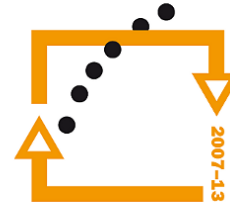


Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Online přátelství

ZUR387

2015

Lenka Dědková

Vztahy na internetu

- ▶ Virtuální vztahy
 - vzniklé a udržované na internetu (možná migrace do RL)
- ▶ Vztahy z RL udržované na internetu

- ▶ Přátelské
- ▶ Partnerské
- ▶ Sexuální vztahy



Komunikace na internetu

- ▶ S rozšiřováním PC a internetu debata o dopadech CMC a vztahů utvářených na internetu: 2 zákl. přístupy (viz Parks & Floyd, 1996)
 - ***Lost perspective*** - negativní náhled - omezující charakteristiky internetu nedovolují utváření kvalitních vztahů
 - ▶ Důsledkem jsou povrchní vztahy, způsobující v konečném důsledku nárůst osamělosti, pokles well-beingu
 - ▶ *social presence theory, social context cues theory, reduced social cues theory, cues filtered out approach, media richness theory*
 - ***Liberated perspective*** – pozitivní náhled - omezení se dají překonat
 - ▶ *social information processing theory – SIP), hyperpersonální efekt komunikace (Walther), model SIDE (social identification/deindividuation theory) (Spears & Lea)*

Lost perspective

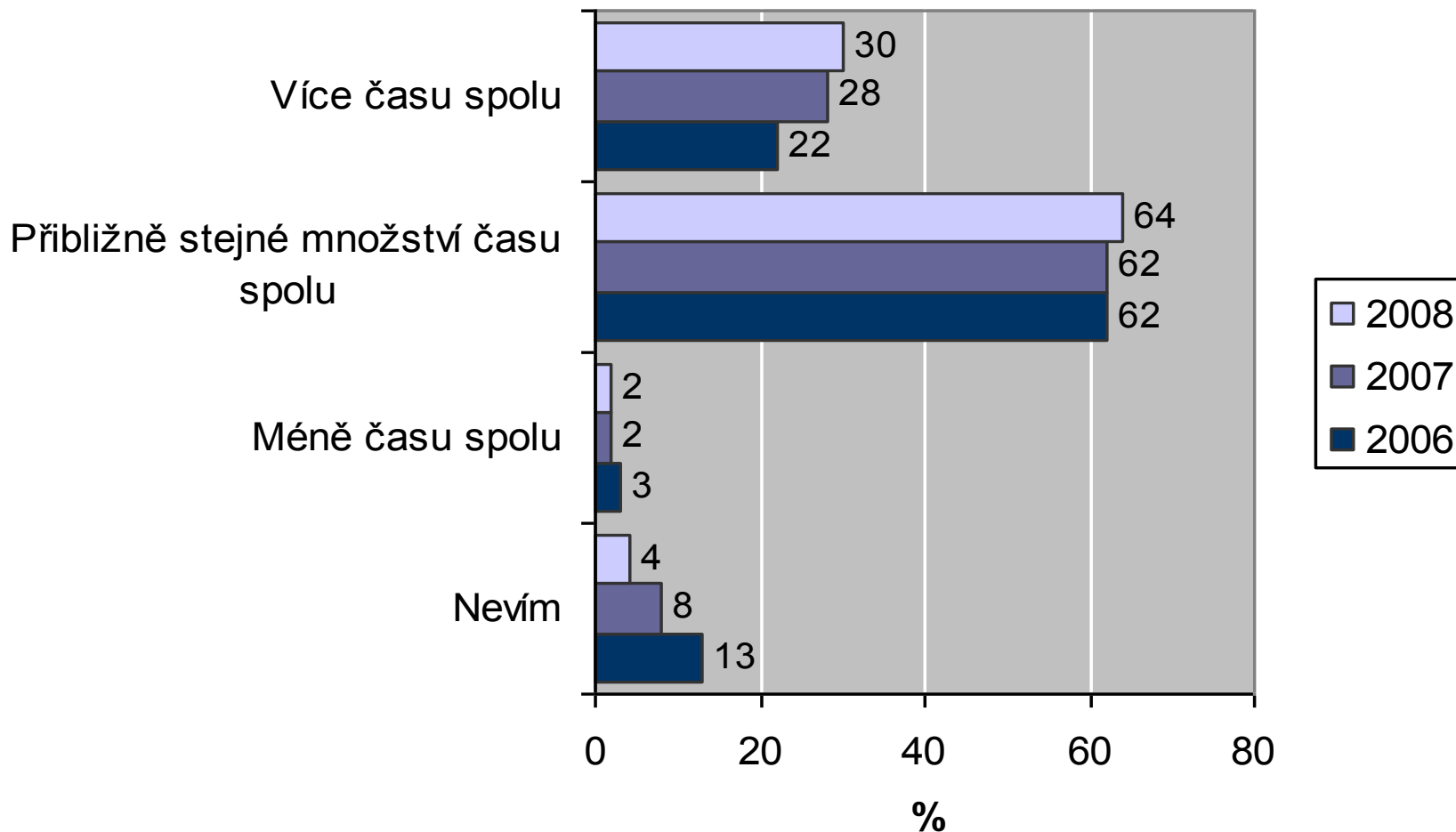
- ▶ Výzkumy podporující *lost perspective*
- ▶ Kraut et al. (1998) – HomeNet Study
 - Longitudinál
 - Druhá vlna: používání internetu v domácnosti zvyšuje osamělost a depresivitu a snižuje sociální okruh lidí
 - Velká kritika výzkumu: pro respondenty nová technologie, která mohla být zpočátku na obtíž, žádná kontrolní skupina, měření sociálního okruhu jako okruhu lidí z RL
- ▶ Nie & Erbring (2000)
 - používání internetu zabírá čas, který pak netrávíme s rodinou a přáteli

Omezuje trávení času na internetu offline vztahy s rodinou?

