao u društvenim resursima u stvarnom svijetu. Dakle, ova interakcija pretvara digitalne resurse u društvene resurse, pri čemu se iskorištavaju sve moguće prednosti Interneta. Slično stajalište iznosi i Park (2017), navodeći kako se ekonomski, društveni i kulturni „sistemi“ sve više digitaliziraju, pa je za boljitak svake osobe bitno da se može snaći u novim tehnološkim kontekstima. Drugim riječima, autorica smatra kako vještine prihvaćanja novih (digitalnih) tehnologija izravno utječu na kvalitetu života.

Da bi lakše ilustrirao teorijsku povezanost digitalnog i svih drugih vrsta kapitala, Ragnedda je u svojoj diskusiji o digitalnom kapitalu uključio i ideal-tipske scenarije, specifične kombinacije koje uzimaju u obzir razine 5C i digitalnog kapitala pojedinca, te na osnovi tih kombinacija opisuju moguće ishode. Za opisivanje najboljeg mogućeg scenarija, Ragnedda povlači paralele s Donaldom Trumpom, koji je „prišao Internetu i njime se služio dok je u isto vrijeme imao visoke razine svih ostalih kapitala“ (2369), što je još dodatno osnažilo njegovu povlaštenu poziciju u društvu, a posebice je to bilo vidljivo za vrijeme predsjedničke kampanje. Od ostalih ideal-tipskih scenarija valja istaknuti onaj u kojem pojedinac posjeduje visoke razine svih kapitala, osim digitalnog. U tom slučaju, Ragnedda (2018) smatra kako će kapitali te osobe vrlo vjerojatno stagnirati, ili se smanjivati u budućnosti jer im nedostaje element. Jasno je da Ragnedda percipira digitalni kapital kao snažan alat za napredovanje, odnosno kapital koji može povećati sve druge kapitale, ali također može egzistirati neovisno o drugim kapitalima. Ovakvo viđenje stavlja digitalni kapital u poseban položaj koji je uglavnom odvojen od fizičke društvene sfere.

## **5. Razine digitalne nejednakosti i koncept digitalnog angažmana**

Ragnedda analizira različite ishode interakcija digitalnog kapitala i 5C kategorije kako bi podcrtao tipove nejednakosti koje proizlaze iz tih interakcija. Radi se o nejednakosti pristupa (prva razina digitalnog jaza), nejednakosti korištenja (druga razina digitalnog jaza) i nejednakosti što se tiče ishoda koji se stvaraju online, a imaju stvarnu vrijednost u društvenoj sferi (treća razina digitalnog jaza). Međutim, čitanjem radova o digitalnim nejednakostima koji su nastali u posljednjih 15-tak godina dolazimo do toga kako ne postoji jasan konsenzus oko toga koliko digitalna nejednakost ima razina.

Tako primjerice Newhagen i Bucy (2005, u Ragneda, 2018) se gotovo isključivo fokusiraju na prvu i po njima temeljnu razinu digitalnog jaza, koja se odnosi upravo na to ima li individua pristup i mogućnost koristiti Internet. Usredotočenost na prvu razine digitalnog jaza može biti korisno za stvaranje okvirnog pregleda fenomena, ali sami autori pažljivo ističu kako je digitalna nejednakost multidimenzionalan fenomen koji uključuje sve aspekte života u zajednici, pa se zbog toga ipak moramo oduprijeti od suvišnog pojednostavljivanja. Na istom tragu je i Park (2017), koja smatra kako su pristup i mogućnost korištenja tek prvi korak u multidimenzionalnom procesu „digitalnog angažmana“ (engl. *digital engagement*). Koncept digitalnog angažmana u ovom se kontekstu uvodi kako bi se opisalo bilo kakvo korištenje digitalnih tehnologija s ciljem da se postigne pozitivan ishod. Autorica Park smatra da su digitalne nejednakosti vrlo kompleksan problem koji ne trpi „preskakanje“ tj. *leapfrogging*, odnosno ignoriranje kompleksne prirode ovog problema i fokusiranje samo na jednu dimenziju. Primjerice, Park smatra da nije dovoljno omogućiti svima pristup jednakim tehnologijama da bi se eliminirale digitalne nejednakosti, jer se radi o stalno mijenjajućem fenomenu koji zahtijeva akulturaciju i mnogo učenja. Drugim riječima, digitalni kapital se postepeno akumulira i nadograđuje preko već postojećeg znanja i resursa. Digitalni angažman je specifičan jer u isto vrijeme zahtijeva posjedovanje specifičnih materijalnih resursa koji omogućuju pristup, ali i digitalno znanje i vještine (Park, 2017).

Park uvodi koncept digitalnog angažmana jer on obuhvaća puno više nego samo prvu razinu digitalnog jaza, odnosno pristup. Sam pristup Internetu po svemu sudeći nije dovoljan za učinkovito korištenje; korisnici trebaju u najmanju ruku imati i prilično brzo konekciju, koja zbog povećanja „težine“ sadržaja na Internetu treba biti sve brža i brža kako bi se ovaj medij efikasno koristio. Kao dokaz za ovu tvrdnju možemo uzeti istraživanja koja govore o tome kako kućanstva u SAD-u koriste u prosjeku 38 puta više podatkovnog prometa nego

prije 10 godina (DecisionData, 2020). Ipak, Park ističe i kako je problem pristupa tj. prvu dimenziju digitalnog jaza moguće riješiti nakon nekog vremena uz poboljšanje infrastrukture, ali puno veći problem leži u razlikama po korištenju digitalnih tehnologija. „Nakon pristupa, faktori kao što su motivacija, vještine i društveni konteksti imati će veliki efekt na to kako pojedinci koriste digitalne tehnologije“ (Park, 2017: 17).

Pojedinci koji su digitalno angažirani, odnosno imaju pristup Internetu, prikazuju visoke razine digitalnog kapitala, te su osim toga u stanju efikasno i produktivno koristiti internetska sredstva, često proširuju svoje životne šanse, poboljšavaju svoju kvalitetu življenja i dodatno osnažuju vlastiti položaj u društvu. Osnovne vrste kapitala ili 5C pozicioniraju individue u nejednake početne pozicije, što dolazi do izražaja kada se spomenuti pojedinci susretnu sa digitalnim tehnologijama. Ekonomski, društveni, kulturni, politički i osobni kapitali utječu na proces stvaranja digitalnog kapitala, što sve skupa utječe na treću razinu digitalnog jaza. „Metaforički rečeno, individue su u nejednakim odnosima kada sjede ispred ekrana (prva razina digitalnog jaza), ali i kad čitaju, procesuiraju ili dekodiraju iste informacije (druga razina digitalnog jaza), te konačno kada pokušavaju online resurse uložiti u društvene ishode (treća razina digitalnog jaza)“ (Ragnedda, 2018: 2373). Dakle, Ragnedda jasno ističe da digitalni kapital i njegovo nastajanje ovisi o ostalim vrstama kapitala. To naravno ne znači da je digitalni kapital išta manje važan od ostalih jer naizgled nema istu razinu neovisnosti, nego nam može pomoći u shvaćanju kako digitalni kapital održava već postojeće vrste nejednakosti, te kako u isto vrijeme pomaže individuama doći do još boljih pozicija u društvu.

Očito se digitalni kapital može percipirati i kao prepreka i kao koristan alat za napredovanje u društvu, pa će tako oni koji imaju priliku ostvariti „pozitivnu“ interakciju



između 5C i digitalnog kapitala imati bolje i unosnije online iskustvo, te će moći uz pomoć digitalnog kapitala poboljšati svoje druge resurse (Ragnedda, 2018). Primjerice, koristeći društvene mreže pojedinci mogu povećati svoj društveni kapital, a korisnici koji posjećuju različite financijske portale mogu doći do vrijednih informacija koje mogu povećati njihov ekonomski kapital. Ova privilegirana pozicija omogućuje pojedincima iskorištavanje ne samo znanja, digitalnih vještina i motivacije, nego i potpunog kapaciteta i mogućnosti da se digitalni kapital koristi kao svojevrсна valuta koja vodi ka ostalim kapitalima i boljim životnim šansama. Prema Ignatow i Robinson (2017) najveća važnost digitalnih vještina jest u tome što one direktno utječu na proces upijanja novih znanja u suvremenom društvu. Tako će vještiji korisnici Interneta biti u mogućnosti doći do informacija brže i lakše nego slabiji korisnici, što također znači da mogu koristiti Internet kao aktivnost koja poboljšava njihove ostale kapitale. Ove prednosti odnose se na profesionalne, ali i privatne i osobne sfere.

## **6. Digitalni kapital kao novi kapital ili nadogradnja etabliranih kapitala?**

Nema nikakve sumnje kako su Bourdieuove teorije o kapitalu utjecale na to kako se digitalni kapital uokviruje i definira. Prema Ragnedda i Ruiu (2020), digitalni kapital obuhvaća sve one atribute kapitala o kojima je pisao Bourdieu: svojstva akumulacije, konverzije i profitabilnosti. Drugim riječima, Bourdieu interpretira koncept kapitala kao bilo kakav resurs koji daje prednost onima koji ga posjeduju (profitabilnost), a taj resurs se može akumulirati, te zatim konvertirati u druge vrste kapitala (Bourdieu, 1986, u Ragnedda i Ruiu, 2020). Služeći se dakle bourdieuovskim rječnikom, digitalni kapital se može definirati kao „set internaliziranih vještina i sposobnosti“ (digitalnih kompetencija) i „eksternaliziranih resursa“ (digitalne tehnologije) koji se mogu nakupljati i prebacivati iz jedne sfere u drugu. Razina kapitala koju posjeduje pojedinac u društvu direktno utječe na kvalitetu „Internetskog

iskustva“, što prema Ragnedda (2018) spada pod drugu razinu digitalne nejednakosti. Isti autor smatra kako se spomenuto iskustvo na Internetu može pretvoriti u druge vrste kapitala (ekonomski, društveni, kulturni, osobni i politički), što je jedan od glavnih argumenata Ragneddova rada i ključna karakteristika kapitala prema Bourdieu. Valja istaknuti kako ova „pretvorba“ digitalnog kapitala u ostale kapitale (ili odsutnost iste) direktno utječe i na treću dimenziju digitalne nejednakosti, a to je nejednakost po ishodima koji se stvaraju online, a imaju stvarnu vrijednost u društvenoj sferi. „Digitalni kapital je dakle most između *online* i *offline* životnih šansi, koji omogućuje ne samo efikasno iskorištavanje postojećih kapitala u digitalni sferi, već i njihov daljnji rast te reprodukciju profita u offline sferi“ (Ragnedda, 2018: 2367).

