

# Online přátelství

ZUR387

Lenka Dědková

# Co je vztah?

- A co je „online vztah“?
- Jak se vztah vyvíjí?

# Vztahy na internetu

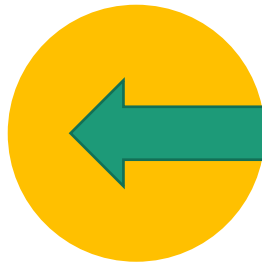
Čistě virtuální vztahy



Čistě „offline“ vztahy

# Vztahy na internetu

Čistě virtuální vztahy



začátky internetu  
první studie o online přátelství



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 (1997-2007) (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 (59 %)
  - 59 % z chatu a 23 % z e-mailů
  - Pouze 2 % mají online přátelství
  - 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



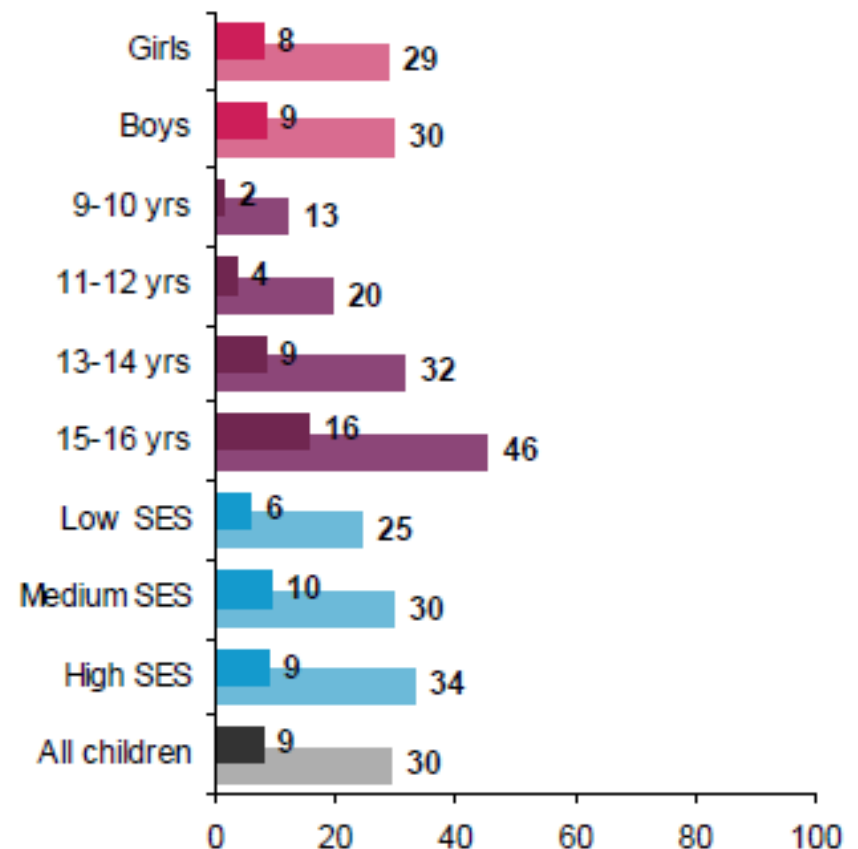
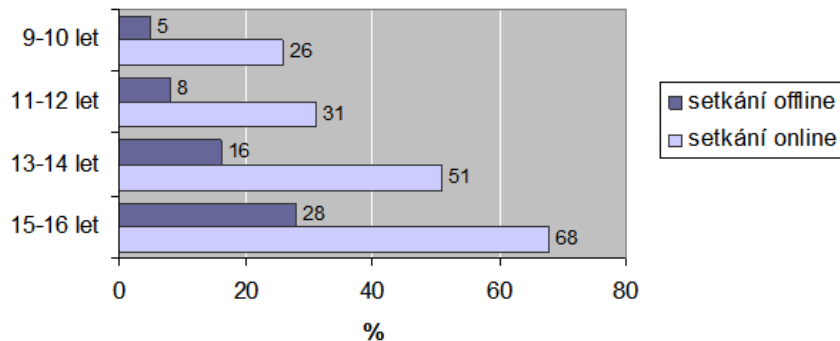
# Jak často lidé tvoří online vztahy II. (EUKO II; Livingstone et al., 2011)

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

# Hypotéza:

- Skleslým adolescentům se po povídání si s někým na internetu nálada zlepší.
- Experiment
- Jaký experiment byste navrhli pro ověření takové hypotézy?