▶ Mesch (2003)

- 1000 domácností s alespoň jedním adolescentem
 - **Žádný rozdíl v úrovni blízkosti mezi členy rodiny** u domácnosti s připojením a bez něj
 - **Žádný rozdíl v množství času** tráveného s rodinou v domácnostech s připojením a bez něj
- ▶ Čas, který lidé tráví na internetu by bez něj pravděpodobně stejně netrávili s rodinou a přáteli (ale např. sledováním TV,...)

Množství času trávené společně se členy domácnosti tváří v tvář srovnání doby před a po připojení k internetu (ČR)



n(06)=922, n(07)=869, n(08)=1260 (uživatelé internetu)

Liberated perspective

- ▶ Social information processing theory
- ▶ Hyperpersonální efekt

Social information processing theory (J.B. Walther)

- ▶ Lidé mají **přirozenou tendenci utvářet vztahy**, proto se omezení daná internetovým prostředím **naucí překonat** a vztahy v něm budou utvářet
- ▶ K překonání omezení potřebují **čas** (vztahy se na internetu vyvíjejí zpočátku pomaleji)
 - Zprostředkování stejné informace je v CMC potřeba cca 4x více času
- ▶ Při testování své teorie si Walther všiml, že komunikace na internetu je často dynamičtější, s vyšším sebeodhalováním a sociální podporou než v RL → SIP podceňuje pozitivní efekty této komunikace
- ▶ → koncept hyperpersonální komunikace

Hyperpersonální efekt

▶ Faktory komunikace

- **faktory média** – omezená audiovizuální vodítka, textová komunikace
- **faktory na straně odesílatele zprávy** – kontrola sebe prezentace
- **faktory na straně příjemce** – zveličování informací
 - ▶ omezená možnost zprostředkovat neverbální a kontextové signály → jakákoliv část sociální informace, která „projde“, je příjemcem zveličena

+ **zpětnovazební mechanismy**

- ▶ Díky tomu dochází k idealizaci komunikačních partnerů a pozitivnější komunikaci než v RL

- ▶ Rheingold (in Joinson, 2007): na internetu je možné navázat smysluplné vztahy *právě díky* jeho omezením a nikoliv *navzdory* těmto omezením
- ▶ Pokud by se prostřednictvím CMC utvářet vztahy nedaly, lidé by je ostatně neutvářeli...

Jak často lidé tvoří online vztahy

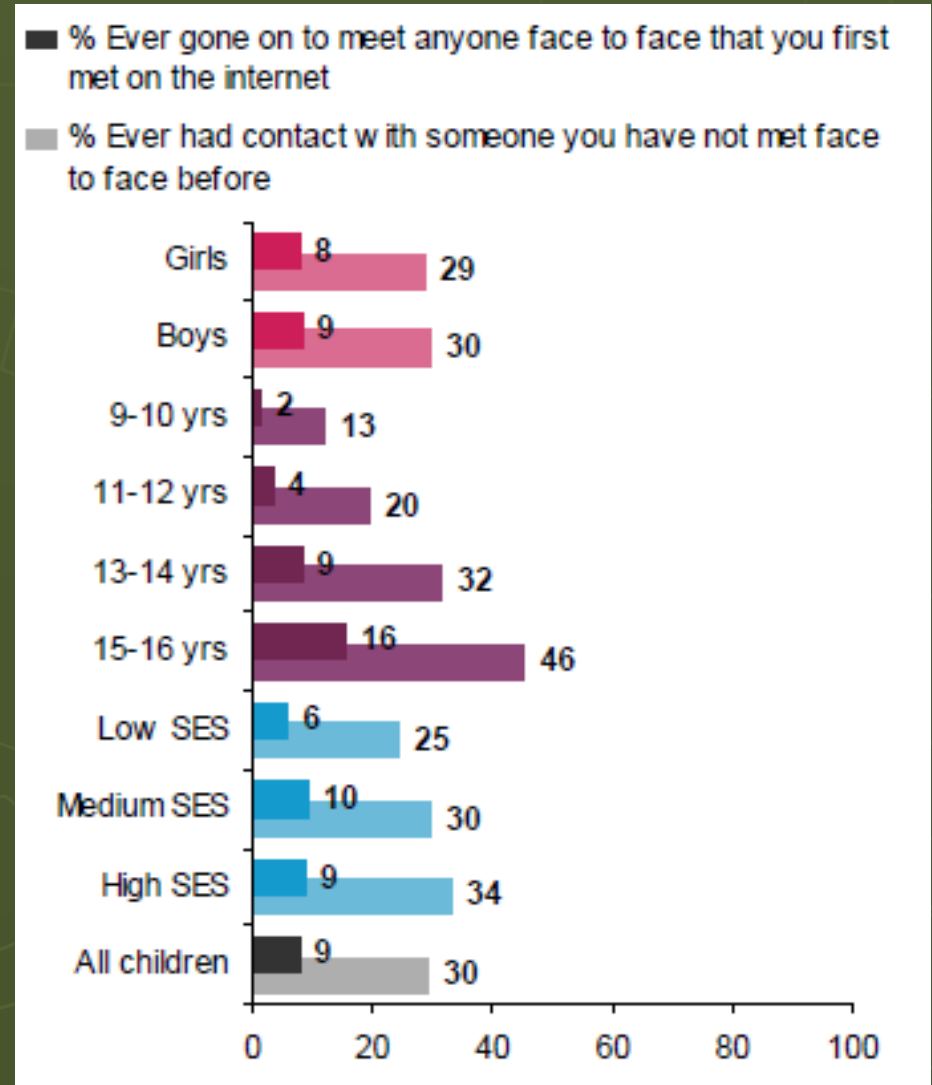
- ▶ Parks a Floyd (1996) - diskusní fóra:
 - 60,7 % našlo na internetu přítele, z toho 41 % přátelství „blízkých“ a 26 % romantických vztahů
- ▶ Utz (2000) - MUDy (textově založená hra více hráčů):
 - 73,6 % našlo na internetu přítele
- ▶ Parks a Roberts (1998) - MOO (další textová hra):
 - 93,6 %

