

# Online přátelství

ZUR387

2016

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 (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

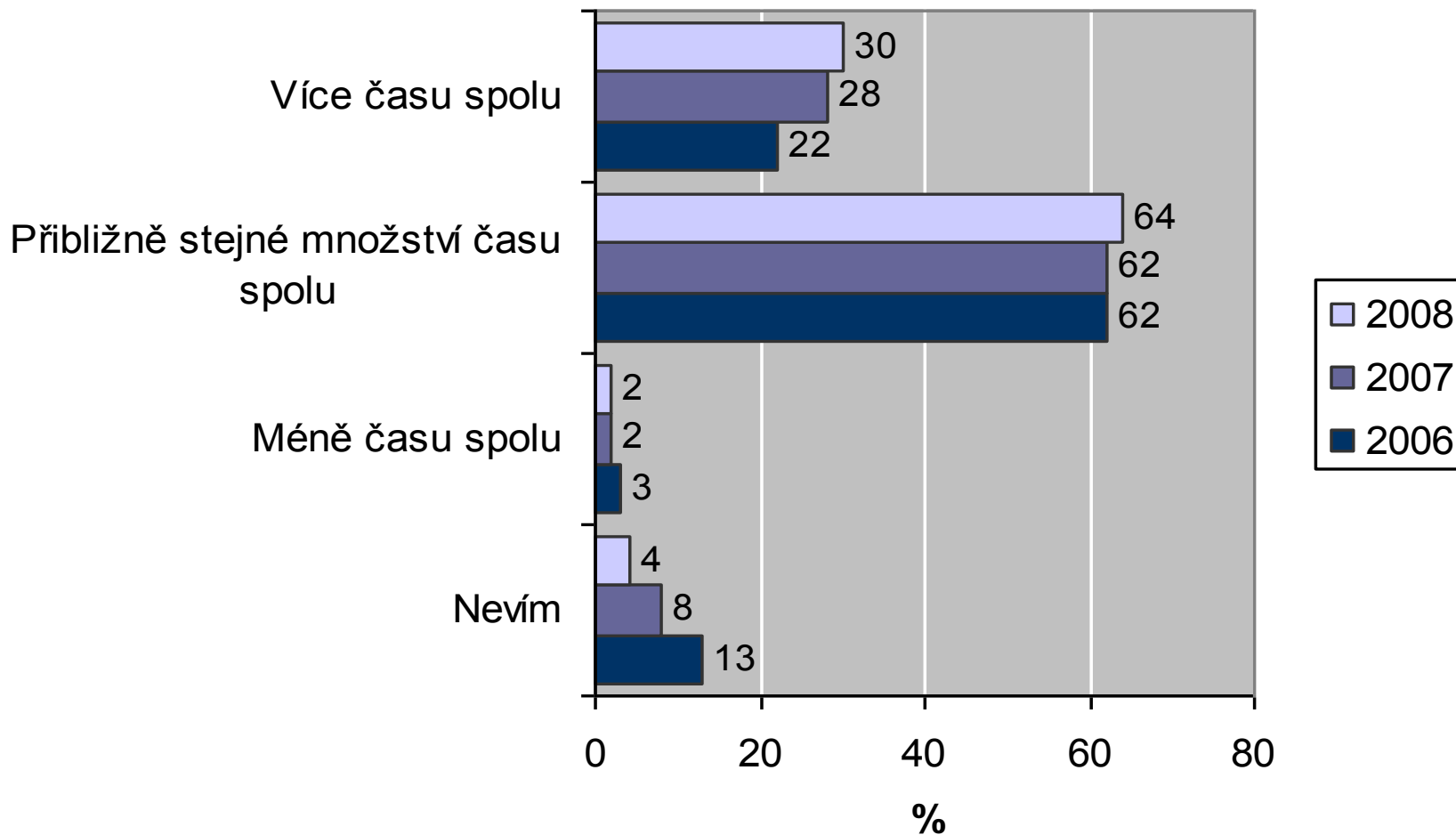
- ▶ Výzkumy podporující *lost perspective*
- ▶ Instrumentální komunikace (task-oriented)
  - ČMC oproti FtF málo efektivní v řešení úkolů (ale krátké časové úseky, nové prostředí)
- ▶ Kraut et al. (1998) – HomeNet Study
  - Longitudinál
  - Druhá vlna: používání internetu v domácnosti zvyšuje osamělost 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,...)

