

Komunikace na internetu

Vztahy na internetu



PSY174 2015

Lenka Dědková

Komunikace na internetu

- HCI – human-computer interaction
- CMC – computer-mediated communication

- Journal of CMC – zal. 1995

- Specifika online komunikace souvisejí s rysy internetu
 - omezené vnímání
 - prostředí založené na textu
 - fyzická nepřítomnost

Disinhibice

- „online disinhibition effect“ (Suler: <http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/disinhibit.html>)
- „prostředí bez zábran“ (Šmahel, 2003)

- Anonymita
- Neviditelnost
- Asynchronicita
- Minimalizování autorit
- Disociace
- Solipsistické introjekce

- Míra závisí na vlastnostech jednotlivce
- Ovlivňuje naše chování online

Disinhibice – pozitivní i negativní

John Gabriel's Greater Internet Dickwad Theory



Komunikace a vztahy na internetu

- 2 základní přístupy (Parks & Floyd, 1996)
- *Lost perspective* - negativní náhled na samotnou možnost utvářet v tomto prostředí smysluplné a kvalitní vztahy –omezující charakteristiky internetu to nedovolují
 - *social presence theory, social context cues theory, reduced social cues theory, cues filtered out approach, media richness theory*
- *Liberated perspective* – omezení se dají překonat, vztahy se zde mohou rozvíjet
 - *social information processing theory – SIP), hyperpersonální efekt komunikace (Walther), model SIDE (social identification/deindividuation theory) (Spears & Lea)*

SIP (J.B. Walther)

- Lidé mají přirozenou tendenci utvářet vztahy, proto se omezení daná internetovým prostředím budou utvářet

Jak se dají obejít chybějící vodítka?

- Kreativita při psaní – hugs, LOL., emotikony
- Volba identity (nicku)
- Doplnující otázky – MORFing, a/s/l
 - co by se zdálo FtF nevhodné, je běžné
- Používání více kanálů – využití jejich výhod

SIP (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)
- Při testování své teorie si Walther všiml, že komunikace na internetu je často **dynamičtější a „sociálnější“** 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

Konkrétní podoba CMC je ovlivněna...

- Typ kanálu (co umožňuje zprostředkovat)
- Účastníci komunikace (gender, věk, množství)
- Délka komunikace, vztah mezi komunikujícími (ne/formální, a/symetrický, blízký..)
- Téma, účel komunikace (osobní, pracovní, získání informací..)
- Způsob komunikace – synchronní-asynchronní, veřejná–soukromá, moderovaná–volná
- Zkušenost účastníků se CMC
- Postoj účastníků k CMC
- Očekávání budoucí interakce, motivace

Online vztahy

- Co jsou online vztahy? Jaké podoby mohou mít?
- Virtuální/online vztahy
 - vzniklé a udržované na internetu
 - vztahy vzniklé v RL udržované na internetu
 - vzniklé na internetu s přenosem do RL
- Přátelské
- Partnerské
- Sexuální vztahy

Vztahy

- Co je to VZTAH?
- Döring: opakovaný kontakt lidí v průběhu času

- Co je blízký vztah?
- H.H. Kelley: blízké vztahy: ty, jejichž prostřednictvím osoba ovlivňuje jiné osoby často, silně, v různých sférách činnosti a relativně dlouhou dobu

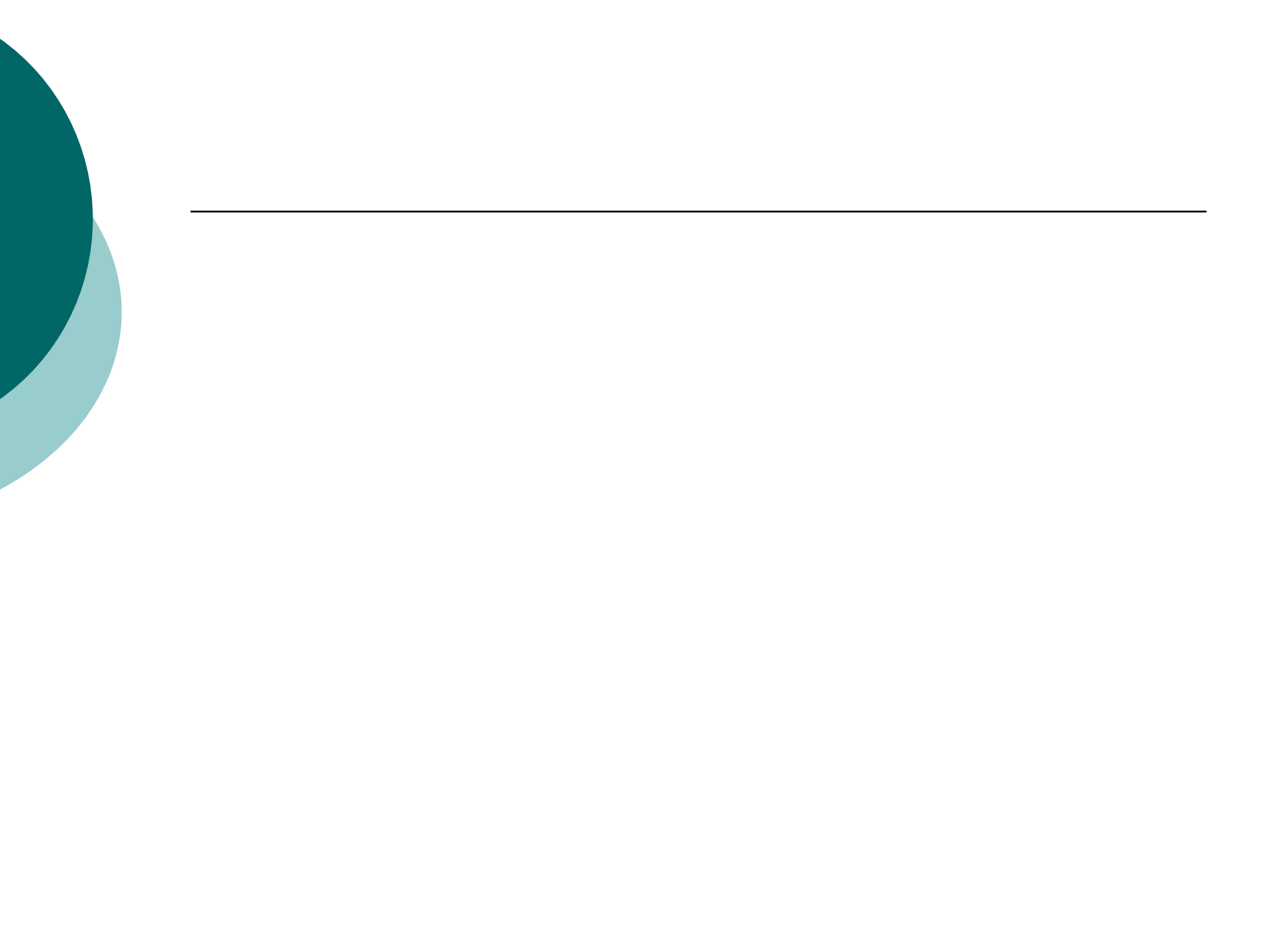
(Ne)Výhody vztahů na internetu

Výhody

- Velké množství připojených lidí
- napříč geografickou vzdáleností
- se specifickými zájmy či vlastnostmi
- První dojmy se utváří na základě jiných vodítek než audiovizuálních (*true self*)
- Odmítnutí na internetu je „snesitelnější“ než v realitě
- Disinhibice
- Snadnější sebeodhalování
- Zaznamenávání komunikace
-

Nevýhody

- *On the internet, nobody knows you're a dog*
- Chybějící audiovizuální vodítka
- Zaznamenávání komunikace
- Idealizace
- Projekce
- Lži
- ...