Jak často lidé tvoří online vztahy II. (YISS, 2008)

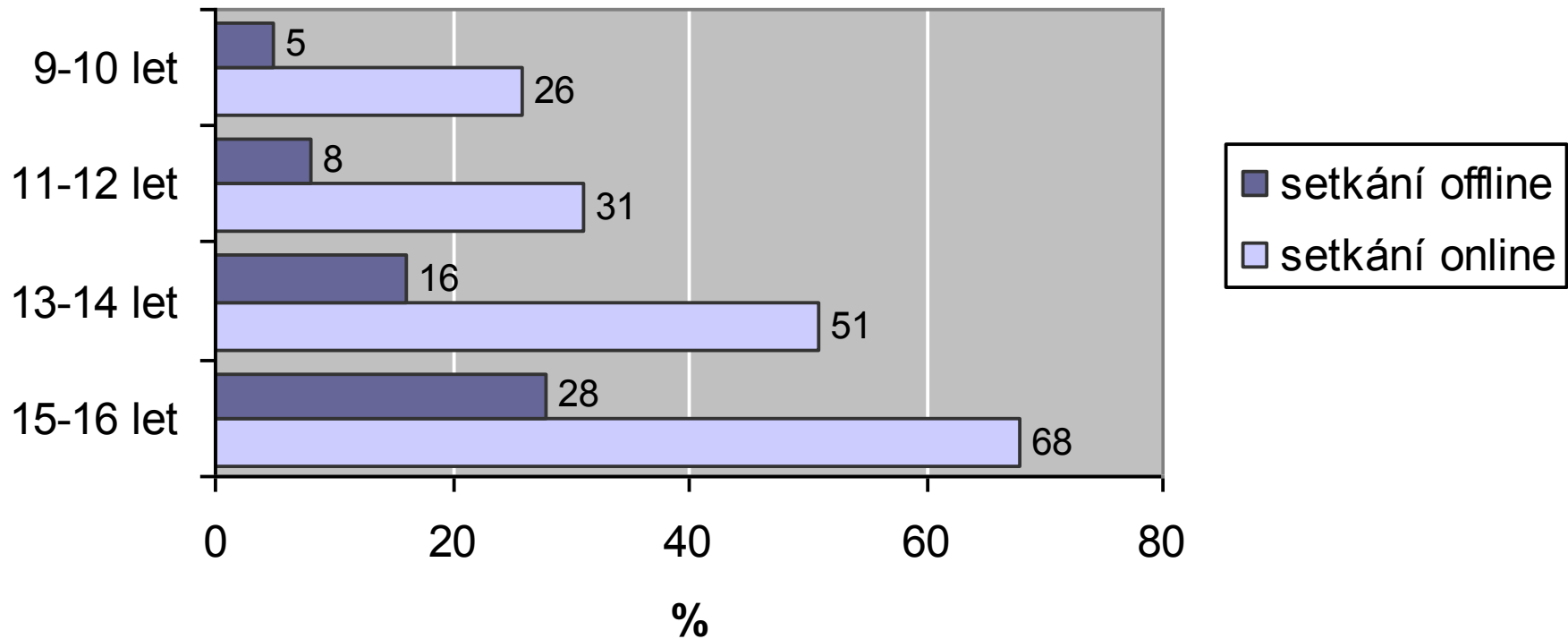
- ▶ National survey US: **25 %** dětí (10-17 let) příležitostné online přátelství, **14 %** blízké
 - Většina s vrstevníky (70 %) a **lidmi opačného pohlaví** (71 %)
 - **Dívky** utvářejí online přátelství častěji (29 % x 23 %) a **častěji je hodnotí jako „blízké“**
 - 59 % z chatu, 30 % IM, 5 % hry, 6 % jinak
 - **Pouze 2 % mají negativní zkušenost** s online přátelstvím
 - Online přátelství častěji navazují starší adolescenti a lidé s konflikty v rodině

Jak často lidé tvoří online vztahy II. (EUKO II, 2010)

- ▶ Komunikace na internetu s neznámými lidmi
- ▶ Setkání s neznámými z internetu v realitě