# 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 prostředí **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 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 HC: (10-17 let)  
příležitostné online vztahy s blízkými  
  - Většina s vrstevníky stejného pohlaví (71 %)
  - **Dívky** utvářejí online vztahy (29 % x 23 %) a častěji je h
  - 59 % z chlapců, 50 % jinak
  - **Pouze 2 %** mají zkušenost s online přátelstvím
  - Online přátelství častěji navazují starší adolescenti a lidé s konflikty v rodině

A co ti dospělí?

# 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“

# Jak často lidé tvoří online vztahy II.

(YISS, 2008)

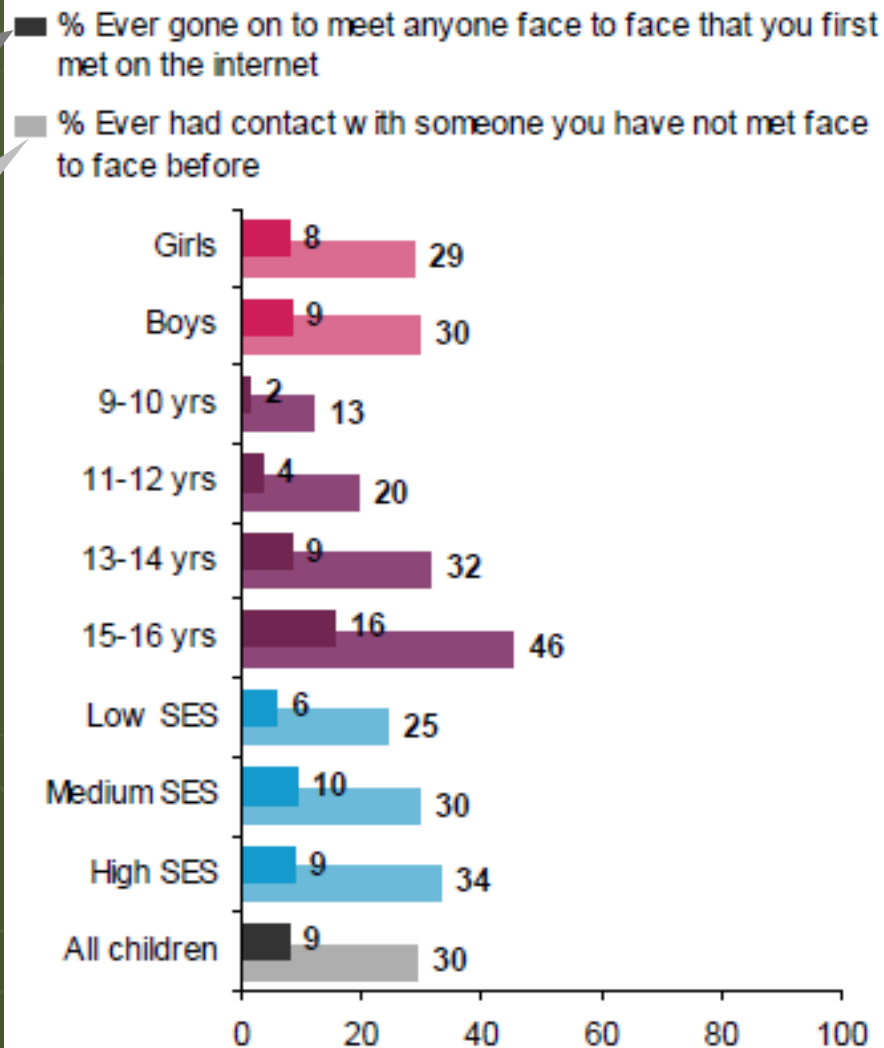
- ▶ Novější data, děti a dospívající:
- ▶ National survey US: **25 %** dětí (10-17 let) příležitostné online přátelství, **14 %** blízké
  - Většina s vrstevníky (70 %) a **lidmi opačného pohlaví** (71 %)
  - **Dívky** utvářejí online přátelství častěji (29 % x 23 %) a **častěji je hodnotí jako „blízké“**
  - 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.

