

Univerzita Hradec Králové

Pedagogická fakulta

Katedra kulturních a náboženských studií

Sociální sítě jako nová kultura a prožívání druhé identity

Bakalářská práce

Autor: Kristýna Bezděková
Studijní program: B6107 Humanitní studia
Studijní obor: Transkulturní komunikace
Vedoucí práce: Mgr. et Mgr. Petr Mikoška, Ph.D.
Oponent práce: ThLic. David Bouma, Th.D



Zadání bakalářské práce

Autor: Kristýna Bezděková

Studium: P15P1015

Studijní program: B6107 Humanitní studia

Studijní obor: Transkulturní komunikace

Název bakalářské práce: **Sociální sítě jako nová kultura a prožívání druhé identity**

Název bakalářské práce Social networks as a new culture and experience of the second
AJ: identity

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Internet je celosvětovým médiem, které má možnost spojovat lidi z celého světa na jednom místě, a to v online světě. Člověk se v online světě stává uživatelem sociální sítě, kde se musí prezentovat. Možnosti prezentace jsou v online jiné než v offline. Otázkou je, zda člověk získává příslušnost k druhé "online" identitě. Dochází k tomu, že člověk žije dva životy rozličných identit? Dochází k modifikaci prezentace sebe sama? Je osobní profil na sociálních sítích odrazem offline identity nebo odrazem lepšího já?

SPITZER, Manfred. Digitální demence. Brno: host, 2014. ISBN 978-80-7294-872-7. SPITZER, Manfred. Kybernemoc: Jak nám digitalizovaný život ničí zdraví. Brno: Host, 2016. ISBN 9788074917929. RÖHR, Heinz-Peter. Závislost: Jak ji porozumět a jak ji překonat. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0927-0. ZIMBARDO, Philip a Nikita D. COULOMBOVÁ. Odpojený muž: Jak technologie připravuje muže o mužství a co s tím. Havlíčkův Brod: Grada, 2017. ISBN 9788024757971.

Garantující pracoviště: Katedra kulturních a náboženských studií,
Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: Mgr. et Mgr. Petr Mikoška, Ph.D.

Oponent: ThLic. David Bouma, Th.D.

Datum zadání závěrečné práce: 6.10.2017

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala pod vedením vedoucího bakalářské práce Mgr. et Mgr. Petra Mikošky, Ph.D., samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne

Podpis:

Poděkování

Tímto bych chtěla poděkovat vedoucímu mé bakalářské práce Mgr. et Mgr. Petru Mikoškovi, Ph.D. za pomoc, odborné vedení a rady při tvorbě mé práce.

Anotace

BEZDĚKOVÁ, Kristýna. *Sociální sítě jako nová kultura a prožívání druhé identity*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2018. 41 s. Bakalářská práce.

Technologický výtvarný internet mění proces komunikace a socializace. V této době je možná lidská existence ve dvou světech – offline a online. Svět online vznikl v návaznosti na komerční užívání internetu. Tím se zrodil nový vědní obor kulturní antropologie a sice kyberantropologie. V online světě se lidé prezentují na sociálních sítích, přičemž je v něm absence fyzická. Prezentace uživatelů v online světě je určena vytvořením osobního profilu, který předznamenává vznik druhé “online” identity. Online identita je vytvořena offline identitou. Online identita je virtuální představou člověka o sobě samém. Online svět je neodmyslitelnou součástí všedního života, čímž přímo ovlivňuje transkulturní rámec společnosti.

Klíčová slova: Facebook, identita, kyberkultura, sebeprezentace, sociální sítě

Annotation

BEZDĚKOVÁ, Kristýna. *Social networks as a new culture and experiencing a second identity*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2018. 41 pp. Bachelor Degree Thesis.

Technological advances called the Internet change the process of communication and socialization. At this time, human existence is possible in two worlds - offline and online. The online world originated in connection with the commercial use of the Internet. This gave birth to a new scientific field of cultural anthropology, namely cyberanthropology. In the online world, people are present on social networks, with no physical presence. Presentations of users in the online world are determined by creating a personal profile that preaches the emergence of a second "online" identity. Online identity is created by offline identity. Online identity is a virtual idea of a person about himself. The online world is an inherent part of everyday life, which directly influences the transcultural framework of society.

Keywords: Facebook, identity, cyberculture, self-presentation, social networks

Obsah

| | |
|---|-----------|
| Úvodní kapitola | 8 |
| Kontextová kapitola..... | 10 |
| Kyberkultura | 11 |
| Kyberprostor | 12 |
| Kyberantropologie | 13 |
| Historie internetu | 13 |
| Sociální síť | 15 |
| Definování SNS | 16 |
| Historie SNS | 17 |
| Neblahé dopady | 18 |
| Cílová skupina adolescenti | 21 |
| Druhá identita | 25 |
| Vytvoření osobního profilu jakožto formování druhé identity | 25 |
| „Goffmanovské drama“ | 26 |
| Sebeprezentace..... | 27 |
| Online identita..... | 30 |
| Kooperace offline a online identity..... | 31 |
| Transkulturní perspektiva | 33 |
| Analogie offline světa | 33 |
| Intelektuální a kulturní křižovatka | 33 |
| Diskuse | 35 |
| Závěrečná kapitola..... | 37 |
| Použité prameny..... | 38 |
| Použitá literatura | 38 |
| Použité zdroje..... | 40 |

Úvodní kapitola

Internet potažmo sociální sítě jsou jednotícím prvkem všech kultur. Stojíme u počátku fenoménu navždy měnícího kulturní prostředí. Na sociální sítě máme přístup takřka odkudkoliv na světě a pokaždé vstupujeme do stejného virtuálního světa. Naše chování v kybersvětě není fyzicky aktivní, je fyzicky pasivní. Celý kybersvět se odehrává pouze ve vztahu našich myšlenkových pochodů a elektronické obrazovky (smartphone, tablet, notebook, PC).

Hypotéza této bakalářské práce je následovná: *V důsledku vzniku sociálních sítí, které sami o sobě tvoří online svět, si jejich uživatelé vědomě vytváří druhou identitu. Prezentace lidí na sociální sítí je vždy prezentací lepší verze sebe sama.*

Bakalářská práce se bude snažit najít odpověď na následující výzkumné otázky. Lze oddělovat svět offline a svět online? Vytváříme si druhou identitu v online prostředí? Připustíme-li existenci druhé identity, dochází k záměrné manipulaci a snahy prezentovat se vylepšenou verzí sebe sama? Naši „druhou“ identitu můžeme prožívat pouze v kybersvětě a naši skutečnou identitu žijeme pouze v reálném světě? Nemůže docházet k vzájemnému ovlivňování těchto dvou identit? Pokud ano, kooperují pozitivně? Cílem práce je objasnění otázek a najít na ně odpovědi, což učiním v závěru práce.