EUKO II, Česká republika: 46% dětí komunikuje s neznámými



S kým komunikujeme online (Gross, 2004)

- ▶ Deníkové záznamy
- ▶ Jak se adolescenti baví online?
 - Většina online komunikace adolescentů je soukromá
 - S cizími lidmi se nejvíce setkávají na veřejných místech (diskuzní fóra, chaty)
 - **84 %** používání IM (které teenageři používají nejčastěji) je s lidmi z RL, typicky navíc **s blízkými lidmi** (82 % kamarádi nebo nejlepší kamarádi)
- ▶ Důvody IM
 - nejčastěji pobavit se s kamarády a zabít nudu
- ▶ Nejčastější témata
 - ostatní kamarádi, drby

Komunikace s cizími lidmi

Wolak, Finkelhor & Mitchell (2008)

- ▶ Častá obava z komunikace s cizími lidmi je **sexuální obtěžování**, které - pokud přejde do RL - může mít velmi závažné dopady
- ▶ Adolescenti 10-17 let ($N=1501$)
- ▶ S kým se baví online – jak dobře dané lidi znají
- ▶ 3 skupiny:
 - Opatrní – jen RL známí
 - Zprostředkovaní přáteli
 - Neomezení – ti dále dělení na high – low risk podle počtu potenciálně rizikových aktivit
- ▶ **Agresivní sexuální obtěžování online** – nevyžádané sex.návrhy zahrnující pokus o setkání nebo skutečné setkání offline

Potenciálně rizikové aktivity

Wolak, Finkelhor & Mitchell (2008)

- ▶ Interakce online s neznámými lidmi
- ▶ Zveřejňování osobních informací nebo fotografií
- ▶ Zasílání fotografie neznámým lidem
- ▶ V seznamu přátel lidé, které nezná osobně
- ▶ Psaní hrubých nebo urážlivých komentářů
- ▶ Stahování
- ▶ Vědomé navštěvování „X-rated“ stránek
- ▶ Obtěžování nebo ztrapňování lidí, na které je naštvaný
- ▶ Bavení se o sexu s neznámými

Výsledky

Wolak, Finkelhor & Mitchell (2008)

	%	Sexuální návrhy %
Neomezení - high risk	17	15
Neomezení - low risk	21	6
Zprostředkování	10	4
Opatrní	51	1

Výsledky II.

Wolak, Finkelhor & Mitchell (2008)

- ▶ Porovnávání skupin komunikátorů
- ▶ **High risk**
 - častěji teenageři (13-17 x 10-12)
 - více používají internet a zapojují se do interaktivních aktivit online
 - častěji jsou obětmi offline obtěžování (rvaček, šikany)
 - mají vyšší míru depresivity
- ▶ Obavy z komunikace s cizími lidmi jako takové, nejsou nutné, většina adolescentů komunikuje online s minimem rizik

Kdo komunikuje online s neznámými lidmi

- ▶ Gross (2004) – adolescenti, kteří se daný den **cítili osamělí nebo úzkostní**, ten den častěji komunikovali online s lidmi, které dobře neznali
- ▶ Ybarra, Alexander a Mitchell (2005) – Youth Internet Safety Survey (N = 1501, 10-17 let)
- ▶ Adolescenti se symptomy deprese častěji komunikují online s cizími lidmi
 - 80 % s výraznými depresivními symptomy
 - 62 % se středními
 - 53 % s mírnými nebo žádnými
- ▶ **Není to kauzalita!**
 - Depresivita → komunikace?
 - Komunikace → depresivita?



Elisheva Gross (2009)

- ▶ Cíl – zjistit bezprostřední dopad online komunikace s neznámým člověkem (zjistit kauzalitu)
- ▶ **Experiment**
- ▶ Základní lidská potřeba – náležit (belonging)
- ▶ Ohrožení této potřeby – exkluze (vyčlenění), odmítnutí → „poplach“ ve formě sníženého sebevědomí → potřeba navrátit rovnováhu

Postup

Účastníci – dva nezávislé výběry mladších a starších adolescentů

- Mladší: $N = 50$, 27 (54 %) dívky, 11-15 let ($M=12.5$, $SD=1.2$)
- Starší: $N = 60$, 32 (53 %) dívky, 18-23 let ($M=18.4$, $SD=0.9$)

Alespoň 3 dny před experimentem vyplnili účastníci dotazník s demografickými otázkami, používání internetu, psychologické přizpůsobení (osamělost, self-esteem, sociální úzkostnost)

Postup II.