Kvalita online vztahů

- Dvě základní hypotézy ve výzkumu:
- **Displacement hypothesis**
 - Online vztahy zabírají čas a jsou povrchní, proto ve výsledku snižují kvalitu stávajících vztahů
- **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!

Kvantita 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)

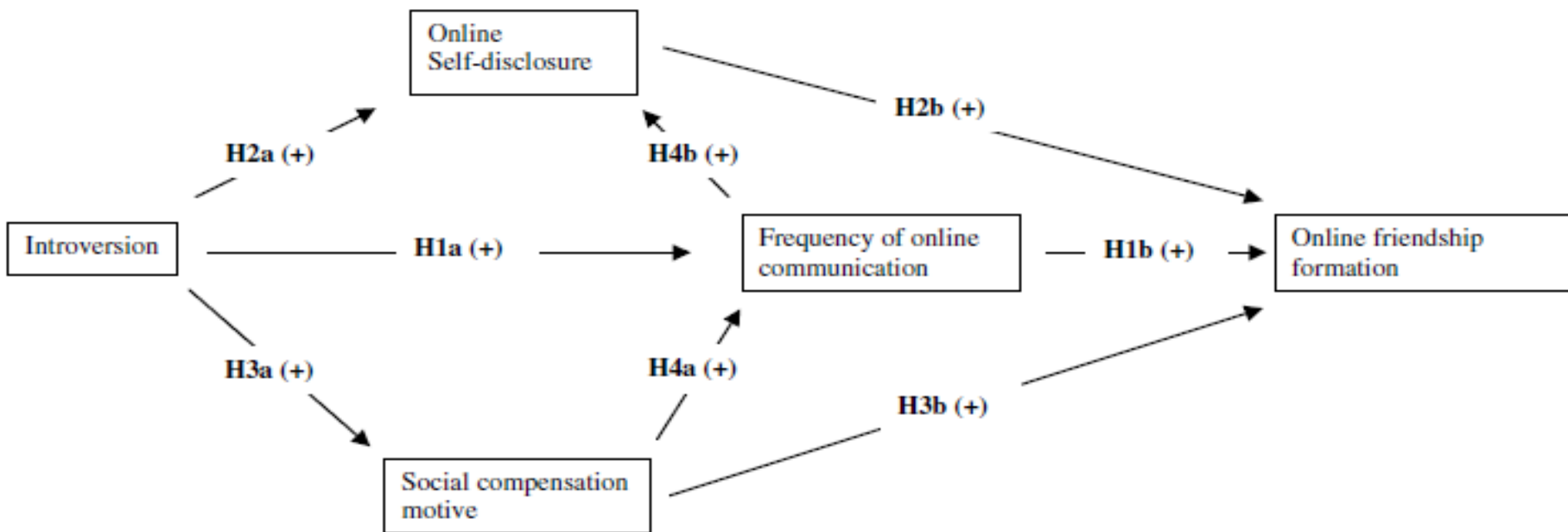


FIG. 1. Hypothesized model of adolescent online friendship formation. +, a hypothesized positive influence.

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 neseďel dobře na data
- Další analýza – model fit se zlepšil přidáním cesty od sociální kompenzace k sebeodhalování
- Pozměněný model seďel dobře, vysvětloval **14 % rozptylu** závislé proměnné (online přátelství)