Prvotním impulsem k zpracování tohoto tématu mi byla kniha od Manfreda Spitzera – Kybernemoc. Začala jsem si kolem sebe všimnout stinných stránek, které internet vykazuje. Patřím do generace, kterou vývoj sociálních sítí postihl, a mohu tedy téma reflektovat i z vlastní zkušenosti. Mimo jiné se s tématem cítím spřízněna, protože sociální sítě jsou součástí mého každodenního života, a tak je práce přínosem i pro mne samotnou. V ideálním případě by měla práce ve čtenáři vyvolat mnoho otázek, které mohou být předměty jejich případných výzkumů.

Při psaní své práce budu používat teoreticko-analytickou metodu. Tematické informace budu čerpat především z primárních zdrojů, které jsou v anglickém jazyce. Nicméně čerpat budu i z děl českých autorů. Sociální sítě se neustále proměňují, tudíž budu v práci uvádět co nejnovější informace z analytických článků, kvalitativních výzkumů a nově publikovaných knih. Mé prameny a zdroje se obecně týkají vztahu člověka k moderním technologiím a jejich vzájemné kooperace.

První řádky práce se věnují kontextovému úvodu do problematiky lidské existence v kyberprostoru. Následující kapitola je věnována faktickým informacím ohledně kyberkultury, kyberprostoru a kyberantropologie. Následuje nastínění historie internetového média, bez kterého by práce postrádala pevné základy, a konečně přejdeme k sociálním sítím. Po definování pojmu sociální síť se opět vrátíme do historie sociálních sítí. Po přečtení těchto stránek by mělo být vysvětleno, proč jsou sociální síť tak silným a populárním médiem. Nicméně záhy se dostaneme k negativním důsledkům, které mohou sociální síť na člověka mít. Větší pozornost budeme věnovat disinhibičnímu efektu, který mnohé vysvětluje, a zdržíme se u stále častěji se vyskytující závislosti na sociálních sítích. Pravděpodobně nebude překvapením, že nejnáchylnější skupinou k závislosti, tak k prezentování vylepšeného „já“, jsou právě adolescenti.

V druhé části práce se budeme věnovat druhé identitě, která jedince zastupuje v online prostoru. Nejprve si uvedeme, jak ke vzniku druhé identity dochází, a sice vytvořením osobního profilu. Ve stejné kapitole si uvedeme výzkumy, které dokazují tendenci k vytvoření vylepšené verze své osoby. Nesmíme opomenout dvě důležité složky ovlivňující prezentaci v online prostředí – kontext a publikum. Nejobsáhlejší částí práce je kapitola nazvaná: Sebe prezentace a následně Online identita. V této kapitole si představíme názory vybraných autorů na sebe prezentaci a přiblížíme se vylepšenému já. Ve stejné kapitole si uvedeme výzkumy, které tendenci k vytvoření vylepšené verze své osoby dokazují. Zároveň se budeme postupně přesouvat k existenci dvou identit – online a offline. Uvedeme si, jak vybraní autoři vnímají online a offline světy, a jak k nim přistupují.

Poté následuje část s názvem: Transkulturní perspektiva, kde si uvedeme, jakou roli hrají sociální síť a druhá identita na poli kulturním. Samotný závěr práce bude patřit potvrzení či vyvrácení stanovených hypotéz.

Kontextová kapitola

Pojem internet vznikl v roce 1987. Netvalo dlouho a přístup k internetové síti byl neustále dostupnější. Postupně rostla fascinace internetovým prostorem a souběžně také jeho obliba a používání. Propojenost jednotlivých a rozličných kultur ještě nikdy nebyla tak vysoká jako teď. Nyní je společným kulturním prvkem internet. Je to místo, kde dochází ke střetu kultur a tudíž i ke střetu kulturně odlišných jedinců. Internet se zpočátku jevil jako nástroj k zjednodušení lidského života, nyní se jeví jako určitý problém, který rozvoj lidského života spíše omezuje a degraduje lidskou identitu. Internet je kyberprostorem. Jsme prvním lidským věkem, který se s tak rychlým nárůstem užívání internetu potýká. Dříve běžné činnosti jsou nahrazeny použitím internetu. Dochází ke vzniku nových zaměstnání, k chřadnutí dlouhodobé paměti a také k dvojení naší identity. Pomineme-li tyto negativní dopady, internet je ve skutečnosti přínosnou vymožeností, co se získávání informací týká. Avšak dvojení identity se může odrazit ve fungování celé lidské společnosti. V prostředí kyberprostoru vzniká svět, který nazýváme online světem nebo také virtuální realitou. Virtuální svět se jeví jako místo, kde je vše rychlé, přesné, dokonalé, dokonce i my lidé. Oproti skutečnému (offline) světu, který je plný nástrah, marných snah, neúspěchů a samoty, je virtuální svět skvělou alternativou – útekem od reality. Může docházet k tomu, že se na sociálních sítích staneme závislí. Člověk je od svého počátku tvorem společenským, tudíž ke své plnohodnotné existenci potřebuje druhé, potřebuje s nimi vést dialog a prostřednictvím dialogu se také rozvíjet a poznávat. Tento proces se nazývá socializací. Socializace z větší části probíhá ve světě online – zkrátka proto, že je jednodušší komunikovat, navazovat vztahy a osvojit si společenské normy. Tento pobyt v slastném prostředí si ale žádá svou daň, kterou bude chtít splatit v blízké budoucnosti. Čímž se dostáváme k jádru hypotézy, kterou se práce bude snažit dokázat.

Bakalářská práce se bude snažit potvrdit hypotézu, která předpokládá existenci kulturní identity a zároveň připouští prožívání druhé identity v prostředí sociálních sítí. V online světě vystupuje každý jedinec pod vlastním virtuálním profilem. Dochází k tomu, že si své online identity osvojujeme a žijeme život svého lepšího já, které zastupuje „druhá identita“.

Kyberkultura

První kapitola této bakalářské práce patří poměrně nově vzniklé kultuře, která se realizuje v kyberprostoru. Příčinou jejího vzniku byla plošná internetová síť, která následně začala hostit sociální síť. Kapitola *kyberkultura* je rozdělena do dvou podkapitol, které se dělí dále. Nejprve proběhne specifikace kyberkultury potažmo kyberprostoru. Bude následovat historie internetu, poté se budeme přibližovat k jádru práce, a sice tématu sociálních sítí.