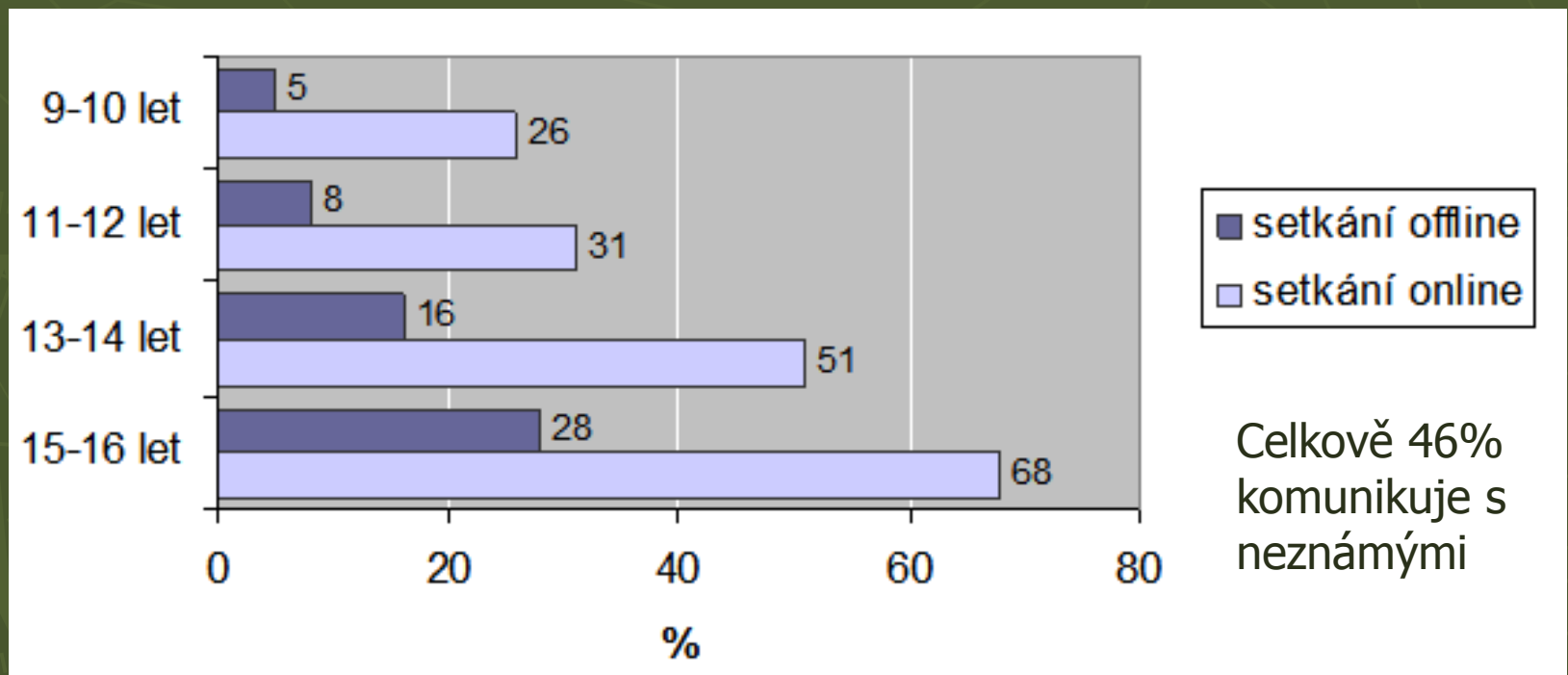
(EUKO II; Livingstone et al., 2011)

Setkání s neznámými z internetu v realitě

Komunikace na internetu s neznámými lidmi



# Stejný výzkum, data jen z ČR (EUKO II)



# 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 depresivita (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 – 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