# 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

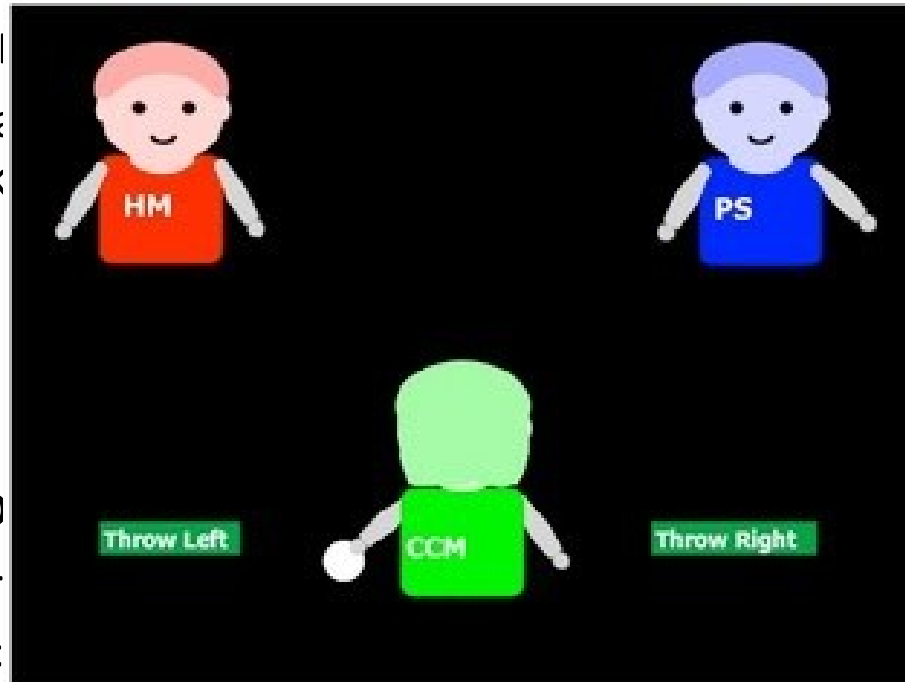
- Měření: aktuální stav "right now", škála

- Náhodné rozřazení

- a) inkluzi
- b) exkluzi

- Poté znovu sebe sama ze seznamu (1-21)

- **vztahová** ("academic", "social", "emotional", "physical"; .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)

