

# Online komunikace

## Virtuální identita

ZUR 387

Lenka Dědková

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



# 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

# Neverbální CMC



J. B. Walther – výzkumy o neverbálních vodítkách v CMC

# Rysy internetového prostředí

(Suler, 2004)

- omezené vnímání
  - multiplicita komunikace
  - možnost záznamu interakce
  - rovnocenný status uživatelů
  - překonání geografických překážek
  - odlišné stavy vnímání podobné snu
  - časová flexibilita
- 
- <http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html>

# Disinhibice

- „online disinhibition effect“ (Suler, 2004)
- „prostředí bez zábran“ (Šmahel, 2003)
- uvolněné chování na internetu
  - pozitivní (benigní)
  - negativní (toxická)

# Anonymita

- *„You Don't Know Me“*
- „pseudonymita“, neidentifikovatelnost
- Záleží na konkrétním kyberprostoru (diskuzní fórum, SNS, blog)

# Neviditelnost

- *„You Can't See Me“*
- Pokud nepřispíváme k obsahu internetu, nejsme tam „vidět“ – nikdo neví, na jaké stránky chodíme, co čteme...
- Fyzická neviditelnost – absence audiovizuálních vodítek

# Asynchronicita

- *„See You Later“*
- Synchronní a asynchronní komunikace
- Možnost promyslet odpověď, odložit reakci
- Možnost „nevidět“ bezprostřední reakci

## Minimalizování autorit

- *„We're Equals“*
- Neznáme status ostatních komunikujících
- Na internetu jsme si všichni rovni – „demokracie internetu“

# Disociace

- *„It's Just a Game“*
- Oddělování online a offline světa
- Internet x **realita**

## Solipsistické introjekce

- *„It's All in My Head“*
- Absence audiovizuálních vodítek  
+ textová komunikace  
→ lidé, se kterými komunikujeme online, žijí jakoby v nás, stávají se postavami v našem vnitřním světě
- pokud se bavíme s někým, kdo takto „žije v nás“, proč bychom před ním své chování nějak kontrolovali?



# Disinhibice

- Anonymita
  - Neviditelnost
  - Asynchronicita
  - Solipsistické introjekce
  - Disociativní imaginace
  - Minimalizace autorit
- 
- → bezpečný prostor
  - → svoboda jednat, jak chceme



Anonymita

Ale co Facebook?

# Toxic disinhibition

- Lapidot-Lefler, Barak (2012)
- Zkoumali:
  - Anonymitu coby neidentifikovatelnost
    - Přiřazení náhodných nicknames
  - Neviditelnost
    - webkamera
  - Oční kontakt
    - Další kamera v úrovni očí
  - N = 142
  - Měli probrat dilema na online chatu - life-saving drug dilemma – jen jeden lék dostupný a oba ho mají získat

- DV: flaming
  - Analýza expertů
  - Textová analýza
  - Self-reports
- Všechny byly jako hlavní efekty sg + kombinace zvyšuje flaming
  - Nejvyšší flaming při všech 3 podmínkách
  - Nejsilnější oční kontakt

# Ale to nestačí

- Další proměnné:
  - Osobnost
  - Sociální normy referenční skupiny
  - Kontext konkrétní situace

# A teď se posuneme jinam

- K identitě a true self

# Identita

- Tajfel: Social identity theory:
- Osobní
  - kdo jsem, niterný pocit vlastního já, své jedinečnosti, self
  - kontinuita
- Sociální
  - kam patřím, do jakých skupin, do jakých vztahů
  - mění se v různých kontextech
  - Já jako student, rodič, syn/dcera, ...
- Goffman, Jung: public self (mask) x inner self
- Markus & Nurius: possible selves
- Rogers: true self – přítomné self, které není vyjádřené

