Online komunikace, virtuální identita

ZUR 387

Lenka Dědková

Online komunikace

- CMC – computer-mediated communication

- Převážně textová
- Omezená audiovizuální vodítka
- Fyzická nepřítomnost

Online disinhibice

- Online disinhibition effect
- John Suler (2004) – ale vznik koncem 90.let; teoretický koncept
- Chování se sníženými zábranami
  - Negativní
    - Agresivní chování, urážky, flaming…
  - Pozitivní
    - Sebe-odhalování, podpora ostatních, rady…
- Podle Sulera 6 rysů internetu přispívá k disinhibici

Anonymita

- Vliv anonymity na lidské chování dlouhodobě zkoumaný offline (Zimbardo, šoky)
- Různé pojetí anonymity
- Online: **neidentifikovatelnost** – ostatní neznají osobní údaje (pohlaví, věk, vzhled…)
  - I pod reálným jménem lze být v tomto smyslu na internetu neidentifikovatelný
- Nejsilnější faktor disinhibice

Neviditelnost

- Smazává rozdíly na základě vzhledu
- Snižuje vliv stereotypů, které se pojí s pohlavím, věkem, barvou pleti, konstitucí, vadami řeči…
- Často spojená s anonymitou, zkoumaná i v offline kontextu (tmavá místnost)
  - Někdy „vizuální anonymita“
- Úroveň neviditelnosti lze manipulovat pomocí fotek, webkamery, textu
  - Přítomnost takových vodítek snižuje otevřenost, ochotu odpovídat na citlivé otázky

Asynchronicita

- Online (textová) komunikace není plynulá
  - Asynchronní prostředí: emaily, nástěnky
  - Synchronní: IM, Skype – ale i zde je prodleva
- Není nutné čelit okamžité reakci
- Absence okamžité zpětné vazby, která by chování usměrnila
- Možnost rozmyslet si, co chci sám říct (větší sebeprezentace)

Solipsistické introjekce

- *Absent face-to-face cues combined with text communication can alter self-boundaries. People may feel that their mind has merged with the mind of the online companion. Reading another person's message might be experienced as a voice within one's head, as if that person's psychological presence and influence have been assimilated or introjected into one's psyche.*

- Zvnitřněný obraz druhého člověka
  - Částečně odráží, co o něm víme + vlastní projekce
  - Komunikace se často odehrává v hlavě i po skončení reálné (přemýšlíme, co bychom řekli, co by druhý odpověděl)

Disociativní imaginace

- Disociace – oddělení
- Tendence vnímat virtuální svět oddělený od „reálného“
- Podobně jako když se něco odehrává pouze ve fantazii

Minimalizování autorit

- Díky neviditelnosti se snižuje status druhé osoby
  - Protože často není vůbec poznat

- Sulerův pohled je do značné míry závislý na době, kdy disinhibici popisoval
  - Počátky rozšiřování internetu mezi „běžné“ lidi
  - Nezbytnost komunikace s neznámými lidmi
  - Dial-up internet
  - Převažující jasně asynchronní prostředí
- Některé rysy se nedají empiricky ověřit
  - Jak byste měřili solipsistické introjekce?
  - Výzkum se nejvíce zabývá anonymitou a neviditelností

Oční kontakt

- I pokud používáme fotky či webkameru, oční kontakt na internetu chybí
- Výzkumy offline: oční kontakt zvyšuje vnímanou intimitu a otevřenost, souvisí s důvěrou, pocitem bezpečí, rozpaky..
  - Ale záleží na kontextu: někdy větší otevřenost při absenci očního kontaktu, zvláště u citlivých otázek a méně osobního settingu (např. výzkumný rozhovor vs. rozhovor mezi partnery)

Online sense of unidentifiability

- Lapidot-Lefler & Barak (2012): zaměření na toxickou (negativní) disinhibici
  - Oční kontakt v kombinaci s jakýmikoliv dalšími experimentálními podmínkami snižoval flaming
  - Nejvyšší flaming u anonymních, neviditelných, bez očního kontaktu
- „*online sense of unidentifiability*“
  - Na internetu vznikají kombinací faktorů anonymity, neviditelnosti a chybějícího očního kontaktu různé úrovně (ne)identifikovatelnosti
  - Subjektivní pocit vlastní neidentifikovatelsnosti