Dvacáté první století se vyznačuje svým revolučním pokrokem v oblasti moderních technologií. Život se už neodehrává pouze v realitě, internet nám umožňuje pohybovat se v rovině virtuální. Můžeme tedy žít dva světy – svět offline a svět online. Do online světa se dostáváme právě prostřednictvím moderních technologií, jako jsou: smartphone, tablet, notebook nebo PC. Tyto moderní technologie nás dostanou do éteru internetu. Internet je dostupným médiem z jakéhokoliv koutu světa. Přístup do online světa je rychlý, jednoduchý a slibuje zábavu. Na internetu totiž vznikly sociální sítě, které jsou schopné spojovat lidi nejrůznějších kultur, náboženského vyznání, způsobů života, věku, pohlaví etc. Internet je druhým světem, ve kterém je vše podřízeno okamžité reakci. Zároveň je prostředí internetu místem, kde existují nepsané normy k fungování jedince potažmo komunity. V tomto online prostředí je možné spojit se a komunikovat s kýmkoliv na síti. Po vyprofilování sociálních sítí je nám umožněno existovat ve dvou světech a osvojit si zvyklosti i druhé kultury (Sieberg, 2014).

Kyberprostor

Pojem kyberprostor (cyberpace) je definován jako virtuální prostředí, které je vytvořeno v počítačových sítích a probíhá v něm komunikace dvou a více jedinců.

Soukup definuje kyberprostor jako *umělý svět symbolů a významů, existuje paralelně ke světu reálnému*. Antropologický výzkum pak spočívá v pozorování, popisu či analýze sociokulturních jevů a procesů, které probíhají ve virtuálním světě vytvořeným moderními technologiemi (Soukup, 2011:656). Komunikační vztahy, které se v kyberprostoru uzavřou, se označují pojmem *networking* (Spitzer, 2016). O komunikaci v kyberprostoru se bude pojednávat ve druhé části práce.

Kyberprostor je fiktivní svět, do kterého lidé pronikají. Čím víc se člověk do fiktivního světa dostává a zapomíná na realitu, tím více se jeho stav podobá snění. V kyberprostoru nemůžete nic hmotně uchopit, vše se odehrává pouze v myšlenkách a v představách. To, co probíhá mezi obrazovkou moderních technologií a lidskou myslí je jen iluze. Obdobně definoval J. R. R. Tolkien zajištění ve fiktivním světě (Zimbardo, 2017).

Kyberantropologie

V oblasti kulturních teorií je tato disciplína nováčkem. Je to především proto, že předmět jejího zkoumání vznikl teprve nedávno. Kyberantropologie zkoumá vztah člověka a moderních technologií, přesněji mezilidské sítě, které vznikají ve virtuálním světě. Startovacím motorem pro kyberantropology byl rozmach internetové sítě. Disciplínu založil antropolog Arturo Escobar v roce 1994. Escobar si byl vědom rostoucí popularity moderních technologií a jejich zavedení do obyčejných lidských životů, přičemž technologie přispívají k formování lidské identity. Samotné zrození kyberkultury se pak odehrálo mezi lety šedesátými a sedmdesátými. Technologie se nejprve objevily v akademickém prostředí, dále na pracovištích a konečně se komercializovaly a začaly sloužit k zábavě – což vedlo *k vzniku nových virtuálních a internetových subkultur*, které se sjednotily na základě stejného zájmu (Soukup, 2011:652).

Historie internetu

V rámci sociálních sítí je více než nutné přiblížit pojem internet. V této kapitole se tedy budeme věnovat faktickým informacím týkajících se vzniku internetu. V tomto případě se budu držet pouze převratných milníků internetové historie. V historickém nastínění internetového fenoménu se budu pohybovat v rovině kulturní, sociální a případně psychologické.

V dnešní době je internet součástí života většiny lidí na planetě. Mezi jeho hlavní funkce patří funkce informační, poskytuje informace písemného charakteru, obrazové a audiovizuální (Šmahaj, 2014). Dále funkce zábavná a v neposlední řadě funkce komunikační. Díky těmto funkcím internet usnadňuje činnosti běžného života. Bohužel má internet i neblahé dopady na naši psychiku, mezilidské vztahy a komunikaci. Negativním dopadům internetu na lidskou psychiku, mezilidské vztahy a vzájemnou komunikaci, se budu podrobněji věnovat v kapitole pojmenované *Neblahé dopady*.

Na samotném počátku internetu stojí vytvoření sítě ARPANET, kterou vytvořilo Ministerstvo obrany Spojených států v roce 1969. ARPANET byl armádní sítí přispívající k efektivitě výpočetní techniky používané v armádních složkách. Nicméně postupně se začal ARPANET častěji využívat jako prostředek ke komunikaci mezi jednotlivými výzkumníky. Následně byla komunikace rozšířena v prostředí univerzit a rozšiřovala se dále.

Oficiálním začátkem internetu je rok 1983. Od tohoto roku se internetové připojení globalizovalo. K přístupu na síť je požadavkem pouze počítač. Hlavní funkcí internetu je zprostředkovávání informací. Komunikace je možná až se vznikem služby World Wide Web (známá zkratka www). Pro komunikaci vznikla specifická rozhraní jako je elektronická pošta (e-mail) nebo instant messaging (Reifová, 2004).

Ještě v roce 1996, což není tak dávno, bylo internetové připojení možné pouze přes pevný počítač zapojený v síti. Až poté se internetové připojení realizovalo přes naše mobilní telefony, čímž jsme se stali kdykoliv přístupní. V knize, která upozorňuje na neblahé účinky internetu a podává návod, jak omezit svůj pobyt v online světě, je zaznamenán údaj o internetové expanzi. V roce 2000 mělo přístup k internetu pouze 48 procent lidí na světě. V roce 2010 to už bylo 79 procent. *Ve Spojených státech v roce 2000 využívalo vysokorychlostní připojení kolem 3 procent domácností. O deset let později to bylo již 63 procent* (Sieberg, 2014:54). Spitzerova Kybernemoc situaci vyostřuje, píše se v ní, že život člověka se odehrává pouze v online prostředí. Digitální technologie prý podporují každou naši činnost (Spitzer, 2016).

Sociální sítě

Jak již bylo několikrát řečeno, sociální sítě vznikly v prostředí kyberprostoru. Je to svět, který neexistuje ani jedno století, a přesto v něm působí více než polovina lidí na planetě. Důvody tak rychlého „osídlení“ kyberprostoru jsou jednoduché. Přístup do kyberprostoru je možný kdykoli a odkudkoli. V kyberprostoru vzniká nová společnost, ve společnosti nové komunity - nové sociální vazby. Pro zoon politicon je to naprosto jedinečná příležitost ke vzájemné komunikaci.