# True self

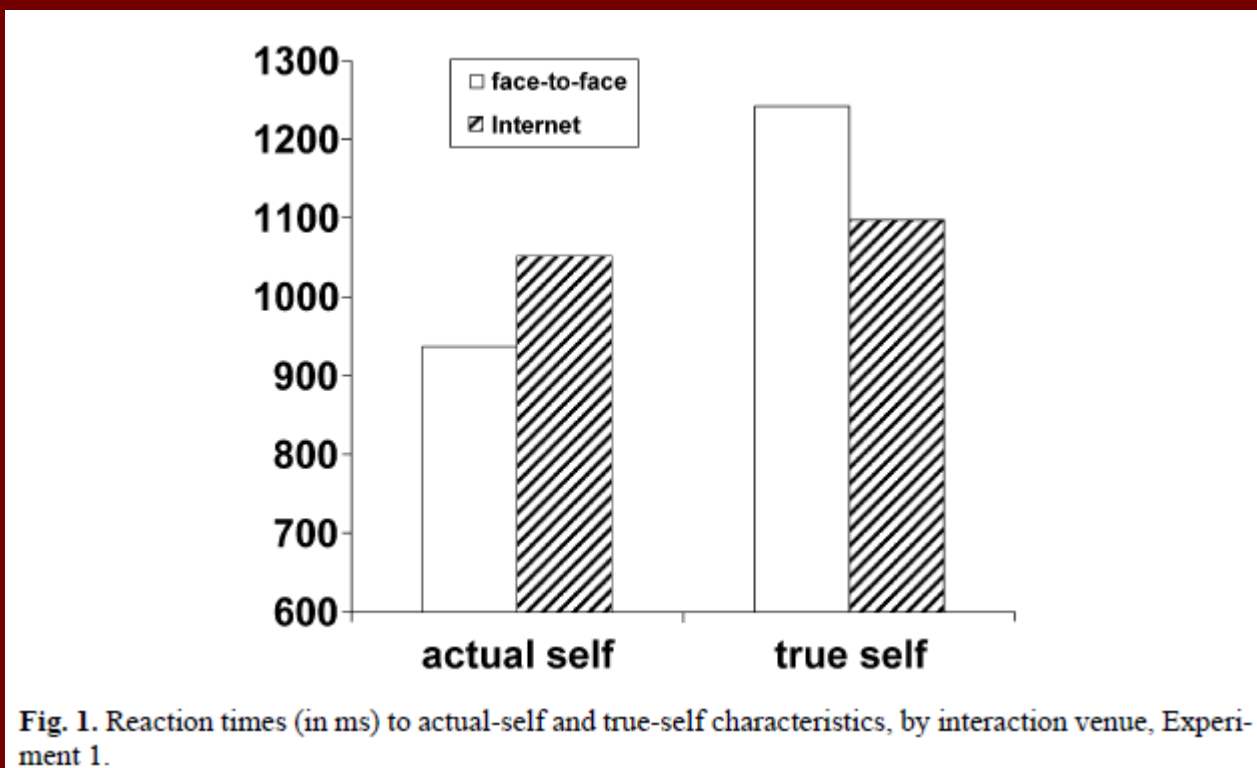
- Bargh, McKenna, Fitzsimons, 2002
- Internet usnadňuje sebevyjádření (odstranění bariér - anonymita, žádná očekávání, „žádné“ důsledky)
- Vyjádření „true self“ je silný motivátor



# Experiment 1

- dostupnost true self x actual self v CMC a FtF
- N = 46
- 1. actual x true me: vytvoření 10+10 adjektiv
  - Jaké vlastnosti respondent má a je schopen je vyjádřit ostatním + jaké má a nedaří se je vyjádřit
- 2. interakce s další osobou – CMC nebo FtF, 5 nebo 15 min
- 3. reaction time task: Me/Not-me – rychlé posuzování adjektiv, mezi nimi adjektiva vytvořená respondentem ()

- Výsledky: kratší reakční čas pro true self po CMC
- Délka interakce nehrála roli



# Experiment 3

- Interakce s druhým CMC nebo FtF, porovnání vlastního hodnocení s hodnocením druhého
- True self: větší shoda po CMC než po FtF
- Actual self: ns
  
- Podobně ovšem projekce!

