

„Abi in pace“

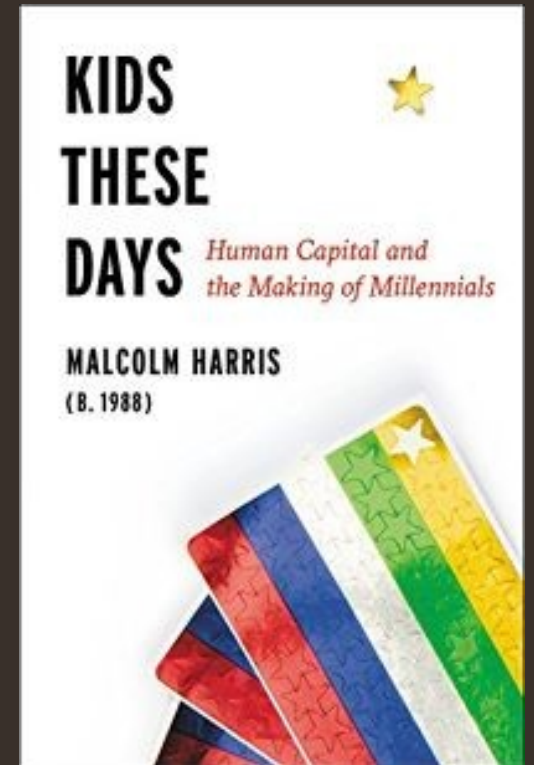
Mění se společnost, informační společnost, změna rolí, filosofické otázky učící se společnosti: Co je vzdělanost? K čemu se učíme? Celoživotní učení, učení dospělých, různé formy přístupy

Učící se společnost

2018

Michal Černý

Harris: Kids These Days: Human Capital and the Making of Millennials



Digitální psychologie

Psychologická témata

- Pozornost
- Multitasking
- Digitální čtení
- Digitální demence
- CTML
- Informační design
- ...
- Spousta věcí se v online prostředí děje jinak, než v tom běžném. A často v tom nemáme dobré výzkumy...

Online identita

- Otázka značky a HR
- Otázka kyberšikany a zneužitelnost
- Vztah mezi digitálním a fyzickým Já
- Co tvoří digitální identitu?
 - Digitální stopy
 - Profily
 - Sociální vazby (osoba je konstruována vztahem – Solověvov, Richard od sv. Viktora aj.)
 - ???

Tady a tam

- Je dichotomie digitálního a fyzického světa vůbec adekvátní?
- Mnoho věcí existuje v obou světech propojeně – třeba peníze, práce, vzdělávání,...
- Lze mezi oběma světy odlišovat? Odkud se bere potřeba tak činit?
- Který svět je reálnější?
- Kde je člověk „spokojenější se svoji identitou“?

Patologické jevy

- Krádeže identity
- Kyberšikana
- Závislosti
- Sociální inženýrství
-

Sociální jevy

Co dělají emoce...