Finální model

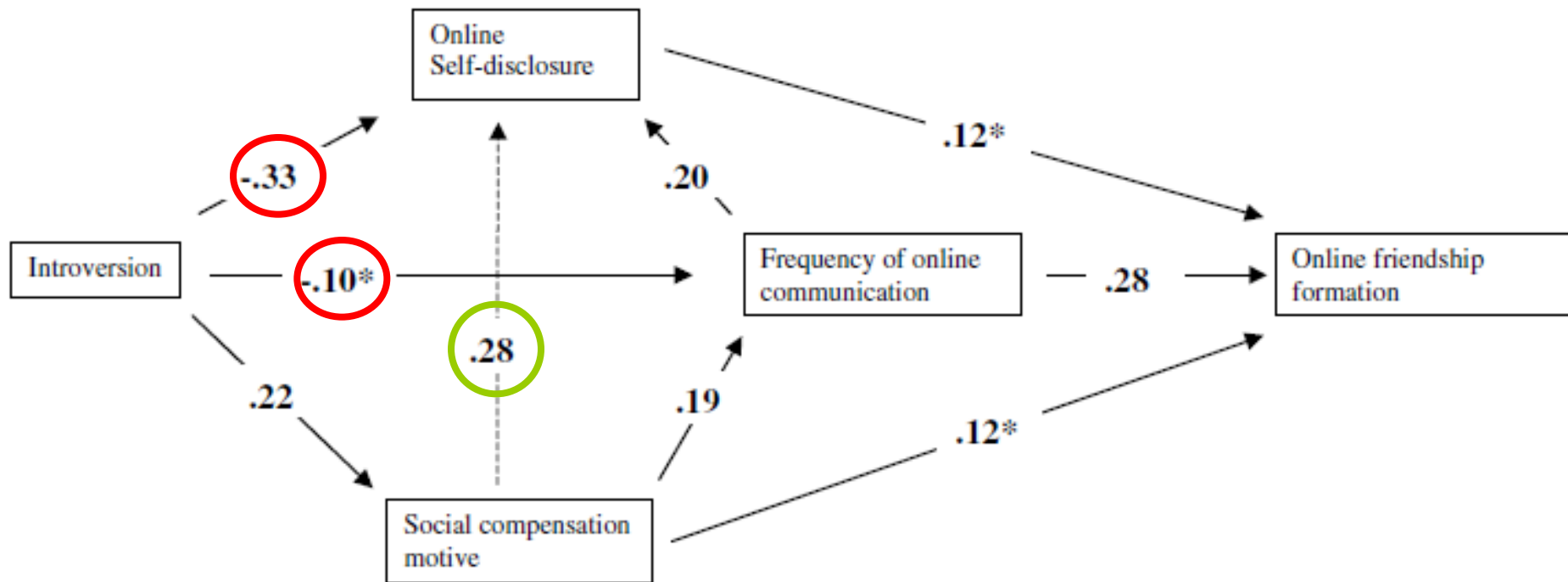
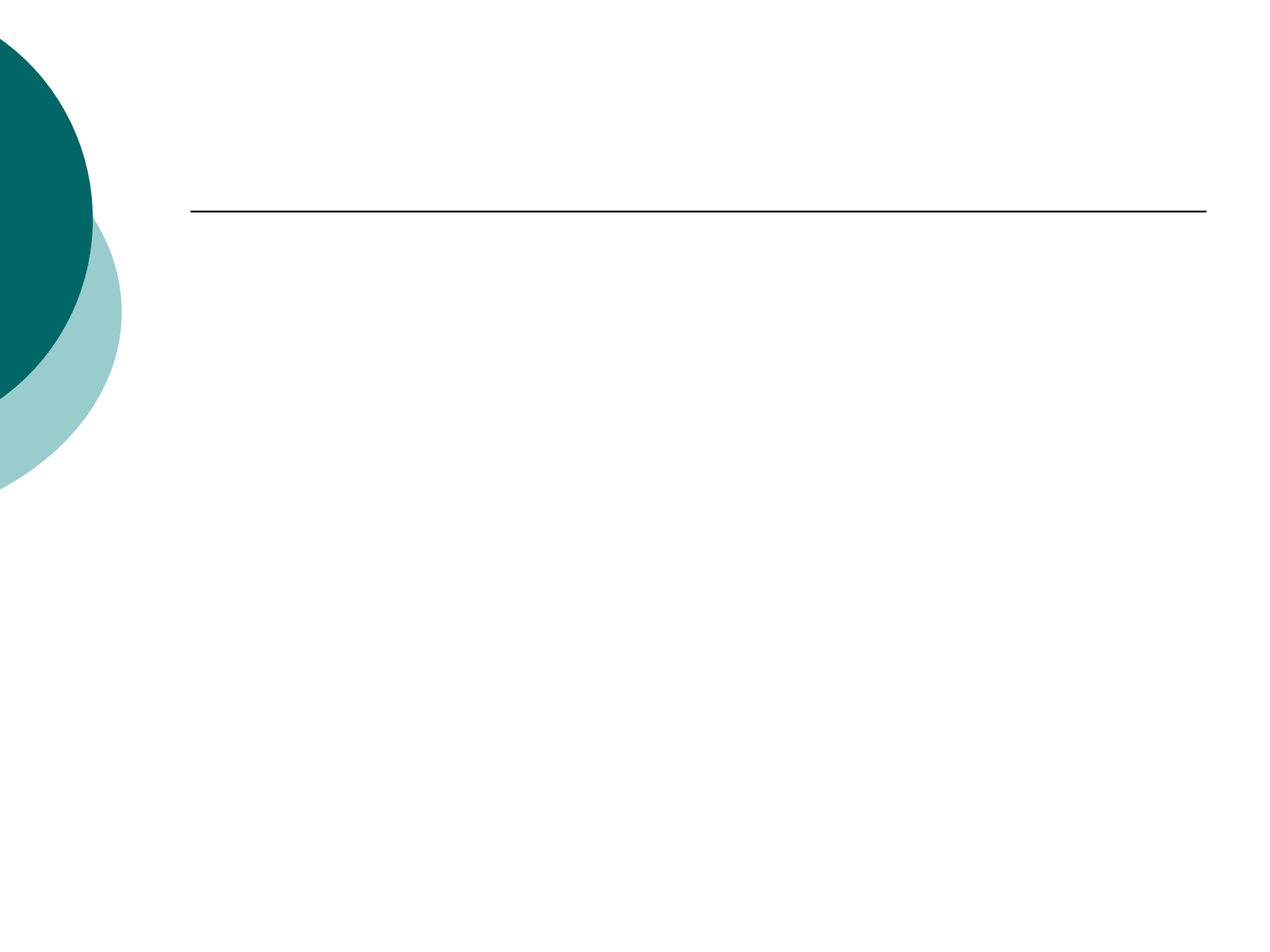


FIG. 2. Observed path model of adolescent online friendship formation. Solid arrows, initially hypothesized influences; broken arrows, influences that were added to the final model. Unless indicated with an asterisk ($p < 0.05$), all influences were significant at $p < 0.001$. Coefficients are standardized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

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



Začátky vztahů

- Jak začíná vztah v RL?
- Proč konkrétní vztah v RL pokračuje?
 - SVR model, Murstein
- Co na internetu?
 - Obrácený postup než v RL– nejdříve poznáváme názory, postoje, osobnost, až poté fyzický vzhled
 - „Vztah“ může začít před samotným seznámením – jak to?
 - Převrácení soukromého a veřejného

Virtuální atraktivita

- Levine (2000) – převedení aspektů atraktivity do internetového prostředí
 - fyzický vzhled → styl psaní, schopnost vyjadřování
 - fyzická přítomnost → stejný kyber-prostor
 - frekvence kontaktu
 - reciprocita sebeodhalování
 - sebenaplňující se proroctví
 - vnímaná podobnost
- Výzkumy (Šmahel, Veselá, 2006; Albright, 2001) – humor, význačnost/zajímavost, kreativita, písemný projev, inteligence

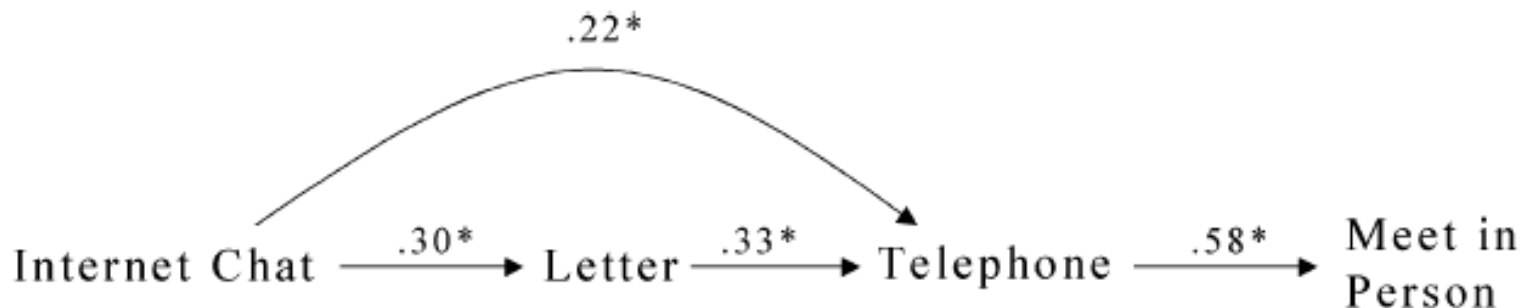
Rozvíjení vztahu

- Čím se vztah prohlubuje?
- Liší se to online a offline?