# Identita

- Tajfel: Social identity theory:
- Osobní
  - kdo jsem, niterný pocit vlastního já, své jedinečnosti, self
  - kontinuita
- Sociální
  - kam patřím, do jakých skupin, do jakých vztahů
  - mění se v různých kontextech
  - Já jako student, rodič, syn/dcera, ...
- Goffman, Jung: public self (mask) x inner self
- Markus & Nurius: possible selves
- Rogers: true self – přítomné self, které není vyjádřené

# Virtuální identita

## ■ Jako **online self**

- Kam patřím, na jaké stránky přispívám, co všechno na internetu umím (digital skills), netspeak

## ■ Jako **sebeprezentace a reprezentace** sebe na internetu

- Souhrn dat o uživateli v daném kyberprostoru, jméno (nick), email, historie, status
- V různých kyberprostorech může jeden člověk mít různé reprezentace
- “Whenever you put any kind of information out there you have the intention of what you want people to think about you” (Manago, Graham, Greenfield, & Salimkhan, 2008, p. 450).

# Erik Erikson – psychosociální vývoj

Vývojové období		Úkol	Cíl
Kojenecké období	* - 1 rok	základní důvěra proti základní nedůvěře	otevřenost zkušenosti, vstřícnost
Rané dětství	1-3 roky	autonomie proti studu a pochybám	důvěra v sebe sama, ve své schopnosti
Věk hry	3-6 let	iniciativa proti vině	základy svědomí
Školní věk	6-12 let	příčinnivost proti inferioritě	svědomitost
Adolescence	12-20 let	identita proti konfuzi rolí	rozvoj identity, psychosociální moratorium
Mladá dospělost	20-25 let	intimita proti izolaci	láska
Dospělost	25-50 let	generativita proti stagnaci	tvořivost
Stáří	50(?) a víc	ego integrita proti zoufalství	akceptace, pozitivní přístup

# James E. Marcia – teorie statusů identity

- **krize** (crisis, exploration) – pochybnosti o cílech daných společností (rodiče, škola), aktivní zkoumání, hledání a rozhodování se o závazcích identity
- **závazek** (commitment) – výběr osobních cílů a hodnot, dosažení stabilních hodnot a přesvědčení v jednotlivých oblastech života

Status identity	Krize	Závazek
Difúzní	-	-
Předčasně uzavřená identita	-	+
Moratorium	+	-
Dosažená identita	-	+

# Statusy identity a internet

(Subrahmanyam & Šmahel, 2011)

## ■ Difúzní identita

- Bez krize a závazku, časté změny postojů a chování podle vrstevníků, nižší sebevědomí
- Online: možnost naučit se vyjádřit vlastní postoje, komunikovat..

## ■ Předčasně uzavřená identita

- Přijmutí identity bez předchozí krize, typicky identita podle rodičů či jiných autorit
- Online: možnost opustit závazek této identity a zkoušet jiné dříve než by se odvážil v RL



# Statusy identity a internet II.

## ■ Moratorium

- Experimentování s rolemi a identitami, aktivní hledání hodnot
- Online: ideální prostor pro takové experimenty

## ■ Dosažená identita

- Po krizi ustálení identity, ale MAMA cyklus
- Online: reflektování přijatých hodnot, rolí

# Prostředky online sebeprezentace

- Nickname
- Fotografie
- Video
- Obrázky
- a/s/l
- Blog
- Avatar
- ...