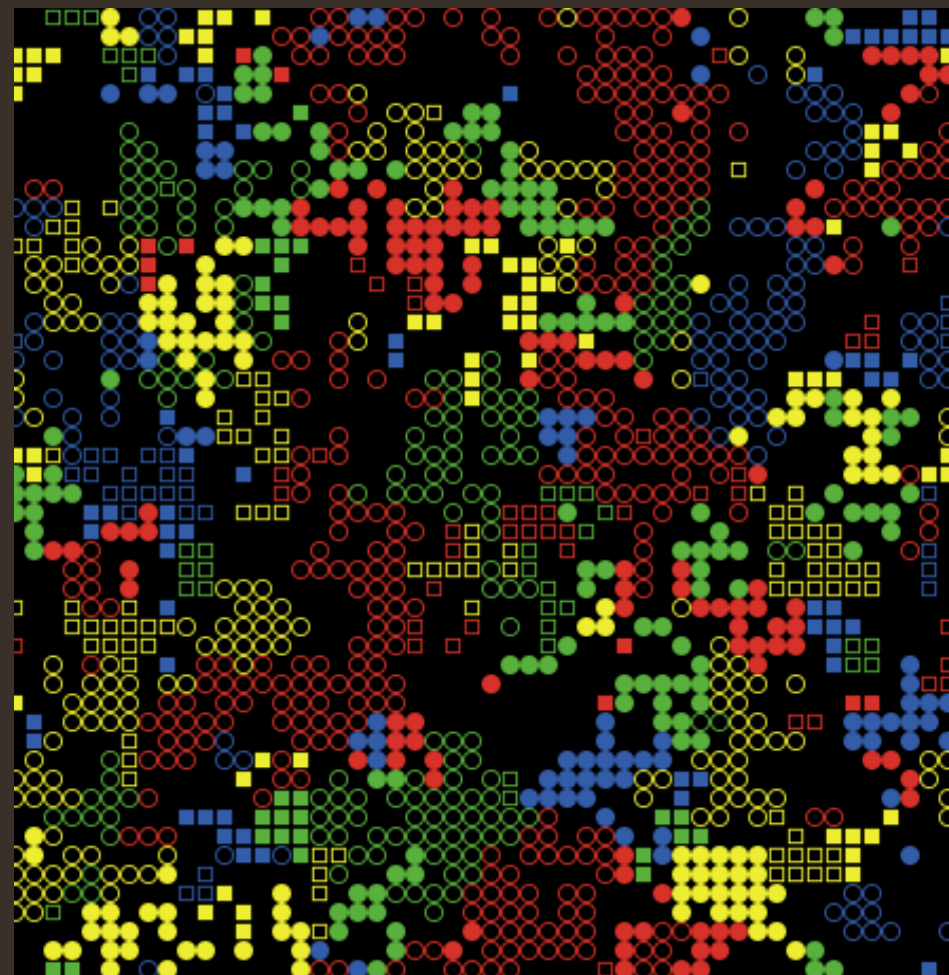
- Facebook v lednu 2012 experimentoval na téměř 700 tisících uživatelích. Cílem bylo zjistit, jak se mění nálada lidí, pokud se jim zobrazují pozitivní nebo naopak negativní příspěvky přátel. Jde zřejmě jen o špičku ledovce v manipulaci s uživateli.
- Původní hypotéza, že uživatel obklopený pozitivními příspěvky bude frustrovaný a bude publikovat sám negativní posty, se nijak neprokázala, naopak se zdá, že při obklopení se dobrými zprávami, se také zlepšuje nálada. Toto tvrzení má však velice malou měřitelnou výchylku (jde asi o jedno změněné slovo z tisíce).
- V hodnocení výzkumu autoři uvádějí, že tyto efekty jsou sice na hranici měřitelnosti (tedy $d = 0.001$), ale i malé změny nálady mohou mít – díky velikosti sítě – zásadní dopad na globální efekty.

Boti a technizace společnosti

- Poznat chatbota není snadné
- Na sociálních sítích existuje netriviální množství robotů
- Tyto aplikace mají možnost ovlivňovat politické nálady, diskurs, ...
- Ale mají také spoustu pozitivních dopadů
- Žijeme ale ve společnosti, kde je „normální být robotem“

Modelování sociálních jevů

- Velké množství jevů lze modelovat - s různou přesností
- Například pomocí nástrojů jako je [Netlogo](#)
- Na obrázku je modelování etnocentrismu
- K čemu je to vlastně dobré?
- Populární je modelování různých procesů v e-learningu.
- Spojitost s big data



Hejtvání a flaimewar

- Chování na sociálních sítích nemusí odpovídat narativu osoby ve fyzickém prostředí:
 - Nižší sociální stratifikace
 - Nižší zábrany
 - Absence přímé sociální zpětné vazby
 - Psychologicky jiné prostředí
 - Ale...??
- Může být hejter sociálně chtěnou personou?
- Kdo je a jak je ustanovován?

Měření vlivu

- Sociální sítě a kyberprostor jako místo vlivu
- Influencers
- Tradiční taxonomie uživatelů na sociálních sítích:
 - Pozorovatel
 - Začátečník
 - Socializátor
 - Ovlivňující
 - Odcházející
- Klout score....
- Proč používat sociální sítě?
- Jak se liší způsob a motivace využívání?

Děkuji za pozornost