Prema Ragnedda (2018), koncept digitalnog kapitala treba razlikovati od definicije „informativnog kapitala“ koju je predstavio Bourdieu u svojim kasnijim radovima, a koja je usko vezana uz kulturni kapital i njegovu podjelu na objektivni, institucionalizirani i utjelovljeni. Bourdieu povezuje informativni kapital sa institucionaliziranim oblicima kulturnog kapitala, odnosno, sa akademskim kvalifikacijama. Prema Ignatow i Robinson (2017), Bourdieuov koncept kapitala nedvojbeno je vezan uz koncept polja u Bourdieuvim teorijama, odnosno, pozicija individue u nekom polju korespondira s količinom kapitala koju ta osoba posjeduje. Isti autori ističu Van Dijkovu definiciju informativnog kapitala, koja se referira na „posjedovanje financijskih resursa kako bi se platilo za računala i mreže, tehničke vještine, sposobnost evaluacije, motivaciju za traženje informacija i kapacitet za implementaciju svega spomenutog“ (Van Dijk, 2005: 72-73, prema Ignatow i Robinson, 2017). Alternativni pristup, koji je bliži Bourdieu, bilo bi definiranje digitalnog kapitala kao sekundarnog oblika kapitala koji se razlikuje od primarnih oblika kapitala (kao što su primjerice ekonomski i kulturni). Ipak, definirati digitalni kapital kao „sekundarni“ prilično je

problematično i potencijalno umanjuje učinke digitalnog kapitala i realne društvene opasnosti koje stvara digitalna nejednakost, o čemu će biti riječ u nastavku.

Dok se Van Dijkova koncepcija digitalnog kapitala oslanja gotovo u potpunosti na ekonomsku moć pojedinca, a Bourdieuova definicija informacijskog kapitala na poimanje kulturnog kapitala, Ragnedda je uvjeren kako je nužno percipirati digitalni kapital kao zaseban oblik kapitala. Ovo je potrebno kako bi se razvili adekvatni teorijski i empirijski alati za istraživanje različitih ishoda korištenja Interneta, primjerice, kako korištenje Interneta utječe na kulturni, ekonomski, osobni, politički i društveni kapital osobe. Prema Ragnedda i Ruiu (2020), koncept digitalnog kapitala je potreban u sociologiji kako bi se obuhvatila nejednaka raspodjela i akumulacija „unutrašnjih“ i „vanjskih“ digitalnih resursa. Isti autori sažimaju u nekoliko glavnih teza zbog čega se koncept kapitala treba uzimati kao novi kapital: 1) digitalni kapital stvara društvene koristi, 2) može biti akumuliran baš kao i drugi kapitali, 3) zahtijeva uloženi trud i vrijeme i 4) može biti pretvoren u druge kapitalne. Međutim, Ragnedda i Ruiu (2020) također ističu trend u društvenim znanostima prema kojem se već etabliranim elementima jednostavno dodaju tehnološke ili digitalne komponente, pri čemu se ne stvara nova kategorija kapitala već samo nadograđuju one stare.

Primjerice, Emmison i Frow (1998, u Ragnedda i Ruiu, 2020) pripisuju informacijsku tehnologiju konceptu kulturnog kapitala, pri čemu ističu kako se kulturni kapital može adaptirati i prihvatiti informacijsku tehnologiju kao novi kulturni obrazac. Ragnedda i Ruiu (2020) ne slažu se s time da se dimenzija digitalnog spoji sa već etabliranim kapitalima, jer smatraju da takav pristup ne može ponuditi adekvatne alate za empirijska istraživanja o digitalnim nejednakostima. Uz to, ako se digitalni kapital poima kao institucionalizirani oblik kulturnog kapitala, odnosno akademska kvalifikacija, onda takav način definiranja teško može obuhvatiti i prvu dimenziju digitalnog jaza prema Ragnedda (2018) i Ragnedda i Ruiu (2020), koja se odnosi na pristup i posjedovanje digitalnih resursa.

## 7. Castellsova teorija umreženog društva i digitalni kapital

Godine 1996. nastala je Castellsova teorija o umreženom društvu, koja je, između ostalog, govorila o tome kako se moderna društva pripremaju na potpunu digitalizaciju. Rasprave o digitalnim nejednakostima bile bi nepotpune kada se ne bi u obzir uzeo ovaj sociološki klasik, koji može poslužiti da bi se objasnila ranije spomenuta prva razina digitalnih nejednakosti na globalnoj razini. Osim toga, prethodno spomenuta teza Park (2017), o tome kako tehnologije ne nastaju u izoliranim uvjetima, može se primjeniti i na to kako je umreženo društvo stvorilo uvjete za nastanak koncepta digitalnog kapitala o kojem se diskutira. Recentni događaji, prije svega pandemija koronavirusa, još su dodatno ubrzali proces digitalizacije društava, a pristup i učinkovito korištenje Interneta važniji su no ikad. Ignatow i Robinson (2017) ističu važnost upotrebe digitalnih vještina kako bi se došlo do informacija, novog resursa u takozvanom „informacijskom dobu“ o kojem je mnogo pisao baš Castells.

Castellsova teorija umreženog društva bitna je za ovaj rad i diskusiju o digitalnom kapitalu iz još dva razloga. Prvi, jer nam nudi detaljan kontekst nastanka informacijskog doba, te drugi, jer otvara pitanja o digitalnoj nejednakosti, kako na globalnoj, tako i na društvenoj razini. Prema Katuranić (2000), Castellsovo djelo *Informacijsko doba: ekonomija, društvo i kultura* nudi viziju modernog društva u kojoj kapitalizam ni po čemu nije izgubio svoju „profiteersku ćud“ (10), ali se ipak promijenio prema tome kako se utjelovljuje u različitim poljima društva, neovisno o tome radi li se o industrijskoj tvrtki ili nekom kućanstvu. Informatička tehnologija pomaže kapitalizmu doći do svih područja u društvu, pri čemu se mijenjaju strukture i razvojni smjerovi čitavih društava, a s time i životne šanse. Katuranić (2000) uspoređuje Webera i Castellsa, navodeći kako je Weberov ključ za razumijevanje

pokretačkog duha ranog kapitalističkog poduzeća bio protestantizam, dok je Castells za razumijevanje modernog kapitalističkog „umreženog poduzeća“ našao ključ upravo u „informativizmu“ (11). Castells je u svojim djelima donekle ostavio otvoren prostor za optimizam i nadu kako će informatizacija donijeti poboljšanja u brojnim zanimanjima i poboljšati kvalitetu radnih mjesta u pojedinim razvijenim zemljama. Ipak, Castells je nagovijestio i to kako će umreženo društvo stvoriti nove oblike nejednakosti ili održavati postojeće, smatrajući da brojni dijelovi svijeta neće vidjeti prethodno spomenut razvoj, te da će ih informatička revolucija zaobići jer ne sudjeluju u procesu ekonomske globalizacije.

Najopćenitije gledano, Castells (2000) smatra da je revolucija informacijske tehnologije iznimno bitan povijesni događaj koji je barem podjednako važan kao i industrijska revolucija iz 18. stoljeća, drugim riječima, važna je zbog toga što uvodi „obrazac diskontinuiteta u materijalne temelje ekonomije, društva i kulture“ (Castells, 2000: 64). Informatička tehnologija se direktno uspoređuje sa različitim izvorima energije, poput parnog motora, elektriciteta i fosilnih goriva, koji su u prošlosti bili pokretači industrijskih revolucija. Castells smatra da se pojava novih tehnoloških sustava 70-tih godina „mora pripisati autonomnom razvoju i širenju tehnoloških otkrića, uključujući sinergističke učinke različitih ključnih tehnologija“ (84-85). Pod tim uglavnom misli na izum i rapidan razvoj mikroprocesora, koji je zatim omogućio mikroracunala, napredak u telekomunikacijama i povećanu umreženost. Ovdje ponovno valja istaknuti kako ovaj napredak i tehnološku revoluciju nisu osjetili svi krajevi svijeta, barem ne u tom omjeru kao u Americi, u kojoj se zbilja prva revolucija informatičke tehnologije<sup>1</sup>. Ovo je važno za istaknuti u okviru rada jer se nadovezuje na diskusije o prvoj razini digitalne nejednakosti, koja se uvelike oslanja na makrosociološke faktore i tehnološke revolucije koje se nisu jednako odvijale svuda u svijetu.

---

<sup>1</sup> Prema Castells (2000), otkriće mikroprocesora od strane Teda Hoffa proizašlo je iz znanja i domišljatosti prikupljene u Intelu, koji je bio blisko povezan s inovativnim okruženjem u Silikonskoj dolini od 1950-tih godina. Osim toga, prva revolucija informatičke tehnologije građena je na razvoju iz prethodna dva desetljeća, pod utjecajem institucionalnih, ekonomskih i kulturalnih čimbenika.