# Experimentování s virtuální identitou

- Je vůbec možné mít virtuální identitu?
- Jaký má dopad na „reálnou“ identitu? Pomáhají nám fragmentované virtuální identity v něčem nebo brání dosažení ucelené identity v RL?
- Adolescenti na internetu experimentují častěji než dospělí
  - Reprezentativní vzorek ČR (WIP, 2006) – 15 % ze všech respondentů uvedlo, že někdy na internetu předstírali, že jsou někým jiným, 27 % (12-15letí), 25 % (16-20letí)

# Elisheva Gross (2004)

- „How often do you pretend to not be yourself (or be someone else) when you go online?“
- Dále se ptala, zda někdy předstírali, že jsou:
  - Starší
  - Mladší
  - Opačného pohlaví
  - Kým ještě
  - + vysvětlit důvody (otevřená otázka, 2 kódující výzkumníci, OA)
- Zda v typickém případě byli sami nebo s někým (a kým), když na internetu předstírali

# Výsledky

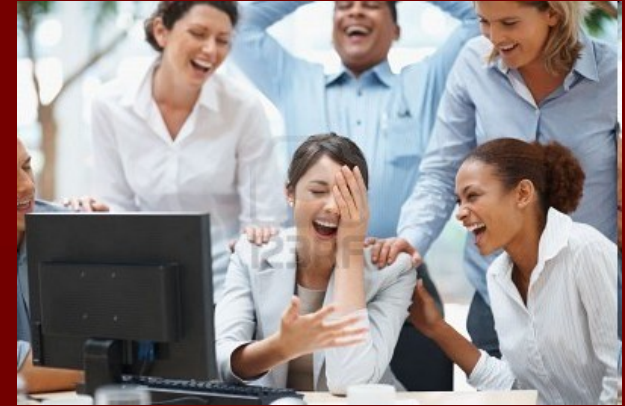
## ■ N = 175

- 49 % nikdy nepředstíralo
- 41 % párkrát
- 10 % příležitostně
- n = 7 poměrně často
- n = 2 neustále

## ■ Za koho se vydávali?

- 82 z 89 předstíralo, že jsou starší (7 mladší)
- 17 (19 %) opačné pohlaví
- 2 předstírali, že jsou celebrita a 2 svůj sourozenec

# Výsledky II.



## ■ S kým předstírali?

- 51 z 89 s kamarádem
- 5 sourozenec nebo jiný člen rodiny
- Častěji s kamarády starší adolescenti

## ■ Důvody předstírání

- 38 z 89 jako vtip (typicky napálit dalšího kamaráda)
- 14 kvůli soukromí, 14 kvůli věkovým omezením na webu
- 10 uvedlo, že se dělali staršími, aby byli zajímavější
- 2 uvedli, že chtěli prozkoumat novou část sebe

# Valkenburg, Schouten & Peter (2005)

- Jak a proč se adolescenti pouštějí do online experimentů s identitou, jaké volí sebeprezentační strategie
- Hypotézy
  - Mladší adolescenti budou experimentovat častěji (více změn v rané adolescenci)
  - Jak se liší chlapci a dívky
  - Jak se liší introverti a extroverti
  - Jaké jsou motivy pro experimentování
  - Jak se v nich adolescenti liší podle věku, pohlaví a introverze

# Metoda

- 600 adolescentů 9-18 let ( $M = 13.37$ ,  $SD = 1.98$ ) ze tří základních a tří středních škol, Nizozemí
- 317 (52.8 %) chlapců
- 283 (47.2 %) dívek



# Proměnné

- Dotazník: 3 části
  - 1. demografické údaje, introverze, otázka na používání IM nebo chatu – jen ti s odpovědí ano další část
  - 2. online komunikace a experimentování s identitou - jen ti s odpovědí ano další část
  - 3. sebezprezentační strategie
- Experimentování
  - whether they had ever pretended to be somebody else while communicating on the internet. (never – sometimes – often)
- Sebezprezentace
  - konkrétní situace a otevřená otázka – popsat, co předstírali a proč

# Kódování sebeprezentace (otevřené otázky)

- 1. někdo starší
- 2. někdo, kdo je víc „macho“
- 3. někdo hezčí
- 4. někdo víc flirtující
- 5. někdo opačného pohlaví
- 6. někdo, koho osobně znají (sourozenec, kamarád, rodič...)
- 7. nějaká úplně smyšlená postava
- 8. jiné