▶ Před experimentem

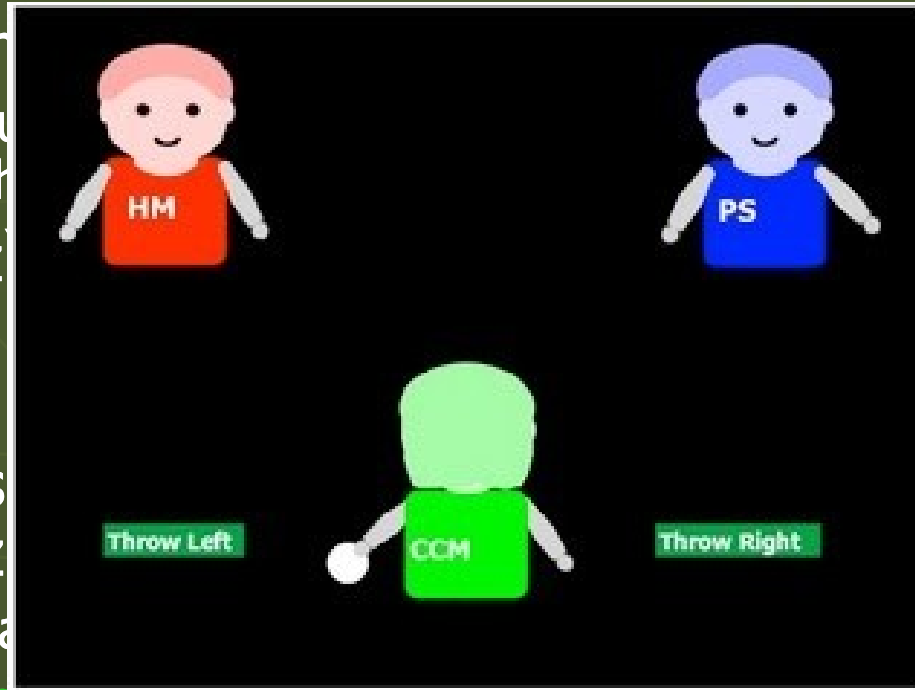
- Měření: aktuální stav
"I am not good about
yourself right now"

▶ Náhodné rozdělení

- a) inkluzi
- b) exkluzi

▶ Poté znovu srovnání emocí ze sezóny

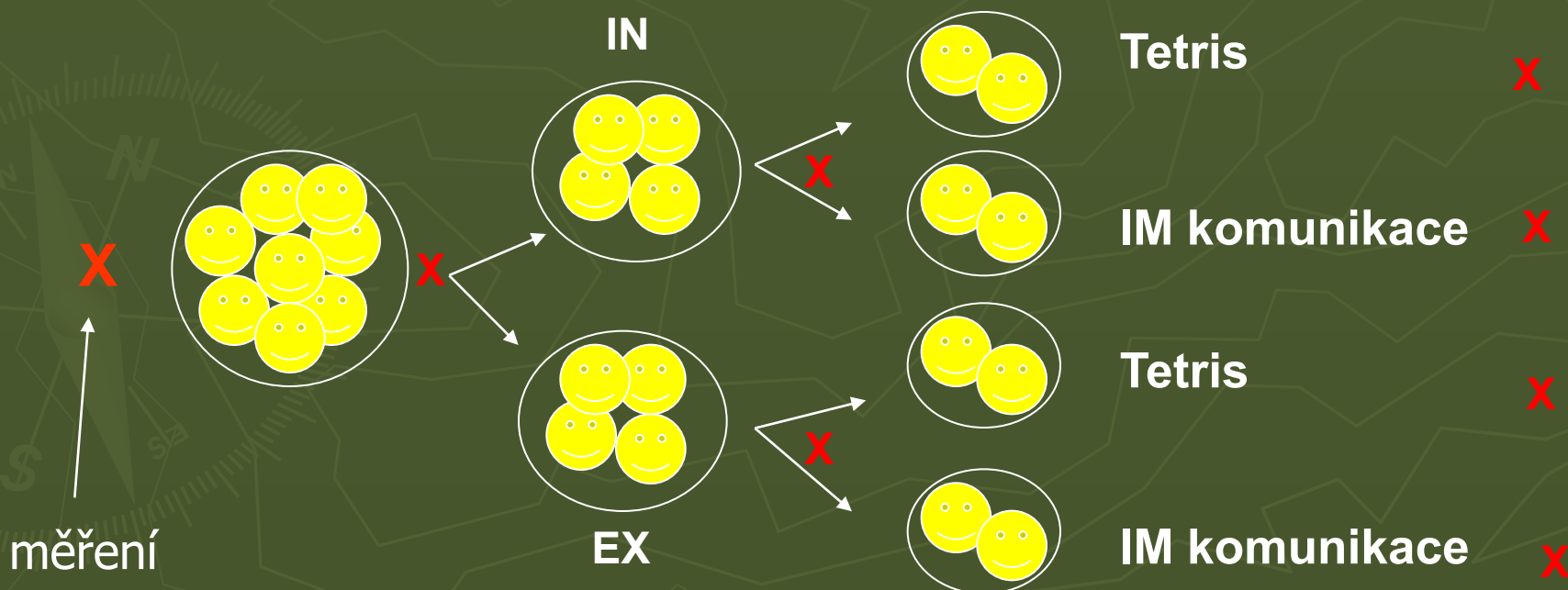
- **vztahová** ("about
yourself") (+7)
- **kompetence** ("smart,
confident"; .69)
- **dysforie** ("down," "upset,"
"depressed," "stupid"; .92)
- **zahanbení** ("ashamed,"
"betrayed," "embarrassed"; .81)
- **zlost** ("frustrated,"
"irritated," "hostile,"
"angry," "mad"; .91)
- **úzkost** ("nervous,"
"stressed," "tense,"
"relaxed" [RC]; .70)



about
yourself" (+7)
ujících

každou z 21

- ▶ Poté náhodné přiřazení k 12min aktivitě na počítači
 - Tetris (samostatná hra)
 - IM komunikace s neznámým vrstevníkem opačného pohlaví (s kým měli mluvit o čemkoliv s výjimkou experimentu a zachovat anonymitu)
- ▶ Nakonec znovu měření sebevědomí a emocí



Výsledky

- ▶ Porovnání po hraní cyberball
- ▶ Skupina EXKLUZE
 - nižší vztahová škála, sebevědomí
 - vyšší dysforie, zahanbení, vztek
 - (úzkost a kompetence ns.)
 - Žádné rozdíly podle věku a pohlaví

Výsledky II.