- Vývoj vztahu souvisí s..
 - vývojem důvěry (Whitty); vzájemným sebeodhalováním (Altman & Taylor); s vyrovnaným poměrem nákladů a zisků ve vztahu (Thibaut & Kelley)...
 - Nic z toho není závislé na médiu, ve kterém se vztah odehrává

Na internetu..

- Sebeodhalování na internetu - *Stranger on the train, Passing stranger*
- Řada výzkumů, které potvrzují vyšší míru sebeodhalování na internetu než v realitě – disinhibice?
- Vnější znaky postupujícího vztahu – počet kanálů, postup od veřejného k soukromému (Baker, 1998)



Jak často lidé tvoří online vztahy

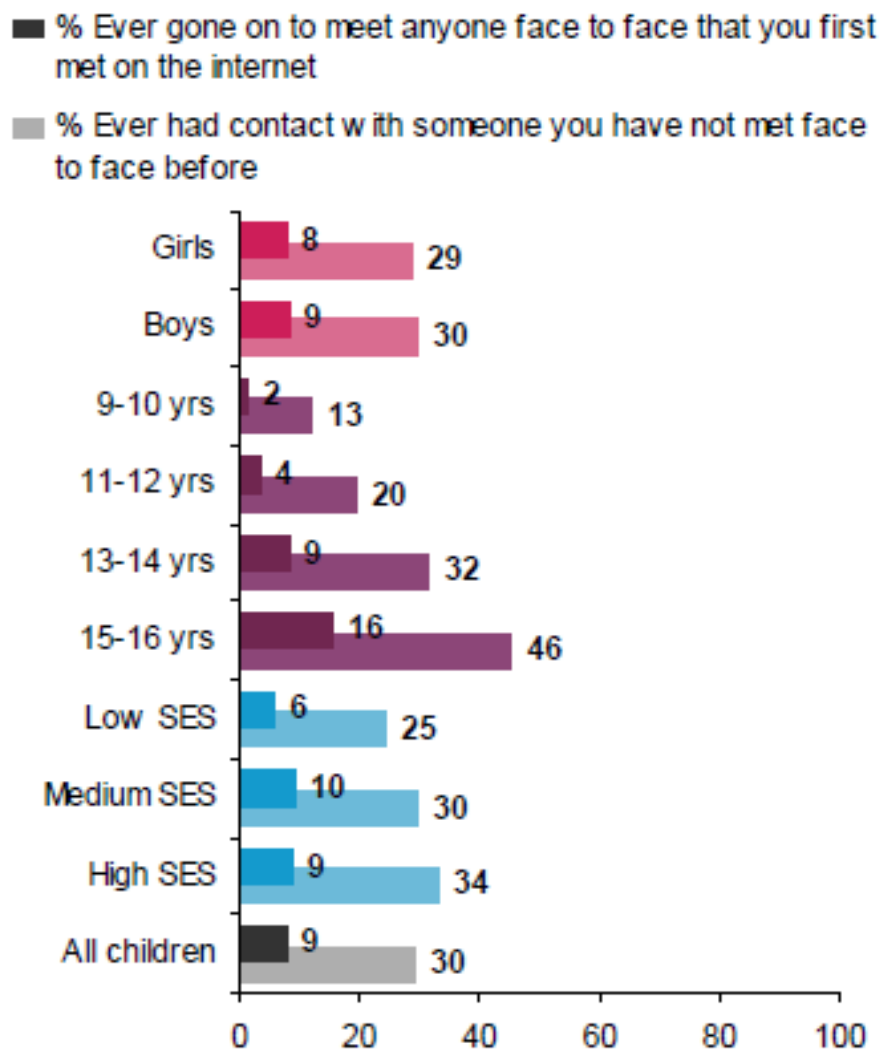
- Parks a Floyd (1996) - diskusních fóra: 60,7 % našlo na internetu přítele, z toho 41 % přátelství „blízkých“ a 26 % romantických vztahů
- Utz (2000) - MUDy (textově založená hra více hráčů): 73,6 % našlo na internetu přítele
- Parks a Roberts (1998) - MOO (další textová hra): 93,6 %

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
 - Online přátelství častěji navazují starší adolescenti a lidé s konflikty v rodině

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

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

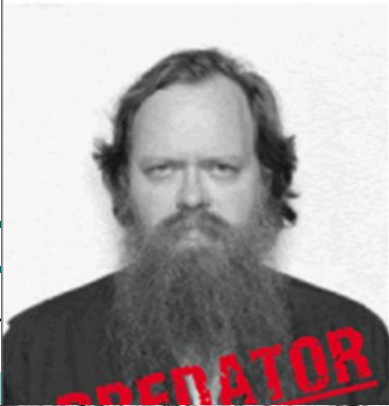


S kým komunikujeme online (Gross, 2004)

- 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

Velké téma o

...je
a vzta



You should see who your daughter met online last night.

GET WITH THE PROGRAM.
HILLSBOROUGH COUNTY PUBLIC
LIBRARY COOPERATIVE
www.cybersafeflorida.com



Just some of the people he can meet on the Internet.

NetAlert can show you how to make the Internet safer for your child. Call 1800 880 176 for help and advice, visit netalert.net.au for online educational resources, or email enquiries@netalert.net.au

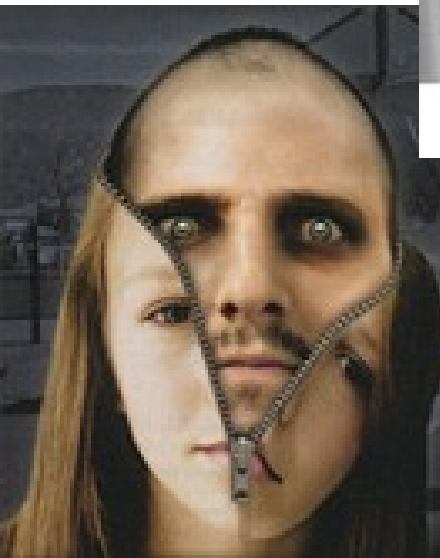


a 42 year old man posing
as a 15 year old girl online.

**"Susan" and your 13 year
old just made plans to
meet at the park.**



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



Komunikace s cizími lidmi

Wolak, Finkelhor & Mitchell (2008)

- Sexuální obtěžování a adolescenti
- 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
Neom...		
Zpros...		
Opat...		

Většina online komunikace adolescentů probíhá naprosto normálně

Kdy komunikujeme 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!



