

Podstawy komunikacji personalnej

Spółeczność internetowa czy
wirtualne społeczeństwo ?

Spółeczność internetowa czy wirtualne społeczeństwo ?

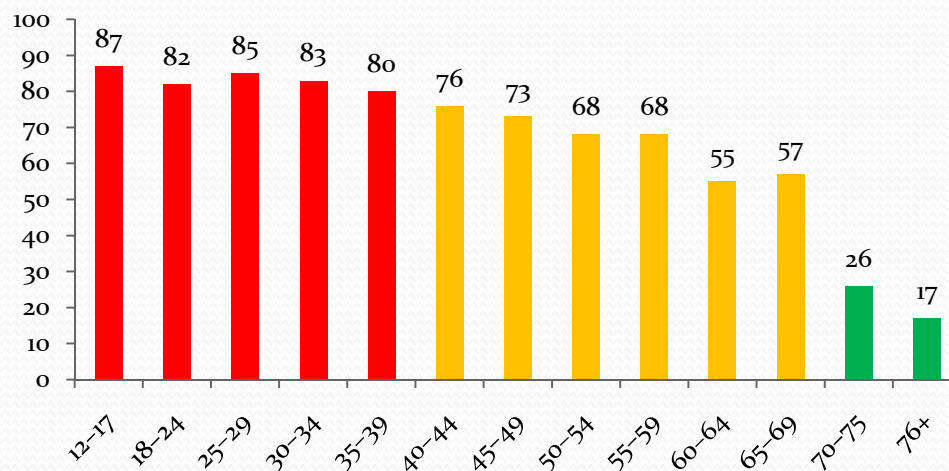


Źródło: mleczko.interia.pl

Demografia Internetu

Wiek internautów: Internet nie jest już domeną ludzi młodych. Okazał się być medium przyjaznym dla bardzo szerokiej grupy wiekowej: aż 80% badanych poniżej 40. roku życia korzysta z Internetu, a dla przedziału wiekowego 40-69 lat liczba ta przekracza 50% procent. Odsetek internautów spada dopiero po 70. roku życia.

Struktura wieku osób korzystających z Internetu:



Odsetek internautów według wieku. Źródło: Raport Pew Internet

Demografia Internetu

Rodzaj aktywności podejmowanej przez internautów różnych pokoleń:

- **nastolatki** (12-17 lat) spędzają najchętniej czas na grach online (81%), korzystaniu z komunikatorów internetowych (75%) i ściąganiu muzyki (51%),
- **dojrzaali internauci** (29-40 lat) czytają i wysyłają e-maile (92%), czytają newsy na portalach informacyjnych (76%) oraz wyszukują informacje o nowych produktach (80%),
- **seniorzy** (51-59 lat) zamawiają wycieczki (64%), interesują się zdrowiem (84%) i robią zakupy online (67%).

Internet wkraczając pod strzechy przekroczył granice demograficzne, wiek przestał być barierą w dostępie do niego, a jedynie stał się naturalnym czynnikiem różnicującym sposób spędzania czasu.

Wirtualny świat i cyberprzestrzeń



Źródło: mleczko.interia.pl

Wirtualny świat i cyberprzestrzeń

Cyberprzestrzeń - pojęcie początkowo używane w powieściach Williama Gibsona na określenie rzeczywistości wirtualnych, w których znajdowali się jego bohaterowie. Obecnie tym mianem określa się przede wszystkim przestrzeń Internetu oraz innych mediów cyfrowych (np. telefonii komórkowej). Cyberprzestrzeń to także przestrzeń społeczna, w której spotykają się internauci.

Rzeczywistość wirtualna to obraz sztucznej rzeczywistości stworzony przy wykorzystaniu technologii informatycznej. Polega na multimedialnym kreowaniu komputerowej wizji przedmiotów, przestrzeni i zdarzeń. Może on reprezentować zarówno elementy świata realnego (symulacje komputerowe), jak i zupełnie fikcyjnego (gry komputerowe science-fiction).

Perspektywa powszechnej numeryzacji informacji i przekazów uczyni prawdopodobnie z cyberprzestrzeni główny kanał informacyjny i główny nośnik pamięciowy ludzkości.

Pierre Delvy

Wirtualny świat i cyberprzestrzeń

Cechy przebywania w cyberprzestrzeni:

- 1 - ograniczenie doświadczeń sensorycznych (dominuje pisemna forma przekazu)
- 2 - elastyczność tożsamości i anonimowość (internauta może ujawniać dowolne składniki swojej tożsamości)
- 3 - zrównanie statusu użytkowników (przestrzeń wirtualna daje równe prawa wypowiedzenia się swym uczestnikom niezależnie od rasy, zamożności, statusu społecznego, etc.)
- 4 - przekraczanie ograniczeń przestrzennych (odległość fizyczna nie ma znaczenia dla e-komunikacji)
- 5 - rozciąganie i zagęszczanie czasu (poruszaniu się w Sieci towarzyszy subiektywne odczuwanie mijającego czasu)