Što se tiče SAD-a i razvoja Interneta, DiMaggio i sur. (2004) navode kako je 1994. godine tek oko 11 posto američkih kućanstava imalo pristup Internetu, koji se uglavnom koristio za internetsku poštu ili financijske potrebe. Nedugo nakon, popularnost Interneta se počela rapidno povećavati, pa je tako broj „umreženih“ Amerikanaca skočio na 83 milijuna u 1999. godini (prijašnji broj koji se spominje kao usporedba jest 2,5 milijuna u 1993. godini). Isti autori također navode kako se rast Internetske povezanosti donekle usporio nakon 2001. godine, ali je već tad prešao 50 posto ukupnog stanovništva. U usporedbi sa drugim tehnologijama, Internet se raspršio sličnom brzinom kao televizija i radio, koji su također dosegli 50% ukupne populacije tek nekoliko godina nakon pojavljivanja na otvorenom tržištu (DiMaggio i dr, 2004). Paradigma informatičke tehnologije, sa svojim specifičnim značajkama i svojstvima, uspoređuje se sa mrežom s više završetaka, koja se ne kreće prema zatvaranju u sustav, već nastoji biti otvorena. Najbitnije značajke ove otvorene mreže s više završetaka su obuhvatnost, složenost i umrežavanje, karakteristike koje su oblikovale informacijske tehnologije u novu paradigmu rada i radnog procesa, pri čemu se posebice ističe njihova prodornost i sve veća važnost u različitim sferama društva (Jaeger Čaldarović, 2006)

Proces globalizacije rezultira općenitim porastom produktivnosti, koja je jedan od ključnih aspekata revolucije informacijske tehnologije o kojoj piše Castells. Ukratko rečeno, Castells smatra kako globalizacija utječe na produktivnost jer se tvrtke stalno natječu za povoljnu poziciju u svom polju interesa sa svojim konkurentima u cijelom svijetu. Produktivnost koju stvara Internet ima potencijal unaprijediti ne samo individualne živote, nego i organizacije i čitava društva na makro razini (Park, 2017). Dakle, globalna konkurencija uvelike određuje i mijenja načine korištenja informacijske tehnologije, organizacijske promjene i utječe na porast produktivnosti, dok je krajnji cilj postizanje profitabilnosti. Prema Castells (2000), ovaj proces, unutar kojeg podjednako važnu ulogu

imaju globalizacija, produktivnost, profitabilnost, informacijska tehnologija, globalna konkurentnost i organizacijske promjene, stvorio je globalnu ekonomiju, najvažniju odrednicu informacijskog kapitalizma. Globalna ekonomija zapravo je nastavak i proširenje koncepta svjetske ekonomije, koja je prema Castellsu postojala još od 16. stoljeća na Zapadu, ali je tek u kasnom dvadesetom stoljeću uistinu postala globalnom zbog razvoja informacijske i komunikacijske infrastrukture. Teško bi bilo diskutirati o konceptu digitalnog kapitala i analizirati njegov učinak na kapitale pojedinaca i njihove životne šanse bez barem osnovnog uvida u makrosociološku analizu informacijskog kapitalizma. Castellsova teorija umreženog društva nudi nam povijesni kontekst i objašnjenja koja nam pomažu razumjeti kako je uopće došlo do revolucije informacijske tehnologije. Castellsova teorija također otvara tematiku nejednakosti na globalnom tržištu, kao i rasprave o tome kako informacijski kapitalizam stvara odnose ovisnosti.

### *7.1 Umreženo društvo i nejednakosti*

Prema Castells (2003), uspon informacionalizma, koji je počeo krajem tisućljeća, je proces isprepleten sa povećanim nejednakostima i sve većim razinama društvene isključenosti u svijetu. Uspon informatiziranog, globalnog kapitalizma istodobno donosi i razvoj i nerazvoj, društveno uključ enje i društveno isključenje, a krajnji rezultat jest stvaranje polarizacije u raspodjeli bogatstva na globalnoj razini i velik rast siromaštva i bijede u svijetu. Park (2017) također upozorava da je digitalni jaz globalni problem koji stvara očitu polarizaciju između onih koji imaju koristi od Interneta i onih koji nemaju, a dodatne teškoće i nejednakosti nastaju zato jer sve više usluga seli u online prostore. „Mreže kapitala, radne snage, informacija i tržišta povezale su, putem tehnologije, važne funkcije, ljude i lokacije diljem svijeta, istodobno isključujući iz svojih mreža ono stanovništvo i teritorije koji nisu od vrijednosti i interesa“ (Castells, 2003: 361). Afrički kontinent, uz bitnu iznimku Južne Afrike, prema Castellsu prolazi kroz takozvani „tehnološki apartheid“. Afrika nije jedini primjer toga

kako se nejednakosti i polarizacija distribucije kapitala manifestiraju unutar globalnog kapitalizma, ali se zbog svoje isključenosti iz procesa revolucije informacijske tehnologije nalazi u dokazivo najlošijoj poziciji.

Castells opisuje stanje u Africi da bi dodatno stavio naglasak na to kako informatizacija, unatoč svim svojim prednostima, čvrsto održava ili ponegdje i osnažuje ogromne razlike između država koja predvode procese digitalizacije i onih koji zaostaju. Castells navodi kako je Afrika „ne samo kudikamo najmanje kompjutorizirana regija na svijetu nego nema niti minimum infrastrukture potrebne za uporabu računala, što mnoge napore da se zemljama i organizacijama osiguraju računala čini smiješnima“ (98). Korištenje računala u informacijskom dobu uvelike se oslanja na telekomunikacijsku infrastrukturu, koja omogućuje povezivanja u mreže. Afričke telekomunikacije vrlo su slabe u usporedbi sa ostatkom svijeta, pa tako primjerice na Manhattanu ili u Tokiju ima više telefonskih linija nego u cijeloj Podсахarskoj Africi (Castells, 2003). Ono što je bitno za razmotriti, a tiče se koncepta digitalnog kapitala, jest činjenica da osim zaostajanja u infrastrukturi, regije poput Afrike zaostaju i u osposobljenosti ljudi za rad s informacijskim tehnologijama. Tako se dolazi do dvije vrste nejednakosti koje su povezane uz prethodno spomenute koncepte prve i druge dimenzije digitalnog jaza prema Ragnedda (2018), a to su nemogućnost pristupa i nemogućnost korištenja, koje se samo dodatno osnažuju i produbljuju zbog nedostatka mogućnosti obrazovanja i praktičnog učenja (Odedra i sur., 1993, prema Castells, 2003).

Situacija u Africi može nam pokazati sve najgore strane digitalne nejednakosti, koja u ovom slučaju onemogućuje gotovo čitavom kontinentu konkuriranje na međunarodnom tržištu, kako u proizvodnji, tako i u višim uslugama (Castells, 2003). Castells ističe kako čak i izvoz poljoprivrednih proizvoda i ruda, koji čini najveći dio afričkog izvoza, pati zbog toga što sve više ovisi o upravljanju informacijama u međunarodnom poslovanju. Prema riječima



samog autora, „konkurentnost afričkih zemalja sve više pada jer Afrika svakim korakom naprijed u tehnološkim promjenama postaje sve više marginalizirana u informacijskoj/globalnoj ekonomiji“ (Castells, 2003: 101). Prema najrecentijim podacima Datareportala, u Istočnoj Africi samo 24% ukupnog stanovništva koristi Internet, a u Srednjoj Africi 26%. Situacija je značajno bolja u Sjevernoj i Južnoj Africi, gdje su postotci 56% i 62% od ukupnog stanovništva, međutim, kada se podaci usporede sa primjerice Sjevernom Amerikom (90%) ili Zapadnom Europom (93%), dolazimo do zabrinjavajućih rezultata koji ukazuju na veliki jaz između afričkih regija, ali i već spomenuitog jaza između afričkog kontinenta i najrazvijenijih dijelova svijeta (DataReportal, 2021).

S druge strane, kao suprotnost Africi, nalaze se Sjedinjene Američke Države, koje prema Castellsu imaju najveću i tehnološki najrazvijeniju ekonomiju na svijetu, zahvaljujući tome što je to prvo društvo koje je iskusilo strukturalne i ostale preobrazbe koje su karakteristične za umreženo društvo (Castells, 2003). Međutim, čak i Amerika pokazuje znatan porast gotovo svih vrsta nejednakosti, koje Castells u kontekstu Amerike pripisuje informatiziranom kapitalizmu i njemu specifičnim procesima. Slični trendovi vidljivi su i u Zapadnoj Europi, ali Castells ipak ističe kako je oštra nejednakost između viših i nižih razina posebice istaknuta upravo u SAD-u. Prema DiMaggio i sur. (2004), već se 1994. godine mogao promatrati zabrinjavajući trend prema kojem su neki pojedinci više koristili Internet od drugih, ali su uz to imali i bolji pristup školovanju, veća primanja i općenito veći broj resursa na raspolaganju za napredovanje u društvu. U to vrijeme je nastao koncept „digitalnog jaza“ (engl. *digital divide*), koji je stvoren kako bi se obuhvatila zabrinutost oko pogoršanja svih društvenih nejednakosti kroz novu polarizaciju između offline i online sfere. Što se tiče recentnijih izvještaja, odnosno onih od kraja 2019. godine, NTIA (američka agencija za nacionalnu telekomunikaciju i informatiku) navodi kako Internet koristi 4 od 5 Amerikanaca,

uz sve veću raznolikost uređaja koji se koriste za pristup. U postotcima se radi o porastu sa 32,8% u 1998. godini na 79,4% u 2019. godini.

Istraživanje NITA-e nudi određene optimistične rezultate, pa su tako primjerice demografske grupe koje prije nisu bile u tolikoj mjeri uključene u proces digitalizacije, kao što su osobe starije dobi, sve aktivnije u online prostoru. Međutim, NTIA upozorava kako i dalje postoji digitalni jaz na osnovi prihoda, dobnih skupina i rase pripadnosti. Internet najviše koriste bijelci u dobnoj skupini 25-44, sa prihodima većim od 100 000 dolara godišnje i fakultetskim diplomama. Jaeger Čaldarović (2006) smatra da se digitalna nejednakost po dobnim skupinama događa zato jer su mladi ljudi, koju naziva „internetskom generacijom“, socijalizirani unutar informacijskog mrežnog okruženja. Prema istoj autorici nosioci promjena unutar kompleksnih konstelacija društveno-tehnološko tržišnih promjena su upravo mladi ljudi „čiji duh, mentalni sklop i radna etika prijanjaju uz informacijsko komunikacijsko mrežno okruženje“ (413). Nejednakosti u korištenju Interneta su se značajno smanjile u proteklih 20 godina s obzirom na rasnu i etničku pripadnost (NTIA, 2020) ali i dalje postoji neosporiva razlika između bijelaca i ostalih rasnih i etničkih skupina, primjerice, stopa uporabe Interneta kod Afroamerikanca i Latinoamerikanaca je niža za oko 7 posto u usporedbi s bijelcima.

