

Online přátelství

ZUR387

2017

Lenka Dědková

Vztahy na internetu

Čistě virtuální vztahy



Čistě „offline“ vztahy

Vztahy na internetu

Čistě virtuální vztahy



Čistě „offline“ vztahy

Vztahy na internetu

Čistě virtuální vztahy



dnes

Čistě „offline“ vztahy

Charakter vztahů

- Přátelské → dnešní hodina
- Partnerské → online dating
- Sexuální vztahy → online sexual activities, cybersex

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 (cues-filtered out)* - negativní náhled - omezující charakteristiky internetu nedovolují utváření kvalitních vztahů
 - Důsledkem jsou povrchní vztahy, způsobující v konečném důsledku nárůst osamělosti, pokles well-beingu
 - CMC je ve srovnání s FtF nedostatečná a neefektivní
 - *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*
- Instrumentální komunikace (task-oriented)
 - CMC oproti FtF málo efektivní v řešení úkolů (ale krátké časové úseky, nové prostředí)
- 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,...)

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 **naučí 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 vyšší sociální podporou než v RL → SIP podceňuje pozitivní efekty této komunikace
- → koncept hyperpersonální komunikace

Hyperpersonální efekt

- Co ho umožňuje?
- 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

Jak často lidé tvoří online vztahy

- Počátky rozšiřování internetu, dospělí:
 - 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 %
- Ale dostupnost internetu stále omezená

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

- Novější data, děti a dospívající:
- National survey I (1997-2000) (12-17 let) příležitostné online přátelství
 - Většina s vrstevníky (80 %) a stejného pohlaví (71 %)
 - Dívky utvářejí více přátelství (23 %) a častěji je hodnotí jako blízká (33 %)
 - 59 % z chatu, 23 % z e-mailů, 18 % z fóra
 - Pouze 2 % mají online přátelství s dospělými
 - Online přátelství častěji mají starší adolescenti a lidé s konflikty v rodině

A co ti dospělí?

Odbočka: co se stalo s dospělými

- Rozšiřování internetu → čím dál více známých lidí online & čím dál mladší online
- Rozšiřování nástrojů, kterými se lze připojit a míst, odkud se lze připojit → always on
- Popularita sociálních sítí a prostředí podporujících komunikaci se známými lidmi
- Četnost komunikace s neznámými lidmi klesla
- „Dospělí nikoho nezajímají“
- Data o dospělých a komunikaci najdete spíš v reportech (např. <http://www.pewinternet.org/> a <http://www.worldinternetproject.com/>) nebo odborných článcích specificky zaměřených na online dating

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

- Novější data, děti a dospívající:
- 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

