ALTERNATOR
Misliti znanost.

»Ghostanje« kot strategija izhoda na mobilnih aplikacijah za zmenke

30. 3. 2023

Številka: 13/2023

Avtorica:

- Anamarija Šiša



Foto: Arne Hodalič in Katja Bidovec

Mobilne aplikacije za zmenke so se prvič pojavile leta 2009, ko je Grindr začel moškim ponujati storitve iskanja in spoznavanja drugih moških v njihovi neposredni bližini, z namenom vzpostavljanja spolnega ali romantičnega razmerja. Od takrat so aplikacije postale naturalizirani prostori za iskanje in spoznavanje potencialnih seksualnih in romantičnih partnerjev ter partneric ne glede na spolno usmerjenost ali identiteto. Najbolj prepoznavne na zahodnem trgu aplikacij za zmenke so Tinder, Bumble in Badoo. Trenutno naj bi jih uporabljalo več kot 300 milijonov ljudi po vsem svetu (https://www.businessofapps.com/data/dating-app-market/) . Kljub njihovi vsesplošni razširjenosti je iz reakcij javnosti mogoče izluščiti dve stališči. Na eni strani jih podpira ideologija tehnološkega solucionizma (https://www.publicaffairsbooks.com/titles/evgeny-morozov/to-save-everything-click-here/9781610393706/) (paradigma, ki družbo interpretira kot nekaj, kar je treba popraviti s pomočjo tehnoloških in tržnih rešitev), na drugi strani pa se jim očita, da uničujejo možnosti za obstoj romantičnih razmerij (https://www.theguardian.com/commentisfree/2022/aug/16/dating-apps-love-lives-hell-tinder-decade) . Protislovnost razumevanja mobilnih aplikacij za zmenke se odraža tudi v znanstvenih raziskavah. Angleška kulturologinja Carolina Bandinelli je denimo pokazala (https://doi.org/10.1080/10286632.2022.2137157) , da jih uporabniki in uporabnice dojemajo kot »samodejno opcijo, ki je tako neizbežna, kot je neučinkovita«. Čeprav je temeljni cilj delovanja aplikacij spoznavanje novih ljudi, še posebej potencialnih seksualnih in romantičnih partneric in partnerjev, razvoj mobilnih aplikacij za zmenke ni vplival samo na načine, kako posamezniki in posameznice iščejo in izbirajo partnerje in partnerice, temveč tudi kako prekinjajo interakcije in razmerja z njimi. V prispevku se osredotočam na prakso ghostanja (iz angl. *ghosting* – izginjanje oziroma pretvarjanje,

da ne obstajaš, mrkniti; od angl. besede *ghost* 'duh'), za katero trdim, da je ključnega pomena za razumevanje delovanja mobilnih aplikacij za zmenke, kot tudi sodobnih praks zmenkovanja.

Ghostanje (https://rowman.com/ISBN/9781498544481/The-Impact-of-Social-Media-in-Modern-Romantic-Relationships) je praksa razhoda s partnerjem ali partnerico oziroma strategija izhoda iz razmerja, ko pride do enostranske prekinitve komunikacije brez pojasnila in z izogibanjem nadaljnji komunikaciji. Na spletni strani *Urban dictionary* se ghostanje (https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Ghosting&page=5) prvič pojavi že leta 2006, ko označuje »dejanje skrivanja pred določenimi ljudmi v sporočilih, medtem ko si dejansko *online*«. Trenutno pa se njegova definicija osredotoča predvsem na prakso izhoda iz seksualnih in romantičnih razmerij, ki jo omogočajo digitalne komunikacijske tehnologije. Njihovo širjenje je pripeljalo do neizogibne utelešene povezanosti s temi tehnologijami in posledično do nenehne razpoložljivosti (http://www.dlib.si/details/URN:NBN:SI:doc-VG4HIZU2) ljudi za interakcijo in povezanost. Pričakovanja, da bomo nenehno prisotni, dostopni in aktivni v sferi zmenkovanja, so v skladju s splošnimi pričakovanji digitalne komunikacije. Če vemo, da v družbi prevladujejo prakse nenehne povezanosti in uporabe mobilnih tehnologij, razumemo tudi, kaj pomeni njihova neuporaba – ko se torej srečamo z neodzivnostjo, jo lahko interpretiramo kot odklanjanje interakcije ali kot pokazatelja, da se osebi na drugi strani komunikacijske verige najina interakcija v določenem trenutku ne zdi dovolj pomembna. Izginjanje se manifestira kot prekinitev komunikacije na vseh platformah (neodgovarjanje na sporočila ali klice, ignoriranje zasebnih sporočil na družabnih omrežjih ipd.) in od partnerja ali partnerice se pričakuje, da »dojame«, da je prišlo do razhoda.