U istraživanju Eurobarometra iz prosinca 2019. godine mogu se vidjeti neki zanimljivi podaci vezani uz to kako pojedinci procjenjuju svoje digitalne vještine vezane uz svakodnevni život i zaposlenje. Istraživanje pokazuje kako gotovo 70% ispitanika smatra kako su dovoljno vješti za digitalne izazove u svakodnevnom životu. Za Hrvatsku je taj postotak oko 71%, što znači da smo minimalno iznad europskog prosjeka što se tiče samoprocjene digitalnih vještina. Što se tiče socio-demografske analize podataka, zanimljivo je istaknuti kako muškarci imaju više samopouzdanja u svoje digitalne vještine od žena (74% naprema 65%),

te da 90% mlađih ispitanika (u dobi od 15-39 godina) smatra kako imaju zadovoljavajuće digitalne vještine. Pojedinci koji pripadaju grupi radničke klase imaju značajno niži postotak pozitivne samoprocjene, pogotovo kada se njihovi rezultati usporede sa pripadnicima više-srednje ili više klase (57% naprema 88%-91%). Značajna razlika uočena je i između ispitanika koji žive u ruralnim područjima (65-68%) i ispitanika koji žive u većim naseljima (77%) (Eurobarometer, 2020).

Isto istraživanje također je analiziralo i neke od glavnih prepreka u procesu poboljšanja digitalnih vještina. Tri najveće prepreke su nedostatak vremena (27%), konfuzija oko toga koje specifične vještine je potrebno poboljšati (24%), te nedostatak adekvatnih prilika za usvajanje novih digitalnih vještina (22%) (Eurobarometer, 2020). Ovi rezultati se dobro slažu sa prije spomenutom podjelom digitalne nejednakosti od Ragnedde, prije svega kada uzmemo u obzir nejednakost po pristupu (u što možemo ubrojiti nedostatak vremena) i nejednakost korištenja (zbunjenost oko toga koje specifične digitalne vještine treba razviti). Kao što to ističe i Ragnedda (2018), ove dvije dimenzije nejednakosti su bitne za analizirati i identificirati jer zajedno vode prema trećoj dimenziji, a to je nejednakost što se tiče ishoda koji se stvaraju online, a imaju stvarnu vrijednost u društvenoj sferi.

## **8. Digitalni kapital u hrvatskom kontekstu**

Da bi dodatno diskutirali o dimenzijama digitalnog jaza i potencijalnim rješenjima, za primjer možemo uzeti Hrvatsku, koja nije toliko ekstreman primjer kao Amerika, u kojoj se zbilila prva digitalna revolucija, a nije ni na drugom kraju spektra poput većina zemalja u Africi. Hrvatska po svemu sudeći spada u svjetski prosjek što se tiče digitalnog razvoja, pa je zanimljivo ukratko promotriti koje su to najveće prepreke za državu u svjetskom prosjeku, a tiču se prvenstveno prve i druge dimenzije digitalnog jaza prema Ragnedda (2018).

Što se tiče istraživanja hrvatskih autora koja se bave digitalnim nejednakostima, vrijedi istaknuti radove Krištofić (2007) i Rubeša (2018). Krištofić (2007) analizira hrvatski kontekst i kako proces digitalizacije stvara digitalne nejednakosti, pri čemu izlaže tezu koja se slaže sa prijašnje spomenutim stajalištem o tome kako je mogućnost pristupa Internetu glavni faktor koji određuje i utječe na digitalnu nejednakost, digitalnu podijeljenost ili digitalni jaz. Na sličnom tragu je i Rubeša (2018), ali ona osim dimenzije pristupa ističe i nejednakost prema tome na koji način pojedinci koriste digitalne tehnologije, odnosno koliko svrsishodno. Prema Krištofić (2007), digitalna nejednakost je jedan od ključnih problema suvremenog društva u kojem su informacije i umreženost postali prioriteti, posebice kada se promatra iz perspektive eminentnih socioloških radova o digitalnom svijetu. Ovdje se Krištofić gotovo isključivo referira na Castellsa, ističući kako je njegova teorija o umreženom društvu i informacijskoj revoluciji značajno pomogla objasniti vladajuću logiku umrežavanja, koja je preobrazila sva područja društvenog i ekonomskog života.

Za potrebe analize digitalnog kapitala u hrvatskom kontekstu Krištofić koristi podatke koji su prikupljeni terenskim istraživanjem Instituta za društvena istraživanja u proljeće 2004. godine. Upitnik nije bio posebno dizajniran za istraživanje širenja Interneta, ali je sadržavao pitanja o opremljenosti kućanstva računalima, posjedovanju priključaka na Internet, te korištenju Interneta u slobodno vrijeme ispitanika. Prema podacima iz istraživanja, računalo je posjedovalo više od polovice kućanstava u Zagrebu (52.2 posto) i samo oko četvrtine u selima i njima bliskim lokalnim centrima (23.8 i 27.6 posto), dok je na Internet bilo priključeno oko dvije petine kućanstava u gradovima i oko jedne petine u selima i lokalnim centrima. Prikazani rezultati govore nam o nejednakosti pristupa Internetu prema naselju stanovanja, što je uz prihod kućanstva bio ključan faktor koji je stvarao „digitalni jaz“ kod ispitanika/ica. Zanimljivo, istraživanje je pokazalo da čak 72,5 posto ispitanika/ica nije koristilo Internet, što se zasigurno promijenilo tijekom proteklih 13 godina od kada je

objavljen ovaj rad. Dva najvažnija prediktora digitalne nejednakosti, koja nam mogu biti korisna i iz današnje perspektive, bila su dob i obrazovanje, drugim riječima, mladi ljudi i ljudi sa višim i visokim obrazovanjem više su koristili Internet od starijih i niže obrazovanih. U nastavku izdvajam cjeloviti citat iz rada Krištofić (2007), koji služi kao svojevrsan sažetak najbitnijih podataka i zaključaka iz istraživanja o korištenju Interneta:

Tko su ljudi koji “surfaju” internetom? U velikoj većini žive u gradovima. Internetom se nešto češće koriste muškarci, nego žene. Prosječna dob im je 36 godina. Obitelj ima tri ili četiri člana i višeg je imovinskog statusa. “Surfer” ima završenu barem srednju školu, a često i više ili visoko obrazovanje. Radi kao stručnjak ili, rjeđe, kao službenik, odnosno, radnik u uslugama. Velika je vjerojatnost da se internetom služi i na poslu. Ima natprosječna mjesečna primanja (Krištofić, 2007: 176).

Na drugoj strani digitalnoj jaza nalaze se ljudi koji žive na selu i u manjim mjestima; više žene nego muškarci, uz prosječnu dob od 52 godine. Internet najmanje koriste umirovljenici, domaćice, poljoprivrednici i radnici, što se slaže i sa podacima iz SAD-a. Krištofić zaključuje kako digitalna nejednakost nije neki novi i poseban oblik nejednakosti, nego da je usko povezana uz već postojeće nejednakosti modernog društva, pri čemu se uglavnom misli na nejednakost s obzirom na količinu ekonomskog i kulturnog kapitala. Krištofić u svom zaključku i diskusiji odstupa od radova Park (2017), Ragnedda (2018) i Ragnedda i Ruiu (2020), jer se uglavnom fokusira na dimenziju pristupa (prvu dimenzija digitalnog jaza), te zato jer smatra da digitalna jednakost ne stvara nove obrasce nejednakosti, već samo reflektira i održava postojeće. Ipak, rad Krištofić (2007) jedan je od rijetkih radova koji se bave analizom digitalnih nejednakosti u hrvatskom kontekstu, te osim toga nudi demografsku analizu po kojoj se vidi da Hrvatska ne odstupa značajno od ostatka svijeta.

Rubeša (2018) ističe kako je Hrvatska prema Izvješću o digitalnom napretku Europe ostvarila zamjetan napredak u razvijenosti digitalnih vještina, međutim, ostale države napredovale su brže. Hrvatska se uglavnom nalazi u europskom prosjeku prema svim mjerilima digitalnog napretka, ali ima još dosta prostora za napredak, posebice kada se analizira prisutnost digitalnih tehnologija u poslovanju i razvoj e-uprave. Prema Rubeša (2018), „jedan od najvećih izazova u Hrvatskoj je povezivost zbog ograničenog pristupa u ruralnim područjima, niskoj pokrivenosti brzim Internetom, te visokih cijena pristupa Internetu“ (21). Naime, što se tiče visokih cijena pristupa Internetu, Rubeša (2018) navodi kako je Hrvatska država s najskupljom pretplatom za fiksni pristup Internetu u EU, što sigurno stavlja dodatni teret na problem prve razine digitalnog jaza u Hrvatskoj.