- ▶ Porovnání po další aktivitě
- ▶ EX účastníci s IM komunikací:
 - vyšší zlepšení ve vztahové škále a sebevědomí než ti, co hráli Tetris
- ▶ Vliv věku na daný vztah je ns., i když věk obecně souvisel s výší self-esteemu a starší adolescenti vykazují vyšší zlepšení než mladší
- ▶ Vliv na negativní afekty (dysforie, zahanbení, vztek) – ne tak jasné
 - interakce věku - starší adolescenti EX s IM komunikací udávali větší zlepšení negativních afektů než s Tetris, ale mladší žádný rozdíl

Diskuze

- ▶ Krátkodobá online komunikace může zvýšit aktuální sebevědomí a snížit negativní pocity poté, co došlo k jejich ohrožení
 - ▶ Zároveň a v analýze kontrolovali osamělost, sociální úzkostnost a sebevědomí - pozitivní dopady online komunikace u všech
 - ▶ Snížení negativních afektů ovšem u všech ne
 - možné důvody – jen krátká IM komunikace (12 min), u starších ale 2x mladších tak mo pocitu „belongin
- Ale – nevíme, jak by v podobném srovnání dopadla komunikace FtF
(nechápejme výsledky jako absolutní výhru CMC)

Kvalita (online) vztahů

- ▶ Dvě základní hypotézy ve výzkumu:
- ▶ Displacement hypothesis
 - Online vztahy zabírají čas a jsou povrchní, proto ve výsledku snižují kvalitu stávajících vztahů
 - Vzpomeňte si na začátek prezentace
- ▶ Stimulation hypothesis
 - ICT podporuje komunikaci i mezi stávajícími přáteli – poskytuje další prostor, kde se daný vztah může rozvíjet
 - Výzkum podporuje více tuto hypotézu, avšak platí pro existující vztahy; u online vztahů s neznámými výsledky nekonzistentní

Kvalita online vztahů

Mesch & Talmud (2006)

- ▶ 987 adolescentů ($M = 15.5$ let)
- ▶ Porovnání online a RL přátelství:
 - s online přáteli se **znají kratší dobu**, sdílejí **méně společných aktivit**, mají **méně diskuzí o různých tématech** a **méně osobní** témata; často s online přáteli sdílejí specifické téma nebo koníčka
 - Celkově respondenti vnímali online přátelství jako méně blízká než FtF
- ▶ **Online vztahy mají jiný charakter než offline**

Kvalita online vztahů

Chan & Cheng (2004)

- ▶ porovnání kvalit online a RL přátelství **v průběhu času**
 - zpočátku RL přátelství - větší vzájemná závislost, šíře a hloubka komunikace, pochopení a závazek než vztahy internetové
 - po roce minimální rozdíly → podpora Waltherovy hypotézy, že online přátelství jen potřebují více času

Kvalita online vztahů

Anthenunis, Valkenburg, & Peter (2012)

- ▶ N = 2,188, M age 22.95, Hyves SNS
- ▶ 3 typy vztahů:
 - se začátkem i pokračováním jen online
 - se začátkem online, ale přechodem do RL
 - se začátkem v RL, ale využíváním netu

Kvalita vztahů

Trvání vztahu: s délkou se kvalita vylepšuje, mixed-mode jsou po čase srovnatelné s RL, ale online vztahy jsou i po dvou letech kvalitní méně

Kvalita vztahů → dopady

Bessière a kol. (2008)

- ▶ Longitudinál
- ▶ Míra depresivity se při užívání internetu k hledání nových přátel zvyšuje
- ▶ Ale! Vztah závisí **na míře sociální opory**:
 - Ti s vyšší SO jsou depresivnější (replacement hypothesis)
 - Těm s malou SO se depresivita nezměnila
 - Ti s velmi nízkou SO byli depresivní méně (stimulation hypothesis)

Dopady interakce závisí na kontextu!

Utváření online vztahů

- ▶ Dvě základní hypotézy ve výzkumu:
- ▶ Rich get richer
 - Více vztahů na internetu budou utvářet ti, kdo mají dostatečné sociální dovednosti
- ▶ Social compensation
 - Více vztahů na internetu budou vytvářet ti, kdo jsou v RL osamělejší, sociálně úzkostní

Rich get richer VS. social compensation

► Peter, Valkenburg & Schouten (2005)