V kontekstu mobilnih aplikacij za zmenke praksa ghostanja temelji predvsem na pričakovanju, da bo interakcija vzpostavljena in da bo pripeljala do zmenka. Aplikacije za zmenke, ki uporabljajo geolokacijsko tehnologijo in povezujejo uporabnike in uporabnice, ki se nahajajo v neposredni fizični bližini, spodbujajo pričakovanje, da bo v bližnji prihodnosti prišlo do interakcije iz oči v oči (https://www.datadating.online/the-book) . Novejše raziskave, ki v fokus postavijo aplikacije za zmenke, vse bolj tematizirajo prav prakso ghostanja kot prevladujočo strategijo zavračanja potencialnih partnerjev in partneric (Bandinelli in Gandini 2022 (https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/17499755211051559) ; Christensen 2021 (https://doi.org/10.1177/0731121420950756) ; De Wiele in Campbell 2019 (https://networkcultures.org/wp-content/uploads/2020/02/it-happened-on-tinder_small-1.pdf)). Pričevanja številnih uporabnikov in uporabnic kažejo na to, da je izginjanje postalo normalizirana praksa in komunikacijska strategija na mobilnih aplikacijah za zmenke. Mnogi so izginjanje s strani druge osebe na aplikacijah za zmenke doživeli prvič in so potrebovali nekaj časa, da so se navadili, da gre za običajno prakso zavračanja. Kot namreč pravi Denis (27, študent), »v živo ti ne bo noben sredi pogovora vstal in kar šel. Tukaj pa je to najbolj navaden rezultat pogovora«. Primeri ghostanja so lahko različni – od situacij, ko te oseba, s katero je prišlo do ujemanja, preprosto ne kontaktira ali – bolj pogosto – ti ne odpiše na sporočilo. Več je primerov, ko oseba enostavno preneha odpisovati sredi pogovora ali se po enem ali več zmenkih ne oglasi več.

V prispevku so predstavljeni rezultati raziskave o delovanju in uporabi mobilnih aplikacij za zmenke. Empirični del raziskave sestavljajo polstrukturirani intervjuji z uporabniki in uporabnicami mobilnih aplikacij za zmenke, ki so potekali maja in junija 2021. V intervjuje je bilo vključenih 26 intervjuvancev in intervjuvank, od teh je bilo 17 žensk in 9 moških, starih med 18 in 34 let. V času intervjuja jih je 16 aktivno uporabljalo, 10 pa jih je v preteklosti uporabljalo in bi/bodo ponovno uporabljali mobilne aplikacije za zmenke. Najbolj uporabljane aplikacije so bile Tinder, Grindr in Bumble, večina pa je uporabljala več aplikacij hkrati. Vsi udeleženci in udeleženke so doživeli ghostanje in so tudi sami ghostali brez pojasnila.

Privlačnost aplikacij za zmenke se skriva v obljubi, da se uporabniki in uporabnice lahko spogledujejo v okolju, ki je manj tvegano, bolj sproščeno in zabavno kot komunikacija v živo. Raziskovalke (https://doi.org/10.1177/02632764221078258) in raziskovalci (https://www.acrwebsite.org/volumes/v47/acr_vol47_2552030.pdf) to privlačnost pripisujejo igrifikaciji zmenkovanja, do katere pride zaradi uporabe elementov oblikovanja iger v kontekstih, ki niso povezani z igrami (https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/2181037.2181040) , v našem primeru pri uporabniških vmesnikih mobilnih aplikacij za zmenke. To so denimo uporaba geolokacijske tehnologije, poudarek na vizualni podobi, kulturna tehnika podrsavanja (angl. *swipe*), *pop-up* obvestila ipd. Kot ključen element igrifikacije mobilnih aplikacij za zmenke, še posebej Tinderja, je največkrat omenjena kulturna tehnika podrsavanja (https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/2056305116641976) . Ko se na zaslonu pojavi profil potencialnega partnerja ali partnerice, se mora uporabnica v trenutku odločiti, če ji je profil všeč ali ne. Če ji je všeč, podrsa v desno, če ji ni všeč, podrsa v levo. Za to binarno odločitvijo se vsakič skriva nagrada – če podrsa v desno, obstaja možnost, da bo prišlo do ujemanja; če podrsa v levo, je nagrada nov profil, ki je prav tako potencialno ujemanje. Za Mašo (21, študentka) so aplikacije za zmenke zabavno družbeno omrežje: »Če bi jaz lahko svajpala na Instagramu, bi svajpala na Instagramu, da bi mi ven metalo random ljudi in njihove profile. Če bi bila funkcija, probably bi, ker mi je entertaining. Res, igrica«.