Što se tiče recentnijih izvještaja koji se bave pozicijom Hrvatske na globalnom tržištu, Apsolon nudi podatke objavljene u listopadu 2020.godine, koji se fokusiraju na stanje digitalne transformacije hrvatskog gospodarstva i digitalnu konkurentnost. Podaci obuhvaćaju ukupno 300 hrvatskih poduzeća iz različitih gospodarskih sektora, odnosno 43 velika poduzeća s više od 250 zaposlenih i 257 srednjih poduzeća s 50-249 zaposlenih. Inače, autori ističu kako je Hrvatska 2019. godine zauzimala 51. mjesto od ukupno 63 zemlje na IMD ljestvici (Svjetska ljestvica digitalne konkurentnosti), dok je unutar Europske unije zauzimala 20. mjesto od ukupno 28 članica, što nas svrstava u kategoriju „manje uspješnih zemalja“. Rezultati Apsolon istraživanja pokazuju da digitalna transformacija i dalje ne predstavlja prioritet u većini poduzeća, a najveće prepreke su financije i nedostatak vremena. Zanimljivo, iste prepreke se navode i u internacionalnim istraživanjima koji se bave digitalnim nejednakostima na mikrosociološkim razinama. Većina ispitanika iz istraživanja ipak percipira digitalnu transformaciju kao značajnu priliku za napredak poslovanja, međutim,

rezultati pokazuju da čak trećina nema odgovarajuće uvjete i mjere koji bi pripremili zaposlenike na promjene (Apsolon, 2020).

Specifične preporuke za unapređenje digitalne konkurentnosti u Hrvatskoj uključuju dvije dimenzije: što država može napraviti kako bi povećala i potaknula digitalnu konkurentnost i što sama poduzeća mogu napraviti. Od ukupno osam prijedloga vezanih za prvu dimenziju (što država može napraviti) najrelevantniji za ovaj rad jest prijedlog koji se tiče „usklađivanja obrazovnog sustava s potrebama tržišta i izgradnje digitalnih vještina“ jer identificira digitalne vještine kao skupinu važnih znanja koja bi trebala biti prisutnija unutar obrazovnog sustava. Ostali prijedlozi većinom se odnose na povećanje ulaganja u informacijsku infrastrukturu i poticanje razvoja digitalnih usluga (Apsolon, 2020). Rubeša (2018) smatra da bi Vlada trebala implementirati Direktivu o smanjenju troškova usluge, te osim toga osigurati bolju pokrivenost 4G mrežama. Uz to, trebalo bi se dodatno ulagati i u stipendije za studente koji se odluče za ICT studije, bolju opremljenost institucija, razvoj aplikacija koje bi olakšale pristup uslugama javne uprave i integraciju programa digitalnog opismenjavanja kako mladog tako i starijeg stanovništva.

## **9. Internetski memeovi i grupna dinamika među „anonimcima**

Nakon diskusije o digitalnim nejednakostima, korisno je analizirati konkretne primjere s Interneta koji nam mogu ilustrirati što osobe s niskim razinama digitalnog kapitala „propuštaju“, odnosno, kako online zajednice i usluge mogu utjecati na pojedinačne ekonomske, društvene i kulturne kapitale, ali i kako mogu stvarati nove obrasce kulturnog kapitala. Drugim riječima, sljedeća poglavlja, koja će se baviti specifičnim digitalnim slučajevima, vezana su uz treću razinu digitalnih nejednakosti prema Ragnedda (2018). Osim

toga, poglavlja koja slijede bave se i kompleksnim odnosom između digitalnog kapitala i ostalih kapitala, pa tako primjerice radovi poput Nissenbaum (2015) nude hibridne pojmove poput „digitalne kulture“ koji dodatno zamagljuju granice između digitalnog i kulturnog kapitala.

Nissenbaum (2015) se u svom radu gotovo isključivo fokusira na internetske „memeove“ – digitalni sadržaji sa zajedničkim karakteristikama koje se ponavljaju i imitiraju posvuda u mreži – koji su prema istom autoru postali su integralni dio digitalne kulture u proteklih nekoliko godina. Popularnost internetskih memeova privukla je pažnju akademskog svijeta, koji nastoji istražiti složenu društvenu dinamiku koja se skriva u njihovoj pozadini. U svom radu, Nissenbaum analizira internetske memeove i nastoji otkriti mehanizme koji su u pozadini odnosa između memeova i kulturnog kapitala, drugim riječima, kako se internetski memeovi koriste da bi stvorili distinkcije između korisnika neke online zajednice. Nissenbaum posebno ističe kako memeovi nisu samo plitki i nevažni vizualni vicevi koji brzo odlaze u zaborav, nego da se radi o odrazu suvremene digitalne kulture koji predstavlja mnoge od najvažnijih karakteristika iste.

Inače, termin „meme“, kojeg je osmislio Richard Dawkins, odnosi se na kulturalnu jedinicu koja se kreće od jedne osobe prema drugoj. Memeove karakterizira sličnost, u tome što se sadržaj replicira i šalje od osobe do osobe u sličnoj formi, ali i raznolikost. „Svaki pojedinac može na različit način prezentirati neku kulturalnu informaciju (poput različitih artikulacija glazbenog izričaja), a koncept memea se konstruira oko nekog zajedničkog kulturalnog elementa kojeg ljudi kopiraju i iznova ponavljaju“ (Nissenbaum, 2015: 484). Nadalje, internetski memeovi usko su povezani uz ostale – zastarjele i moderne – oblike kulturalne reprezentacije. Od brojnih preteča Nissenbaum ističe takozvane *netspeak* izraze, koje su proširili rana „hakerska“ kultura i razne chatgrupe u kojima su se stvarali identiteti. Memeovi imaju nekoliko namjena, što uključuje društvene, kulturne i čak političke.



Prilagodljivost im je jedna od ključnih karakteristika, pa se tako mogu koristiti za prenošenje emocija u interpersonalnim kontekstima ili pozivanje na javni protest protiv tijela vlasti. Nissenbaum (2015) nastoji dokazati da memeovi formiraju i označavaju osjećaj pripadnosti nekoj zajednici, a to čine kroz obraćanje specifičnim grupama i akterima koji mogu razumjeti takav sadržaj i složiti se sa porukama koje se mogu iščitati iz istog. Iz toga slijedi kako memeovi funkcioniraju kao dio kulture, pridonoseći već postojećim idejama oko kojih se okupljaju zajednice. Međutim, Nissenbaum ističe kako memeovi često služe i kao „gatekeeperi“, drugim riječima, obraćaju se i usmjereni su samo prema pojedincima koji su već dio te specifične online kulture, dok svi ostali moraju usvojiti specifična znanja i pismenost koja se asocira uz online memeove. Memeovi se zbog toga često koriste kako bi se odvojili pravi pripadnici neke grupe od onih koji su samo „u prolazu“ (engl. *passerby*), što bi značilo da memeovi sačinjavaju obrasce kulturnog kapitala.

Nissenbaum je odlučio analizirati kako Internetski memeovi utječu na društvenu dinamiku koristeći podatke sa internetskog foruma 4chan, koji se na engleskom jeziku označava kao „imageboard“, međutim, zbog manjka pravog hrvatskog prijevoda te riječi, nužno je objasniti kako stranica funkcionira u svojim osnovama. *4chan* funkcionira kao forum na kojem korisnici izmjenjuju i prenose slikovni sadržaj i tekstualne poruke. Stranica je podijeljena na velik broj kategorija ili „ploča“ (engl. *boards*), koje se razlikuju po tematici i sadržaju koji je prikladan za svaku. Na stranici se može pronaći gotovo svaka tematika, od politike pa sve do kućnih ljubimaca ili video igara. Korisnici, koji su anonimni, otvaraju teme ili „threadove“, na koje se nadovezuju drugi anonimni korisnici sa svojim tekstualnim i slikovnim sadržajima. Nissenbaum se odlučio za 4chan upravo zbog toga što smatra kako su internetski memeovi u središtu interakcija između korisnika tog imageboarda, te zbog toga što se 4chan razlikuje od drugih foruma i portala po tome što korisnici nemaju označeni identitet i povijest. Drugim riječima, na 4chan-u nije moguće stvoriti stabilan identitet: webstranica ne

sadrži alate za stvaranje online profila ili praćenje aktivnosti nekog korisnika, što znači da velika većina korisnika koristi osnovno ime koje stoji iza njihovih poruka, a to je „Anonymous“. Korisnici nisu u stanju slati direktne poruke jedni drugima, te osim toga sve otvorene teme jednostavno isteknu i budu izbrisane sa servera nakon nekoliko dana. Osim toga, 4chan ima prepoznatljivo minimalistički dizajn, a one teme koje imaju najnovije poruke prikazane su na vrhu podforuma, što znači da korisnici moraju prelistavati kroz katalog privremenih tema da bi potencijalno našli nešto što ih interesira.

Unatoč ovim ograničenjima, koja bi trebala negativno utjecati na formiranje grupnog identiteta, Nissenbaum (2015) vjeruje kako korisnici 4chan-a imaju specifičan i snažan kolektivni identitet i osjećaj pripadanja grupi. 4chan se često percipira kao središte digitalne kulture i memeova općenito, s posebnim naglaskom na kategoriju ili podforum „/b/“, koji je označen kao mjesto za raznolik i neodređen sadržaj, a puno ime mu jednostavno glasi „random“ (hrv. nasumično). Korisnici podforuma /b/ dijele zajedničke ideje o tome što je prihvatljivo i relevantno, te što konstituira njihov identitet. Specifičan stil sa podforuma /b/, koji preferira ismijavanje sa modernim trendovima u svijetu i satiričan sadržaj, često je usmjeren prema onima koji nisu dio te specifične zajednice. 4chan također djeluje i kao vrlo zatvorena grupa, iako svatko može pristupiti stranici i pregledavati sadržaj. Zatvorenost stranice očituje se u tome što korisnici 4chana često ne gledaju blagonaklono na druge Internet zajednice, a posebice na Reddit. Tako primjerice gotovo svaka tema na 4chanu, bez obzira na kojem se podforumu nalazili, sadrži termin „reddit“ ili nekakvu izvedenicu te riječi, koja se gotovo ekskluzivno koristi kao uvreda i pokušaj da se umanju nečiji položaj na 4chanu. Korisnici 4chana vrlo često ističu određen otpor prema infiltraciji outsidera u 4chan, za što koriste termin „racije“ (engl. *raid*). U slučaju da neki korisnik na neuobičajen način odgovara na poruke u temi, ili koristi memeove koji u tom trenutku nisu popularni na 4chanu,

ostali korisnici će ga vjerojatno nazivati „redditovcem“ i ismijavati njegov laički položaj na 4chanu.