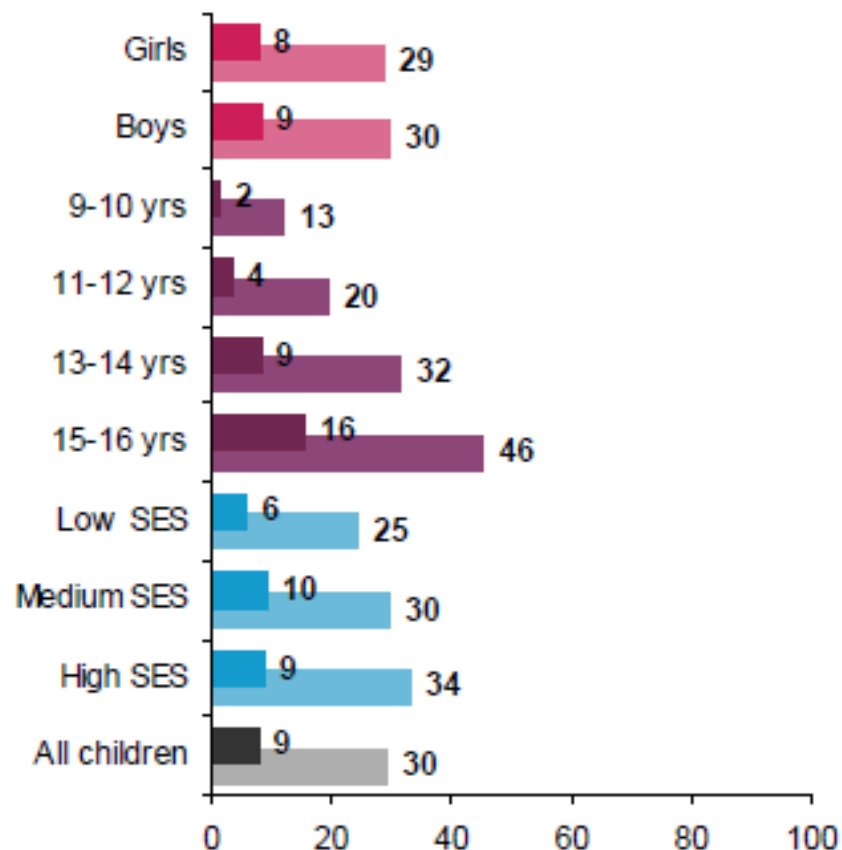
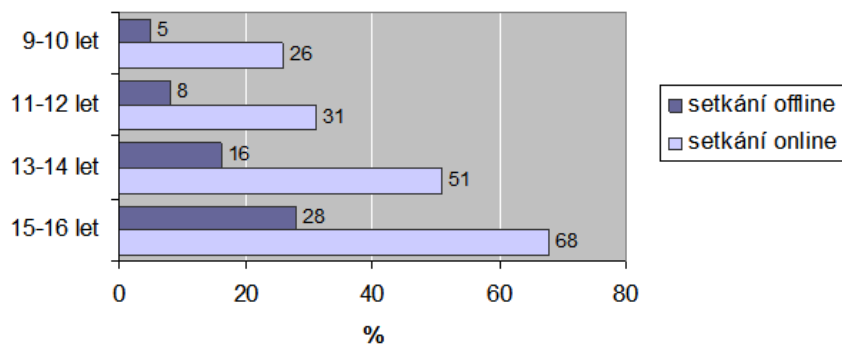
Jak často lidé tvoří online vztahy II. (EUKO II; Livingstone et al., 2011)

Setkání s neznámými z internetu v realitě

Komunikace na internetu s neznámými lidmi

■ % Ever gone on to meet anyone face to face that you first met on the internet
■ % Ever had contact with someone you have not met face to face before

V ČR:



S kým komunikujeme online (Gross, 2004)

- Deníkové záznamy
- Jak se adolescenti baví online?
 - Většina online komunikace adolescentů je soukromá
 - S cizími lidmi se nejvíce potkávají 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

Kdo komunikuje online s neznámými lidmi

- „vulnerabilní“ jedinci
 - Vyšší četnost problémů s chováním (Barbovschi et al., 2012)
 - Vyšší deprese (Ybarra et al., 2005)

Korelace není kauzalita

Elisheva Gross (2009)

- Cíl – zjistit bezprostřední dopad online komunikace s neznámým člověkem (zjistit kauzalitu)
- Experiment
- Základní lidská potřeba – náležet (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

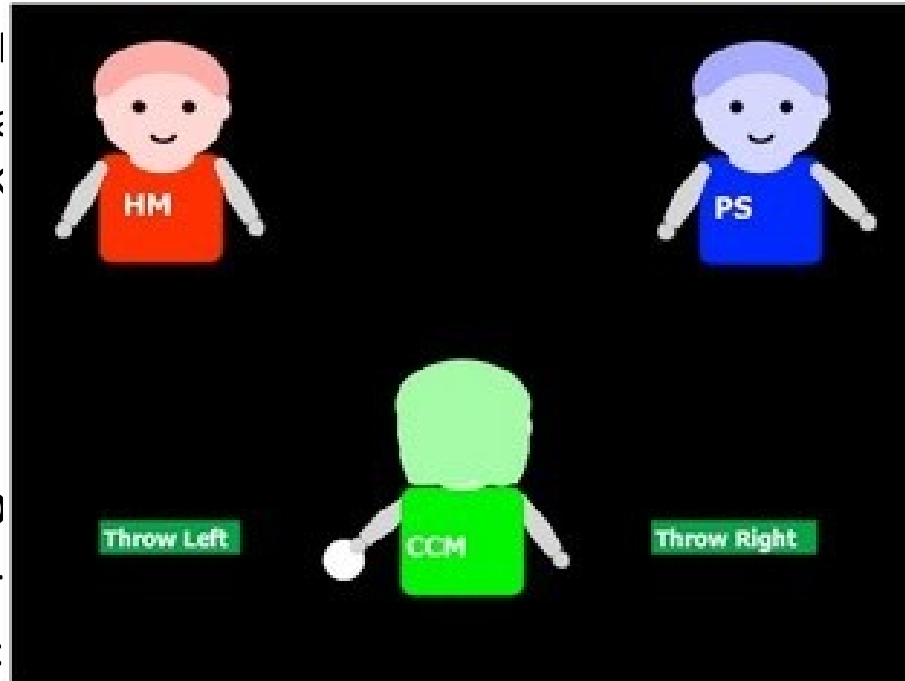
- Měření: aktuální stav "right now", škála