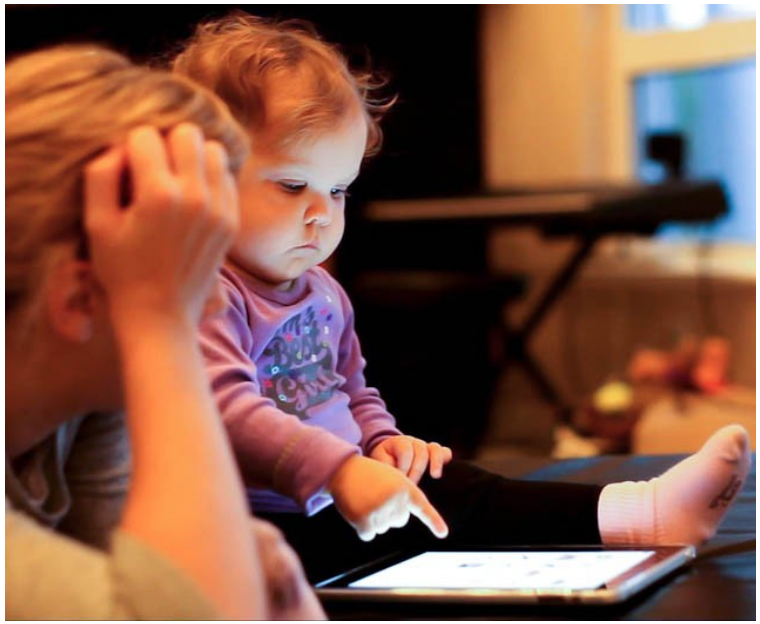
Co „dělá“ online disinhibice?

- Nic!

- Jak disinhibici nechápat: internet nemění lidi, pouze dodává lidskému chování kontext, ve kterém se mohou některé (již existující) tendence oslabit či posilnit

Používání internetu a psychosociální vývoj člověka

- Obavy o to, jak používání ICT ovlivňuje normální (zdravý) psychosociální vývoj
  - Motivace pro velkou část výzkumů, především na počátku šíření ICT, ale i dnes



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	přičinlivost 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

Používání internetu a psychosociální vývoj člověka

- Celkově: lidé používají ICT v souladu se svým vývojovým stadiem a svými vývojovými potřebami

Identita

- Psychologie: identita jako něco interního, spojeného se self
  - Zároveň ale osobní a sociální identita (Tajfel)
  - Osobní: kdo jsem, niterný pocit vlastního já, své jedinečnosti, self, kontinuita
  - Sociální: kam patřím, do jakých skupin, do jakých vztahů; já jako student/syn/rodič..
- Sociologie: identita jako něco, co je závislé na konkrétním sociálním kontextu
  - Cooley: looking-glass self (naše vnímání sebe závisí na to, jak si myslíme, že nás vnímají ostatní)
  - Goffman: role a publikum
- Fluidní mnohonásobná identita

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 je … prezentace (různé identity)

Unity hypothesis

- Zatímco v „reálném“ světě je mno… ně omezené, na internetu může být skoro neko…
- Navíc – díky anonymitě a neviditeln… lze některé … zcela skrýt či změnit → tím je na …ternetu možné v… mnohonásobně víc identit než v RL

Fragmentation hypothesis

- Což vyvolává otázky: je to dobře nebo špatně? Může … něčem pomoci nebo nám to ztěžuje úkol utvořit si konzistentní identitu?