Nissenbaum je za potrebe analize izdvojio ukupno 56 „uzoraka“, koji su uključivali sadržaje iz 840 tema rasprave. Autor se fokusirao na ključnu riječ „meme“, kao i na pogrдне izraze za nove korisnike koji nisu bili dovoljno upoznati sa specifičnim kulturnim kapitalom na 4chanu. Kroz analizu i promatranje zaključeno je kako se memeovi definitivno mogu percipirati kao vrsta kulturnog kapitala, a nepravilno korištenje istih sa sobom povlači osude i ismijavanje. Ragnedda posebno ističe kako se memeovi često upotrebljavaju kao „oružja koje donose oštre uvrede“ (495), i to uglavnom s ciljem afirmiranja povoljnije pozicije u specifičnom društvenom polju i kako bi se objasnilo odnosno opravdalo isključivanje pojedinaca iz interakcija.

Dakle, internetski memeovi nisu, barem u slučaju 4chana, samo vizualne šale, već određuju status osobe u grupi i razinu njihovog kulturnog kapitala. Referenciranje starijih memeova označava „viši status“ u grupi, jer se pretpostavlja da je ta osoba već dugo vremena aktivni korisnik/ca 4chana i time potvrđuje svoju povlaštenu poziciju, iako se radi o privremenoj temi i anonimnim interakcijama. Tako primjerice „iskusniji“ korisnici 4chana često navode kako su najcijenjeniji članovi grupe oni koji su stranicu posjećivali u periodu od 2003. do 2006. godine. Kako na 4chanu nema osobnih profila na kojima bi se moglo vidjeti kada se netko registrirao, jedini način isticanja statusa jest navođenje starih memeova koji su obilježili taj vremenski period webstranice. Ovaj se status svakako može pretvoriti u offline sferu, putem „meetupova“ korisnika 4chana koji su sve češća pojava. Dakle, unatoč tome što je 4chan stranica na kojoj je praktički nemoguće razlikovati korisnike i pregledavati njihovu povijest unosa, vidljivo je kako postoje jasne tendencije da se i u takvim uvjetima stvori specifični kulturni kapital koji se zatim može koristiti da bi se naglasio „povoljniji“ položaj u

društvu ili bolje poznavanje 4chan zajednice, a za sve to se koriste upravo internetski memeovi.

Rad Nissenbaum (2015) otvara zanimljivo pitanje o tome pripadaju li internetski memeovi digitalnom kapitalu ili kulturnom kapitalu? S jedne strane memeovi nastaju i „žive“ u digitalnom prostoru, ali s druge strane posjeduju brojne karakteristike kulturnog kapitala, posebice kada se analizira kako ih korisnici 4chana koriste. Postojeće konceptualizacije digitalnog kapitala o kojima je bilo riječi u ranijim poglavljima odnose se uglavnom na dimenziju pristupa i dimenziju uspješnog korištenja (kompetencija), ali teško mogu objasniti zbog čega bi internetski meme trebao biti percipiran kao digitalni kapital, a ne kulturni. Ova diskusija će se nastaviti u kasnijem poglavlju, kada će se detaljnije raspraviti o primjenjivosti koncepta digitalnog kapitala u kontekstima koji nisu nužno vezani uz digitalne nejednakosti.

## **10. Kako virtualni svjetovi stvaraju nove prilike za povećanje kulturnog i društvenog kapitala**

Park (2017) smatra da su korisnici koji kreiraju i postavljaju svoj sadržaj na javnom internetskom prostoru bolje povezani u društvenom smislu od pojedinaca koji to ne čine, odnosno da su zadovoljniji svojim društvenim životom i konekcijama. Iz stoga slijedi zaključak kako učinkovito korištenje blogova i virtualnih svjetova po svemu sudeći vodi prema konkretnom povećanju društvenog kapitala, s potencijalom pretvorbe online društvenog kapitala u offline sferu. Ista autorica smatra kako eksplozivan rast svih društvenih mreža proizlazi iz ljudske potrebe za povezanošću, ali ističe i kako digitalni kanali za povezivanje nisu dostupni velikom broju ljudi iz višestrukih razloga, što dovodi do dodatnih nejednakosti u društvima.

Činjenica je kako korisnici društvenih mreža i blogova imaju opciju stvaranja višestrukih internetskih profila, koje mogu koristiti kako bi prenosili različite poruke i istraživali različite identitete koji ne moraju nužno biti isti kao njihovi stvarni identiteti. Ovdje se mogu povući paralele sa prijašnje analiziranim 4chanom, na kojoj su svi korisnici anonimni, pa tako mogu imati velik broj „maski“ koje mogu koristiti kada god žele i istraživati kako ljudi reaguju na njihove poruke. Međutim, 4chan se ne može u potpunosti izjednačiti sa Second Lifeom ili drugim, sličnim projektima jer 4chan ne nudi nikakve alate za kreaciju digitalnog identiteta ili vizualnog prikaza vlastitih interesa. Virtualni svjetovi, poput Second Lifea, nude korisnicima upravo to, vizualni interaktivni prostor u kojem mogu igrati različite uloge i istraživati brojne identitete i tradicije (Anstadt i sur., 2013).

Projekt Second Life službeno je lansiran 2003. godine, te je od tada osigurao svoju poziciju kao fenomen i unikatni primjer digitalne pop kulture. Radi se o virtualnom svijetu nalik na video igru, u kojem stanovnici (engl. *residents*) kreiraju virtualne reprezentacije sebe (engl. *avatars*), te su u stanju ulaziti u interakcije s virtualnim mjestima, objektima i drugim *avatarima*. Second Life korisnicima nudi veliki raspon različitih aktivnosti koje repliciraju stvarne aktivnosti ali u isto vrijeme odlaze i korak dalje. Između ostalog, korisnici mogu pronaći edukativne materijale, prilike za razvoj kreativnosti, igre raznih žanrova i tematika, događaje koji imitiraju stvarne manifestacije, kulturna okupljanja, blagdane, ali i kategoriju „adventure & fantasy“ koja nudi slobodno istraživanje fiktivnih svijetova. Veličina Second Life svijeta je 2013. godine bila oko 700 milijuna kvadratnih milja, a u istoj godini se u dnevnom prosjeku odvijalo oko 1,2 milijuna transakcija za digitalne proizvode (Lindenlab, 2013). U članku VICE-a navodi se kako je Second Life toliko ambiciozan i unikatan projekt da ga nijedan konkurent nije uspio nadmašiti preko 15 godina, posebice što se tiče slobode koju ovaj virtualni svijet nudi korisnicima (VICE, 2016).

Bullingham i Vasconcelos (2013) su za potrebe svog rada proveli kvalitativno istraživanje, unutar kojeg su željeli skupiti detaljne iskaze o tome kako se sudionici istraživanja služe blogovima i virtualnim svijetom Second Life. Prije svega, otkrili su da je podjela vlastitog „sebstva“ značajno jednostavnija u online prostoru, drugim riječima, lakše je odvojiti profesionalnu od neprofesionalne strane nego u stvarnosti. Uz to, online predstavljanje karakteriziraju dva ključna procesa koja se događaju praktički u isto vrijeme, a to su „suzbijanje“ i „dopunjavanje“ (engl. repression and supplementation). Ovo se prema istim autorima odnosi na to kako korisnici Second Lifea i osobnih blogova često ističu i uveličavaju svoje dobre osobine i umanjuju ili u potpunosti cenzuriraju svoje mane.

Ragnedda (2018) je u svom radu stavio poseban naglasak na interakciju između društvenog i digitalnog kapitala, a virtualni svjetovi kao što su Second Life praktički su napravljeni da bi se korisnici mogli povezivati i povećavati svoj društveni kapital. Zanimljiv je primjerice slučaj sa bendom „SpaceJunky“, koji je bio popularan virtualni bend u svijetu Second Life-a. U intervjuu za MMORPG.com, pjevačica Tania Smith podijelila je neke zanimljive detalje o tome kako je bend nastao te što im je virtualni svijet omogućio. Smith je 2006.godine prvi puta čula za Second Life, nakon što je otkrila da u virtualnom svijetu postoje tibetanski samostani izgrađeni od samih korisnika. Kako je i imidž njezinog benda bio usmjeren prema tibetanskom budizmu, Smith je brzo dobila ideju kako na zanimljiv način iskoristiti platformu Second Life i promovirati svoj bend. „Second Life nas je naučio kako iskoristiti virtualni svijet da bi udahnuili život u naš bend. Vjerovali smo da ćemo privući pažnju stvarnih medija, što se i dogodilo sa CNN-om u siječnju 2008.godine“ (Smith, 2009). Zbog svoje popularnosti u Second Life-u, SpaceJunky je kao bend bio zamijećen i u offline sferi, drugim riječima, ovaj bend koji je praktički nastao u virtualnom svijetu je imao i stvarne koncerte, pa se može reći da su putem digitalnog medija uspješno povećali sve svoje kapitale.

Virtualni bend koji postoji unutar Second Lifea sigurno je neuobičajen primjer, no tu se mogu vrlo jasno vidjeti elementi „suzbijanja“ i „dopunjavanja“ koje su uveli Vasconcelos i Bullingham (2013). Second Life je praktički idealan prostor za bend, jer nudi priliku suzbijanja svih potencijalno negativnih stvari koje mogu uništiti ugled benda. Znamo da su popularne osobe konstantno praćene od strane medija, te da na vidjelo često izađu stvari koje su se nastojale suzbiti. U Second Lifeu toga nema, već korisnici praktički imaju potpuno kontrolu nad time što se prezentira u ovom virtualnom svijetu koji nastoji preslikati stvarnost.