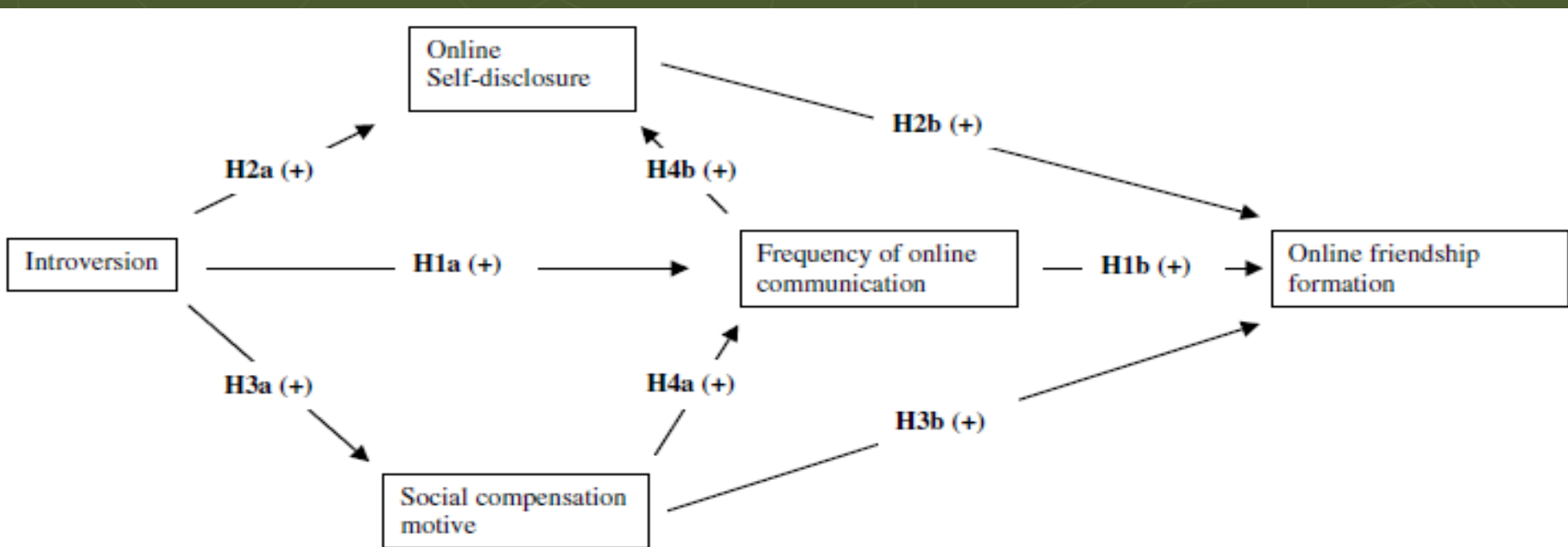


FIG. 1. Hypothesized model of adolescent online friendship formation. +, a hypothesized positive influence.

Metoda

- ▶ 600 adolescentů, 9-18 let ($M = 13$, $SD = 1.98$), Nizozemí
- ▶ Škála introverze – 10 položek
- ▶ Ti, co někdy použili chat nebo IM ($n = 493$, 82 %) – sebeodhalování, potřeba sociální kompenzace, frekvence online komunikace, online přátelství
- ▶ Frekvence komunikace – (1-4) od méně než jednou denně – každodenně
- ▶ Online přátelství – zda mají díky online komunikaci nějakého blízkého kamaráda (ne, jednoho, víc)

Proměnné

- ▶ Sebeodhalování
- ▶ 4 položky o tématech, o kterých adolescenti na internetu mluví
 - Romantická láska, tajemství, zamilování se a randění
- ▶ Sociální kompenzace
- ▶ 3 položky – jak často komunikují online, protože..
 - they can talk more comfortably
 - they dare to say more
 - they feel less shy

Výsledky

- ▶ Původní model neseseděl dobře na data
- ▶ Další analýza – model fit se zlepšil přidáním cesty od sociální kompenzace k sebeodhalování

