

# Socialpsykologi och "Smart Mobs"

För att förstå hur teknik och samverkande interaktionssystem kan påverka människor är det mycket viktigt att först förstå hur människor påverkar andra människor.

## **Individens anpassning till grupper**

När en individ anpassar sitt eget beteende till gruppens agerande och beteende kan detta förklaras genom normativa och informativa influenser.

Ett annat ord för normativa influenser är grupstryck, det vill säga ett behov av att bli accepterad och smälta in i gruppen. Individen kan då mot eget bättre vetande agera efter gruppens normer och värderingar. Det är större sannolikhet att en individ faller offer för normativa influenser om gruppen består av fler än tre personer och det finns en närhet till gruppen.

På Hultsfredsfestivalen skulle de stora skärmarna som befinner sig framme vid scenområdet kunna skapa normativa influenser då individer i publiken får en direkt visuell koppling till hur pass känslomässigt engagerade andra människor i publiken är. Detta skulle kunna påverka dem till att "släppa loss" mer till musiken även om det inte stämmer överens med deras normala beteende. Det kan givetvis också få en motsatt effekt om få människor i publiken är känslomässigt engagerad i konserten och denna känsla sprider sig till människor som annars skulle ha släppt loss mer till musiken. Närheten till gruppen kan ökas som en bieffekt genom att människor tittar på skärmen och söker sig till de områden framför scenen där människor med liknande preferenser befinner sig.

Informativa influenser från en grupp kan påverka en individ under framförallt pressade, tvetydiga och/eller krisartade situationer, till exempel då en folkmassa drabbas av panik. Individen slutar då lita på sitt eget omdöme och härmar andras beteende i tron att dessa andra vet hur man agerar korrekt i den givna situationen. Detta kommer oftast från att den enskilda personen upplever en osäkerhet i situationen och kan resultera i att personen tror på andras ord och handlingar.

Roskildefestivalen 2000, då åtta unga människor klämdes ihjäl framför scenen på Pearl Jams konsert är ett exempel på informativa influenser, då stora delar av publiken tryckte på framåt fastän de förmodligen alla individuellt visste att detta kunde få konsekvenser för andra festivalbesökarens säkerhet. Det enorma trycket bakifrån gjorde att personer långt fram också tryckte på framåt och när vakterna vid staketet längst fram lyckades lyfta bort skadade människor föll andra ner i hålen som skapades och trampades ihjäl.

Skillnaden mellan normativa och informativa influenser är alltså att då en individ påverkas av normativa influenser från en grupp så vet den om att den blir påverkad men väljer att följa gruppens normer och värderingar i alla fall, och med informativa influenser så påverkas individen på ett omedvetet plan.

## **Att påverka grupper**

Det kan vara svårt om inte omöjligt att påverka alla människor i en folkmassa via emergenta interaktionssystem. Det kommer alltid att finnas personer i grupper av människor som väljer att inte låta sig påverkas av teknik av olika individuella anledningar.

Det är däremot möjligt för en minoritet att påverka en majoritet genom normativa influenser, och om man lyckas övertyga denna minoritet genom teknik så är det på så vis möjligt att nå stora delar av festivalbesökarna. Det har däremot visat sig att det är mycket viktigt för minoriteten att uttrycka samma åsikt eller beteendet både inom gruppen och utåt mot alla andra, men också över tiden för att uppnå en övertalningseffekt på majoriteten. Om så inte fallet är det mycket troligt att minoriteten inte kommer att tas på allvar av majoriteten och deras då avvikande beteende/åsikter kommer att avvisas av majoriteten.

Det är mycket troligt att de nya kontakterna mellan människor som skapas genom "The Game" leder till att kontakter mellan kompisars kompisar knyts som annars inte skulle ha förekommit om spelet inte hade funnits. En konsekvens kan bli att det sprids en mer positiv stämning till teknikanvändandet på festivalen och människor engagerar sig i användandet av de olika tekniska hjälpmedel som finns på festivalområdet.

Det räcker alltså att till exempel två människor i en grupp på åtta börjar att använda "I-Fan Monitor" för att de ska kunna lyckas övertala resten av gruppen att också logga in sig på terminalerna så att de exempelvis kan hitta varandra om de skulle tappa bort varandra.

