Psihologija iza interakcije putem digitalnih medija

Digitalni mediji su svi mediji koji svoj medijski sadržaj objavljuju ili nude putem interneta na Webu ili putem digitalnih mreža i uređaja. Sadržajno uključuju tekst, slike, zvučne i video zapise, grafiku i animaciju i druge digitalne oblike. Pristupiti im se može putem osobnih računala, mobilnih telefona, tableta, televizora, e-readera, igraćih konzola, digitalnih kućnih uređaja i slično.

Mediji poput televizije, radija, dnevnih novina, časopis ili knjiga danas su nezamislivi bez svoje digitalne verzije i nazočnosti u obliku Web stranica, aplikacija za mobitele, blogova, foto galerija, zvučnih zapisa, filmova i video klipova, digitalnih knjižnica, emitiranja programa u realnom vremenu ( streaminga ) ili stranica ( social media ) na društvenim medijima.

Digitalni mediji su komplementarni analognima ali imaju drugačija obilježja poput interaktivnosti, povezivanja sadržaja putem linkova, stvaranja i pristupa u realnom vremenu, globalne dostupnosti, lakoće i demokratizacije objavljivanja sadržaja, niskih troškova stvaranja i sl. Digitalni mediji se najčešće financijski održavaju putem nekog oblika oglašavanja odnosno suradnje s oglašivačima ili modelom pretplate što zahtjeva kritičnu masu korisnika tj. redovnu publiku. Kako pretežno korisnici i dalje ne preferiraju plaćati za digitalne sadržaje, digitalni mediji se često bore za održivost svoga postojanja i organiziraju na principu obujma veličine.

Čovječanstvo polako uranja u digitalno doba koje će karaktizirati korisnici koji su odrasli konzumirajući digitalne medije i tome će se morati podrediti svi mediji, osluškivajući stalno nove metode i načine konzumiranja i korištenja digitalnih sadržaja.

Interakcija licem u lice smatra se "sinkroniziranim" oblikom komunikacije. Jedna osoba sluša dok druga govori. Sinkronizirano ponašanje je nemoguće na mreži, jer ne možemo vidjeti drugu osobu. Ako osoba pita: "Jeste li tamo?" na platformi za razmjenu poruka i ne dobiva neposredan odgovor, nema predodžbu je li druga osoba tamo jer se ne osjećaju kao da razgovaraju u tom trenutku.U ovoj vrsti "nesinkronizirane" komunikacije, interakcija ne mora biti koordinirana jer ponašanje nije usmjereno na povratnu informaciju druge osobe. Ljudi u mrežnim interakcijama nisu dosljedni jer ne moraju obraćati pozornost na signale drugih. Verbalna povratna informacija nije neposredna, tako da nema potrebe neprestano biti svjestan odgovora druge osobe. To čini interakciju manje zahtjevnom i omogućuje nam da istodobno radimo i druge stvari - na primjer, pregledavamo druge web stranice ili komuniciramo s drugim ljudima istodobno.

Dokumentirano je da promatranjem drugih u određenom emocionalnom stanju automatski pokreće povezanost s emocionalnim stanjem promatrane osobe. Dakle, ako vidimo drugu osobu tužnu, znat ćemo kako se ta osoba osjeća. Vjeruje se da ovaj fenomen podržava našu sposobnost razumijevanja društvene interakcije; dijeljenje drugih emocionalnih stanja olakšava naše razumijevanje i predviđanje njihovih namjera i djelovanja jer emocije čine pojedince da se osjećaju, djeluju i gledaju na svijet na sličan način.

Nasuprot tome, on-line interakcije su bez emocija. Jedan tragičan primjer uključuje majku Sharon Seline, koja je često razmjenjivala tekstualne poruke s kćerkom koja je bila na fakultetu. Jednog poslijepodneva one su "razgovarale" naprijed-natrag, a mama je pitala kako stvari idu, a kćer odgovara pozitivnim tvrdnjama, nakon čega slijede emotikoni osmijeha i srca. Kasnije te noći, kći je pokušala izvršiti samoubojstvo. Kod kćerke su bili prisutni znakovi depresije, no mogli su se tumačiti samo putem komunikacije licem u lice i povezivanja s njezinim emocionalnim stanjem.