Sociální sítě jsou platformou pro: komunikaci, sebe prezentaci, vytváření vlastního obsahu, sdílení fotografií a videí. Velký boom sociálních sítí byl zaznamenán v roce 2003. K tomuto období se váží počátky sociálních sítí jako je MySpace nebo Friendster. Obě platformy měly sloužit ke komunikaci mezi přáteli přátel, charakter nynějších sociálních sítí je poněkud jiný. V rámci mé práce se budu odkazovat především na platformou Facebook, která uživatelům nabízí nejvíce možností sebe prezentace a navazování mezilidských vztahů, čímž se pro tuto práci stává skvělým příkladem. Jistě se zmíním o funkcích, které sociální sítě plní, přičemž se budu inspirovat dělením dle Sulera. Zajímavou částí bude především vnímání sociálních sítí očima adolescentů. Nebýt na sociální sítí totiž může znamenat pocit vyčlenění z komunity a rázem se octnout mimo centrum online dění (Boyd, 2017).

V práci si dovolím používat zkratku pro spojení „sociální sítě“ – SNS, z anglického Social Network Sites.

Definování SNS

Boyd a Ellison sepsaly článek s názvem Social Network Sites, ve kterém se věnují jak definicím sociálních sítí, tak jejich historii. Autorky definují sociální sítě takto: Jde o službu poskytovanou na Worl Wide Webu. Tato služba uživateli sítě umožňuje založení osobního profilu, přičemž si může vybrat, zda chce profil veřejný, viditelný pro všechny nebo jen pro vybraný okruh přátel. Zadržte uživateli služba umožňuje vytvoření okruhu přátel, tedy lidí, s kterými chce být ve spojení. A zatřetí možnost vidět spojení, která vytvoří jiní uživatelé (Boyd, 2007).

Obdobnou definici uvádí Šmahel, do online Social Network Sites se řadí „webové služby“, které lidem umožňují si založit veřejný či polo-veřejný profil v rámci daného systému, vytvořit seznam dalších uživatelů, s nimiž jsou spojeni a prohlížet a procházet tento seznam kontaktů jakož i seznamy ostatních uživatelů v daném systému. *SNS jsou soustředěny okolo jedinců, jimiž jsou vytvářeny: každý uživatel má svoji vlastní síť kontaktů, kterou udržuje a postupně rozvíjí* (Šmahel, 2014:23).

Sociální síť definuje i Kožíšek a Písecký: *Je to internetová služba, která umožňuje svým členům vytvářet veřejné, uzavřené nebo i firemní profily, prezentace, diskuzní fóra, a nabízí prostor pro sdílení fotografií, videí, obsahu a dalších aktivit* (Kožíšek, Písecký, 2016:24).

Všechny tři vybrané definice říkají téměř to samé. V této práci budeme na sociální sítě nahlížet především jako na jednu ze složek kyberkultury. A sice virtuální místo, na které je možné kdykoliv odejít a žít online život. Zároveň je to místo, kde je nutnost osobního profilu, kterým se prezentujeme v online prostředí, a v kterém nacházíme „druhou identitu“.

Historie SNS

Vzniku SNS předcházelo plošné zavedení internetové sítě, jak již bylo řečeno v předchozí podkapitole. První sociální sítě nevypadaly tak, jak jsou známy dnes. První sociální sítě se jmenovaly AIM - AOL Instant Messaging a ICQ, starší generaci jsou tyto sítě jistě známé. Nicméně dnes by předešle zmíněným definicím neodpovídala ani jedna z nich. Principem těchto SNS bylo pouze odesílání a přijímání zpráv mezi dvěma účastníky konverzace.

Revoluční SNS byla SixDegrees, která byla spuštěna v roce 1997. Princip fungování byl nastíněn již v samotném názvu. V překladu název znamená šest stupňů. Každý uživatel SNS měl být propojen s jiným uživatelem na základě přátelství s 6 ti uživateli v jejich přátelském okruhu. Velký zájem SNS ve veřejnosti neprojevila, tudíž byla její aktivita ukončená, píše se rok 2001. Důležité ale je, že od této doby už SNS nabyly prvků definic, jak je známe dnes. O rok později nahradila díru v oblasti SNS jiná, tentokrát Friendster. Friendster měl jako první přes jeden milion uživatelů, od té chvíle popularita SNS jen stoupala (Boyd, 2007).

V již zmíněném článku Social Networks Sites Boyd a Ellison informuje, že v roce 2004 ovládla online svět SNS MySpace. Zpočátku na MySpace mohli působit jen uživatelé starší 18 let, ale služba následně změnila pravidla a otevřela se i pro nezletilé (Boyd, 2007).

V tomtéž roce založil Mark Zuckerberg nejrozšířenější sociální síť Facebook. Její používání pro veřejnost plánované nebylo. Nejdříve měla síť sloužit jen jako prostředek komunikace na univerzitě Harvard. Následně se komunikační platforma rozšířila do prostředí středních škol a velkých firem. Trvalo dva roky, než se Facebook zpřístupnil veřejnosti. Ve stejném roce se umožnilo využívání SNS Twitter. Na twitterové platformě se sdílejí krátké statusy (tweety) či jiná kreativa k vyvolání diskuse v okruhu přátel. Nelze opomenout platformu určenou primárně ke sdílení fotografií, Instagram vznikl v roce 2010 (Boyd, 2007).

Od vzniku Facebooku se v oblasti SNS rodí nové a novější sociální platformy, některé zanikají pro nicotnou popularitu, jiné si svůj cílový okruh uživatelů najdou. Práce se bude orientovat především na nejrozšířenější sociální síť Facebook.

Neblahé dopady

Manfred Spitzer se k Facebooku dlouze vyjadřuje ve svých dvou publikacích zaměřených proti nadměrnému užívání moderních technologií. Mimo jiné upozorňuje na fakt, že sami o sobě zveřejňujeme velmi důvěrné informace, které se dají lehce zneužít. Tyto digitální stopy za sebou často nevědomky necháváme při aktivitě v online světě. Facebook naše soukromá data sbírá, ukládá a analyzuje. Z Facebooku se stala celosvětová databáze lidských identit. Spitzer poukazuje na nebezpečnou analýzu našich pocitů a nálady, kterou Facebook vytváří. Následně dochází k tomu, že správci sítě dokážou s lidskými emocemi manipulovat. Mimo manipulaci se uložená osobní data používají k cílení reklamy, tedy k finančnímu zisku. Stále více lidí si uvědomuje, že se ze soukromí stává luxusní zboží, které je těžké zajistit (Spitzer, 2016).