- Náhodné rozřazení

- a) inkluzi
- b) exkluzi

- Poté znovu sebe
- ze seznamu (1-

- **vztahová** ("academic")
- **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)

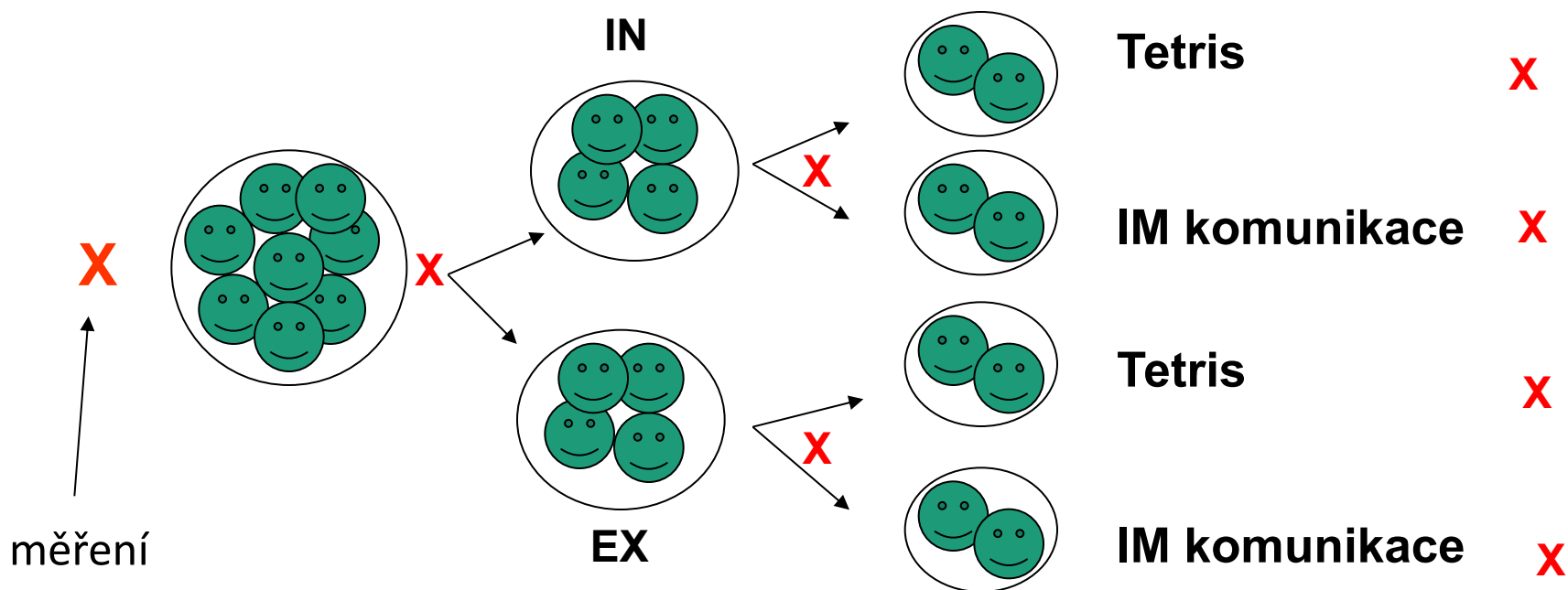


at yourself

h

u z 21 emocí

- 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 vyšší 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 rychleji než u mladších, takže tak mohla stačit jen pro zvýšení „belonging“

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)
 - 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
- 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
- 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