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.

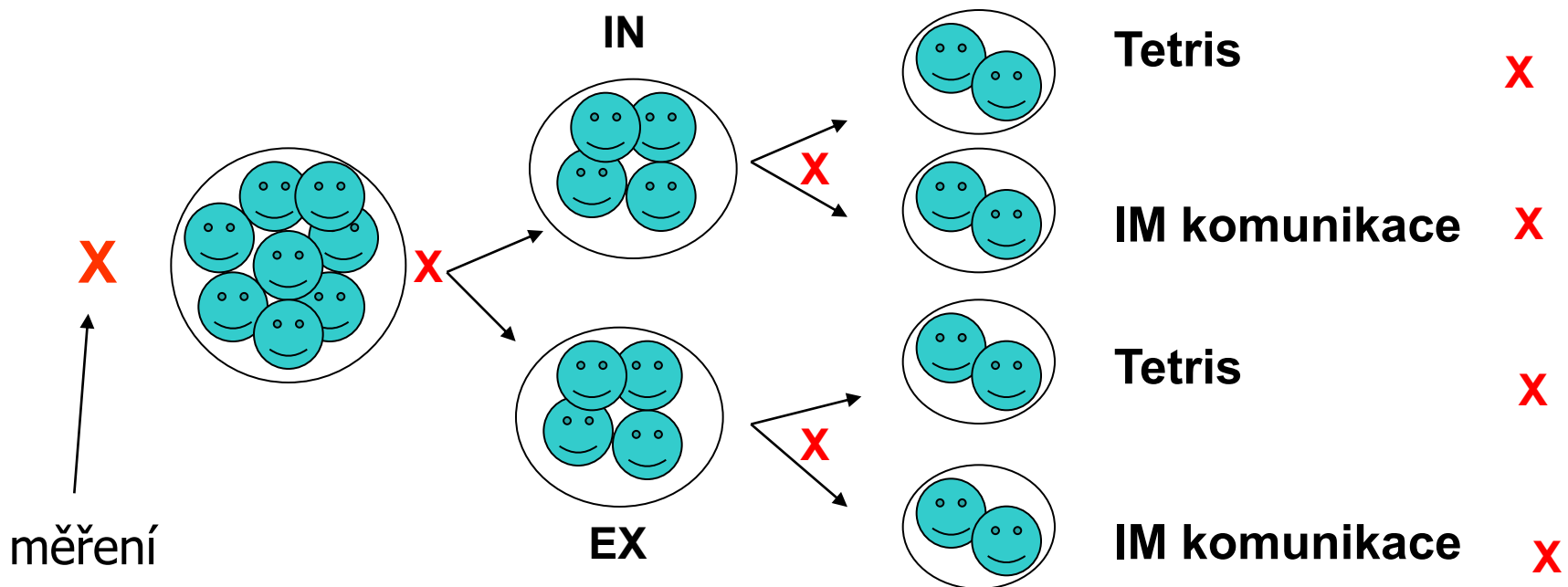
- Před experimentem
 - Měření: aktuální sebevědomí, "How are you feeling about yourself right now", škála od „terrible“ (-7) k „terrific“ (+7)

Jaký experiment
byste navrhli?

Postup II.

- Před experimentem
 - Měření: aktuální sebevědomí, "How are you feeling about yourself right now", škála od „terrible“ (-7) k „terrific“ (+7)
- Náhodné rozřazení do 2 verzí Cyberball navozujících
 - a) inkluzi
 - b) exkluzi
- Poté znovu sebevědomí a otázky, nakolik cítí každou z 21 emocí ze seznamu (1-5 škála); 6 subškál:
 - **vztahová** ("accepted," "respected," "valued", .82)
 - **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)

- 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 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 rychlejší (více „výměn“ textu) – u mladších tak mohla stačit jen na posílení základního pocitu „belonging“



Setkání v realitě aneb Konec vztahu?

Setkání v realitě aneb Konec vztahu?

- Proč se setkávat s někým z internetu?
- Lidé jsou motivováni učinit důležité aspekty své identity součástí jejich „sociální reality“
- Albright (2001) „druhý první dojem“
- Konfrontace vytvořených očekávání s realitou
- Co dělat, aby dopadlo dobře?

EUKO II

„Byl/a jsi někdy na internetu v kontaktu s někým, s kým jsi se osobně neseťkal/a?“ (9-16 let)