Spitzer shrnuje negativní důsledky způsobené Facebookem potažmo sociálními sítěmi: *styk s nepříjemným nebo obtěžujícím obsahem, připoutanost k Facebooku, chybějící soukromí a kontrola, sociální srovnání, závist a žárlivost, napětí ve vztazích* (Spitzer, 2016:135). Spitzerův neklid podporuje Kirkpatrick, který na stránkách své knihy píše, že SNS mohou mít *konstruktivní, ale i destruktivní vliv*. Jednou z Facebookových funkcí je vznik nového jednotícího společenského efektu. Síť dokáže spojit lidi se společnými zájmy, záměry a názory. Facebook má schopnost spojit lidi a to jak ve velkém, tak v malém měřítku. Facebook dle něj dává velkou moc vzniklým komunitám propojených jednotícím prvkem. Komunikace a organizace skupin je na SNS velmi jednoduchá, což může vést k rozvrtným společenským změnám (Kirkpatrick, 2011).

Dalším negativem je tzv. *online disinhibice*, s tímto termínem přišel psycholog Suler. Znamená ztrátu jakýchsi zábran, které jsou způsobeny pocitem bezpečí a nedotknutelnosti v prostředí sociálních sítí. Tento efekt tenduje k většímu sebeodhalování. Takové zábrany jsou naopak v offline světě přítomny. Přičemž dokládá existenci dvou typů disinhibice: *neškodná a nepříjemná, otravná*. První typ je vcelku pozitivně vnímaný. Umožňuje projevit sebe samého bez jakéhokoliv studu a obav. Díky tomuto typu pak v online světě lidé vystupují mnohem pozitivněji a empatičtěji. Druhý typ otrava – do tohoto typu jednání patří ta stinná stránka projevu. V tomto případě uživatel jedná výhrůžně, jízlivě, kriticky až agresivně (Šmahaj, 2014).

Disinhibiční efekt

Lze ho vysvětlit pomocí 6 faktorů, které Suler udává. Prvním je *disociační anonymita* – uživatelé vystupují pod jinou identitou, v online světě nejsou tak zranitelní jako v offline světě.

Neviditelnost – dává uživatelům určitou svobodu, fyzické reakce a fyzický vzhled je skryt za obrazovkou. *Asynchronicita* – časové rozmezí v komunikaci je individuální, uživatelé nejsou nuceni reagovat okamžitě. *Solipsistická introjekce* – uživatel si nutně vytvoří obrázek o druhém účastníku komunikace. Problém je v tom, že obrázek není realistický, jsou v něm promítnuty i fantazijní představy a přání. Stále se pohybuje jen v online možnostech, které nabízejí jen vybrané informace o druhém uživateli. *Disociační imaginace* – je to spojení předchozího faktoru, kdy je vytvořena domněnka o komunikačním partnerovi, s virtuálním místem, které v podstatě neexistuje. Uživatel pak nabude dojmu, že se nejedná o závažnou komunikaci.

Minimalizace autority – v online prostředí většinou uživatelé nevědí, jaký má jejich komunikační partner sociální status, tudíž naprosto mizí obavy a respekt z případné autority (Šmahaj, 2014:16).

Závislost

V případě dalšího negativního dopadu se budeme pohybovat v oblasti závislostí. Na věcech, které vyvolávají subjektivní pocit radosti a zájmu o svojí osobu, je lehké vypěstovat závislost. Jednou z takových věcí jsou několikrát zmiňované sociální sítě. Jak již bylo řečeno, sociální sítě jsou platformou vytvořenou na internetu. Tudíž závislostí na sociálních sítích a závislostí na internetu lze myslet to samé.

Jedinci si často ani neuvědomují, že jsou oběťmi závislími na online životě. Zkrátka život online upřednostňují před životem offline. Spitzer dodává, že *návykové používání Facebooku je založeno na touze po pospolitosti, zábavě a ukrácení dlouhé chvíle a na přání si zlepšit náladu* (Spitzer, 2016:143).

Psychologové se ptou, zda se při nadměrném užívání internetu vážně jedná o závislost nebo zda jde jen o sklon či nutkání. Také přichází v úvahu, že je *přílišné používání internetu projevem deprese či úzkosti* (boyd, 2017:105).

Příznaky závislosti jsou spojené se zanedbáváním jiných činností, neklid v případě odpojení od sítě, ztráta zájmu o offline život. Na rozdíl od ostatních závislostí, ta internetová nečiní člověka asociálem. Závislí lidé se nesnaží o vyjití ze společnosti, chovají se velmi společensky. Psycholožka Boyd dodává, že se závislí uživatelé nestarají o parametry jejich technologie, zajímají se o ostatní uživatele v online světě (boyd, 2017).

Dalším možným důvodem vzniku závislosti může být touha po lepším životě, po realizaci svého „já“. Jedinci chtějí „utéct“ z offline světa, ve kterém jsou konflikty, překážky, pocit méněcennosti, ponurosti, ... do světa online, kde je vše rychlé, dokonalé, bezproblémové. Právě v online světě začnou trávit většinu času, což v jedinci vyvolá dojem, že skutečný je svět virtuálního charakteru. Rohr říká, že migrace do online světa bude stále častější. Proč? Protože v dnešní komplikované společnosti je velmi těžké uspět a dostat očekávanému úspěchu, pak dojde k záměně světů online a offline. Realita přestane existovat. Žít online je mnohem jednodušší, než každodennost v reálném životě (Rohr, 2015).

Spitzer uvádí, že závislost na internetu svou závažností odpovídá závislostem na gamblingu a látkovým závislostem (Spitzer, 2016). Přičemž scany mozku osob se syndromem ADHD a internetovou závislostí byly podle Jaewona Lee, velmi podobné (Zimbardo, 2017)

Pojem *internetová závislostní porucha* jako první zmínil a vymyslel psychiatr Ivan Goldberg. Tento termín použil ve své eseji, která pojednávala o tom, jak lidé zahledění do internetových stránek nechávají ladem všechny povinnosti a soustředí se jen na obrazovku svého počítače. V dobu, kdy esej Goldberg psal, byla tato vize jen představou. Dnes je Goldbergova esej spíše předpovědí budoucnosti (boyd, 2017).

Závislost na internetu roste a Clive Thompson si pokládá otázku, jestli je možné, že nadměrné užívání internetu naruší způsoby chápání světa. Nebo jestli je možné, že se lidé stanou mentálně neschopnými ve chvíli, kdy budou odpojeni od sítě (Zimbardo, 2017:16).

Nutné je podotknout, že internetová závislost jako taková, oficiálně neexistuje. V mnohých odborných publikacích najdeme označení slovy jako patologické, problematické nebo excesivní chování. Nelze jednoznačně určit, zda se jedná jen o nadměrné používání internetu nebo o již zmiňovanou závislost (Blinka, 2015). Pro účely práce je pojem závislost použit.

Cílová skupina adolescenti

Člověk je ve své přirozenosti tvorem společenským – zoon politicon. Ke svému bytí nutně potřebuje společnost. Ve společnosti si vytváří sociální vazby. Prostřednictvím komunikace s druhým poznává sebe sama. Člověk potřebuje být neustále ve středu dění, interaktivně reagovat na podněty, vytvářet realitu, působit na druhé jedince, komunikovat s nimi – sdělovat a sdílet realie svého života.