Experimentování s virtuální identitou

- Operacionalizace
  - (v různých textech různá)
  - Jako zkoušení si různých (sebe)prezentací v různých kontextech
  - Jako předstírání, že jsem někým jiným (např. opačného pohlaví), lhaní

- Ve výzkumech typicky na populaci adolescentů
  - Protože je to jejich vývojový úkol
  - Protože většina z nich je online
  - Protože s identitou experimentují čas
  - Protože se na nich dobře sbírají data

Pokud se výzkum zaměřuje na starší (někdy i mladší) populaci, často se tomu pak říká „lhaní na internetu“

Adolescence a identita

- Časná, střední, pozdní

- Psychosociální moratorium
  - Sociálně akceptované období zkoušení různých rolí (identit) bez závazku

- Jak se to projevuje na internetu:
  - Adolescenti s ucelenější identitou dokáží na FB prezentovat svoje „real self“, adolescenti s neucelenou identitou postují více nekonzistentní příspěvky (Michikyan, Dennis, & Subrahmanyam, 2015)
  - Mladší adolescenti častěji předstírají, že jsou někým jiným (Valkenburg, Schouten, & Peter, 2005)
  - Mladší adolescenti častěji mění pozadí na svých SNS (Livingstone, 2008)

Valkenburg & Peter (2008)

- Vztah mezi online experimentováním a offline sociální kompetencí a jednotností sebepojetí
- Sociální kompetence adolescentů: schopnost efektivně utvářet a zvládat offline interpersonální vztahy
- Self-concept unity/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

