

Social interaktion

Jonas Dahl, dit01jdl

Björn Simonson, dit01bsn

Fredric Winér, dit01fwr

Historik

Social interaktion börjar studeras och struktureras i slutet av 1800-talet då socialpsykologin först blir ”intressant” för psykologer och forskare. 1874 tar Herbert Spencer in och utökar Darwins tankesätt från den biologiska världen in i den sociala och myntar uttrycket ”survival of the fittest”. Ämnet blir populärt och följs av en mängd socialpsykologiska experiment ända fram till vår nutid [1, s.32][2].

Olika definitioner av social interaktion

Människan är en väldigt social varelse och hon älskar att svara på frågor. Hennes benägenhet att svara på frågor som ställs till henne leder ofta till att hon ställer frågor enbart för att få möjlighet att svara [1, s.29]. Även frekvensen på interaktioner med andra har stor betydelse för människan. När interaktionsfrekvensen ökar mellan en eller flera personer så kommer deras gillande av varandra att öka [1, s.31].

Socialt beteende

Vad är social interaktion? Vad är socialt beteende? Socialt beteende är något som är riktat mot andra och förväntas ge en genomtänkt och meningsfull respons. Det som skiljer socialt från icke-socialt beteende är om man har med någon annan person (eller grupp) i sina tankar och handlingar. Några exempel: Att slingra sig igenom en folkmassa är inte ett socialt beteende då de andra personerna bara ses som fysiska objekt och barriärer. Om du däremot skulle känna igen en vän i massan som du försöker nå till så förändras det till ett socialt beteende. En social handling är när man handlar med ett syfte eller en plan som inkluderar någon annan person. Dessa handlingar kan påverka en annan persons känslor, tankar och motiveringar eller förutspå en annans handlingar. Några exempel på sociala handlingar är uppvaktning (flörtande) eller att förödmjuka en ovän eller fiende. Att sträva efter en universitetsexamen, eller att planera en fisketur är inte sociala handlingar då de inte inkluderar någon annan person, även om någon annan kan involveras i de efterföljande händelserna som då blir sociala [3].

Vissa beteenden påverkar och påverkas av strukturen i samhället. Vårt styrelseskick präglar och genomsyrar t.ex. vårt samhälle. Demokrati kan verka så självklart att vi inte märker hur det påverkar oss. Vart fjärde år uppmärksammas dock demokratin genom debatter och valkampanjer. De flesta känner ett ansvar för att bevara demokratin och påverka samhället genom att rösta. Partiprogram och sakfrågor kan vara komplicerade att sätta sig in i och under tiden innan valet debatteras det friskt i olika medier. Projektet har haft som huvuduppgift att hitta och utveckla redskap för att stärka detta beteende. Fokus inom uppgiften har legat på att få den sociala gruppen ungdomar mer engagerade och insatta i politik och demokrati.

Social interaktion

Social interaktion är dynamiska delar av sociala handlingar mellan individer eller grupper som påverkar och förändrar deras handlingar och reaktioner utifrån interaktionspartnerns handlingar. Med andra ord är det händelser där människor kopplar mening till en situation, tolkar vad andra säger och handlar utifrån detta [4]. Social interaktion är även handlingar och beteenden av två eller fler människor som ömsesidigt är inriktade mot varandra, dvs. de har något beteende som försöker påverka eller tar i beräkning den andras upplevelser eller avsikter. Det betyder att de inblandade i den sociala interaktionen måste vara medvetna om varandra och ha varandras person i åtanke, inte att de fysiskt står i varandras siktlinje. Vänner som skriver brev till varandra är socialt interagerande precis som fiendegeneraler som förbereder stridsplaner mot varandra. Social interaktion definieras inte av fysisk relation eller avstånd. Det handlar om en ömsesidig subjektiv orientering mot varandra, vilket betyder att även när det inte finns något fysiskt beteende inblandat, t.ex. två rivaler som medvetet ignorerar varandras prestationer, så är det social interaktion. Social interaktion kräver alltså ömsesidig inriktning. Att spionera på någon utan dennes vetskap är inte social interaktion. Inte heller en våldtäktsmans beteende gentemot sitt offer som behandlas som ett fysiskt objekt. När personer behandlar andra som fysiska ting eller maskiner så sker ingen social interaktion [3].

”En miljon åsikter” visualiserar användarnas åsikter och fungerar därigenom som en återkoppling som i sin tur styr debatten och åsiktsbildningen. Interaktionen bidrar till att ett emergent beteende uppstår. För att främja interaktiviteten möjliggör systemet att användaren ansluter sig till ett befintligt parti eller startar upp ett eget, vilket kan bidra till att stärka känslan av grupptillhörighet. Eftersom ett stort parti tar mer plats i den visualiserade partivärlden kan det fungera som stimulans för användarna att skriva fler inlägg och övertyga fler personer att gå med i detta. Det skapas en strävan efter att få sitt parti att växa. Även i pixelvärlden finns det funktioner för att stärka den sociala interaktionen och stimulera till ytterligare debatt t.ex. att nya inlägg och trådar syns med en gång när de skrivs och att de mest debatterade ämnena markeras.

I ”Lemmings” finns inte samma direkta återkoppling till alla enskilda inlägg i debatten på forumet men det finns ändå en återkoppling från diskussionerna eftersom de ämnen som diskuteras mest kommer att dyka upp som frågor i spelet. Spelet i sig bygger mycket på social interaktion då alla tävlingsmoment med flera människor inblandade kräver att deltagarna tar hänsyn till varandra och varandras intentioner.