## **11. GameStop dionice**

Jedan od zanimljivijih primjera kako su pojedinci na online portalima iskoristili svoj digitalni kapital i ujedinili se s ciljem značajnog poboljšanja vlastitog ekonomskog kapitala dogodio se upravo krajem siječnja 2021. godine, kada se dogodio fijasko s dionicama kompanije *GameStop*, te u manjoj mjeri s dionicama kompanija *BlackBerry*, *Macy's* i *AMC*. Događaj je započeo kada su pojedini korisnici subreddita */r/WallStreetBets* shvatili da se oko navedenih dionica događa takozvani „short selling“, drugim riječima, investitori (poput *Melvin Capital*) su „posuđivali“ dionice *GameStop-a* (koje su u tom trenutku bile oko 17 dolara), nakon čega su ih prodavali i trgovali s njima, smatrajući da će vrijednost dionice *GameStop-a* u međuvremenu dodatno pasti. Inače, *GameStop* kao tvrtka koja se bavi prodajom video igara i igračih konzola već je dugo u silasku, pa je velik broj analitičara smatrao kako će se pad nastaviti i ubuduće. Međutim, dogodilo se upravo obratno, te su dionice *GameStop-a* narasle za 1700%, odnosno do vrijednosti od preko 300 američkih dolara po dionici. *CNN Business* navodi kako se iza svega krije „demokratizacija investiranja“, koja je maksimalno digitalizirala trgovanje dionicama (*CNN*, 2021). Korisnici *r/WallStreetBets* subreddita iskoristili su ne samo svoj digitalni kapital, već i znanje o financijama i osobni ekonomski kapital da bi uzdrмали čitavi Wall Street i nanijeli štete velikim investitorima koje

se broje u milijardama američkih dolara. Investitori su morali ponovno kupiti posuđene dionice, ali 1700% skuplje nego prije. Iz ovog primjera moguće je analizirati kako su se korisnici jedne online zajednice ujedinili kako bi postigli zajednički cilj, ali je također moguće i diskutirati o različitim ishodima koji su se oslanjali na to koliko su pojedinci imali prijašnjeg kapitala prije nego što su ušli u ovu specifičnu interakciju.

Sve ovo naravno ne bi bilo moguće bez digitalne tehnologije, te velikih internetskih portala kao što je Reddit. U ovom slučaju, subreddit WallStreetBets imao je oko 1,8 milijuna pratitelja i 15 tisuća aktivnih korisnika tijekom razdoblja najveće aktivnosti na dan 1. siječnja 2021. godine, da bi samo mjesec dana kasnije dosegao oko 5,3 milijuna pratitelja i 810 tisuća aktivnih korisnika u isto vrijeme.<sup>2</sup> Ovaj eksplozivan rast koji se dogodio u manje od mjesec dana pokazuje koliko se brzo informacije šire digitalnim kanalima, ali i to kako se stranci na Internetu mogu ujediniti oko jednog cilja i održavati visoke razine solidarnosti kako bi taj cilj postigli. Zanimljivo je analizirati kako je digitalni kapital, uz pomoć dinamične interakcije s ostalim kapitalima, rezultirao u nekoliko potpuno različitih ishoda za korisnike koji su sudjelovali u ovom „projektu“. Prije svega, ovaj događaj za neke korisnike je bio iznimno profitabilan, ali se za to morala dogoditi ključna kombinacija: visok udio kako digitalnog, tako i ekonomskog kapitala. Najbolji primjer za ovo je korisnik koji je poznat na Redditu kao „DFV“. Ovaj korisnik ukupno je uložio oko 750 tisuća američkih dolara u GameStop dionice, te je nakon toga svakih nekoliko dana radio izvještaj o tome koliko njegove investicije vrijede u tom trenutku. Krajem siječnja vrijednost njegovih dionica dosegla je vrijednost od 46 milijuna američkih dolara, što je bio i vrhunac.

---

<sup>2</sup> Za usporedbu aktivnosti na r/WallStreetBets koristila se besplatna usluga sa web-stranice [www.archive.org](http://www.archive.org) pod nazivom „Wayback Machine“, koja prikazuje kako su odabrane web-stranice izgledale u određenim intervalima u prošlosti te koji je sadržaj bio aktualan u to vrijeme. Broj pratitelja i aktivnih korisnika svakog subreddita nalazi se na desnoj strani početne stranice tog subreddita.



Međutim, nisu svi korisnici koji su sudjelovali u ovom događaju bili u jednakoj poziciji kao DFV, koji je nedvojbeno već imao iskustva s trgovanjem dionica, ali i visoku razinu ekonomskog kapitala koja mu je omogućila ulaganje 750 tisuća dolara. DFV je, služeći se ranije spomenutim idealtipskim scenarijima, pripadao najbogatijoj kategoriji, koja kombinira visoki udio kako digitalnog, tako i ostalih kapitala na putu prema uspješnom ishodu interakcije. S druge strane, korisnici koji nisu imali toliko ekonomskog kapitala za ulaganje, ili su se u pokret uključili prekasno, kada je vrijednost dionica već počela padati, nisu ostvarili značajno dobitke. Ovdje se očituje dinamičnost interakcije digitalnog kapitala sa ostalim kapitalima, u ovom slučaju sa ekonomskim i kulturnim kapitalom. Prije svega, za veliki uspjeh u situaciji s GameStop dionicama potrebno je bilo imati digitalni kapital, koji je korisnicima omogućio pronalazak informacija i pristup online trgovanju dionicama.

## **12. Je li nam potreban koncept digitalnog kapitala?**

Nema dvojbe, koncept digitalnog kapitala može biti i više nego koristan kako bi se obuhvatile sve dimenzije interakcije između digitalnih tehnologija i teoretski etabliranih kapitala. Međutim, ostaje pitanje je li koncept digitalnog kapitala korisniji za istraživanja nejednakosti, ili se može primijeniti i u analizama specifičnih slučaja vezanih uz digitalne tehnologije, kao što su virtualni svjetovi, forumi poput 4chana ili online trgovanje dionicama potaknuto diskusijama na Redditu. Činjenica je kako radovi Bullingham i Vasconcelos (2013) i Nissenbaum (2015) nisu koristili koncept digitalnog kapitala da bi analizirali Second Life i 4chan, već su za svoje diskusije koristili već dobro poznate koncepte društvenog i kulturnog kapitala (kako ih je definirao Bourdieu) i Goffmanov dramaturški pristup.

Nissenbaum (2015) se u svojoj analizi poziva prvenstveno na Bourdieua i njegovo poimanje kulturnog kapitala, a poseban naglasak stavlja na koncept kulturnih proizvoda koji su cijenjeni u nekoj zajednici. Povezanost između kulturnog kapitala i internetskih memeova vidljiva je u jedinstvenom procesu kreiranja memeova i u „društvenoj dinamici“ koja ih okružuje. Termin „meme pismenost“ koristi se kako bi se objasnio status korisnika u online zajednici i reflektiralo njihovo članstvo, a relativno mali broj prihvatljivih formula definira koji su memeovi percipirani kao „vrijedni kulturni predmeti“ (Nissenbaum, 2015). Iz toga slijedi kako ukus čitave zajednice odlučuje koji je oblik izražavanja (u ovom slučaju meme) „dobar“, a koji „neprihvatljiv“, što nužno stvara nejednake odnose u samoj zajednici gdje se šalje takav sadržaj. Uz to, Nissenbaum (2015) smatra kako se, unatoč ograničenjima oko stvaranja identiteta, mnogi elementi Bourdieuove teorije polja mogu iščitati iz interakcija između korisnika 4chana. Prije svega, status ima veliku važnost za korisnike, iako je po naravi privremen. Nadalje, kulturni kapital igra značajnu ulogu kod prikazivanja spomenutog statusa: znanje o zajednici i njezinom setu specifičnih kodova i običaja odvaja članove od *outsidera*.

Ako bi fenomen memeova htjeli obuhvatiti uz pomoć koncepta digitalnog kapitala, ubrzo bi naišli na probleme, jer se digitalni kapital definira kao set internaliziranih vještina i eksternaliziranih resursa. Prema radovima Park (2017), Ragnedda (2018) i Ragnedda i Ruiu (2020), digitalni kapital se konstruira kao kombinacija pristupa, specifičnih digitalnih kompetencija i potencijala da se digitalni kapital pretvori u ostale kapitale, što ne objašnjava fenomene kao što su memeovi, koji se po svemu sudeći mogu bolje pojasniti kroz kategoriju kulturnog kapitala.

Bullingham i Vasconcelos (2013) su se za interpretaciju virtualnih svijetova i blogova oslanjali na Goffmanov dramaturški pristup, koji je prema njima nedvojbeno koristan alat za interpretaciju odnosa između digitalne sfere i društvenog kapitala. Prema Bullingham i

Vasconcelos (2013), Goffman je primarno analizirao kako pojedinci ulaze u interakcije s drugima, pri čemu „nastupaju“ i stvaraju što idealniju sliku o sebi. Goffman je posebice izdvajao „pozornicu“ (engl. *stage*) i „prostor iza pozornice“ (engl. *backstage*), ovisno o specifičnim obrascima ponašanja. Individue tijekom svojih performansa nastoje prije svega „sačuvati obraz“, drugim riječima, nastoje održati iluziju da njihov performans na pozornici nije ništa drukčiji od onoga što se događa u *backstageu*. Goffman je polazio od pretpostavke kako se osobe ponašaju vrlo drukčije kad pokušavaju prezentirati sebe u najboljem svijetlu u usporedbi sa situacijama kada ne koriste „maske“. Ovo se prema Bullingham i Vasconcelos (2013) može vrlo lako uočiti analiziranjem online interakcija, konkretno virtualnog svijeta Second Life s kojim su se bavili. Međutim, potencijalni nedostatak rada Bullingham i Vasconcelos (2013) jest u tome što autori koriste Goffmana kako bi izjednačili digitalne „performanse“ i performanse o kojima je pisao Goffman još 1956. godine, pri čemu u potpunosti zanemaruju digitalni aspekt ovih interakcija i činjenicu da korisnici prvo trebaju imati određene digitalne kompetencije i pristup virtualnim svijetovima kako bi se spomenuti performansi uopće mogli događati. U ovom slučaju, korištenje koncepta digitalnog kapitala obogatilo bi analizu ovog online fenomena, te objasnilo pozadinske preduvjete koji moraju biti ispunjeni kako bi korisnici uopće mogli uspješno koristiti Second Life za povećanje svog društvenog kapitala.