Društveni mediji olakšavaju virtualni oblik interakcije. Pojam "virtualni" koristi se za opisivanje stvari koje nisu stvarne, ali koje zauzimaju važne osobine stvarnog. Na primjer, kada igrate računalnu ratnu igru, možemo doživjeti uzbuđenje, frustriranost i napetost, ali se nikada ne možemo ozlijediti. Zapravo, kreatori virtualnih ratnih igara tvrde da je virtualno iskustvo bolje od stvarnog, jer se opasnosti povezane s pravim iskustvom uklanjaju. Na isti način, interakcije putem društvenih medija u ljudima stvaraju osjećaj povezanosti bez poteškoća i složenosti uključenih u interakcije licem u lice. U usporedbi s interakcijama s računalima, interakcije s ljudskim kolegama zahtijevaju veću emocionalnu angažiranost, kognitivni napor i aktivaciju mozga. Kada ne raspolažemo tim sredstvima, prečesto odabiremo lakšu, virtualnu opciju.

Novinarstvo, kontroverzni događaji i digitalni mediji.

Budući da je događaj kontroverzan i klizav, emocionalno i etički, odgovorni novinari

i urednici obrađivat će ga s maksimumom skrupula i s mjerom. To znači da će u

svakoj fazi obrade imati na umu:

• da njihovi prilozi ne smiju povećavati štetu koja je već nastala,

• da ne smiju nanositi još veću bol nego što je već nanesena,

• i što je posebno važno, da intonacija priloga, u cjelini i u detaljima, mora

biti usmjerena na to da se labilne osobe odvrate od ponavljanja ili kopiranja

takvog čina.

Pritom nije dopušteno:

• osuđivanje ili bilo koji tip stigmatizacije žrtve ili njoj bliskih osoba,

• moraliziranje,

• podizanje tenzije,

• senzacionalističko kopanje po privatnosti.

Internet ima posebne karakteristike koje zajedno stvaraju izuzetno pogodno okruženje za korisnika.

Anonimnost

Mnoge web stranice omogućuju korisnicima održavanje anonimnosti. To se može ostvariti korištenjem pseudonima ili inicijala. Ova značajka oslobađa ljude od mnogih problema koji ih ograničavaju u svakodnevnom izvanmrežnom životu. Drugim riječima, anonimna osoba na internetu nema prošlost, on ili ona mogu birati što žele biti.

Kontrola fizičke izloženosti

Internet omogućava korisnicima visok stupanj kontrole o tome koliko se njihova fizička pojava otkriva. Dakle, iako neki ljudi mogu odabrati da se predstavljaju nedavnom fotografijom, drugi mogu, na primjer, odabrati sliku svog psa ili svoju sličnu fotografiju snimljenu desetak godina ranije, kada su bili lakši petnaest kilograma. Sve su to načini održavanja anonimnosti, tako da nitko tko posjeti stranicu neće znati vaš pravi identitet.

Visoki stupanj kontrole nad interakcijom

Na internetu mnogi ljudi imaju dojam veće kontrole nad situacijom nego kada komuniciraju licem u lice. Štoviše, činjenica da na internetu ljudi ne moraju odmah reagirati stvara im osjećaj manjeg pritiska. Internet nam daje slobodu odlučiti kako i kada komuniciramo našu poruku.

Jednostavnost s kojom mogu pronaći sebi slične pojedince

Drugi način na koji se ljudi osjećaju osnaženima od strane interneta je lakoća s kojom mogu pronaći sebi slične. To je značajno jer kad nalazimo ljude slične nama, smatramo da pripadamo grupi, a ta pripadnost je osnovna ljudska potreba.

Pristup

Danas je pristup internetu gotovo sveprisutan. Od kada postoje uređaji poput pametnih telefona i tableta, pristup internetu nam je dostupan tijekom dana i noći. Ta veza može biti osobito važna za usamljene i izolirane ljude ili za one koji možda prolaze kroz krizu ili posebno teška vremena i oslanjaju se na podršku koju dobivaju putem on-line foruma.