Svårigheter med teknikmediterad social interaktion

När människor interagerar över Internet, i till exempel ett forum, finns det en tendens till att det blir mer misstolkningar och förvirringen om vad som egentligen sägs ökar. Metoder som vi använder i direkta möten med andra människor för att undvika missförstånd och kontrollera deras reaktioner fungerar inte vid teknikmediterad interaktion och vi måste därför upptäcka och uppfinna nya tekniker. Ett av de största problemen är dock att det finns färre kanaler, om någon, för att konfirmera den egentliga avsikten med det någon säger eller gör [5]. Då de prototyper som har tagits fram är just prototyper har de inga funktioner för att öka redundansen eller ge användarna möjlighet att nyansera det de skriver implementerade. Ett exempel på en funktion som skulle vara önskvärd i en mer färdig produkt är så kallade ”emicons” som låter användaren visa för andra om den t.ex. är ironisk eller skämtar.

Fördelar med teknikmediterad social interaktion

En stor fördel med social interaktion över Internet är att personer som deltar blir mer anonyma och kan då undgå diskriminering p.g.a. av t.ex. etnicitet, kön eller ålder. Det ger också en fördel då folk kan prata mer öppet än de kan i andra typer av forum. Båda prototyperna har diskussionsforum (mer eller mindre färdiga) som låter användare delta relativt anonymt. Detta kan anses vara extra viktigt inom ramen för detta projekt då många ungdomar ofta är blyga och/eller osäkra på sina åsikter men ges här möjlighet att prova sina åsikter utan att känna sig utsatta. Interaktion i båda projekten gör att en mottagare endast kan fokusera på innehållet i meddelandet och inte på vem som skickat det [6]. Detta tar bort den (inbillade eller riktiga) auktoriteten som en användare med högre ålder skulle ha i t.ex. en paneldebatt i tv. Att forumen är Internet-baserade gör att många ungdomar kan nå dem, t.ex. via datorer i skolan. Det är viktigt då det i många hem inte sker någon politisk diskussion eller kanske en men med utrymme för bara en åsikt. Ungdomarna ges en chans att bredda sin politiska kunskap utan att bli påtvingade en åsikt av en person med hög auktoritet.

Hur social interaktion över Internet påverkar våra vanliga liv

Internet påverkar våra sociala liv både negativt och positivt. Ett exempel på en positiv effekt är att det förenklar kommunikation och därigenom låter oss hålla kontakten med vänner och bekanta som vi annars troligen skulle tappa kontakten med. En negativ effekt är dock att de grupper som formas på Internet gör det på bekostnad av lokala grupper som försvagas eller kanske helt försvinner. Om prototyperna som utvecklats skulle bli verklighet finns det en risk att de lokala ungdomspartiernas verksamhet urvattnas på grund av för få medlemmar. Det finns även en möjlighet att en större del ungdomar med hjälp av dessa system skulle bli så pass insatta och intresserade i ett antal politiska frågor att de även tar steget vidare ut till den "riktiga" politiken, t.ex. att de går med i ett ungdomsparti. Motsatsen kan också tänkas, att den "riktiga" politiken kommer i skuggan av de mer hypotetiska diskussionerna som kan uppstå på Internet. Slutligen kan det bli så att betydelsefulla grupper som vänner och familj som inte är online kan bli lidande [7].

En intressant tanke som har debatterats under projektets gång har varit att låta de traditionella partierna starta partier i applikationen men helt anonymt. Hur skulle dessa partier klara sig i konkurrensen med de partier som startas av ungdomar?

Sammanfattning

Social interaktion kräver att minst två människor är inblandade och att de dessutom har varandra i åtanke. Systemet underlättar massinteraktion det vill säga att en eller flera människor påverkas samtidigt, i detta specifika fall med hjälp av den visuella kartan över åsiktsspridningen. Båda prototyperna som tagits fram under projektet har detta som grund genom att de möjliggör och uppmuntrar människor att interagera med varandra inom ramen för en politisk diskussion.

Referenser

- [1] Johan Asplund: Det sociala livets elementära former, 2000. Bokförlaget Korpen, Göteborg
- [2] APA Monitor Online, vol. 30, nr. 11, 1999: Social psychology: Once overlooked, now a staple.
<<http://www.apa.org/monitor/dec99/ss8.html>>(2006-02-19)
- [3] R J. Hummel: Understanding conflict and War: vol. 2: The Conflict Helix. Ch. 9, 1976.
<<http://www.hawaii.edu/powerkills/TCH.CHAP9.HTM>>(2006-02-19)
- [4] Wikipedia: Social Interaction.
<http://en.wikipedia.org/wiki/Social_interaction>(2006-02-19)
- [5] Patrick J. Fahy: Indicators of Support in Online Interaction, 2003-04
<<http://www.irrodl.org/content/v4.1/fahy.html>> (2006-02-18)
- [6] Giddens A, Duneier M: Sociology 4th edition, 2003
<<http://www.wwnorton.com/giddens4/chapters/chapter5/welcome.htm>> (2006-02-18)
- [7] Giddens A, Duneier M: Sociology 4th edition, 2003
<<http://www.wwnorton.com/giddens4/chapters/chapter6/welcome.htm>> (2006-02-18)