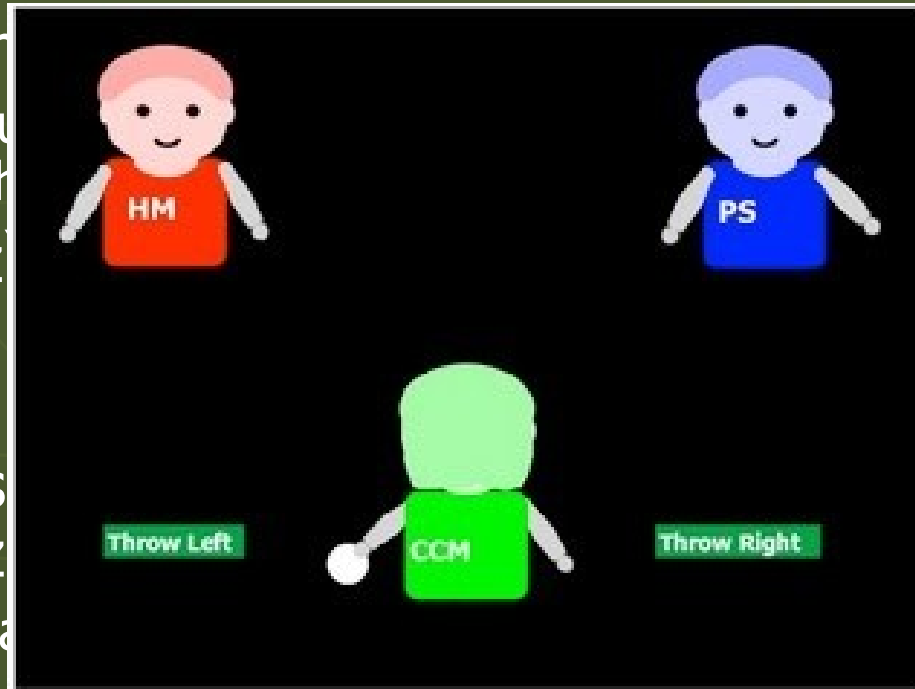
- Měření: aktuální stav  
"I am good about  
yourself right now"

## ▶ Náhodné rozdělení

- a) inkluzi
- b) exkluzi

## ▶ Poté znovu srovnání emocí ze sezóny

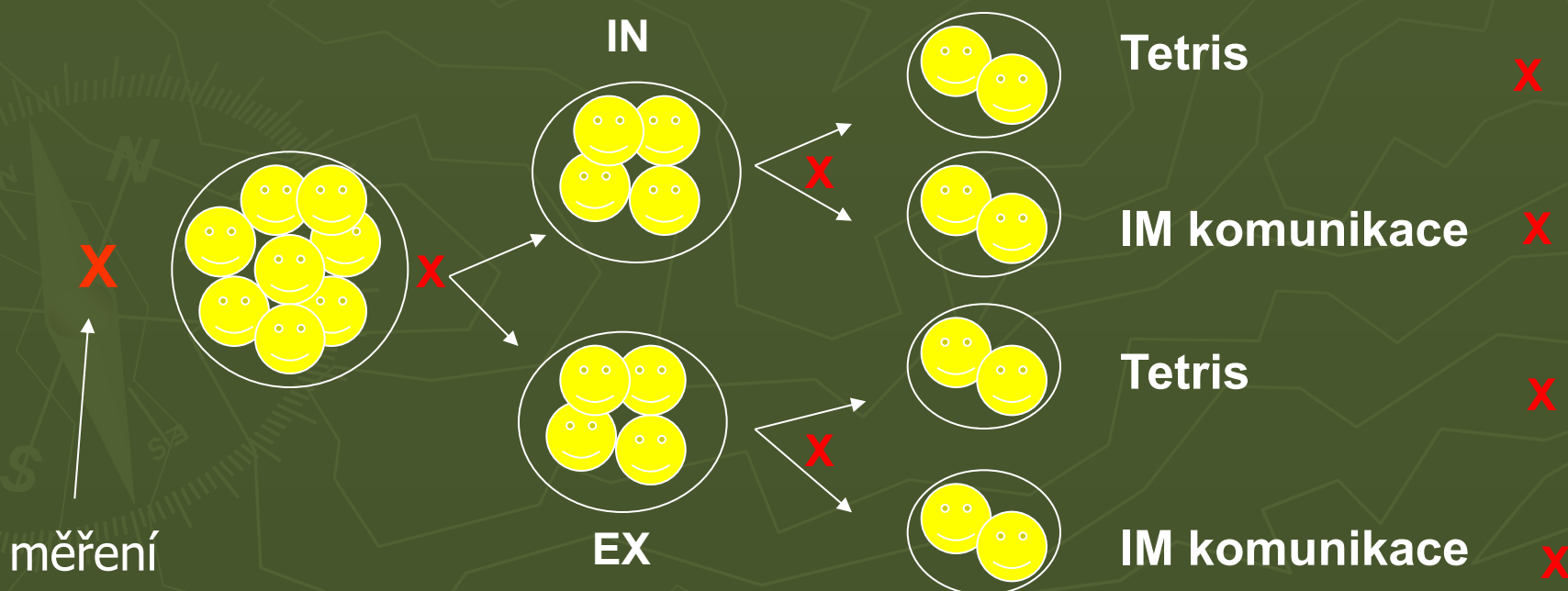
- **vztahová** ("about  
relationships"; .70)
- **kompetence** ("smart,  
confident"; .69)
- **dysforie** ("down," "upset,"  
"depressed," "stupid"; .92)
- **zahanbení** ("ashamed,"  
"betrayed," "embarrassed"; .81)
- **zlost** ("frustrated,"  
"irritated," "hostile,"  
"angry," "mad"; .91)
- **úzkost**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