EUKO: 30 % **ČR: 46 %**

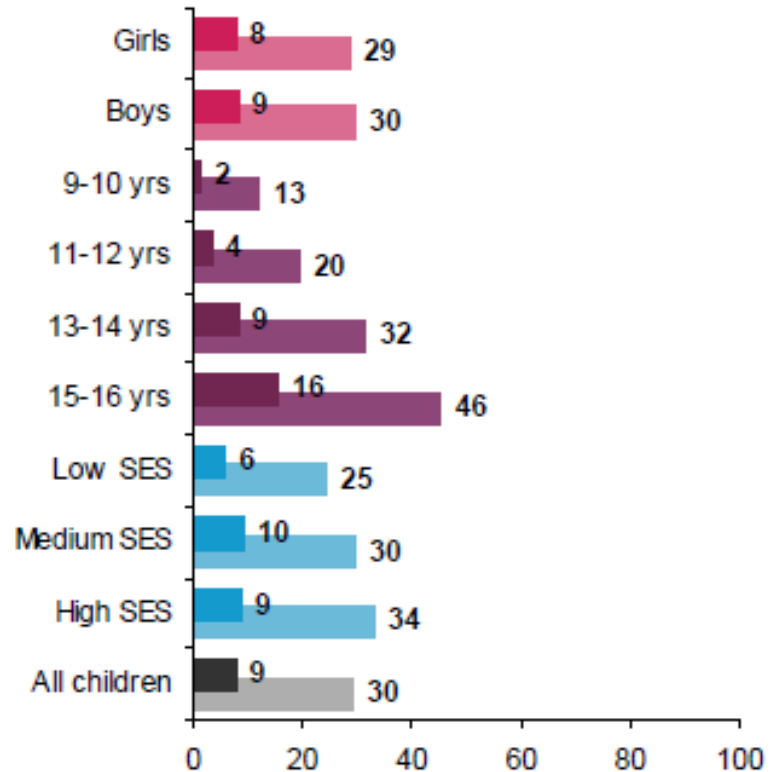
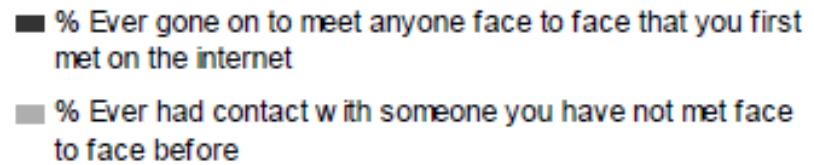
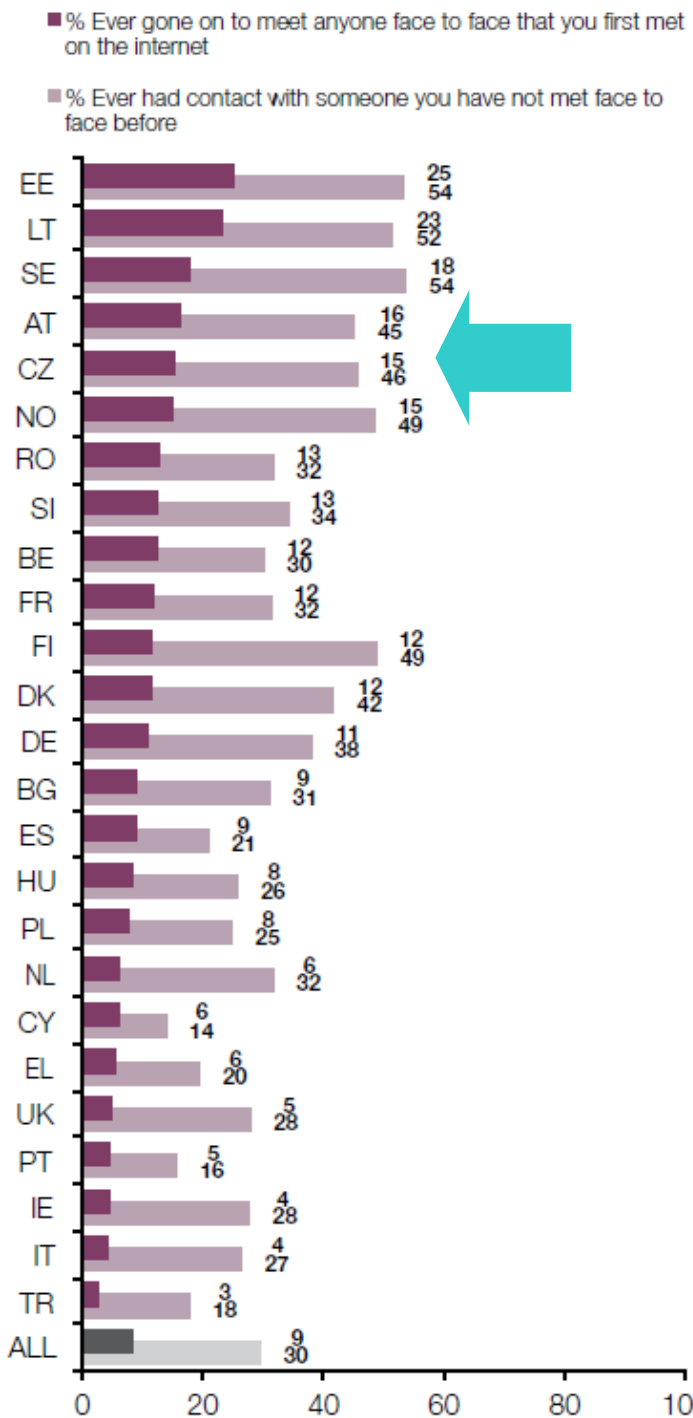
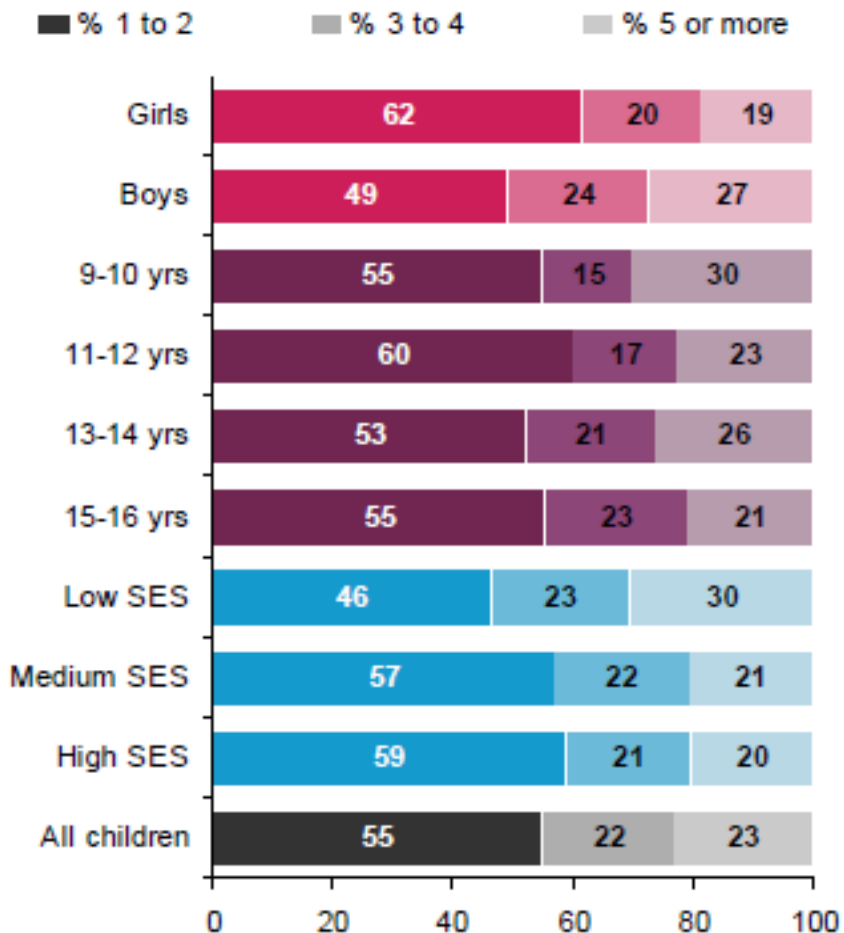


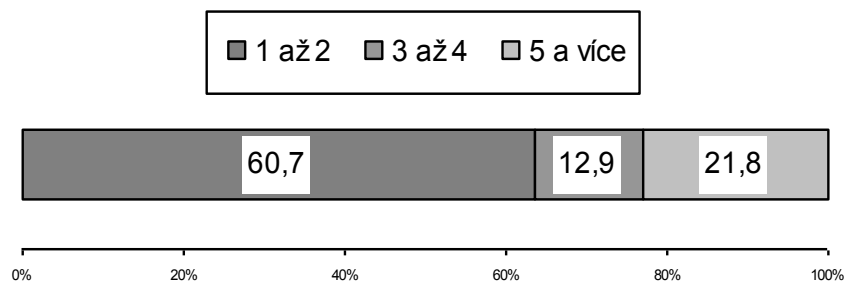
Figure 61: The number of online contacts that the child has met offline in the past 12 months (children who have met someone offline that they first communicated with online)