Wirtualny świat i cyberprzestrzeń

Cechy przebywania w cyberprzestrzeni:

- 6 - zwiększona dostępność kontaktów (dzięki stosownym opcjom można porozumiewać się z pojedynczymi użytkownikami albo z grupami osób)
- 7 - możliwość permanentnego zapisu interakcji (kontakty i rozmowy można dokumentować w postaci plików)
- 8 - przeżywanie zmienionych stanów świadomości przypominających marzenia senne (w trakcie czytania e-maila lub przeprowadzania rozmów zdarza się, że niektórzy doświadczają zlewania się w jedną harmonijną całość umysłów obcych sobie osób)
- 9 - przeżycia typu „czarne dziury” (z ang. *black holes experiences*; czyli sytuacje przerwania kontaktu; w każdej chwili uczestnik może wyłączyć się z Sieci, co czasem powoduje negatywne reakcje u odbiorców)



Wielki wstrząs: więzi społeczne w erze Internetu

Jedną z istotnych obaw towarzyszących powstawaniu społeczeństwa informacyjnego jest lęk przed istotnymi jakościowymi przemianami więzi społecznej, co może owocować dezintegracją i fragmentaryzacją życia społecznego.

Powstaje zatem uzasadnione pytanie, czy Internet osłabia dotychczasowe więzi, czy też może, jak twierdzą obrońcy tego medium, intensyfikuje, lub też, czy tworzy więzi jakościowo inne. Tak dogłębna przemiana o charakterze technologicznym nie pozostaje bez wpływu na życie społeczne, powodując szereg procesów, które już ze względu na ich wagę i rezultaty już dziś są określane mianem Wielkiego Wstrząsu.

Fukuyama 2000

Slang internetowy



Slang internetowy – slang tworzony i wykorzystywany przez użytkowników Internetu. Ułatwia i przyspiesza komunikację poprzez zmniejszanie liczby kliknięć w klawiaturę. Slang internetowy stosowany jest w komunikacji internetowej: na czatach internetowych, forach dyskusyjnych, IRC-u, w poczcie elektronicznej i komunikatorach internetowych.

W slangu internetowym stosuje się:

- **akronimy wyrażen**, przede wszystkim pochodzące z języka angielskiego (np. ASAP – *As soon as possible* – tak szybko jak możliwe, LOL – *laughing out loud* – śmieję się na głos, IMHO – *In My Humble Opinion* – moim skromnym zdaniem),
- **emotikony** (np. :) uśmiech, :P pokazanie języka),
- **pisownię fonetyczną** (np. CU/CYA – *see you/see you again* – do zobaczenia),
- **pseudoznaczniki języka HTML** (np. <ironia> ... </ironia>),
- **składnię języków programowania** (głównie języka C),
- **hack mowę** (ang. *Leetspeak*, tj. transliteracja słów z wykorzystaniem cyfr i innych znaków ASCII).



NETykieta

NETykieta (fr. *netiquette*) - zbiór zasad przyzwoitego zachowania w Internecie, swoista *etykieta* obowiązująca w Sieci (ang. *net*).

NETykieta, podobnie jak zwykłe zasady przyzwoitego zachowania, nie jest dokładnie skodyfikowana, nikt też nie zajmuje się systematycznym karaniem osób łamiących te zasady, jednak uparte łamanie zasad NETykiety może się wiązać z różnymi przykrymi konsekwencjami, jak np.: zgłoszenie nadużycia do działu *abuse* i odcięcie "niegrzecznego" osobnika od określonej usługi internetowej przez jej administratora.

Zasady NETykiety wynikają wprost z ogólnych zasad przyzwoitości lub są odzwierciedleniem niemożliwych do ujęcia w standardy ograniczeń technicznych wynikających z natury danej usługi Internetu.

NETykieta

Zalecenia NETykiety dla grup i list dyskusyjnych:

- zakaz spamowania (m.in. wysyłania niechcianych linków do stron),
- zakaz wysyłania tzw. 'łańcuszków szczęścia'
- nakaz zapoznania się z wykazem FAQ przed zadaniem pytania,
- stosowanie się do reguł pisania obowiązujących w danej grupie (sposób kodowania polskich liter, zasad cytowania, możliwości wysyłania (lub nie) wiadomości formatowanych w HTML-u),
- zakaz nadmiernego cross-postowania czyli wysyłania e-maili lub postów do kilku grup naraz,
- zakaz wysyłania e-maili/postów do wielu osób naraz z jawnymi adresami poczty elektronicznej (stosujemy kopię ukrytą),
- zakaz pisania nie na temat (OT – OffTopic),
- zakaz pisania kilka razy z rzędu (szczególnie restrykcyjnie używany na forach posiadających funkcję edycji postu).