# Výsledky

- 82 % používá IM nebo chat, z nich 50 % (N = 246) experimentovalo s identitou
- Mladší (9-12 let; 72 %) významně častěji experimentují než starší (13-14 let – 53 %; 15-18 – 28 %)

• Table 1 Adolescents' internet-based self-presentational strategies

SELF-PRESENTATIONAL STRATEGY	ENTIRE SAMPLE %	9-13 YEAR-OLDS %	14-18 YEAR-OLDS %	BOYS %	GIRLS %	INTROVERTS %	EXTRAVERTS %
Older person	49.8	53.2	44.0	39.8	59.2	40.4	56.3
More macho person	2.9	–	–	4.2	0.8	5.1	0.7
More beautiful person	6.6	9.1	2.2	1.7	11.2	3.0	9.0
More flirtatious person	13.2	–	–	–	–	–	–
Opposite gender	9.5	–	–	–	–	–	–
Real-life acquaintance	17.7	–	–	22.0	13.6	–	–
Elaborated fantasy person	12.8	–	–	16.9	8.8	–	–
Other	10.7	–	–	–	–	–	–

Note: Subgroup comparisons reported in this table are significant at least at  $p < .10$

# Motivy experimentování

- FA: 3 faktory, vysvětlují 63 % rozptylu, škála never- sometimes - often

• Table 3 Factor solution for adolescents' motives for internet-based identity experiments

	FACTOR 1	FACTOR 2	FACTOR 3
I pretend to be someone else on the internet:			
<i>Factor 1: Social compensation</i> <b>Sociální kompenzace</b>			
To feel less shy	.81	.11	.14
Because I dare to say more	.79	.12	.21
Because I can talk more easily	.79	.27	.06
To talk more easily about certain topics	.78	.12	.25
<i>Factor 2: Social facilitation</i> <b>Sociální facilitace</b>			
To make new friends	.27	.79	-.09
To get to know people more easily	.34	.73	.09
To get a date or relationship	-.05	.71	.27
<i>Factor 3: Self-exploration</i> <b>Sebe-explorace</b>			
To explore how others react on me	.01	.07	.75
To try out how it is to be someone else	.25	-.02	.66
Because I can think up how I will look	.28	.22	.62
Eigenvalue	3.87	1.28	1.14

# Výsledky

- Mladší adolescenti experimentují častěji kvůli sociální facilitaci
- Dívky častěji experimentují kvůli sebe exploraci a sociální kompenzaci
- Introverti častěji kvůli sociální kompenzaci



# Valkenburg & Peter (2008)

- Vztah mezi online experimentováním a offline sociální kompetencí a jednotností sebepojetí (self-concept unity)
- Sociální kompetence adolescentů: schopnost efektivně utvářet a zvládat offline interpersonální vztahy
- Self-concept unity: self-concept clarity – míra, do jaké je adolescentovo sebepojetí jasně definováno, vnitřně konzistentní a napříč časem stabilní

# Sociální kompetence – možný směr

- + Adolescenti, kteří více experimentují, se více baví s různými cizími lidmi a to zvyšuje i jejich offline sociální kompetence
- - Adolescenti, kteří více experimentují, mohou více přilnout ke svým virtuálním identitám než ke svému offline self a v důsledku toho se jejich offline sociální kompetence snižuje.