Podrsavanje ali razvrščanje uporabnikov je prva raven igre zmenkovanja. Če obe osebi podrsata v desno, pride do ujemanja, in interakcijo je mogoče, ne pa tudi nujno, začeti. Lucija (19, študentka) denimo, aplikacije za zmenke uporablja zaradi samopotrditve in v glavnem podrsa v desno takrat, ko želi preveriti, če bo všeč osebi, za katero misli, da je »izven njene lige«. Podrsavanje je torej simbolno (https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412019891328) in ne odraža vedno romantičnega interesa, ampak uporabnikom in uporabnicam omogoča zbiranje »točk« oziroma ujemanj ter jim »odklene« možnost interakcije. Določene strategije podrsavanja že vključujejo tako prakso ghostanja kot tudi strategije izogibanja ghostanju. Tako recimo Jure (31, študent) uporablja t. i. *shotgun* pristop (https://doi.org/10.1177/0265407517706419) , saj drsa samo v desno, ne da bi si prej ogledal profile potencialnih partneric. Pojasni, da je to zato, »ker se mi je zdelo, da je majhna verjetnost, da bom, prvič, dobil match, in drugič, da mi bo sploh všeč, in tretjič, da mi bo sploh odpisala. Zato, ker je tako majhna verjetnost, sem ugotovil, da je brez veze, da bi

jaz za to majhno verjetnost bral te opise pa lajkal – to sploh nima veze. Važen je match«. Čeprav se zaveda, da se določenim uporabnicam sploh ne bo oglasil, se na ta način zavaruje pred možnostjo, da bo zavrnjen. Praksa izginjanja je torej sestavni del procesa zmenkovanja, omogoča namreč neprekinjenost igre zmenkovanja na mobilnih aplikacijah za zmenke, pospešuje iskanje in zagotavlja, da se krog iskanja nikoli ne zaklene.

Poleg igrifikacije, ki jo lahko obravnavamo kot enega izmed dejavnikov, ki spodbuja izginjanje, je pomembno izpostaviti tudi, da izginjanje omogoča izogibanje neprijetnim konfrontacijam ali nevarnostim, ki so spolno zaznamovane. Kot pravi Sandra (28, študentka), ki je v začetnih fazah uporabe Tinderja imela zadržke do dobivanja z neznanci: »Ko sem bila na Hrvaškem, sem se pogovarjala z enim modelom, ki se je želel pripeljati do mene in mi celo prinesti travo. Čez nekaj časa sem si premislila in mu nisem odgovorila, vseeno ga nisem poznala«. Potem se je dodatno zavarovala s tem, da ga je izbrisala iz svojih ujemanj. Čeprav ni prišlo do nobenega nadlegovanja, se je odločila, da bo, v pričakovanju negativnih odzivov, za vsak slučaj sprejela varnostne ukrepe. Ženske namreč kopičijo znanje o nasilju moških in potem to znanje uporabljajo pri t. i. varnostnem delu ob uporabi Tinderja (https://doi.org/10.1080/14680777.2021.1948884) , bodisi da se izognejo nasilnim uporabnikom ali da dodatno preverijo njihovo avtentičnost in ozadje. Na eni strani mobilne aplikacije za zmenke omogočajo izogibanje negotovim situacijam, na drugi pa omogočajo razvoj negotovih praks in strategij. Kot pove Matjaž (29, zaposlen), se ta dvoumnost kaže prav v strategiji ghostanja: »Ful me je strah ghostanja. Drugače štekam, ker vem, da znajo ali tipi ali punce ful agresivno odreagirati na zavrnitev in se marsikomu to zdi enostavneje, ampak meni je to tako neprijetno. Čeprav zaboli, imam raje zavrnitev, kakor da moji možgani gredo v scenarije in overthinkanje, kaj sem narobe naredil in podobno.«