NETykieta

Zalecenia NETykiety dla usług interaktywnych (IRC, komunikatory, czaty, fora dyskusyjne na stronach WWW):

- zakaz floodowania (wielokrotnego wysłania tej samej wiadomości lub wielu różnych wiadomości w bardzo krótkich odstępach czasu),
- nakaz zapoznania się z FAQ danego kanału/forum/czatu i przestrzeganie zawartych tam zasad szczegółowych
- zakaz nagabywania (upartego łączenia się z) osób które sobie tego nie życzą,
- zasady dotyczące znaków diakrytycznych – użytkownicy niektórych kanałów IRC nie życzą sobie używania polskich liter, natomiast na forach internetowych pisanie bez polskich znaków diakrytycznych bywa źle widziane; sprawy te regulowane są czasem przez lokalną NETykiętę lub FAQ, jak np. dla www.pl.irc),
- zasady korzystania z różnych języków na kanałach wielonarodowościowych,
- zakaz ciągłego pisania wielkimi literami,
- nakaz używania emotikon z rozważą (mają być dodatkiem do tekstu, a nie główną treścią),
- na forach internetowych zwracamy się po imieniu lub po nicku, nigdy samym nazwiskiem.



NETykieta

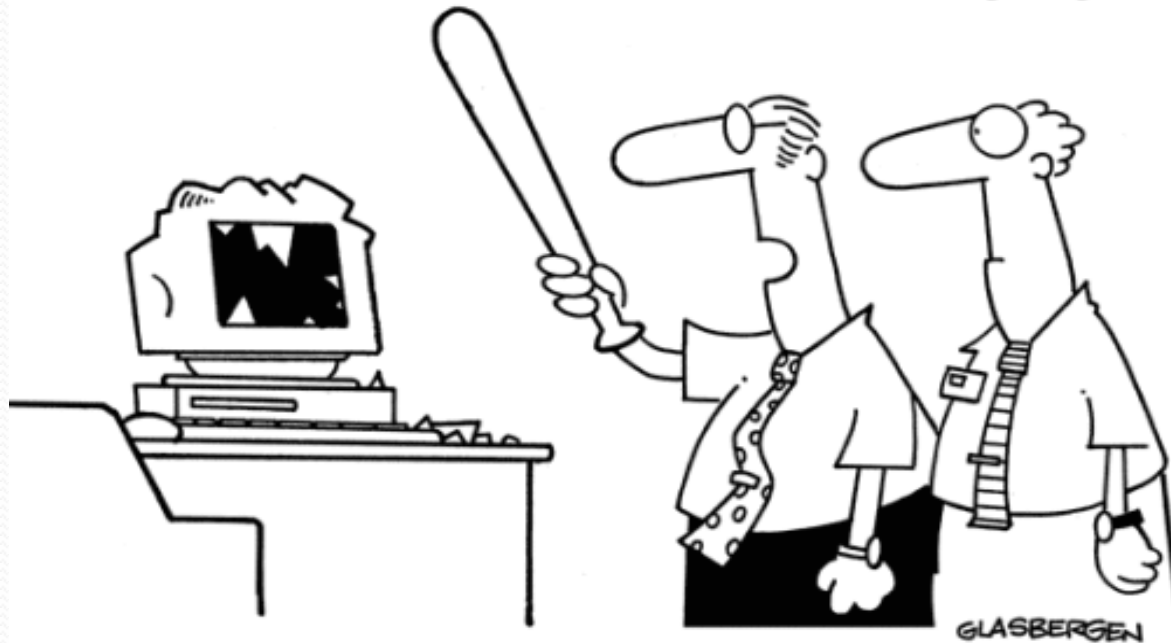
Przykłady zachowań sprzecznych z NETykieta :

Kłótnia internetowa (ang. *flame war, flaming*) zwana czasem "wojną na obelgi" to seria wiadomości celowo wrogich lub obraźliwych wysyłanych na grupę, listę dyskusyjną czy forum dyskusyjne. Najczęściej "wojna" zaczyna się od drobnej różnicy poglądów dwóch użytkowników, z których żaden nie zamierza odstąpić od swojego zdania. Wyrażna jest eskalacja agresji – zaczyna się od drobnych uszczypliwości, kończy zaś na poważnych obelgach i zniewagach.

Trollowanie (ang. *trolling*) zachowanie polegające na zamierzonym wpływaniu na innych użytkowników w celu ich śmieszenia lub obrażenia (czego następstwem jest wywołanie kłótni) poprzez wysyłanie napastliwych, kontrowersyjnych, często nieprawdziwych przekazów. Podstawą tego działania jest upublicznianie tego typu wiadomości jako przynęty, która doprowadzić mogłaby do wywołania dyskusji.