# Sebepojetí – možný směr

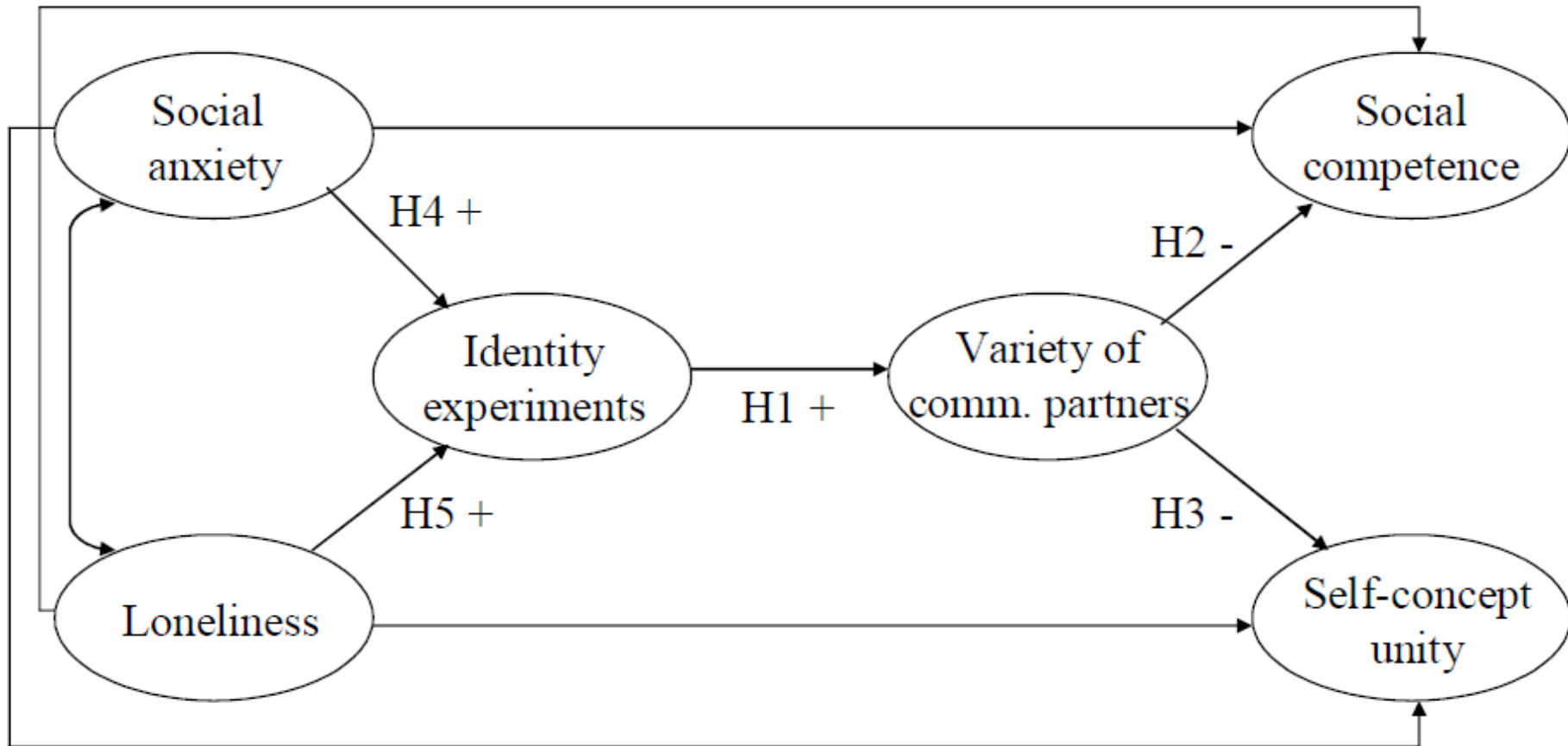
- + V adolescenci je hlavním úkolem identita, internet je nové pole pro její exploraci a zpětnou vazbu - adolescenti se zde mohou setkat a mluvit s různými lidmi, což je příležitost k sebepoznání a sebe potvrzení – to pak může urychlit vývoj stabilního sebepojetí
- - Experimenty s identitou jasnému sebepojetí škodí. Příliš mnoho různých vztahů a ideí vede k pochybám o self a tím snižuje jasnost sebepojetí



# Další proměnné

- Množství lidí, se kterými adolescent na internetu komunikuje
- Osamělost a sociální úzkostnost - mohou ovlivňovat způsob a míru využívání internetu pro komunikační účely (osamělí a úzkostní např. častěji využívají internet pro komunikaci s cizími lidmi spíše než přáteli, raději se svěřují na internetu než v RL)
- Osamělost a úzkostnost může ovlivňovat i sociální kompetenci a jasnost sebepojetí

# Model



# Metoda

- Online šetření
- 1,158 adolescentů 10 – 17 let (49.9% dívky, 50.1% chlapci).