S nadhledem můžeme hovořit o tom, že sociální sítě se ve velkém rozmohly až ve 21. století. Ještě stále stojíme na začátku a záleží jen na nás, jak budeme s vyplouvajícími vykřičníky nakládat. Zda-li se nad riziky jejich používání zamyslíme nebo je budeme raději ignorovat. Nicméně sociální sítě nezastihly tak důležité životní období adolescence u lidí v produktivní generaci. Můžeme tedy jen odhadovat, jaký dopad bude mít online život na dnešní adolescenty, kteří vnímají online existenci jako přirozenost. Pravdou je, že právě adolescenti jsou nejkritičtější skupinou, co se negativních důsledků týká.

V tomto případě dochází k útlumu reálného chování, většina energie je směřována do online světa, který nikdy nespí (Sieberg, 2014:31). Oproti tomu tvrdí psycholožka boyd, že *teenageři používají sociální sítě na to, aby se setkávali se svými přáteli z fyzického světa* (boyd, 2017:103). Spitzer označuje mladé lidi, kteří se připojují na síť přívlastkem hyperkonektivní (Spitzer, 2016).

Philip Zimbardo ve své knize s názvem *Odpojený muž*, říká, co se genderového rozlišení týká, že k závislosti na online světě jsou mnohem náchylnější muži než ženy. V knize popisuje, jak muži přicházejí o svou dominanci a mužství, jejich roli pomalu ale jistě přebírají ženy (Zimbardo, 2017).

O psychologu Sulerovi byla zmínka již v podkapitole disinhibičního efektu. Nyní bude uvedena jeho klasifikace potřeb adolescentů, které mohou vysvětlovat jejich náklonnost k online síti (Krčmářová, 2012).

Objevování vlastní identity a experimentování – dospívající prostřednictvím SNS hledají sebe sama. Zkoumají, kdo jsou a nabývají přitom dojmu anonymity, který je pouhým subjektivním dojmem.

Potřeba intimity – pro teenagery je důležitá sounáležitost s někým dalším. Touha být součástí většího společenského celku.

Separace od rodiny – teenageři se v online světě ztratí z dohledu rodičů.

Ventilování frustrace – v období adolescence je frustrace velmi častou, a tak adolescenti hledají způsob, jak se odreagovat (Krčmářová, 2012).

V procesu dospívání a hledání si svého místa v životě, je cílem dosáhnout sociální zralosti. Sociální zralost nastává v případě, že se jedinec socializuje ve společnosti a bude znát své sociální role a bude dodržovat uznávané sociální normy. Ve společnosti dokáže bez problému komunikovat, zároveň kooperovat s druhým jedincem a směřovat ke společnému cíli. Všechny tyto sociální dovednosti, které jsou podmínkami sociální zralosti, jsou ovlivněny používáním sociálních sítí (Vágnerová, 2005). Online komunikace má blahý vliv na již existující sociální vztahy, které se přenesly z offline do online. Tyto vazby jsou důležité díky tomu, že se v online vztahy rozšiřují, upevňují, konkretizují a dotvářejí (Roubal, 2013).

Experimentování s různými rolemi a zkoušení toho, kým by člověk mohl být, je nedílnou součástí dospívání. Právě v období dospívání člověk hledá sám sebe a hledá, jakou roli bude zastupovat. Prostředí online světa je skvělou příležitostí vyzkoušet si být někým jiným (Šmahel, 2013). Danah boyd dokládá, že se adolescenti snaží kontrolovat svou sebe prezentaci a nalézt svou identitu. V offline prostředí hledají výstřednosti jako například společensky nepřijatelné oblečení nebo účesy. Je to součástí snahy najít nezávislost a odpoutat se od rodičů. Lákadlem adolescentů je skutečnost, že mohou být součástí společnosti, aniž by se fyzicky octli mimo svůj pokoj (boyd, 2017).

Spitzer si také všiml, že v online světě ztrácíme zábrany, které jsou v offline stále přítomné. Jedním z důvodů, proč tomu tak je, je absence fyzická – v online světě je vše abstraktní, což vytváří dojem, že se to reálně neděje. Tato skutečnost má vliv na naše sociální chování (Spitzer, 2014).

Lidskou přirozeností je interaktivně reagovat jeden na druhého. V případě rozšíření reálného světa o svět virtuální, se jen rozšířilo spektrum lidí, kteří na sebe mohou vzájemně reagovat. Světy offline a online jsou jen dvěma společenskými světy. V porovnání s předchozími generacemi je na tu nynější vyvíjen mnohem větší společenský tlak. Sociální faktory měly vliv na vývoj identity vždy, ale nyní přispívají i sociální sítě. Minulým generacím byly odrazem jejich chování pozitivní vlivy (rodiče, škola, vrstevníci – reakce tváří v tvář), nynější generace nemá dle Taylora pozitivní odraz. K tvorbě totožnosti a hledání identity zároveň přispívají sociální sítě, které jsou omezovány sociálními normami a uživatelé se v online prostředí jen napodobují. Dochází k četným změnám identity člověka, dříve se identita spíše upevňovala (Taylor, 2011).

Nicholas Carr popisuje ve své knize, jak ovlivňuje moderní technologie lidské myšlení. Píše, že mozek má schopnost plasticity, přičemž se tato schopnost ztrácí úměrně s přibývajícím věkem. Mozek může měnit principy svého fungování. Pokud se tedy adolescenti vystavují masivnímu pobytu v online světě, bude to mít na jejich mozek důsledky dosud neznámého charakteru. Carr poukazuje na propojenost světa online a offline určujícím pojmem stránky. Tímto známým pojmem pro textové dokumenty, jsme začali označovat i webové stránky určené též k prohlížení, ale virtuálnímu. Online prostředí podporuje letmé čtení, uspěchané a roztržité myšlení a povrchní učení (Carr, 2017:161). Jde o to, že internet přináší přesně ten druh sensorických a kognitivních podnětů – opakování, intenzitu, interaktivitu, návykovost – jehož následkem jsou silné a rychlé změny v mozkových drahách a funkcích (Carr, 2017:162). Ve chvíli, kdy jsme v online prostředí, vše ostatní kolem není podstatné. Děje se to, že v online světě nejsme iluzí, ale zastupujeme sami sebe, což má jistě důsledky i v offline světě, proto uživatelé tolik záleží na tom, co se v online světě děje.

Jedním nastupujícím fenoménem týkajícím se změn každodenního života je multitasking. Způsobuje zapomnětlivost, což je známkou poškození dlouhodobé paměti. Důvodem multitaskingu může být stále více lidí pracujících v online světě a toto zaměstnání vyžaduje okamžitou reakci a neustálé spojení z online světem (Greengard, 2011).