NETykieta

Copyright 2003 by Randy Glasbergen.
www.glasbergen.com



**"It's not the most sophisticated Spam blocker
I've tried, but it's the only one that works!"**

Grupy społeczne w cyberprzestrzeni

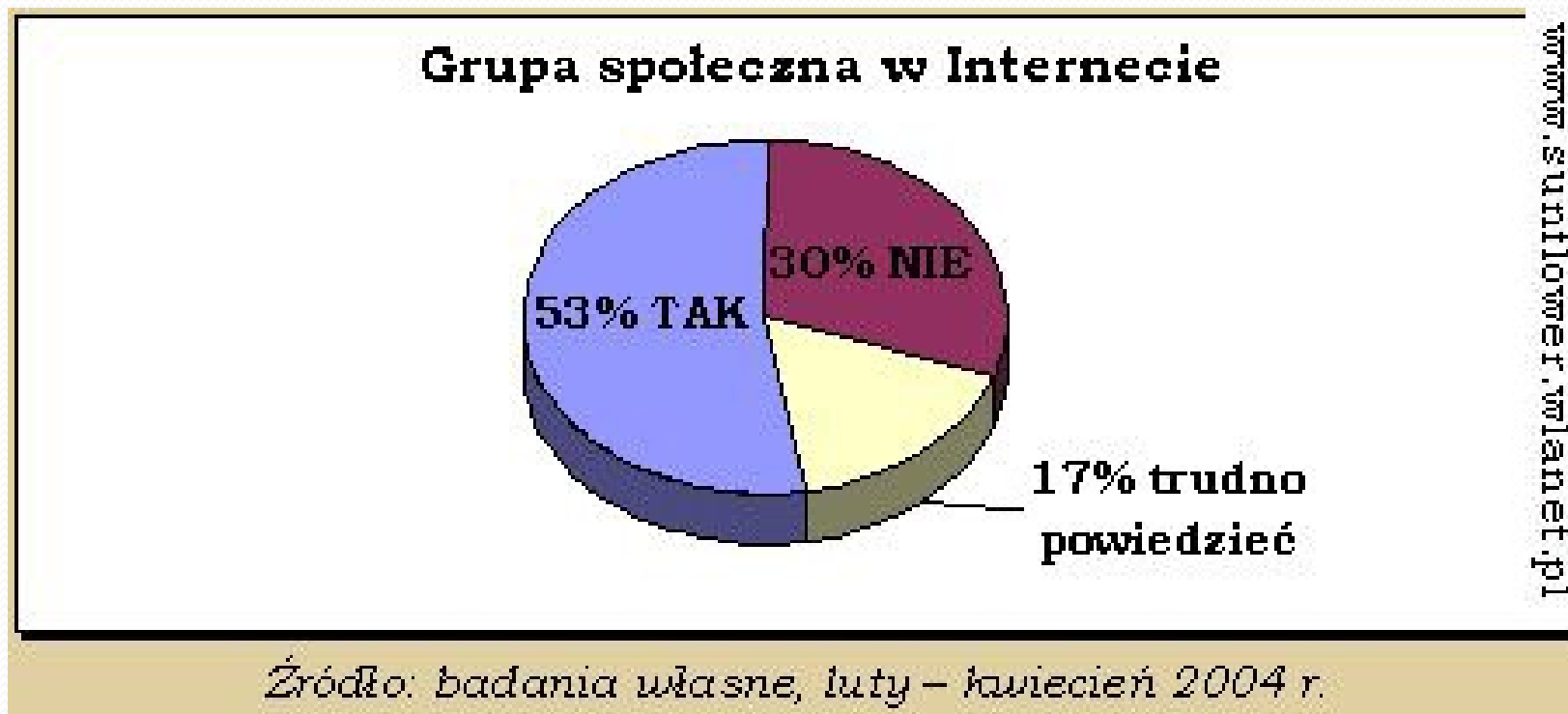
Grupa społeczna - zbiór dwojga bądź więcej osób, między którymi zachodzą interakcje i które wpływają na siebie wzajemnie; powstawanie grup wirtualnych jest zbliżone do tworzenia się grup społecznych w świecie rzeczywistym.

Tworzenie się grup w cyberprzestrzeni:

- oparte na zasadzie wymiany informacji i myśli między osobami, które znają się osobiście, lecz podtrzymują kontakt w cyberprzestrzeni,
- grupa wykształcona wśród osób nie znających się w rzeczywistości, lecz np. mających wspólne zainteresowania; członkowie takich grup oczywiście mogą zainicjować spotkanie „face to face”, jednakże nie jest to obowiązkowym elementem,
- grupy, których uczestnicy nie planują ani nie oczekują spotkania „na żywo”, a najważniejsze są dla nich wspólne tematy do rozmów, poczucie łączności duchowej z innymi uczestnikami.

Grupy społeczne w cyberprzestrzeni

Czy jesteś członkiem jakiejś grupy w Internecie?



Grupy społeczne w cyberprzestrzeni

Czy cenisz sobie internetowe czy rzeczywiste znajomości?



Tożsamość sieciowa



"On the Internet, nobody knows you're a dog."

Tożsamość sieciowa

Tożsamość osobista identyfikowana przez zespół cech, określających nas samych: cechy psychologiczne, cechy fizyczne, zainteresowania intelektualne, sposób odnoszenia się do innych, upodobania.

Tożsamość społeczna: identyfikowana przez członkostwo w grupach społecznych, płeć, wiek, narodowość, afiliację polityczną, religię.