about  
ic" (+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

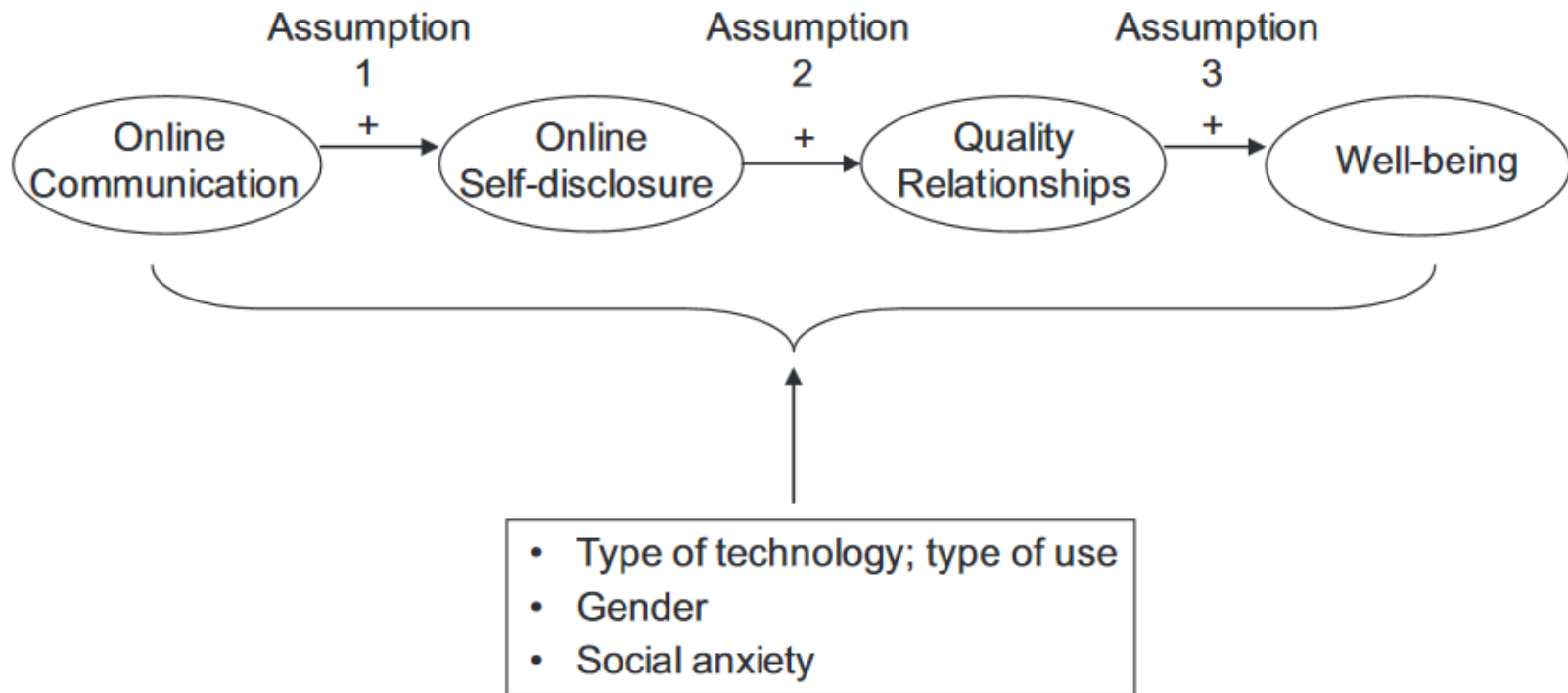
# Kvalita vztahů → dopady

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!