Čak i najrecentniji događaji, kao oni vezani uz GameStop dionice iz siječnja 2021., potencijalno se mogu obuhvatiti „izvornim“ kapitalima i pojmovnikom koji se već dug niz godina često koriste u sociološkim radovima. U toj situaciji imali bi interpretaciju događaja prema kojoj su korisnici r/WallStreetBets i ostali naknadno priključeni korisnici iskoristili svoj ekonomski i kulturni kapital kako bi u konačnici promjenili (u pozitivnom ili negativnom smislu) prvenstveno svoj ekonomski kapital, a zatim kulturni i društveni. U ovoj interpretaciji

digitalni kapital, odnosno pristup Internetu i činjenica da se praktički sav događaj događao online, bili bi ništa drugo nego sekundarni kapital koji je služio samo kao „most“ koji je povezo kapitale koji su ušli u interakciju i krajnje rezultate. Ipak, u ovoj interpretaciji izostalo bi objašnjenje za to kako su pojedinci uopće došli do toga da su u prilici investirati u specifične dionice i povećati svoj ekonomski kapital, što se može objasniti koristeći digitalni kapital. U ovom događaju digitalni kapital (prije svega dimenzija koja se odnosi na pronalazak informacija i internetsku pismenost) bila je podjednako ključna za pozitivan ishod kao i ostali kapitali, pa bi zbog toga i u ovom slučaju koncept digitalnog kapitala obogatio analizu.

Još jedan razlog zbog čega bi se sociolozi ipak mogli odlučiti za korištenje koncepta digitalnog kapitala vezan je uz njegovu dimenziju nadogradivosti, o čemu piše Park (2017). Korisnici digitalnih tehnologija često se oslanjaju na prijašnje iskustvo, koje postaje bitan resurs kada se suočavaju s novim tehnologijama. Primjerice, korisnici 4chana moraju posjedovati prijašnja znanja i vještine o tome kako internetski forumi funkcioniraju, dok stanovnici Second Lifea moraju znati kako koristiti računalni software, izraditi svoj račun te orijentirati se unutar samog virtualnog svijeta koji je nalik nekoj video igri. S druge strane, alternativni alati za interpretaciju, prije svega Bourdieovi koncepti habitusa i kulturnog kapitala, možda su previše apstraktni i nedovoljno specifični kako bi obuhvatili ove dimenzije digitalnih tehnologija.

### **13. Zaključak**

Operacionalizacija digitalnog kapitala ključna je kako bi se provodila istraživanja o digitalnim nejednakostima. Digitalni kapital, prema definicijama vodećih autora u polju digitalne sociologije, vrlo dobro se slaže s Bourdieuovim analitičkim fokusom na to kako se

kapitali konvertiraju jedni u druge, što može objasniti kako se stvaraju nove forme nejednakosti ili održavaju već postojeće. Što se tiče konkretnih studija slučaja u digitalnoj sferi, digitalni kapital nudi neke vrlo korisne teorijske alate koji su prikladniji i specifičniji od klasičnih bourdieouvskih pojmova kao što su habitus ili kulturni kapital. Promjenjiva narav Interneta i modernih tehnologija zahtijeva i fleksibilne teorijske koncepte, a postojeće definicije i konceptualizacije digitalnog kapitala mogu služiti kao potencijalni odgovor na izazove digitalnih studija slučaja. Međutim, digitalni kapital je potrebno dodatno proširiti na način da obuhvaća i elemente digitalne kulture, upravo zbog toga da bi se moglo adekvatno obuhvatiti internetska kultura i digitalni proizvodi, poput internetskih memeova koji postaju sve popularniji i raznovrsniji. Recentni rad Ragnedda i Ruiu (2020) sadrži vrlo apstraktnu i neodređenu kategoriju koja se odnosi na „stvaranje digitalnog sadržaja“ (engl. *digital content creation*) koja se svrstava pod digitalne kompetencije, ali zapravo zaslužuje puno više pažnje i detaljnije objašnjenje od samo jedne nedovoljno definirane potkategorije digitalne kompetencije.

Što se tiče hrvatskog konteksta koji je nama posebice relevantan, primjetan je nedostatak istraživanja digitalnih nejednakosti i digitalnog kapitala, na čemu bi se moglo raditi uz pomoć ranije spomenutih modela za istraživanje digitalnih kompetencija i nejednakosti (Ragnedda i Ruiu, 2020). Recentni radovi koji se bave digitalnim nejednakostima na razini Europe i svijeta pokazuju da se Hrvatska nalazi u europskom prosjeku, što bi značilo da se digitalne nejednakosti u Hrvatskoj mogu percipirati kroz iste društvene faktore kao i u ostatku svijeta. Na primjeru Hrvatske može se vidjeti kako je podjela na tri razine digitalne nejednakosti prema Ragnedda (2018) jako korisna kako bi se obuhvatila konkretna rješenja i sugestije za smanjivanje digitalnog jaza. To se posebice odnosi na prvu i drugu dimenziju, odnosno na pristup i kompetencije, ali se te dvije dimenzije izravno nadovezuju na treću dimenziju. Glavni cilj, kako u Hrvatskoj tako i u ostalim

dijelovima svijeta, jest identifikiranje digitalnih nejednakosti i potencijalnih rješenja, kako bi se umanjila socijalna isključenost zbog razlike u digitalnim vještinama. Nije dovoljno samo omogućiti pristup digitalnim resursima, već se treba raditi i na tome da svi pojedinci imaju mogućnost razviti svoju digitalnu pismenost, neovisno o dobnoj skupini, rodnom identitetu, razini obrazovanja ili bilo kakvim drugim faktorima koji mogu biti povezani sa digitalnim jazom.

### **Popis literature**

Apsolon (2020). „Digitalna transformacija u Hrvatskoj 2020.“, 24. prosinca 2020.godine.

<https://apsolon.com/publikacije/digitalna-transformacija-u-hrvatskoj-2020/>

Anstadt, S., Bradley, S. i Burnette, A. (2013). Virtual Worlds: Relationship Between Real Life and Experience in Second Life. *International Review of Research in Open and Distance Learning*. 14. 160-190. 10.19173/irrodl.v14i4.1454.

Bullingham, L., i Vasconcelos, A. C. (2013). ‘The presentation of self in the online world’: Goffman and the study of online identities. *Journal of Information Science*, 39(1), 101–112. <https://doi.org/10.1177/0165551512470051>

Castells, M. (2000). *Informacijsko doba: ekonomija, društvo, kultura*. Svezak I: Uspon umreženog društva. Zagreb: Golden marketing.

Castells, M. (2003). *Informacijsko doba: ekonomija, društvo, kultura*. Svezak III: Kraj tisućljeća. Zagreb: Golden marketing.

- CNN (2021). "Everything you need to know about how a Reddit group blew up GameStop's stock", 1. veljače 2021. godine. <https://edition.cnn.com/2021/01/27/investing/gamestop-reddit-stock/index.html>
- DataReportal (2021). „Digital 2021: Global Overview Report“, 3. veljače 2021. godine. <https://datareportal.com/reports/digital-2021-global-overview-report>
- DecisionData (2020). „REPORT: The Average Household's Internet Data Usage Has Jumped 38x in 10 years“, 14. siječnja 2021. godine. <https://decisiondata.org/news/report-the-average-households-internet-data-usage-has-jumped-38x-in-10-years/>
- DiMaggio, P., Hargittai, E., Celeste, C. i Shafer, S. (2004). From Unequal Access to Differentiated Use: A Literature Review and Agenda for Research on Digital Inequality. *Social Inequality*.
- Gladkova, A., Vartanova, E., & Ragnedda, M. (2020). Digital Divide and Digital Capital in Multiethnic Russian Society. *Journal of Multicultural Discourses*, 15(2), 126-147. <https://doi.org/10.1080/17447143.2020.1745212>
- Ignatow, G. i Robinson, L. (2017). Pierre Bourdieu: theorizing the digital. *Information, Communication & Society*. 20. 1-17. [10.1080/1369118X.2017.1301519](https://doi.org/10.1080/1369118X.2017.1301519).
- Jaeger Čaldarović, Lj. (2007). Informacijski umreženo društvo – društvo krajnjih nejednakosti?. *Društvena istraživanja*, 16 (3 (89)), 405-429. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/19040>
- Lindenlab (2013). „Infographic: 10 Years of Second Life“, 29. siječnja 2021. godine. <https://www.lindenlab.com/releases/infographic-10-years-of-second-life>

- Nissenbaum, A. (2015). Internet memes as contested cultural capital: The case of 4chan's /b/board. *New Media & Society*, 1–19. doi:10.1177/1461444815609313.
- NTIA (2020). „NTIA Data Reveal Shifts in Technology Use, Persistent Digital Divide“, 12. siječnja 2021.godine. <https://www.ntia.doc.gov/blog/2020/ntia-data-reveal-shifts-technology-use-persistent-digital-divide>
- Park, S. (2017). *Digital Capital* (1st ed. 2017 ed.). Palgrave Macmillan.
- Ragnedda, M. (2018). Conceptualizing Digital Capital. *Telematics and Informatics*, 35 (8). pp. 2366-2375. ISSN 0736-5853.
- Rubeša, M. (2018). Digitalne nejednakosti i potencijal za socijalno uključivanje. *Glasiло Future, 1*(3), 15-26.
- Smith, T. (2009). *An Interview with SpaceJunky*. Intervju za MMORPG.com. <https://www.mmorpg.com/interviews/an-interview-with-spacejunky-2000116563>
- VICE (2016). „Why Is 'Second Life' Still a Thing?“, 7. siječnja 2021.godine. <https://www.vice.com/en/article/z43mwj/why-is-second-life-still-a-thing-gaming-virtual-reality>