W Internecie bardziej utożsamiamy się ze swoim grupowym wizerunkiem i swym miejscem w grupie, niż ze swoimi własnymi, indywidualnymi cechami.

Fałszywa tożsamość:

- trolling,
- wirtualna zmiana płci,
- podszywanie się.

Tożsamość sieciowa

Fałszywa tożsamość:

- **trolling** - przybieranie fałszywej tożsamości przez użytkownika np. grupy dyskusyjnej, który chcąc włączyć się do rozmowy nadaje sobie takie cechy kwalifikujące go do tej grupy,
- **wirtualna zmiana płci** - zmiana płci poprzez przyjęcie pseudonimu lub podanie nazwiska charakterystycznego dla płci przeciwnej przez osoby, które w świecie fizycznym nie mają problemów z zaakceptowaniem swojej tożsamości płciowej,
- **podsywanie się** - podawanie się za inną osobę poprzez używanie jej pseudonimu (nicka) lub nazwiska.

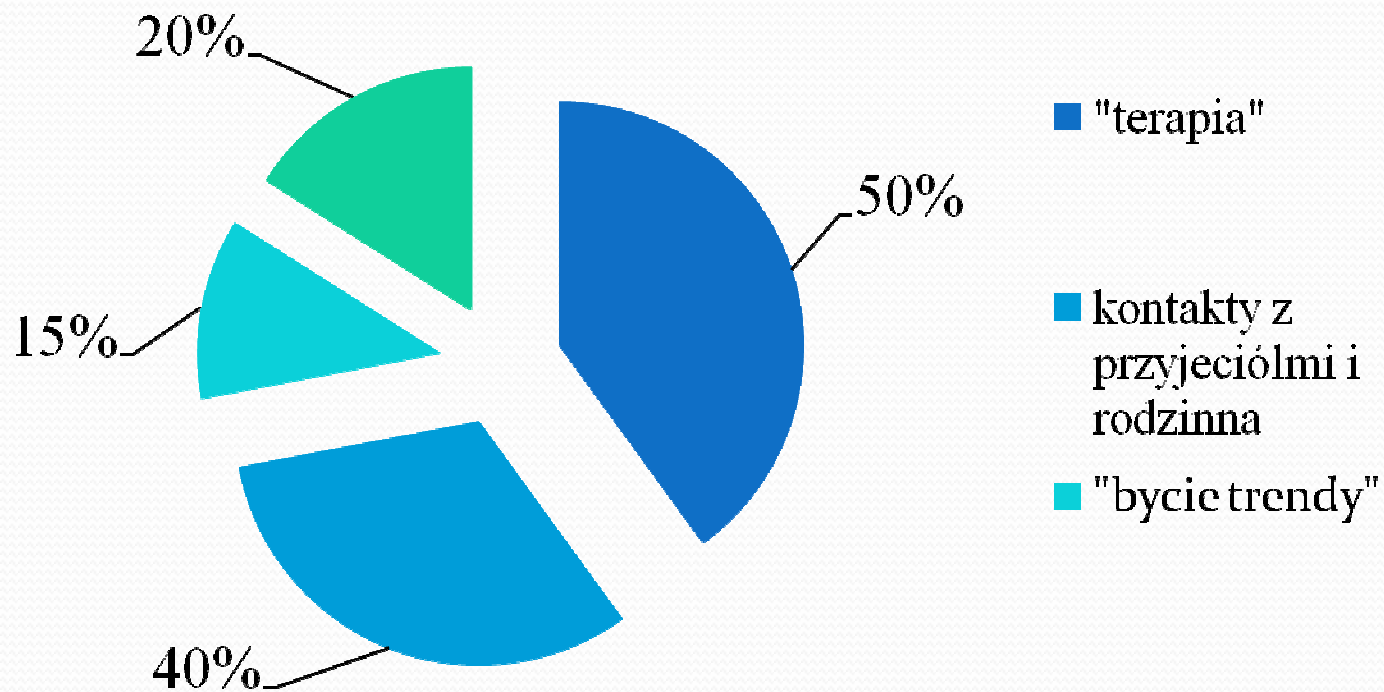
Relacje międzyludzkie i wartości komunikacji netowej

Po co ludziom blogi ?



Relacje międzyludzkie i wartości komunikacji netowej

Po co ludziom blogi ?



Źródło: eMarketer



Relacje międzyludzkie i wartości komunikacji netowej

Po co ludziom blogi ?

Blogi (ang. *web log* dziennik sieciowy) – internetowy pamiętnik o charakterze osobistym, zawierający osobiste przemyślenia, uwagi, komentarze, rysunki, a nawet nagrania.

Blogi: mogą być używane jako wortale poświęcone określonej tematyce, narzędzia marketingu czy komunikacji (np. politycznej), strony internetowe.

Autorzy blogów śledzą zazwyczaj inne blogi, tworzą do nich odsyłacze i nawiązują kontakty z ich autorami, wtedy siatka blogów zaczyna działać jako większa, powiązana całość, czyli tzw. blogosfera. W przypadku blogów poświęconych specyficznej tematyce wymiana myśli między autorami może sprzyjać rozwojowi danej dziedziny wiedzy. W przypadku blogów osobistych autorzy nawiązują często stosunki towarzyskie, dlatego też możemy porównać sieć blogów z aplikacjami rodzaju social networking.