Zabava

Doživljaj surfanja na mreži trebao bi biti zabavan. Web dizajneri su svjesni da za preživljavanje moraju pružiti surferu ugodan doživljaj - ljudi imaju tendenciju da stranicama daju samo nekoliko sekundi u kojima će se iskazati i web stranice koje ne uspiju proizvesti takvo iskustvo onesvijestiti. S tim na umu web dizajneri stalno rade na poboljšanju korisničkog doživljaja.

Kada sve ovo stavimo zajedno, možemo vidjeti da internet zaista pruža izvanredno okruženje. Ono u kojem se osjećamo pod kontrolom, zaštićenima i jednakima; ono koje nam dopušta da se pronađemo i slobodno izrazimo gdje god i kad god izaberemo. Okruženje u kojem s lakoćom možemo naći slične ljude i tako izgraditi prijateljstva i pronaći potporu te stvoriti grupe i zajednice.

Prednosti

Jednostavnost korištenja i povezivanja. Iako obuhvaća gotovo sva računala povezivanje je za korisnika neprimjetno, a od uporabe internetskih usluga dijeli nas pokretanje web preglednika.

Pristup informacijama. Gotovo da više nema granica u dostupnosti i brzini informacija. Vrlo je jednostavno pronaći sadržaj i saznati gotovo sve što nas zanima.

Jednostavna komunikacija. Na vrlo jednostavan način moguće je razmjenjivati slike, video zapise, audio zapise i sl.

Pristup obrazovnim sadržajima. Internet najčešće uspoređujemo s velikom knjižnicom. Znanje postaje dostupno svima, lako je pronaći sve moguće sadržaje.

Pristup zabavnim sadržajima. Jednako kao i obrazovne tako i zabavne sadržaje možeš pronaći na vrlo jednostavan način i sve ti je dostupno za nekoliko sekundi. Možeš odigrati mnoštvo online igrica, pregledati filmove i poslušati glazbu, samo pripazi na autorska prava.

Mogućnost izrade vlastitog sadržaja. Jedan primjer za vlastiti sadržaj je i ova web stranica koje je izrađena u svrhu obrazovanja o sigurnosti na internetu. Osim izrade web stranica možeš pisati vlastiti dnevnik, dijeliti svoje datoteke (filmove, glazbu...) s internetskom zajednicom.

Nedostaci

-sadržaj može stvarati bilo koja osoba spojena na Internet, teško je razlikovati istiniti sadržaj od lažnoga

-u komunikaciji interneta nikad nisi sam, na danas popularnom chatu najlakše se predstaviti kao netko drugi

-uz mnoštvo pozitivnih, obrazovnih i zabavnih sadržaja postoji i neželjeni sadržaj, pornografija, elektroničko zlostavljanje i sl. (svi pojmovi biti će objašnjenina drugim stranicama), budi jako oprezan!

-internet je prostor mnogih zlonamjernih programa poput virusa, crva, spamova, trojanskih konja i sl., instaliraj antivirusni program s mogućnosti svakodnevnog ažuriranja i zaštiti svoje računalo. Također podesi u sustavu windows nadogradnju operacijskog sustava

Istraživanje utjecaja tehnologije na djecu

Godine 1977. prva “osobna računala” pojavila su se u našim domovima, a sada, 40 godina kasnije, teško ćete pronaći dom bez njih. S pojavom interneta i mobilnih uređaja, računalstvo je postalo dostupno čak i maloj djeci. Upravo gledamo kako odrasta prva generacija djece koja se znaju služiti tabletom prije nego što su sposobna razgovarati.

Tjelesna aktivnost, čitanje i interakcija s drugim ljudima uvijek će igrati vrlo važnu ulogu u razvoju djeteta i tehnologija ne bi trebala zamijeniti ili ugroziti ta iskustva, no u odgovarajućem okruženju može doprinijeti obrazovanju djece i pomoći im u razvoju određenih vještina i proširivanju horizonata:

KOORDINACIJA OKO-RUKA

Edukativne igre koje zahtijevaju od djece da prate neke objekte i ulaze u interakciju s njima mogu podržati razvoj koordinacije oko-ruka, kao i razumijevanje kako se služiti nekim sustavom, na primjer da pritiskanjem desne tipke mogu ostvariti željenu akciju.