Druhá identita

Sociální sítě zásadním způsobem změnilu formu komunikace na síti, protože ji provázaly s naší identitou z reálného světa (Greenfieldová, 2016:122). V prostředí sociálních sítí je třeba určitým způsobem vystupovat, jinými slovy musíme si na SNS vytvořit své druhé „já“, tedy svou druhou identitu. Například Danah Boyd nazývá druhou identitu přívlastkem „síťová“ identita (boyd, 2017). Vytvoření druhého „já“ by mělo odrážet reálnou předlohu - tvůrce druhé identity v offline světě. Druhá identita je vstupní podmínkou k interakcím na sociální síti. Prožívání druhé identity předstupuje vytvoření osobního profilu. V této práci budu vycházet zejména ze sociální sítě Facebook. V případě Facebooku je vytvoření druhé identity poněkud omezené, ale k prokázání hypotéz naprosto dostačující. Jedná se o to, že na scéně máme mnoho sociálních sítí, které uživatelům umožňují anonymní vystupování. V případě Facebooku tomu tak není, čemuž se budu věnovat hned v první podkapitole. Ve světě online i ve světě offline je nutná sebe prezentace, která bude stěžejním tématem kapitoly. Hlavní hypotézou bakalářské práce je prokázat existenci druhé identity a zároveň potvrdit, že druhá identita je záměrně vytvořena jako uživatelovo „vylepšené já“.

Vytvoření osobního profilu jakožto formování druhé identity

Většina prací zkoumala identitu z hlediska anonymity, tedy jak se uživatel sebe prezentuje, když může být v podstatě kýmkoliv. To se týkalo sociálních sítí, na kterých bylo možné vystupovat anonymně. Teprve až při vzestupu Facebooku se začaly objevovat studie identity v online prostředí, přičemž uživatel musí vystupovat pod svým skutečným jménem (Ronzhyn, 2013). Na sociální síti Facebook je nutné vytvoření osobního profilu, pod kterým bude uživatel vystupovat. Osobní profil je primárním nástrojem k vyjádření sebe sama ve světě online. Sociologové Hodkinson a Lincolnová přichází s pojmem „kultura dětských pokojů“. Tímto způsobem se dá nahlížet na způsob vytváření profilů v online prostředí. Tvorbu osobního profilu přirovnávají k zabydlování prázdného pokoje. Pokoj je zařízen osobitým stylem tak, aby se v něm dotyčný cítil dobře. Podobou svého pokoje se člověk také prezentuje (boyd, 2017).

Jak už bylo řečeno, Facebook je unikátní tím, že ověřuje totožnost člověka. Již v pravidlech Facebooku, které musí každý uživatel nutně odsouhlasit, stojí, že je zakázáno vydávat se za někoho jiného nebo za něco jiného (facebook.com).

Uživatel musí ověřit svou totožnost prostřednictvím platné e-mailové adresy, musí uvést své reálné jméno a dodat profilovou fotografii. Často Facebook žádá osobní informace, uživatelskou lokaci a institucionální informace jako je rodinný stav, vzdělání či zaměstnání. Uvedení podrobnějších informací závisí na uživateli. Zpravidla platí, že čím víc informací o sobě uživatel zveřejní, bude pro online společnost důvěryhodnější (Šmahel, 2013). Facebook slouží ke spojení se stávajícími kontakty nebo k navazování kontaktů přátel svých přátel. Pro účely práce je důležitá složka prezentování svého offline já v online světě. Právě tvorba osobního profilu je první možností, jak manipulovat s online sebe prezentací, o které bude podrobněji psáno v nadcházející kapitole. V profilech žijí uživatelé své sny, jako by byly skutečností. Mnoho z nich si vytvořilo svůj ideál (Gibbs, Ellison, & Heino, 2006) – takto jsou komentovány osobní profily na síti.

Identita je dle Soraj Hongladarom zároveň totožností. Identita se stává spíše z vnějších rysů člověka, než z vnitřních charakteristik jedince. Cílem manipulace osobních profilů je dle Taylora přijetí v online společnosti a posílení dosavadního sebevědomí. Dochází k manipulaci identity podle toho, jak chce být uživatel viděn ostatními, ne podle toho, jaký je doopravdy. Posílení sebevědomí se postupem času mění na řízenou propagaci sebe sama (Taylor, 2011).

Možnost manipulace v online světě se netýká jen idealizování sebe sama, ale také reakcí ostatních uživatelů. Na Facebooku je uživateli poskytnuta funkce skrýt možné negativní reakce na svoji online osobu. Což opět naznačuje, že svět online je pro uživatele mnohem lákavější, než svět offline. Online prostředí lze upravovat dle své libosti a negativní komentáře společnosti mohou být jednoduše neviditelné (Pospíšilová, 2016). Všechny příspěvky určené k publikaci mají jeden společný požadavek, zkrátka musejí vypadat nebo vyznít dobře, jen tehdy dojde k jejich zveřejnění (Greenfieldová, 2016).

„Goffmanovské drama“

V návaznosti na předchozí kapitolu bude uveden koncept kanadského sociologa Ervinga Goffmana. Své působivé dílo *Všichni hrajeme divadlo* nenapsal, aby v něm vylíčil chování ve světě online, globálního užívání sociálních sítí se nedomníval. Věnoval se offline světu, ale jeho teze se mohou v online světě vhodně aplikovat. Celá jeho kniha se týká dramaturgizace sociálního chování v běžném životě. Lidské já rozdělil na dvě složky: *Já „jevištní“ a já „zákulisní“*. Člověk je účinkující snažící se vzbudit dojem u publika, které ho pozoruje.

Účinkující má dle Goffmana tendenci propagovat „jevištní“ já. Dále píše, že se účinkující bude chovat dle obecně přijímaných hodnot, ne podle sebe a to jen proto, že se bude chtít publiku zalíbit. *Účinkující mají dostatečné schopnosti a dostatečně silné motivy k tomu, aby skutečnost zkreslovali* (Goffman, 1999:59). Přesně takto funguje chování uživatele na sociálních sítích.

Dalším aspektem chování a sebe prezentace na SNS jsou interakce závislé na sociálním kontextu. Je třeba si uvědomit, za jakým účelem se uživatelé projevují, jakému publiku se chtějí přiblížit. Funguje to v online i v offline světě. Sociální kontext je mnohem obtížnější dodržet v online světě.