S kolika lidmi za posledních 12 měsíců

○ ČR:

- 1 až 2: 60,7 %
- 3 až 4: 12,9 %
- 5 a více: 21,8 %

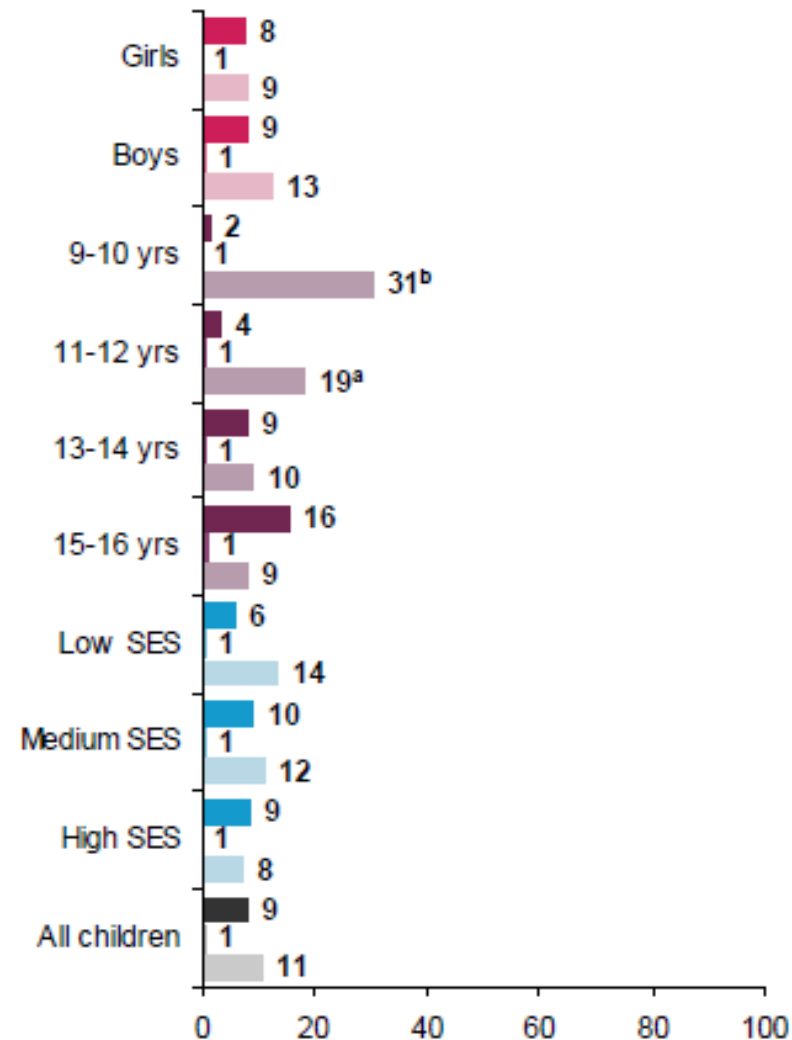


Újma ze setkání s cizím z internetu

- Osobní setkání s lidmi, které poprvé potkáš na internetu, mohou a nemusí být správné. Když jsi se s někým takto NAPOSLEDY setkal/a, obtěžovalo tě to nějak? Např. cítil/a jsi se rozrušený/rozrušená, naštvaný/naštvaná nebo jsi měl/a pocit, že bys tam neměl/a být?
- Z těch, co byli „bothered“ (1 %) zhruba polovina říká, že „hodně“ nebo „docela“

Figure 67: Child has met online contact offline and was bothered by this

- Ever gone on to meet anyone face to face that you first met on the internet
- Bothered in past 12 months after meeting new people
- Bothered out of just those that had met new people in past 12 months