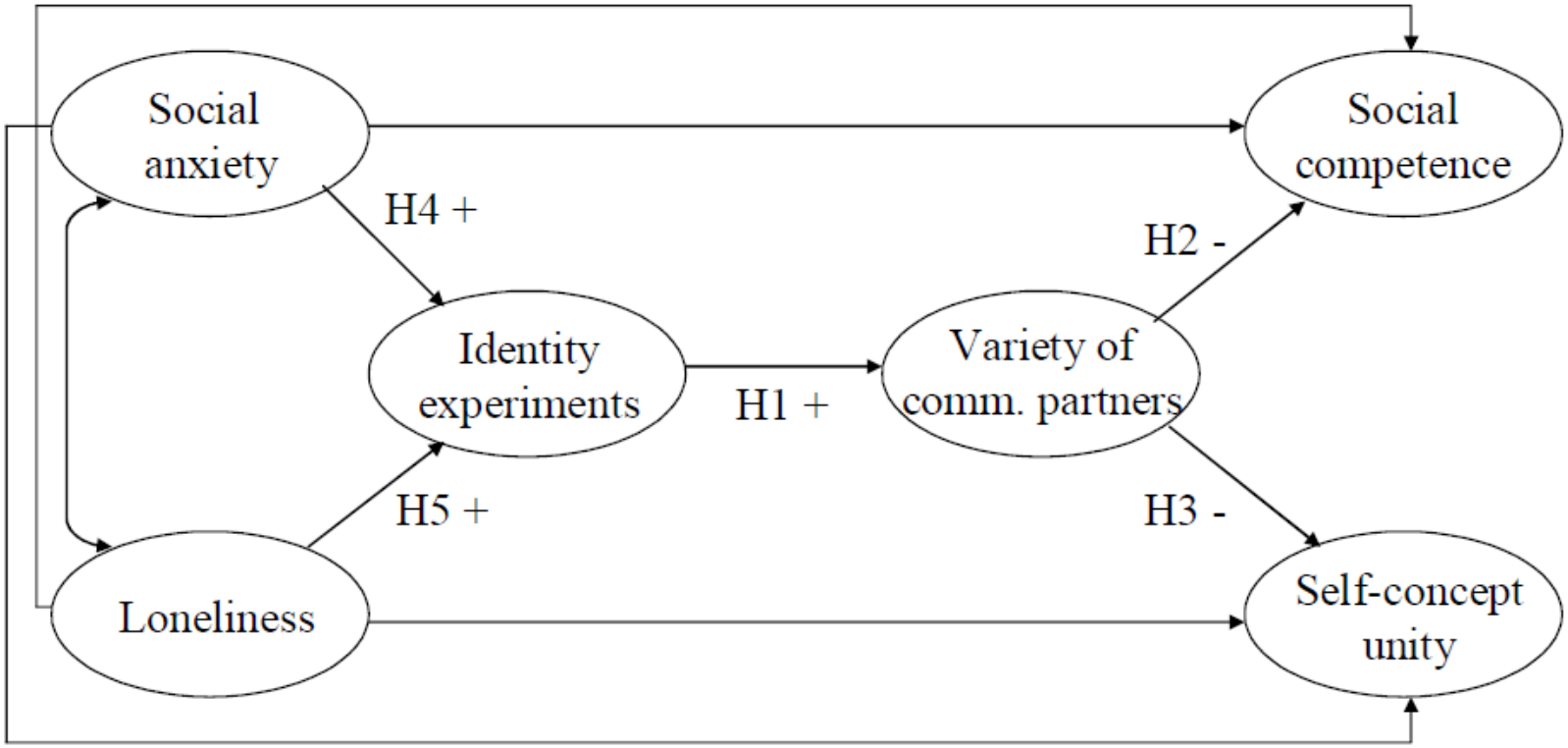
Metoda

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

- Sociální kompetence – 19položková škála se 4 dimenzemi:
  - iniciace (offline) přátelství/interakce, podpora, asertivita a schopnost sebeodhalení

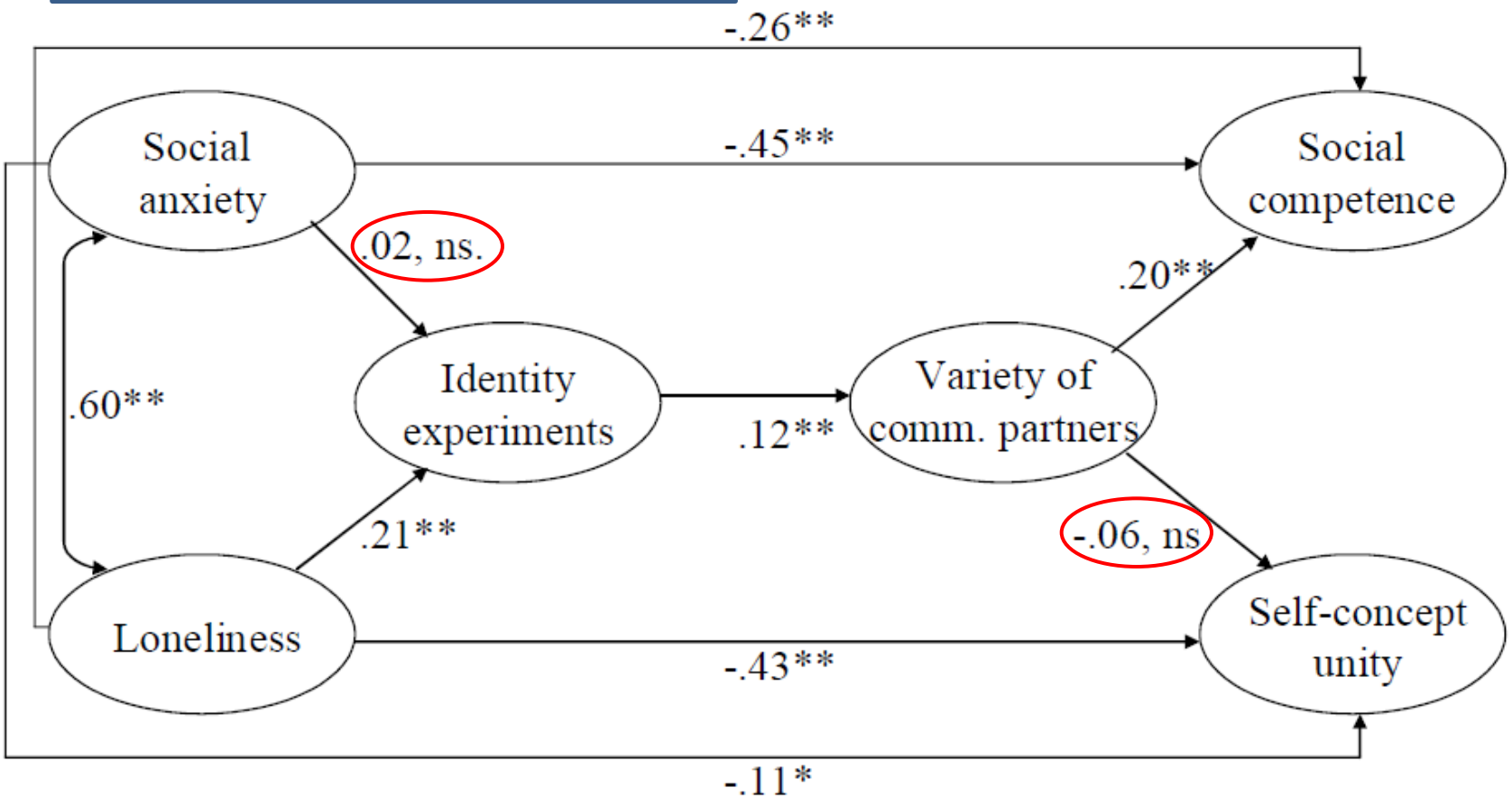
- Jasnost sebepojetí – 5 položek
  - In the past six months I felt that….
  - (1) “my beliefs about myself changed very often,”
  - (2) “my beliefs about myself often conflicted with one another,”
  - (3) “ I was not really the kind of person I appeared to be,”
  - (4) “my opinion of myself changed very frequently,”
  - (5) “my descriptions of myself differed from one day to another.”