# Proměnné

- Experimenty – otázka, zda někdy experimentovali +  
“When you are online, how often do you pretend to be...  
– Např. (a) someone who is more beautiful? (b) someone who is more glamorous? (c) someone who is more intelligent? or (d) someone who is less shy?” (škála od 0 nikdy – 4 skoro pokaždé)
- Online komunikace – 12 položek na zjištění tendence komunikovat s různě starými lidmi z různého sociálněkulturního prostředí: “When you are online, how often do you talk to people who...  
– Např. (a) “are older than you?” (b) “have a different skin color?” (c) “live abroad?” (d) “have another view on politics?” and (e) “like another style of clothing?” (škála od 0 nikdy – 5 skoro pokaždé)

# Proměnné II.

- Sociální kompetence – 19 položková nově vytvořená škála, měření 4 dimenzí:
  - iniciace (offline) přátelství/interakce, podpora, asertivita a schopnost sebeodhalení
- Jasnost sebepojetí – převzatá škála, vybrali 5 položek, které ji nejlépe sytily
  - In the past six months I felt that....(1) "my beliefs about myself changed very often," (2) "my beliefs about myself often conflicted with one another," (3) " I was not really the kind of person I appeared to be," (4)" my opinion of myself changed very frequently," and (5) "my descriptions of myself differed from one day to another."
  - Škála od naprosto nesouhlasím po naprosto souhlasím

# Proměnné III.

- Sociální úzkostnost – převzatá škála, vybrali 4 položky
- Osamělost – převzatá škála, 5 položek