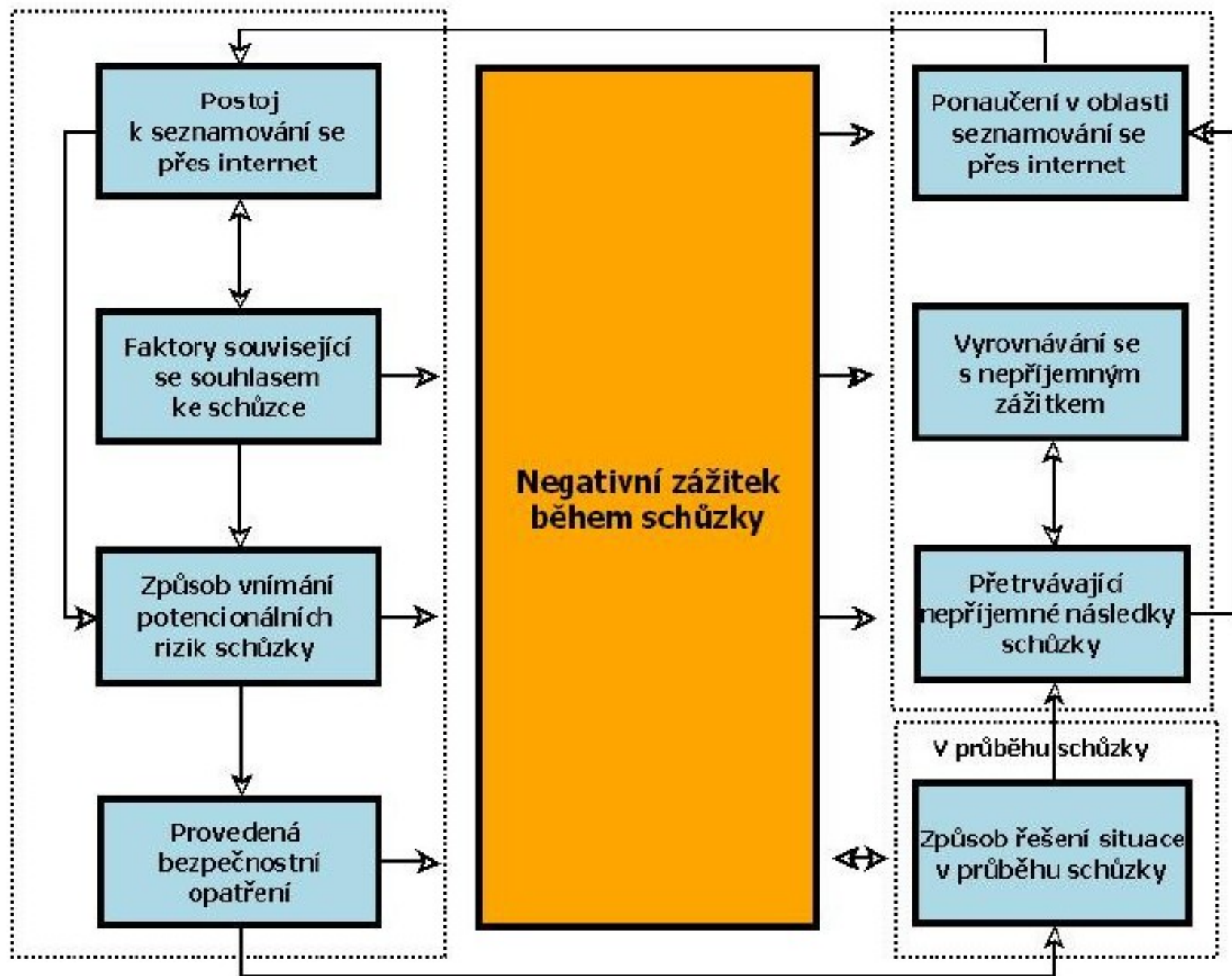


Negativní zkušenosti ze setkání

- Janasová, K. (2011). *Negativní zkušenost adolescentů ze setkání s cizími lidmi z internetu*. Diplomová práce, FSS MU.
- Kvalitativní výzkum, 16 respondentů, 15-18 let, 2 chlapci
- Online rozhovory

Před schůzkou

Po schůzce



Před schůzkou

- 14 ze 16 neiniciovalo kontakt
- Délka online vztahu – od 1 online setkání – dva roky
- Vnímání nebezpečí
 - Nereálné – *nestálo by mu to za problémy, pěkná blbost, bude respektovat mé rozhodnutí,* předchozí dobrá zkušenost s cizím člověkem, důvěra, prostředník, setkání na veřejném místě
 - Reálné – 2 (3) respondentky
- Bezpečnostní opatření – oznámení, kam jdou, mobil po ruce, jít s někým

V průběhu schůzky

- Negativní zkušenosti
 - Sexuální obtěžování, příliš rychlé pokusy o sblížení, znásilnění
 - Vzhled, věk
 - Rozdíl v chování online a offline
 - Vulgární, nezdvořilé chování
- Řešení během schůzky
 - Únikové strategie – dívky - výmluvy proč rychle odejít, 1 chlapec prostě odešel, pohybovat se na veřejnosti
 - Přímé a nepřímé vyjádření nesouhlasu
 - „pasivní rezistence“

Po schůzce

- Přetrvávající následky
 - Emoční problémy – deprese, problémy v komunikaci s opačným pohlavím, snížené sebevědomí
 - Pokračující obtěžování
- Vyrovnávání se se zážitkem
 - Snaha zapomenout (jiné aktivity...), zabránit dalšímu kontaktu, svěření se
- Vliv na online aktivity
 - Reflexe schůzky, vyšší obezřetnost, odmítání kontaktů s cizími lidmi

Celkově...

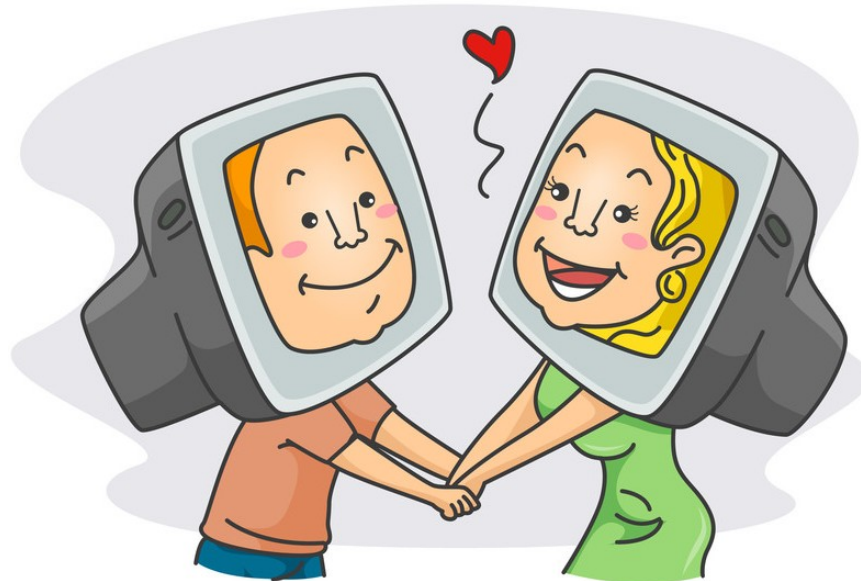
- Jádro nepříjemných pocitů:
očekávání x realita
- Nepříjemné zkušenosti vypovídají o rozdílných očekáváních děvčat a chlapců, případně o jejich různých vývojových stadiích
- Internet k tomu přispívá větší možností vytvořit idealizovanou podobu partnera

Meeting strangers..

- Nejméně častá, ale potenciálně nejvíce riziková aktivita
- Bezpečnostní opatření a uvědomování si možných rizik většinou ano, ale přesto z nepříjemných schůzek neodcházejí

Co si z hodiny zapamatovat

- Obecné principy vztahů v RL, které znáte ze sociální psychologie, platí i na internetu.





Literatura

- Anderson, T.L. & Emmers-Sommer, T.M. (2006). Predictors of Relationship Satisfaction in Online Romantic Relationships. *Communication Studies*, 57 (2), 153-172
- 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.
- Gibbs, J.L., Ellison, N.B. & Heino, R.D. (2006). Self-Presentation in Online Personals: The Role of Anticipated Future Interaction, Self-Disclosure, and Perceived Success in Internet Dating. *Communication Research*, 33 (2), 152-177
- Gross, E. F. (2009). Logging on, bouncing back: An experimental investigation of online communication following social exclusion. *Developmental Psychology*, 45, 1787-1793.
- Levine, D. (2000). Virtual Attraction: What Rocks Your Boat. *CyberPsychology & Behavior*, 3 (4), 565-573.
- 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, 9-31.
- Parks, M.R. & Floyd, K. (1996). Making Friends in Cyberspace. *Journal of Communication*, 46 (1).
- Sritharan, R., Heilpern, K., Wilbur, Ch.J., & Gawronski, B. (2010). I think I like you: Spontaneous and deliberate evaluations of potential romantic partners in an online dating context. *European Journal of Social Psychology*, 40, 1062-1077.
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2007). Who visits online dating sites? Exploring some characteristics of online daters. *CyberPsychology and Behavior*, 10, 849-852
- Wang, Ch-Ch & Chang, Y-T (2010). Cyber Relationship Motives: Scale Development and Validation. *Social Behavior and Personality*. Vol. 39, No.3, 289-300.
- Whitty, M.T. & Carr, A.N. (2006). *Cyberspace Romance: The Psychology of Online Relationships*. New York: Palgrave Macmillan.
- Whitty, M.T. (2008). Liberating or debilitating? An examination of romantic relationships, sexual relationships and friendships on the Net. *Computer in Human Behavior*, 24, 1837-1850.