# 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

# Rich get richer VS. social compensation

► Peter, Valkenburg & Schouten (2005)

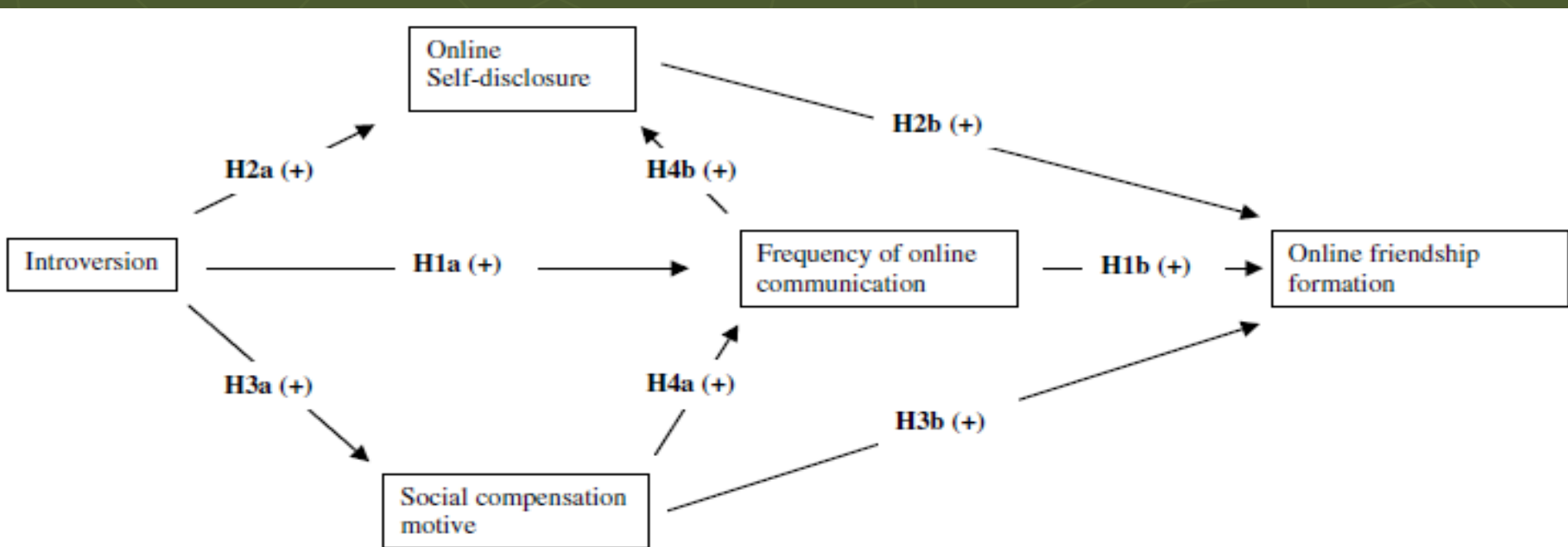


FIG. 1. Hypothesized model of adolescent online friendship formation. +, a hypothesized positive influence.



# Metoda

- ▶ 600 adolescentů, 9-18 let ( $M = 13$ ,  $SD = 1.98$ ), Nizozemí
- ▶ 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