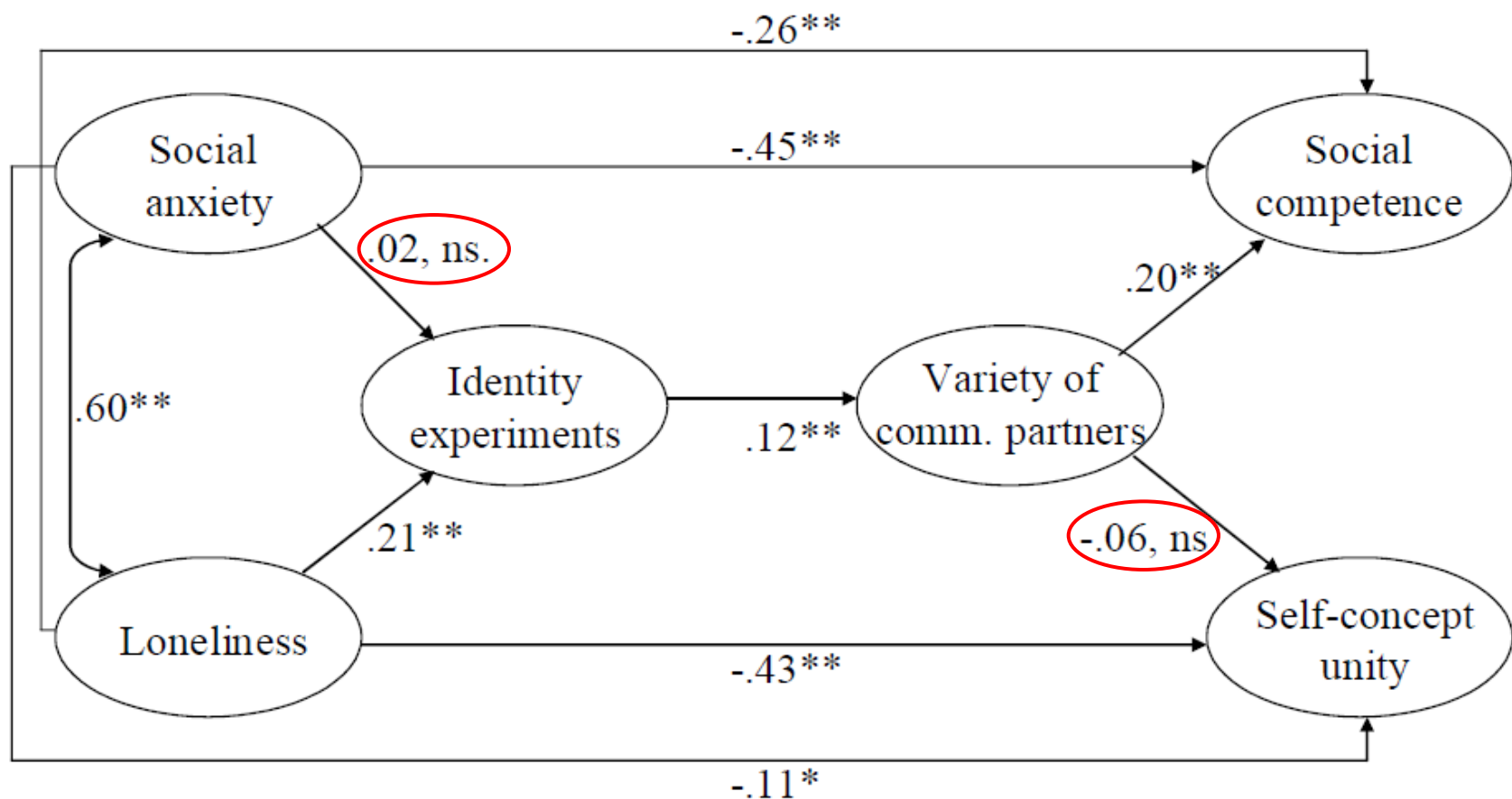
# Výsledky

- z 1,158 respondentů (10-17 let) 91 % používalo internet pro online komunikaci (N = 1,051)
- 18 % označilo, že „někdy“ nebo „často“ používá internet pro experimentování s identitou
- 82 % označilo, že nikdy
- 28 % označilo, že „často“ nebo „velmi často“ komunikují s lidmi různého věku a kulturního prostředí
- 41 % „někdy“
- 31 % „nikdy“ nebo „zřídka“

# Analýza

- SEM, Amos 5.0, dobrý model fit

Model platí pro dívky i chlapce, i napříč věkovými skupinami



\*  $p < .01$ ; \*\*  $p < .001$ .



# Závěrem

- Experimentování s virtuální identitou je relativně málo častý fenomén
- Výzkumy o dopadech na offline život si často protirečí... uvidíme😊

# Literatura

- Bargh, J. A., McKenna, K. Y., & Fitzsimons, G. M. (2002). Can you see the real me? Activation and expression of the "true self" on the Internet. *Journal of social issues*, 58(1), 33-48.
- Gross, E. (2004). Adolescent Internet use: What we expect, what teens report. *Applied Developmental Psychology* 25, 633–649
- Kim, J. (2009). "I want to be different from others in cyberspace" The role of visual similarity in virtual group identity. *Computers in Human Behavior* 25, 88–95.
- Lapidot-Lefler, N., & Barak, A. (2012). Effects of anonymity, invisibility, and lack of eye-contact on toxic online disinhibition. *Computers in human behavior*, 28(2), 434-443.
- Subrahmanyam, K., & Šmahel, D. (2010). *Digital Youth: The Role of Media in Development*. New York : Springer.
- Suler, J. (2004). *The Online Disinhibition Effect*. From: <http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/disinhibit.html>
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2008). Adolescents' Identity Experiments on the Internet: Consequences for Social Competence and Self-Concept Unity. *Communication Research*, 35, 208-231
- Valkenburg, P. M., Schouten, A.P., & Peter, J. (2005). Adolescents' identity experiments on the internet. *New Media & Society*, 7(3), 383–402.
- Zontea, A. (2010). Advertising identities: virtual galleries as places of identity. *Journal of comparative research in anthropology and sociology*, 1(2), 169-186.