Relacje międzyludzkie i wartości komunikacji netowej

Fenomen cyberprzyjaciół

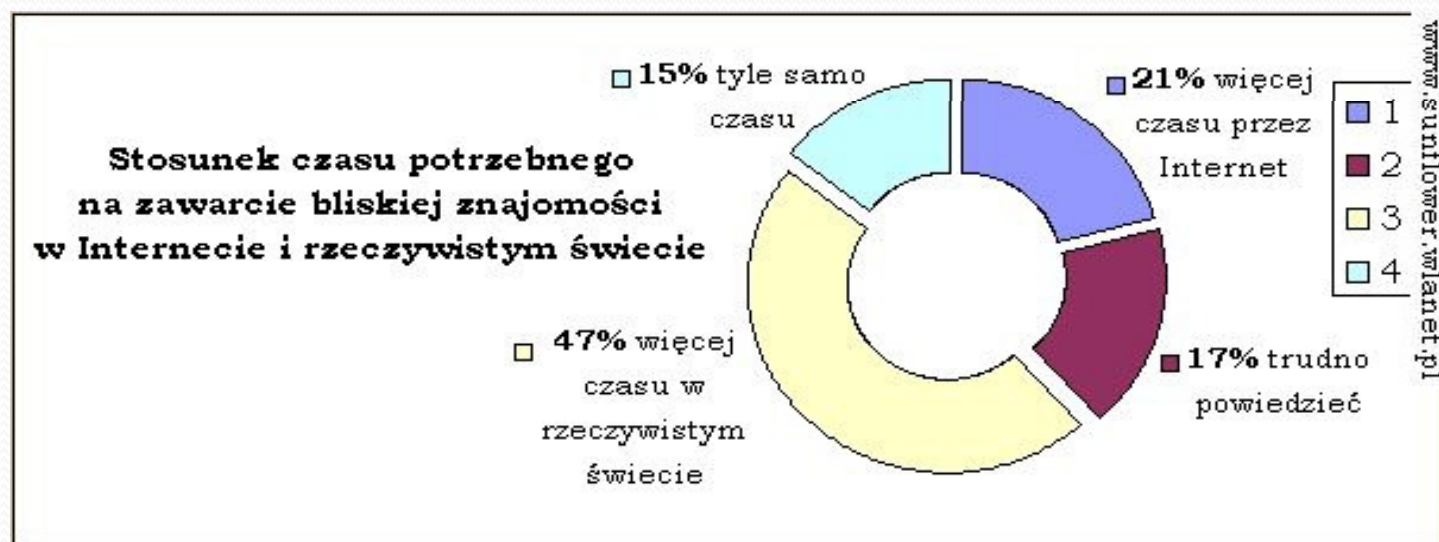


Źródło: mleczko.interia.pl

Relacje międzyludzkie i wartości komunikacji netowej

Fenomen cyberprzyjaciół

Jak sądzisz, czy więcej czasu potrzeba na zawarcie bliskiej znajomości przez Internet, czy w rzeczywistym świecie?



Źródło: badania własne, luty – kwiecień 2004 r.

Relacje międzyludzkie i wartości komunikacji netowej

Fenomen cyberprzyjaciół

Czy masz w Internecie przyjaciela/przyjaciółkę?