PRISTUP OBILJU INFORMACIJA

Djeca mogu naučiti samo ono što im je dostupno. Tradicionalno su mogli učiti samo od roditelja, prijatelja, škole i šire zajednice, a sada im je na internetu dostupna velika knjižnica materijala koji im omogućuju otkrivanje novih stvari.

JEZIČNE VJEŠTINE

Činjenica da na računalu mogu potražiti bilo što što ih zanima potiče dječju želju za istraživanjem. Neka će djeca koristiti glasovnu naredbu na internetskim tražilicama, a onda će trebati pročitati i procijeniti rezultate koji se prikazuju. S vremenom će se njihov jezik poboljšati i postat će brži i sposobniji pronaći informacije koje žele.

RJEŠAVANJE PROBLEMA

Interaktivne internetske stranice i igre pomažu djeci u razvoju vještina rješavanja problema dok se probijaju kroz izazove koje moraju proći kako bi dosegli sljedeću razinu. Čak i jednostavna upotreba uređaja zahtjeva takve vještine – moraju naučiti kako riješiti problem kad neki program ne radi ispravno ili se ne uspijevaju spojiti na internet.

INTERAKTIVNO JE BOLJE NEGO PASIVNO

Istraživanja pokazuju da su prednosti tehnologije puno veće kada je vrijeme pred ekranom interaktivno, a ne pasivno, a koristi su najveće kada se odvija pod nadzorom roditelja i kada je popraćeno drugim aktivnostima, poput rasprave.

Sposobnost da kontroliraju tijek događaja i izazovi koje trebaju riješiti stimulirat će dječji mozak, a to im omogućuje da uče, za razliku od pasivnog konzumiranja sadržaja, gdje će samo upijati ono što gledaju i neće trebati ništa učiniti.

KVALITETNI SADRŽAJI

Pobrinite se da sadržaji kojima su djeca izložena tijekom svog vremena pred ekranom budu kvalitetni; studije pokazuju da prekomjerno gledanje sadržaja slabe kvalitete ima negativan utjecaj na igru, hobije, spavanje, higijenu i prehrambene navike.

Dostupnost samo primjerenih sadržaja možete osigurati pomoću brojnih mehanizama roditeljske zaštite koji vam daju kontrolu nad aplikacijama i igrama koje dijete može preuzeti te verzijama pojedinih usluga prilagođenih djeci, poput aplikacije YouTube za djecu. Koristite ih u kombinaciji s razgovorom s djetetom o vrstama sadržaja koji bi trebali ili pak ne bi smjeli gledati, te praćenjem sadržaja kojima su izloženi.

SIGURNO KORIŠTENJE

Svi više volimo stvari koje uključuje stvarne ljude, a isto vrijedi i za tehnologiju, kao što su društvene mreže koje nam omogućuju povezivanje unatoč velikim udaljenostima, tako da mnoge platforme i igre sada uključuju i društveni aspekt kako bi sadržaj bio zanimljiviji.

U Hrvatskoj, kao i u svijetu, postoji niz zakona čije odredbe štite djecu u oglašavanju zbog njihove lakovjernosti nedostatka životnog iskustva te moguće povrede roditeljskog autoriteta.

Ambijent u kojem se može ocjenjivati oglašavanje usmjereno djeci, pa i narasla praksa kreatora poruka da su poruke sve agresivnije i da često zlorabe prirodnu naivnost djece te pomanjkanje njihovog životnog iskustva, ali i sve veću kupovnu moć, može se promatrati kroz više obilježja:

Djeca iz dana u dan postaju sve značajnija skupina kupaca s vrlo zanimljivim i sve većim kupovnim potencijalom.

Sve veći broj poduzeća oglašava i marketira upravu djecu kao ciljanu skupinu često prelazeći uobičajene i dobre poslovne običaje.