Uporabniki in uporabnice trdijo, da se po določenem času uporabe mobilnih aplikacij za zmenke začnejo počutiti preobremenjeni in naveličani vseh interakcij. Kot pravi Matjaž (29, zaposlen): »Letos je bil takšen overload tega na neki točki in si rečeš – fak, ne morem se zdaj s petimi ljudmi naenkrat pogovarjati. Upaš, da se bo mogoče kje izšlo in potem eno po eno odpade. Sem opazil, da nisem počel nič razen tega, da sem tipkal. Najbrž je šlo več kot dve uri na dan za te stvari. Potem sem bil preveč izčrpan, z ničemer se nisem ukvarjal. Novo bas kitaro sem si kupil in je nisem vadil prvi mesec, ker sem zgubljal čas na tem.«

Pritisk začenjanja in vzdrževanja več interakcij hkrati je neposredna posledica nenehne dostopnosti in povezanosti, ki ju omogočajo digitalne komunikacijske tehnologije. Hiperpovezanost ima za posledico preobremenjenost in posledično izginjanje, saj se uporabnikom in uporabnicam zdi preveč zahtevno vzdrževati več razmerij naenkrat. To potrdi Lucija (19, študentka): »Zdi se mi, da si filam možgane z nekimi nepomembnimi informacijami pa nekimi nepomembnimi ljudmi in sem na koncu utrujena od tega, da se pogovarjam s petimi različnimi in toliko energije dajem tja in potem samo izginem«.

Ghostanje torej lahko povežemo z digitalnim odklopom, saj uporabniki in uporabnice odločijo prekiniti stike z drugimi ali celo prenehati z uporabo aplikacije nasploh. Digitalni odklop (https://doi.org/10.1177/1354856521104553 5) predstavlja različne načine, kako odkloniti sodelovanje v procesih hiperpovezanosti. V kontekstu aplikacij za zmenke so to lahko prakse ugašanja obvestil, ghostanje ali (začasno) brisanje aplikacije in profila. Gre za pojav, ki zahteva negativne izbire omejevanja, zmanjševanja in zavračanja uporabe digitalnih tehnologij. Omogoča filtriranje med različnimi komunikacijskimi mrežami in prebijanje skozi vsakodnevno informacijsko preobremenjenost, ki jo sprožajo digitalni mediji. To še ne pomeni, da uporabniki in uporabnice popolnoma zavračajo interakcije, razmerja ali digitalne tehnologije, le iščejo načine, kako vzdrževati ravnovesje med vključenostjo in preobremenjenostjo. Profesorica medijskih študij in komunikologije Anne Kaun trdi (https://doi.org/10.1177/13548565211045535) , da se »prakse digitalnega odklopa oblikujejo v tesni povezavi z hiperpovezanostjo, ne kot temeljna kritika, temveč kot način reprodukcije in vzdrževanje družbenega reda, ki temelji na digitalni tehnologiji«. Govori o hiperpovezani modernosti, za katero sta značilni mediatizacija in datafikacija družbenega sveta (prav tam). Uporabniki in uporabnice so torej soočeni s protislovjem. Aplikacije za zmenke od njih zahtevajo nenehno uporabo, aktivnost in dostopnost v tolikšni meri, da zmenkovanje postane naporno in nevzdržno. Istočasno so orodja, ki nase prevzamejo čustveno zahtevna dejanja prekinitve oziroma izhoda iz interakcije, s ciljem vzdrževanja nenehne aktivnosti. Kot pravi Ania Malinowska v knjigi *Data dating* (https://www.datadating.online/the-book) : »bolj kot zanašanje na strojno inteligenco, vgrajeno v naprave, ki jih vsakodnevno uporabljamo, postane standard za naše razumevanje in razmišljanje o ljubezni, bolj se bo vloga teh naprav spreminjala iz preprostih posrednikov v afektivne agente. Sodobni mediji namreč prevzemajo številne dele čustvenega dela, s čimer pospešujejo dinamiko človeškega romantičnega vedenja in njegovih inherentnih protokolov.«

Aplikacije so razumljene hkrati kot rešitev pri iskanju potencialnih partnerjev oziroma partneric in kot razlog, da je ljubezensko življenje mnogih kaotično ter neuspešno. V vsakem primeru so v središču sodobnega razumevanja intimnosti. Izginjanje pa je družbeno-kulturna praksa, ki se oblikuje in spodbuja v tehnoloških okoljih mobilnih aplikacij za zmenke. To so okolja, ki v življenju uporabnikov in uporabnic spodbujajo kompleksnost, nepredvidljivost in negotovost, ghostanje pa postaja vse bolj razširjen odziv uporabnikov in uporabnic ne samo na arhitekturo in zmožnosti aplikacij, ampak na celoten družbeno-izkustveni kontekst, ki ga te aplikacije soustvarjajo v širšem okolju digitalne kulture.