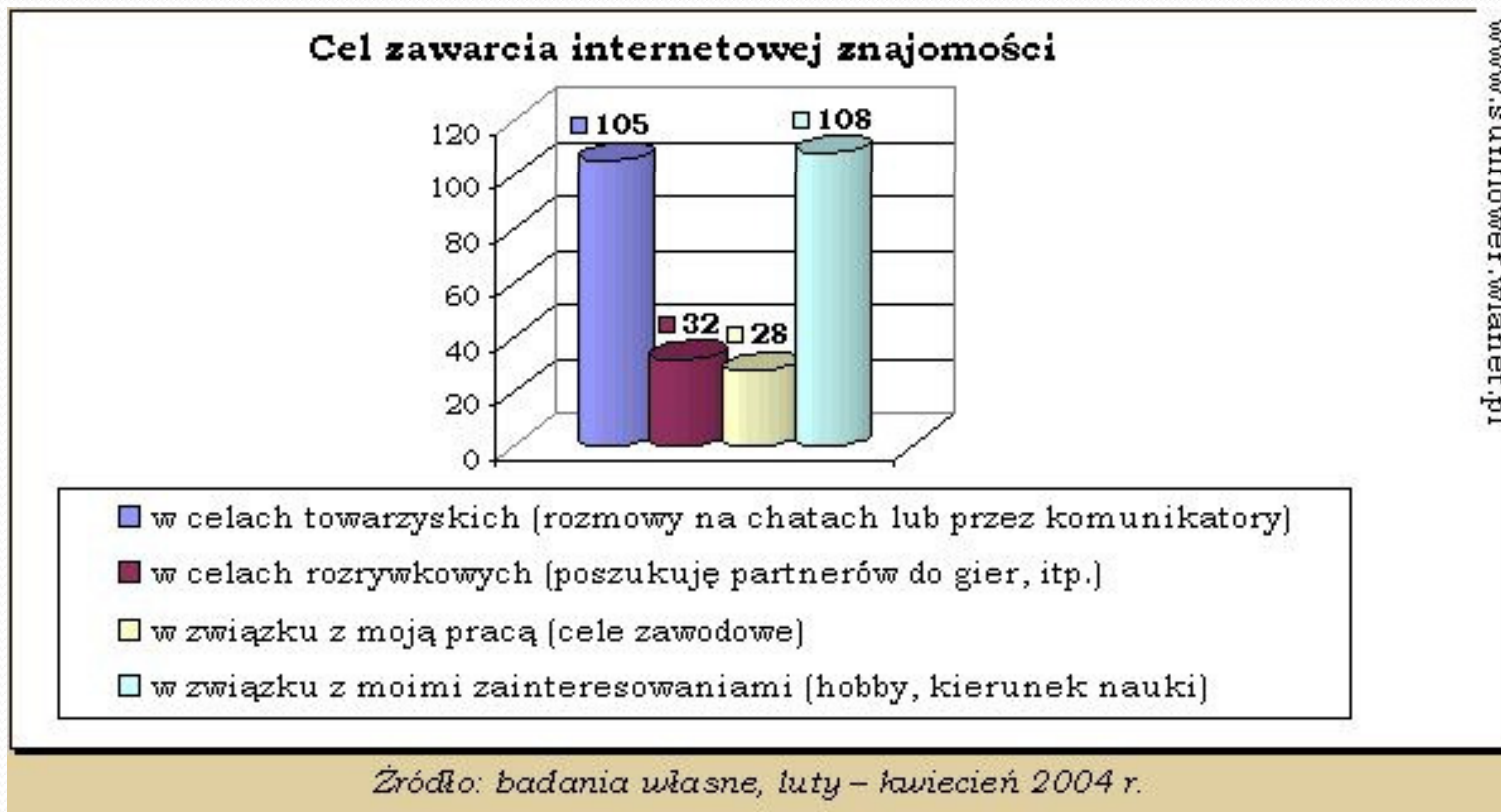


Źródło: badania własne, luty – kwiecień 2004 r.

Relacje międzyludzkie i wartości komunikacji netowej

Fenomen cyberprzyjaciół

W jakim celu zawierasz internetowe znajomości?





Relacje międzyludzkie i wartości komunikacji netowej Fenomen cyberprzyjaciół

Wirtualne życie kształtujemy sobie zupełnie sami. W zależności od humoru, nastroju i pogody możesz stać się kim tylko zechcesz. Wystarczy, że zmienisz nick i stajesz się zupełnie inną osobą.

Możesz zmienić wszystko, wzrost, narodowość, a jeśli chcesz - nawet płeć. Możesz bawić się właśnie w ten sposób, możesz też pozostać sobą i próbować tutaj spotkać kogoś – kogo chciałbyś widywać w świecie rzeczywistym, licząc oczywiście, że ten ktoś akurat się nie bawi w zmianę osobowości.

Anonimowość i agresja w zachowaniach internautów. Cyberprzemoc.