## **Avpersonifiering**

Grupper av människor kan skapa avpersonifiering, vilket kan resultera i att individen inte känner ansvar för sina egna handlingar utan agerar efter gruppens normer till det bättre och det sämre. Ett exempel på detta fenomen är upplopp där individens normala värderingar och handlingsmönster åsidosätts till förmån för den stora massans, och där människor i gruppen kan egga varandra att utföra handlingar som normalt ingen enskild individ skulle göra själva. Ett förekommande fenomen på musikfestivaler är att under de sista timmarna av festivalen börjar grupper av människor systematiskt förstöra framförallt campingområdet och elda upp tält och andra attiraljer som de inte ska ta med sig hem. Tillhörigheten till gruppen gör att vissa individer inte längre agerar efter egna normala handlingsmönster.

## **Reaktansteorin**

Reaktansteorin beskriver fenomenet att ett övertalningsförsök kan få rakt motsatt effekt om personen som är utsatt för övertalningsförsöket upplever att den egna viljan försöker påverkas. Detta fenomen har bevisats i socialpsykologiska experiment bland annat där man mätte mängden klotter på en offentlig toalett. Före försöket utfördes rensades toaletten på klotter och därefter sattes en tydlig skylt upp med texten "KLOTTRA INTE!!!". Efter en månad mättes mängden klotter och samma toalett rensades åter på klotter och en ny skylt sattes upp på samma ställe, denna gång med den mildare formuleringen "Klotter undanbedes". Mängden klotter mättes på nytt efter en månad och resultatet visade tydligt att den mildare formuleringen på skylten medförde en mindre mängd klotter. Det är alltså mycket viktigt att noga tänka igenom alla formuleringar som används vid alla informationssystem för att uppnå en önskad effekt.

## Social genomslagskraft

Den sociala genomslagskraften beskriver hur en person lättare blir påverkad av en grupp om gruppen upplevs som viktig för individen, och om gruppen är nära i tid och rum samt om gruppen är stor. I Hultsfredsprojektet kommer förmodligen denna effekt att observeras när personer har tappat bort sina kompisar och uppsöker en ”I-Fan Monitor” för att hitta dem igen. Om flertalet av kompisarna då befinner sig på en konsert som individen inte skulle ha sett så är det mycket troligt att individen kommer att gå dit i alla fall för att på så sätt göra som gruppen av vänner gör.

## Smart Mobs

Howard Rheingold förespråkar i sin bok Smart Mobs att det just nu pågår en social-teknisk revolution där den mobila tekniken kombinerat med Internet är de drivande krafterna. Han jämför den framväxande mobila revolutionen med Internets utveckling som började med ett fåtal terminaler som hade intressant innehåll. Därefter utvecklades tekniken till att skicka email, newsgroups bildades, mailinglistor började användas, nischade hemsidor för speciella intressen blev vanliga, p2p teknik och grid computing utvecklades.

Det är möjligt att förklara den explosionsartade utvecklingen av olika diskussionsgrupper och forum på Internet genom att ta hjälp av ett antal matematiska lagar som förklarar drivkrafterna bakom dator- och nätverksutveckling.

- Sernoffs lag härstammar från radions barndom och påstår att värdet av enkelriktad kommunikation, till exempel radio och TV sändningar, är proportionellt mot det antal som tar emot informationen.
- Moore lag förutspår att antal komponenter på digitala chips dubblas var artonde månad.
- Metcalfs lag beskriver tillväxten av värde i nätverk. Den säger att antalet möjliga kopplingar mellan noderna i ett nätverk växer med kvadraten till antalet noder. En konsekvens är att två eller flera sammankopplade nätverk får ett större värde än vad nätverken skulle ha haft om man adderade ihop deras värde enskilt.
- Reeds lag kan förklara varför tjänster som till exempel E-Bay är så framgångsrika. Den beskriver att om ett nätverk ger möjligheten att bilda grupper kommer värdet av det totala nätverket öka exponentiellt mot antalet noder i nätverket på grund av att mänsklig kommunikation adderar en dimension till nätverket. Denna lag förklarar kopplingen mellan datornätverk och sociala nätverk.

Rheingold ser framväxten av det globala datornätverket som en social utveckling där miljontals människors kreativitet har skapat nya användningsområden och inte stora företag. Den mobila utvecklingen skulle kunna följa ett liknande mönster med det finns farhågor om att mobiloperatörerna genom sitt ”monopol” på tjänster kommer att strypa utvecklingen. Mobile ad Hoc Networks ses som ett kraftfullt alternativ till den tredje generationens mobila nätverk. Han anser att rykte i digitala nätverk kan användas som ett effektivt sätt att skapa och främja samarbete, sociala interaktioner och förandet av nätverk eftersom anonymiteten i de digitala medierna annars uppmuntrar fusk i olika former.