Model


Social anxiety
Social competence
H4 +
H2 -
Identity experiments
H1 +
Variety of comm. partners
H5 +
H3 -
Loneliness
Self-concept unity

Experimentování s online identitou neovlivňuje jasnost sebepojetí, ale zvyšuje sociální kompetence

Model platí pro dívky i chlapce, i napříč věkovými skupinami



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

Experimentování s virtuální identitou

- Celkově: moc často se to neděje

- Davis (2014): 91% adolescentů říká, že na internetu a v RL jsou stejní
- Valkeburg & Peter (2008): 82% adolescentů nikdy neexperimentovalo se svou identitou online
- WIP (2006): 15 % ze všech respondentů uvedlo, že někdy na internetu předstírali, že jsou někým jiným, 27 % (12-15letí), 25 % (16-20letí)
- Gross (2004): 10% příležitostně předstírá, že jsou někým jiným

Z těch, co předstírají (Gross, 2004)

- 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
- 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
- 600 adolescentů 9-18 let (*M* = 13.37, *SD* = 1.98); 53 % chlapců
- Experimentování
  - whether they had ever pretended to be somebody else while communicating on the internet. (never – sometimes – often)
- Sebeprezentace
  - konkrétní situace a otevřená otázka – popsat, co předstírali a proč

Výsledky

- Mladší experimentují častěji než starší
- Dívky častěji předstírají, že jsou starší a hezčí; chlapci častěji, že jsou víc sebejistí a že jsou kompletně někdo jiný

Vývojové rozdíly

Genderové rozdíly

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

Self-presentational strategy	Entire sample %			Introverts %	Extraverts %
Older person	49.8			40.4	56.3
More macho person	2.9			5.1	0.7
More beautiful person	6.6			3.0	9.0
More flirtatious person	13.2			–	–
Opposite gender	9.5			–	–
Real-life acquaintance	17.7			–	–
Elaborated fantasy person	12.8			–	–
Other	10.7			–	–

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

Motivy experimentování

• 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:			
Factor 1: Social compensation Sociální kompenzace			
To feel less shy	.81		
Because I dare to say more	.79		
Because I can talk more easily	.79		
To talk more easily about certain topics	.78		
Factor 2: Social facilitation Sociální facilitace			
To make new friends	.27		
To get to know people more easily	.34		
To get a date or relationship	-.05		
Factor 3: Self-exploration Sebe-explorace			
To explore how others react on me	.01		
To try out how it is to be someone else	.25		
Because I can think up how I will look	.28		
Eigenvalue	3.87	1.28	1.14

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

Experimentování s virtuální identitou

- Kontext: známí a neznámí lidé, vnímané publikum
  - Experimentování častější mezi neznámými lidmi (nehrozí offline porovnání se skutečností)
  - Vnímané publikum ovlivňuje co o sobě zveřejňujeme + zpětná vazba
  - Sociální normy v daném prostředí/skupině ovlivňují naši sebeprezentaci

K čemu je experimentování dobré?