# Finální model

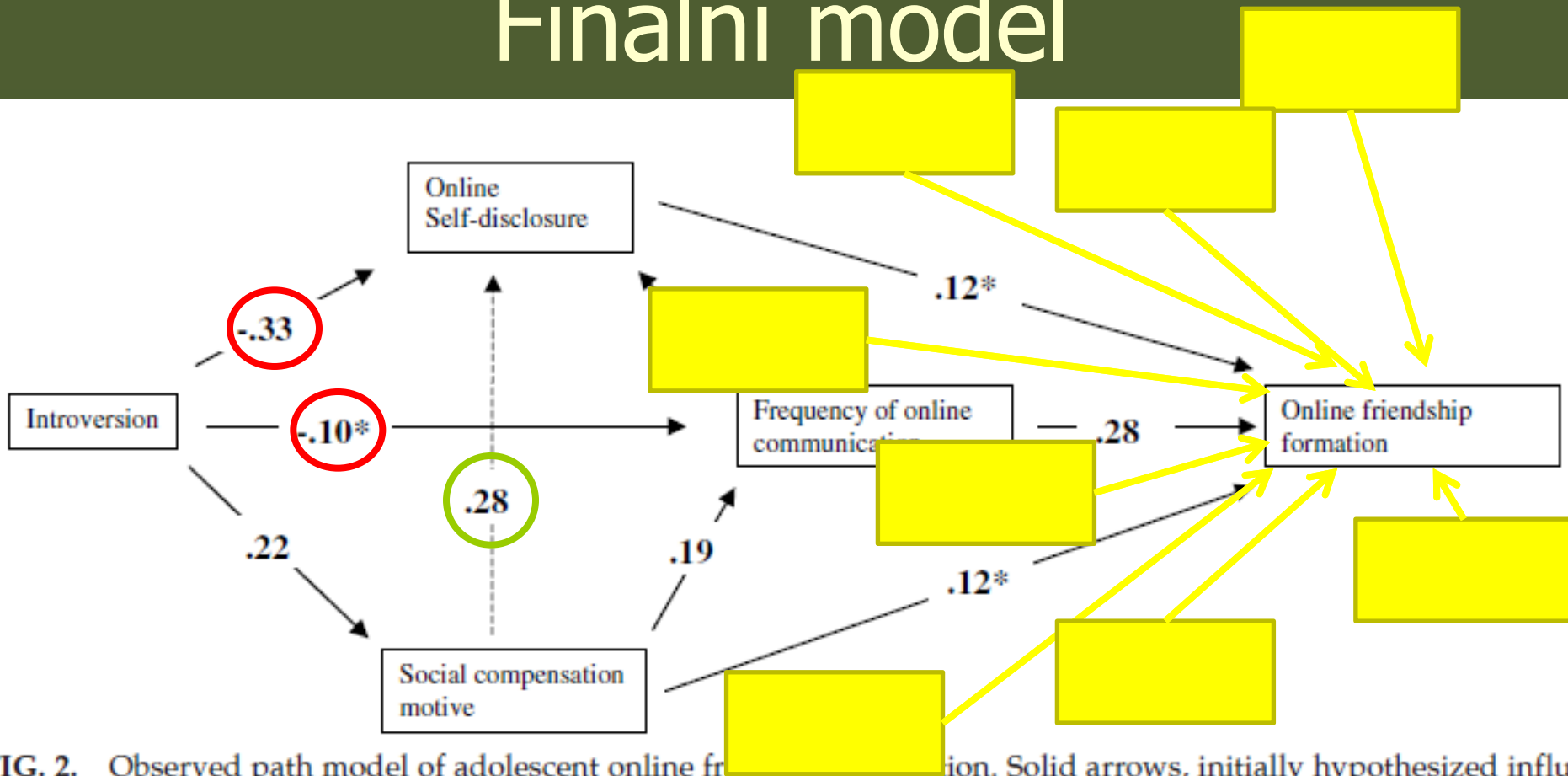


FIG. 2. Observed path model of adolescent online friendship formation. Solid arrows, initially hypothesized influences; broken arrows, influences that were added to the final model. Unless indicated with an asterisk ( $p < 0.05$ ), all influences were significant at  $p < 0.001$ . Coefficients are standardized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

- ▶ Online vztahy:
- ▶ Pokud máte virtuálního kamaráda – popsat, jak jste se seznámili, porovnat seznámení/průběh vztahu/kvalitu vztahu s RL přáteli...
- ▶ Jak ovlivnil váš vztah s někým z internetu vaše vztahy k jiným lidem?
- ▶ Sebe prezentace:
- ▶ 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...)
- ▶ Jak na vás působí (sebe)prezentace ostatních na internetu (na SNS, seznamkách...)
- ▶ ...

# 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., & Smahel, 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).