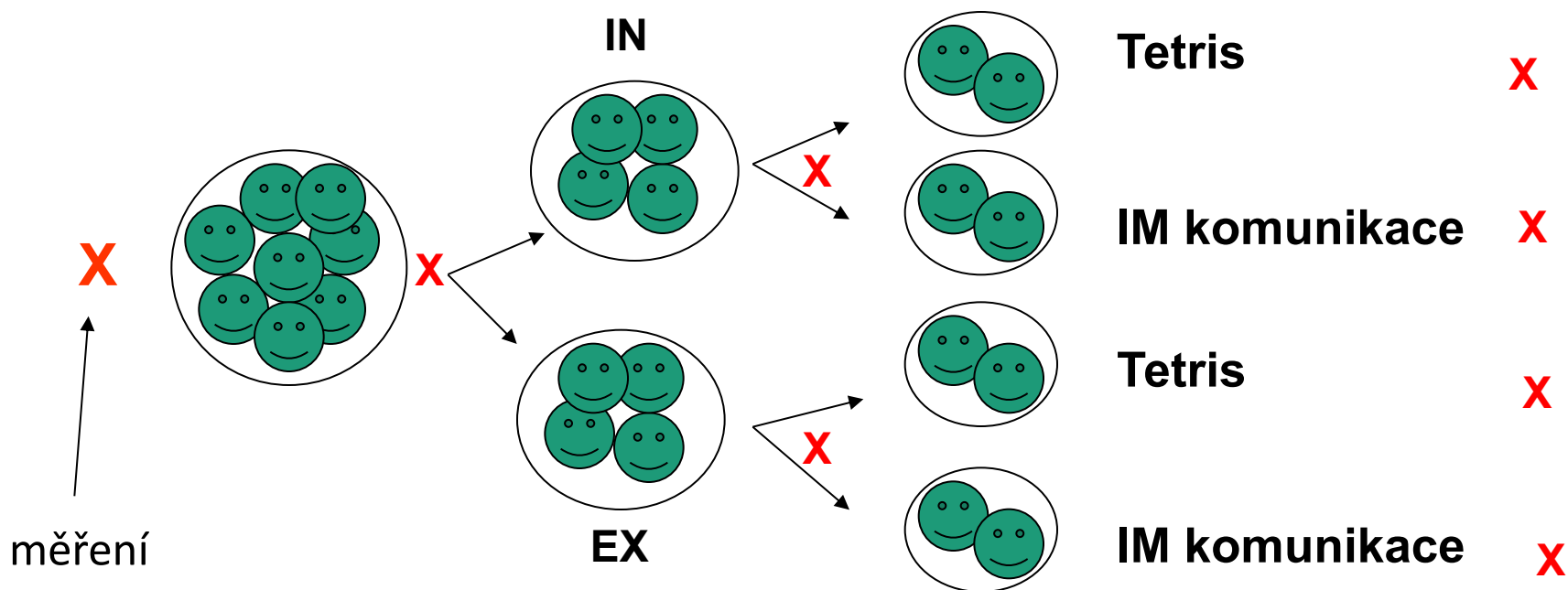


at yourself

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 se obnovil pocit „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

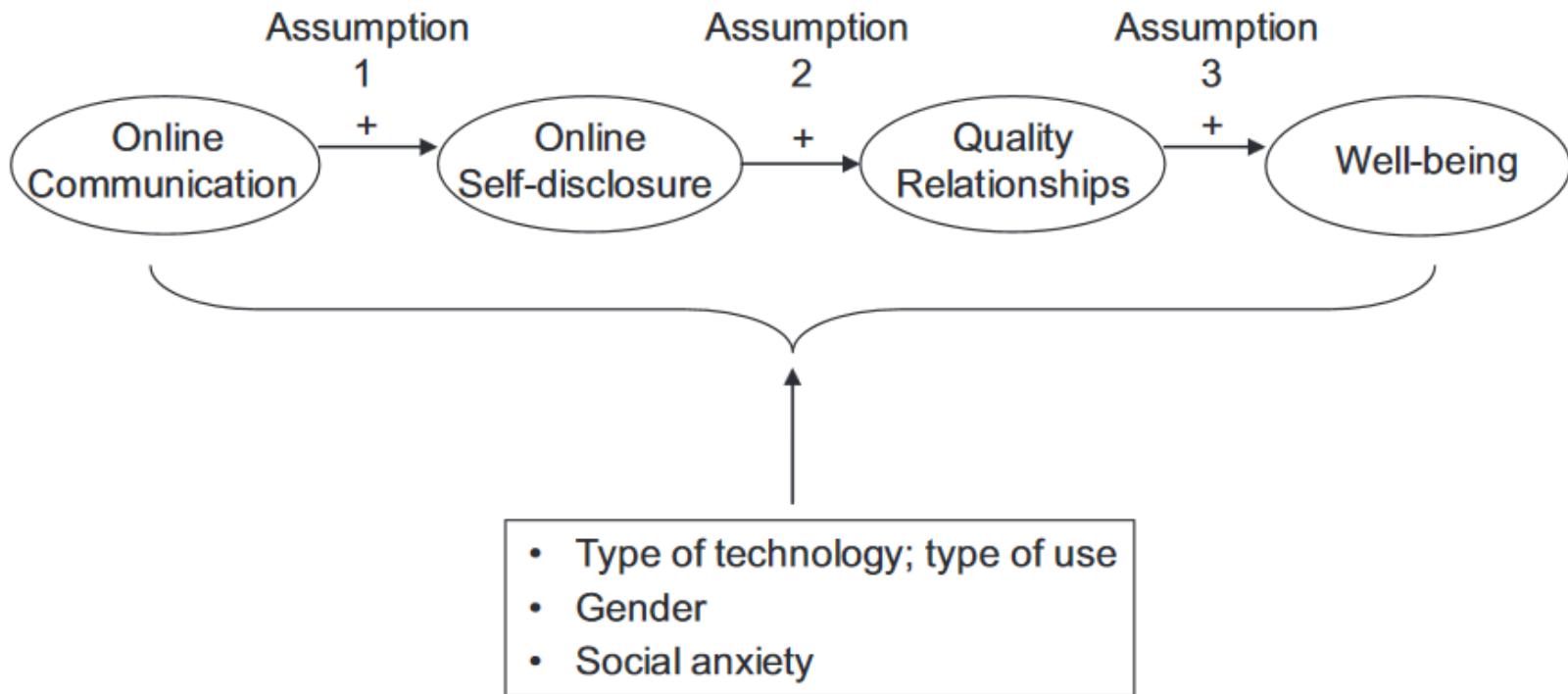
# Kvalita vztahů → dopady

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).