- Online lze vyjádřit aspekty identity, které je obtížné vyjádřit offline (pro daného člověka v danou chvíli)
  - Sexuální orientace a preference
  - Náboženství
  - Patologie, stydlivost
- Online lze některé aspekty identity skrýt, což může umožnit komunikaci bez předsudků a snazší projevení „true self“
  - Barva pleti, handicap, sexuální orientace

True self online

- Bargh, McKenna, Fitzsimons, 2002
- 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
- 3a. reaction time task: Me/Not-me – rychlé posuzování adjektiv, mezi nimi adjektiva vytvořená respondentem
- 3b. Posuzování komunikačním partnerem

- Výsledky: kratší reakční čas pro true self po CMC
- Komunikační partner: větší shoda s „true self“ po CMC než po FtF

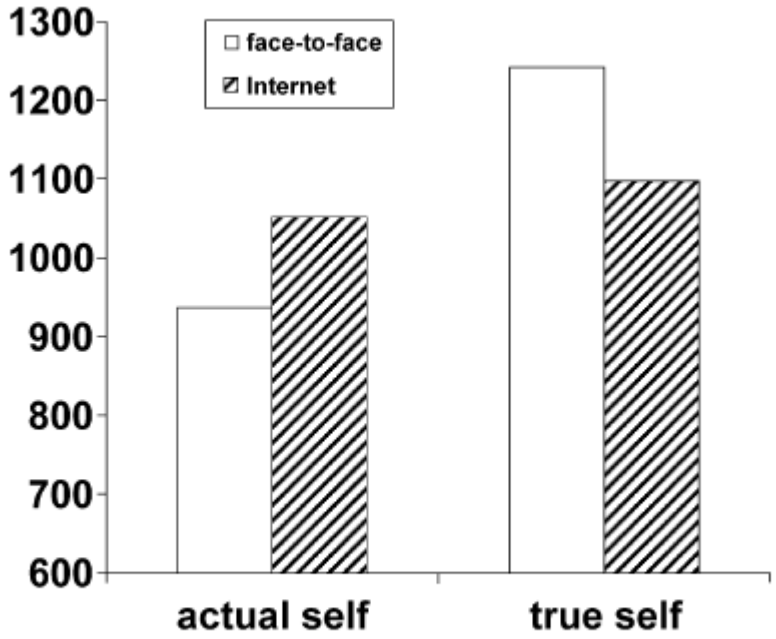


Fig. 1. Reaction times (in ms) to actual-self and true-self characteristics, by interaction venue, Experiment 1.

Proč může být experimentování špatné?

- Eticky šedá zóna vzhledem k druhým lidem
- Rizikové komunity, posunutí norem chování a hodnot
- …?

Možné sebereflexe

- Disinhibice
  - Připadá vám, že se na internetu chováte jinak než v „realitě“? V jakém kontextu? Bylo to jinak dříve?
- Identita
  - Předstírali jste někdy na internetu, že jste někým jiným? V jakém kontextu? S jakým výsledkem? Bavilo vás to, nudilo, co na to ti, s kterými jste takto komunikovali?
  - Vyzkoušejte si jinou identitu teď – jděte na chat, vymyslete si jinou osobu a buďte jí. Jaké to bylo? Dokážete si představit, že by vám to mohlo být něčemu prospěšné? Nebo škodlivé? [pozor na etiku]

Zdroje

- 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.
- Davis, K. (2014). Youth identities in a digital age: the anchoring role of friends in young people's approaches to online identity expression. In *Mediated Youth Cultures* (pp. 11-25). Palgrave Macmillan UK.
- Gross, E. (2004). Adolescent Internet use: What we expect, what teens report. *Applied Developmental Psychology 25*, 633–649
- 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.
- Michikyan, M., Dennis, J., & Subrahmanyam, K. (2014). Can you guess who I am? Real, ideal, and false self-presentation on Facebook among emerging adults. Emerging Adulthood, 2167696814532442.
- Subrahmanyam, K., & Šmahel, D. (2010). *Digital Youth: The Role of Media in Development.* New York : Springer.
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *CyberPsychology & Behavior*, *7*(3), 321-326.
- 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.
- Wängqvist, M., & Frisén, A. (2016). Who am I Online? Understanding the Meaning of Online Contexts for Identity Development. *Adolescent Research Review*, *1*(2), 139-151.