Ukupan medijski prostor postaje sve zagušeniji, čime se umanjuje ionako niska efikasnost oglašavanja, uključujući i nove medije kao što je internet.

Brzina promjena u kulturi zajednice najsnažnije utječe na djecu pa s pravom možemo govoriti o novoj “kulturi ekrana”, “junk” generaciji koja više vremena provodi u kontaktu s nekom vrstom ekrana, nego u redovitom sustavu obrazovanja, igri ili odmoru.

Upravo zbog značaja i prirode djece kao primatelja poruke i potrošača, ali i onih koji utječu na kupovna ponašanja obitelji zakonodavac je stao na stranu čvrste zaštite djece i ograničenja mogućih zloporaba u oglašavanju te potencijalne štete kod djece.Tako u Republici Hrvatskoj postoji niz zakona čije odredbe štite djecu u oglašavanju upravo zbog pomanjkanja životnog iskustva, lakovjernosti te moguće povrede roditeljskog autoriteta.

Primjerice Zakon o elektroničkim medijima kaže da audiovizualne komercijalne komunikacije ne smiju:

prouzročiti moralnu ili fizičku štetu maloljetnicima,

izravno poticati maloljetnike na kupnju ili unajmljivanje proizvoda ili usluge, iskorištavajući njihovo neiskustvo ili lakovjernost,

izravno poticati maloljetnike na uvjeravanje njihovih roditelja ili drugih na kupnju robe ili usluga koje se reklamiraju,

iskorištavati posebno povjerenje koje maloljetnici imaju u roditelje, nastavnike ili druge osobe,

nerazborito prikazivati maloljetnike u opasnim situacijama.

VIRTUALNO ZLOSTAVLJANJE

Virtualno zlostavljanje je svako namjerno, ponavljano i agresivno ponašanje pojedinca ili skupine ljudi uporabom informatičkih i/ili telekomunikacijskih sredstava, čija je namjera oštećivanje ili zlostavljanje drugih.

Virtualno zlostavljanje može biti tako jednostavno poput nastavljanja slanja e-pošte (e-mailova) nekome tko je rekao da ne želi više kontakt s pošiljateljem, ali ono može također uključivati prijetnje, seksualne primjedbe, pogrdne nazive (govor mržnje), grupno napadanje Prevencija u Hrvatskoj.U Hrvatskoj je UNICEF organizirao s udrugom Hrabri telefon kampanju "Prekini lanac" za sprječavanje zlostavljanja putem mobitela i Interneta.žrtava njihovim ismijavanjem na forumima, pisanje lažnih tvrdnji kao činjenica s ciljem ponižavanja.Virtualni zlostavljači mogu otkriti žrtvine osobne podatke (npr. pravo ime, adresu, ili radno mjesto/školu) na web stranicama ili forumima, mogu ih lažno predstavljati s ciljem objavljivanja materijala u žrtvino ime koji ih izvrgava ruglu, kleveće ili ismijava. Neki zlostavljači mogu slati prijeteće i vrijeđajuće e-mailove i instantne poruke žrtvama, dok drugi objavljuju tračeve ili glasine i potiču ostale na mržnju i grupno zlostavljanje žrtve.Iako je pojava seksualnih primjedbi i prijetnji ponekad prisutna kod virtualnog zlostavljanja, ono nije isto što i seksualno zlostavljanje i ne uključuje nužno seksualno zlostavljanje.

Lana Rajh, Mirjana Šimić

IZVORI:

<https://www.psychologytoday.com/us/blog/behind-online-behavior/201408/the-psychology-behind-social-media-interactions>

<http://dpi.hr/wp-content/uploads/2011/07/Psihologija-mediji-etika.pdf>

<https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-social-net/201302/introduction-internet-psychology>

<https://www.psychologytoday.com/us/blog/dont-delay/200903/problematic-internet-use-internet-procrastination-and-flow>

<http://www.medijskapismenost.hr/koje-dobrobiti-internet-i-videoigre-donose-djeci/>

<http://www.medijskapismenost.hr/djeca-i-oglasavanje-sto-se-smije-a-sto-ne/>

<https://hr.wikipedia.org/wiki/Virtualno_zlostavljanje>