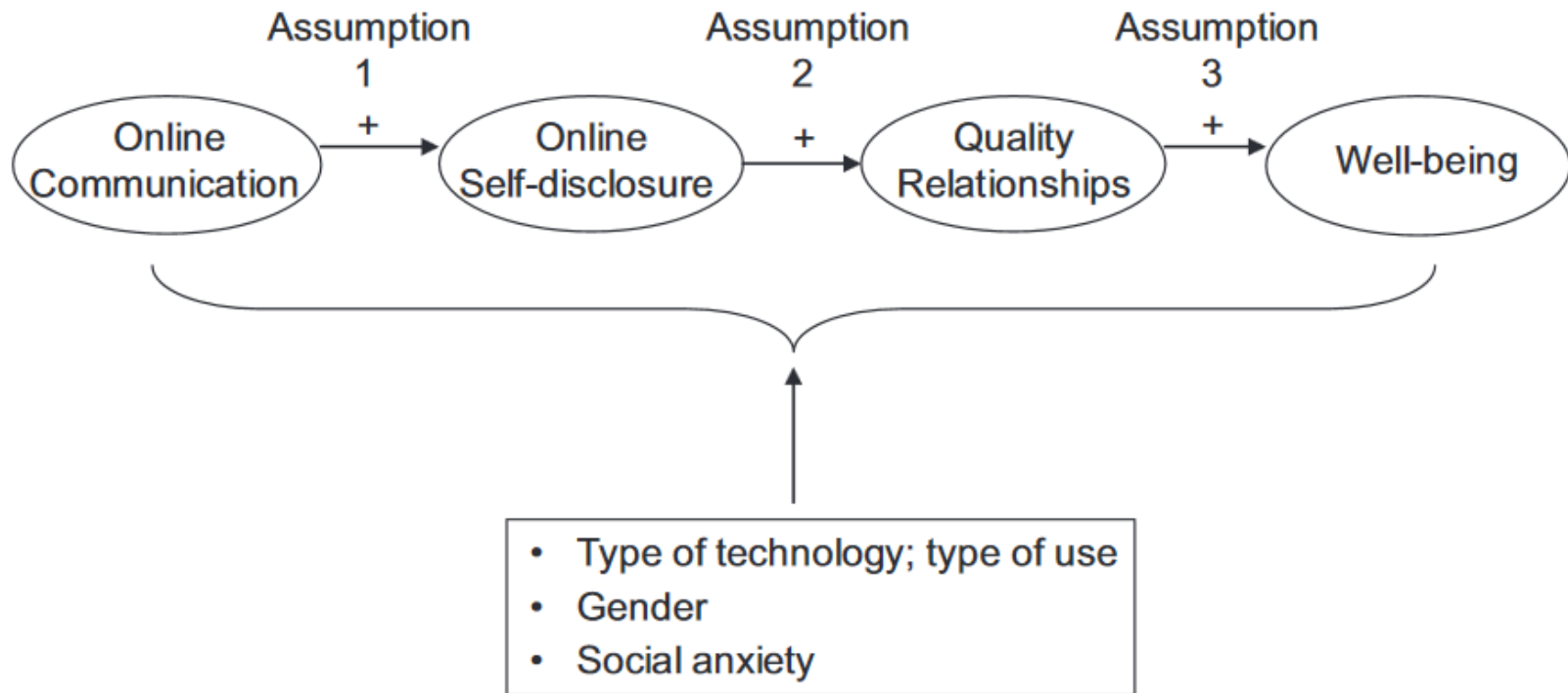
Kvalita vztahů → dopady

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!

Internet-enhanced self-disclosure hypothesis



Valkenburg & Peter (2009)

Pro komunikaci s lidmi, které znají offline

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
- Peter, Valkenburg & Schouten (2005)

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 nic nedělá
- Záleží na kontextu – někdy se díky CMC cítíme lépe, někdy hůře
 - Pro jedince s chudými vztahy offline může CMC fungovat jako „náhrada“
 - Po přenesení online vztahu do reality se kvalitou vyrovnává vztahům navázaným v RL

Možné sebereflexe

- Zkuste si během 1 týdne dělat deníkové záznamy o tom, o jakých tématech, s kým bavíte prostřednictvím jakého média, za jakých situací. Lze tam najít nějaký vzorec?
- Zkuste ve své CMC nějakou dobu nepoužívat emotikony. Pozorovali jste nějaké změny? V čem?
- Zkuste na nějakou dobu přestat používat synchronní komunikaci (např. IM) a nahraďte ji asynchronní (např. mail). Co se změnilo?

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.
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Social consequences of the internet for adolescents a decade of research. *Current Directions in Psychological Science*, 18(1), 1-5.
- 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).