Finální model

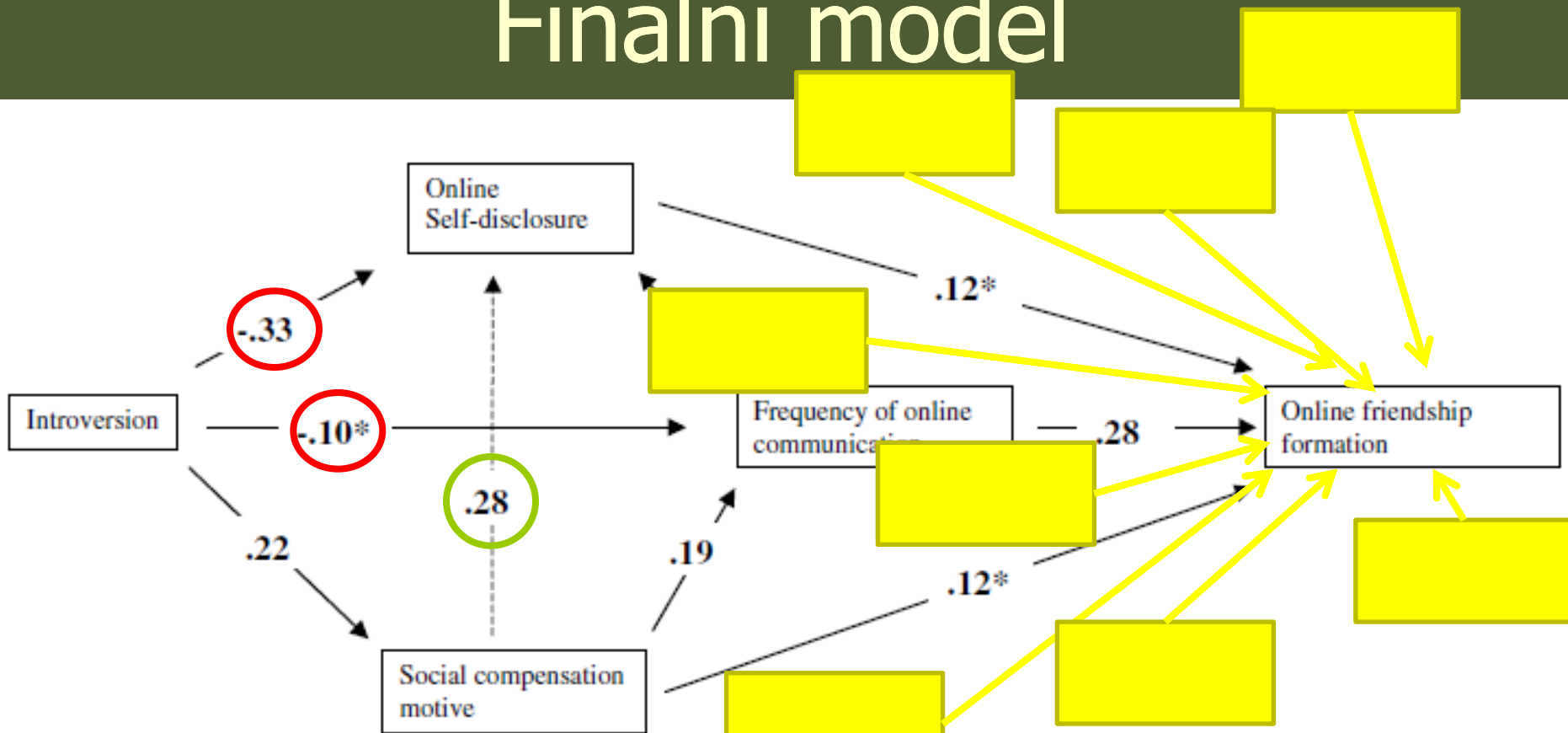


FIG. 2. Observed path model of adolescent online friendship formation. Solid arrows, initially hypothesized influences; broken arrows, influences that were added to the final model. Unless indicated with an asterisk ($p < 0.05$), all influences were significant at $p < 0.001$. Coefficients are standardized beta's.

Výsledný model vysvětluje 14 % ZP

Rich get richer VS. social compensation

- ▶ Obě hypotézy mají své opodstatnění
 - Lidé s dobrými sociálními dovednostmi je využívají k seznamování i na internetu
 - Nesmělí lidé preferují online komunikaci, protože je pro ně snazší než komunikace v RL
- ▶ Avšak celkově – stejně jako v RL – na internetu více vztahů utvářejí lidé, kteří nejsou sociálně úzkostní

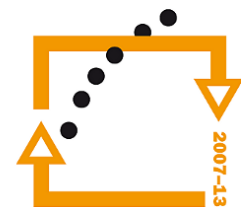
Shrnutí

- ▶ Internet sám o sobě nezpůsobuje osamělost
- ▶ I krátkodobá online komunikace může mít pozitivní efekt
- ▶ Pokud komunikujeme opatrně, vyhneme se rizikům
- ▶ Při utváření dojmů dávat pozor na podíl vlastní fantazie

Možné sebereflexe

- ▶ Popište svého virtuálního kamaráda – jak jste se seznámili, porovnejte kvalitu vztahu s RL přáteli...
- ▶ Popište svůj profil na SNS (jaké údaje jsou uvedeny..) a zamyslete se, jaký obraz o sobě vytváříte a komu je cílen (např. jak volíte fotografie, které zveřejňujete; jaké píšete statusy, jaké odkazy...)
- ▶ Zkuste vytvořit profil smyšlené postavě a zeptejte se kamarádů, jak na ně daný člověk působí
- ▶ Jak na vás působí (sebe)prezentace ostatních na internetu (na SNS, seznamkách...)
- ▶ ...

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Literatura

- ▶ Anthenunis, M. L., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2012). The quality of online, offline, and mixed-mode friendships among users of a social networking site. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 6(3), article 6.
- ▶ Gross, E. F. (2009). Logging on, bouncing back: An experimental investigation of online communication following social exclusion. *Developmental Psychology*, 45, 1787–1793.
- ▶ Gross, E. (2004). Adolescent Internet use: What we expect, what teens report. *Applied Developmental Psychology* 25, 633–649.
- ▶ Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., and Ólafsson, K. (2011). *Risks and safety on the internet: The perspective of European children. Full Findings*. LSE, London: EU Kids Online.
- ▶ Lobe, B., Livingstone, S., Ólafsson, K. and Vodeb, H. (2011) Cross-national comparison of risks and safety on the internet: Initial analysis from the EU Kids Online survey of European children, London: EU Kids Online, LSE.
- ▶ McKenna, K.Y.A., Green, A.S. & Gleason, M.E.J. (2002). Relationship Formation on the Internet: What's the Big Attraction? *Journal of Social Issues*, 58 (1), 9-31
- ▶ Peter, J., Valkenburg, P.M. & Schouten, A.P. (2005). Developing a Model of Adolescent Friendship Formation on the Internet. *CyberPsychology & Behavior*, 8 (5), 423-430
- ▶ Subrahmanyam, K., & Šmahel, D. (2011). *Digital Youth: The Role of Media in Development*. New York : Springer.
- ▶ Valkenburg, P. M., Schouten, A.P., & Peter, J. (2005). Adolescents' identity experiments on the internet. *New Media & Society*, 7(3), 383–402.
- ▶ Wolak, J., Finkelhor, D., & Mitchell, K. (2008). Is Talking Online to Unknown People Always Risky? Distinguishing Online Interaction Styles in a National Sample of Youth Internet Users. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(3).