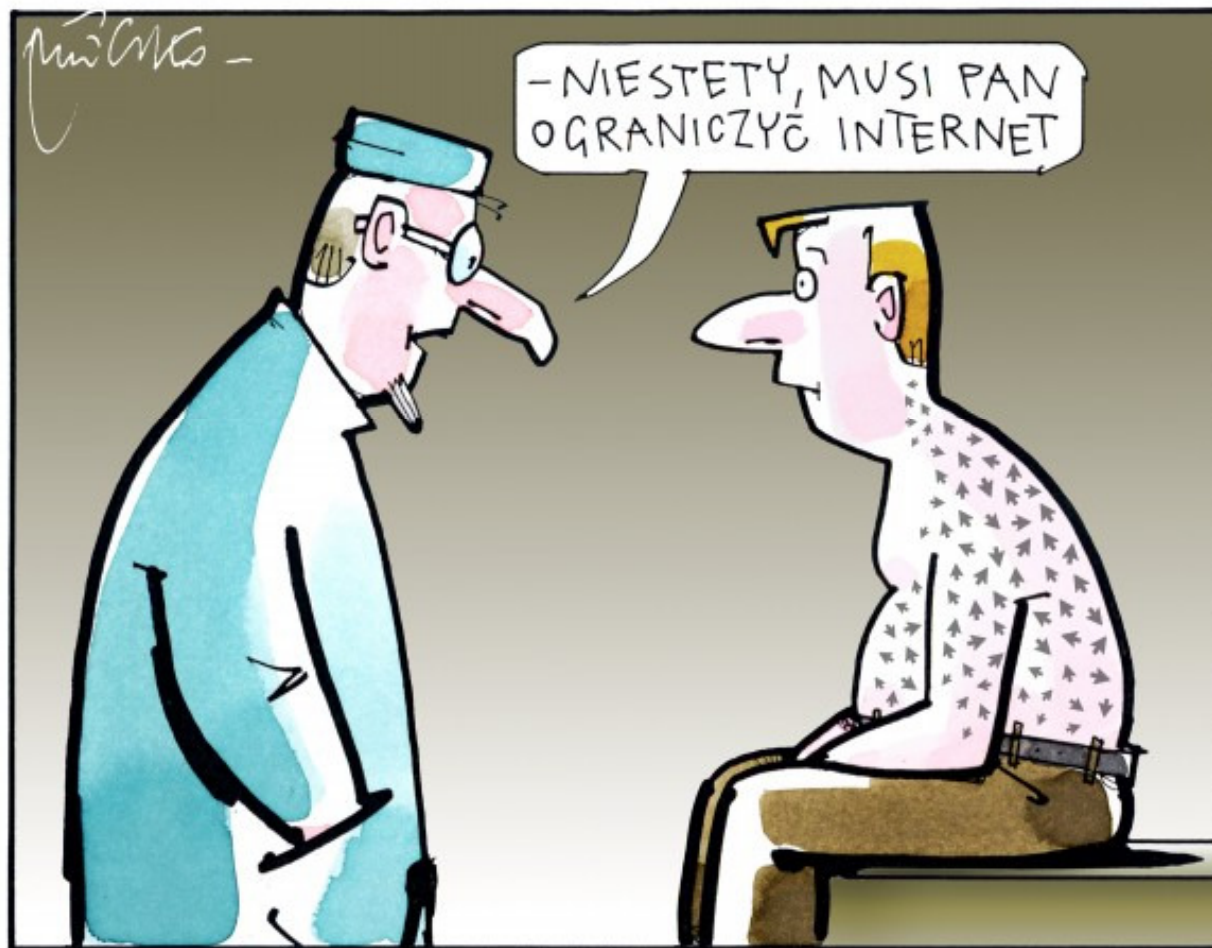
Źródło: mleczko.interia.pl

Anonimowość i agresja w zachowaniach internautów. Cyberprzemoc.

Agresja w Internecie wywołana jest przez:

- problemy z komunikowaniem się i odczytywaniem intencji,
- odhamowaniem emocjonalnym i łatwością wyrażania negatywnych emocji,
- pozorną anonimowością,
- poczuciem siły,
- modą na *cyberbullying* (cyberprzemoc) - nękanie, prześladowanie, ośmieszanie lub zastraszanie i grożenie z użyciem telefonów komórkowych i Internetu.

Syndrom uzależnienia od Internetu



Zródło: mleczko.interia.pl

Syndrom uzależnienia od Internetu

Syndrom uzależnienia od Internetu - sieciologizm - patologiczne nadużywanie Internetu, wywołujące dystres oraz mające znaczący wpływ na funkcjonowanie w sferze fizycznej, psychicznej, interpersonalnej, społecznej, rodzinnej i ekonomicznej.

Rodzaje uzależnień:

- erotomania internetowa,
- socjomania internetowa,
- uzależnienie od sieci,
- przeciążenie informacyjne,
- uzależnienie od komputera.

Syndrom uzależnienia od Internetu

Rodzaje uzależnień:

- **erotomania internetowa** - oglądanie filmów i zdjęć z materiałami pornograficznymi lub pogawędki na chatkach o tematyce seksualnej, zjawisko groźne, gdy na materiały o treści pornograficznej trafiają osoby małoletnie lub z zaburzeniami w sferze emocjonalnej,
- **socjomania internetowa** - uzależnienie od internetowych kontaktów społecznych, osoba chora nawiązuje nowe kontakty tylko i wyłącznie poprzez sieć, ma zachwiane relacje człowiek-człowiek w kontaktach poza siecią; osoba uzależniona potrafi godzinami "rozmawiać" z innymi użytkownikami internetu, lecz ma trudności przy kontaktach osobistych, następuje zanik komunikacji niewerbalnej, zanik umiejętności odczytu informacji nadawanych na tej płaszczyźnie lub odczyt błędny,
- **uzależnienie od sieci** - polega na pobycie w Internecie, osoba jest cały czas zalogowana do sieci i obserwuje, co się tam dzieje,
- **przeciążenie informacyjne** - występuje przy natłoku informacji (np. przebywanie w wielu pokojach rozmów jednocześnie, udział w wielu listach dyskusyjnych),
- **uzależnienie od komputera** - osoba chora nie musi w tym wypadku "być" w sieci, wystarczy, iż spędza czas przy komputerze.



Przyszłość

Cechy Internetu, które zmienią nasze życie.

Ma on charakter:

- **światowy,**
- **osobisty,**
- **interaktywny,**
- **jest niedrogi,**
- **i bezustannie się rozwija.**

Ray Hammond, *Digital Business*