Právě tam uživatel neví, ke komu promlouvá, a jak to na konkrétní publikum zapůsobí, poněvadž v okruhu jeho přátel na SNS jsou lidé z různých společenských komunit. Uživatelé si před zveřejněním příspěvku musí uvědomit, jak bude působit na různorodá publika. Ne vždy si tuto skutečnost uživatel uvědomí. Sdílený příspěvek pak může v závislosti na publikum vyznít jiným způsobem, než jak byl původně uživatelem zamýšlen (Meyrowitz, 2006). Boyd si všimla faktu, že když se uživatelé snaží pochopit sociální kontext a promlouvat k vhodnému publiku, poukazuje to na to, že se z internetu nestalo idylické místo, kde by se lidé zbavili omezení fyzického světa (boyd, 2017:71).

Sebe prezentace

Na základě existence sociálních sítí a sebe prezentace jedince, se rozlišují tři typy já: *Pravé já* – vyjádřeno v prostředí, kde není omezováno a lze jednat v anonymitě. *Skutečné já* – osoba vystupující ve společnosti, která musí dodržovat společenské normy a komunikuje tváří v tvář. *Vytoužené/možné já* – já, které je prezentováno v prostředí sociálních sítí. Je to společensky žádoucí já snažící se být vylepšenou verzí a společensky přijímanou identitou. V offline světě nejsou jedinci schopni tohoto stavu dosáhnout (Greenfieldová, 2016:125). Pro porovnání uvedu starší členění dle Higginse. Higgins rozděljuje osobu do tří složek jejího já: *reálné já* – spojení veškerých vlastností jedince, kterými může disponovat. *Ideální já* – je to souhrn přání a nadějí, představa toho, jaký by chtěl jedinec doopravdy být. *Požadované já* – je dáno tím, co se od jedince očekává, je napojeno na závazky a povinnosti (Higgins, 1987:321).

Zhao říká, že ideální já je snaha o získání společensky žádoucí identity, kterou si jedinec přeje a je přesvědčen, že ji lze za určitých podmínek dosáhnout. Překážkami může být například fyzický vzhled. Shanyang Zhao zkoumal jak se uživatelé na Facebooku projevují, v případě vztahů, které jsou ukotveny i v offline světě. Po kvalitativním výzkumu se zjistilo, že neodhalují své pravé já, ale ani neprezentují své ideální já. Prezentují se společensky žádoucí identitou zaměřenou na určité publikum. Účelem je být přijímaný a obdivovaný společností, což odkazuje na prezentaci vytouženého já na síti (Zhao, 2008).

Hájek přichází s opačným pohledem. Nezastává názor, že by nám šlo o to, jak nás druzí vnímají a jaký dojem v nich vytváříme. Dle Hájka je pro uživatele důležitá samotná online existence, kterou si potvrzujeme tím, že je online identita vnímána druhými a vyvolává v nich reakci. Vysvětluje, že všednost offline světa je vyvažována super-obrazem sebe sama v online světě – snahou být idolem. Správná prezentace ideálu má základ v sebezpozorování – míří tím k narcismu. Uživatel vnímá sám sebe jako objekt stvořený k uctívání, ve skutečnosti je ale jeden z mnoha (Hájek, 2014). Roubal tvrzení podporuje v tom smyslu, že je online prostor určitým zdrojem sebepoznání. Dále dodává, že jsou sociální sítě v dnešní době neodmyslitelnou složkou sociální existence. Svět online je zdrojem sebedůvěry, což souvisí s Hájkem ve smyslu svého já, jakožto objektu uctívání. Uživatelé si potvrzují svou existenci prostřednictvím interakcí s druhými (Roubal, 2013).

Pro zhmotnění v online světě je sebezprezentace nutná. *Je to souhrn textových příspěvků, sdílených fotografií a konverzací. Sebezprezentace může být chápána nejen jako důsledek bytí na internetu, ale také jako jeho předpoklad* (Pospíšilová, 2006:29). V online světě se uživatelé mohou prezentovat tak, jak sami chtějí, aby je druzí vnímali. Právě skutečnost, že lze ovlivňovat vnímání druhých lidí je manipulativního charakteru, jak už bylo zmíněno v předchozí kapitole. Ostatně jedním z důkazů záměrného upravení online identity je průzkum, který v roce 2006 prováděla Nicole Ellison a spol. Jednalo se o průzkum strategie sebezprezentace v online seznamkách. Metodou kvalitativního výzkumu došli k závěru, že většina respondentů záměrně vyzdvihla charakteristiky, které měla společné se svým potencionálním partnerem. Respondenti se snažili o zviditelnění svých kladných charakteristik, a ty záporné prezentovali minimálně nebo vůbec. Respondenti, kteří si byli jisti, že se s potencionálním partnerem setkají tváří v tvář, svou online identitu nevylepšovali příliš, protože vztahu důvěřovali, v konverzaci byli otevřenější a nepotlačovali negativní aspekty svého já.

V konverzaci respondentů, kteří chtěli pouze udělat dojem, se identita ideálního já aktivně účastnila. Jejich záměrem bylo zaujmout potenciálního partnera a vyvolat v něm sympatie a obdiv. Jeden z respondentů řekl, že uživatelé vylepšují svojí online identitu, protože chtějí být stále atraktivní (Gibbs, Ellison, & Heino, 2006). Průzkum nepřímo dokazuje, že respondenti volili vhodnou manipulativní strategii sebe prezentace a snažili se o prezentaci svého lepšího já. V online světě je jakousi nepsanou normou, že ke zkreslování sebe sama dochází.

Sebe prezentace a komunikace je v online světě limitována funkcemi, které např. Facebook nabízí. Tyto funkce ovlivňují jak sebe prezentaci uživatele, tak to, jak je jeho sebe prezentace vnímána (Pospíšilová, 2016). Goffman uvádí dělení projevů na dané a vysílané. Daný projev je ten, kdy člověk uvádí informace zřejmé na první pohled, v případě Facebooku základní informace a uživatelem sdílené příspěvky. Projev vysílaný je ten, který podává informace až po bližším bádání – vyplývají z kontextu a uživatel si jich není zcela vědom, avšak v online prostředí se příliš nevyskytují a uživatel má mnohem větší kontrolu nad tím, jak se prezentuje (Goffman, 1999).

Specifickým typem aktivity na Facebooku je tzv. nesebe prezentace, s kterou přicházejí autoři Pempeková, Yrmolayevová a Calvertová. Sebe prezentace je přímou aktivitou vědomě vytvářenou uživatelem s možností interakce. Oproti stojí pasivní aktivita, již zmíněná nesebe prezentace. Možný uživatel má možnost prohlížet si osobní profily a aktivitu ostatních uživatelů bez plánované reakce, pouze za důvodem zjišťování informací o uživateli. Prezentace pak na Facebooku zůstává delší dobu uchovaná, i starší příspěvky a aktivity jsou viditelné. Tzn. že pokud delší dobu nepřispíváme, mohou o nás ostatní zjišťovat informace (Pospíšilová, 2016).

Důležitým pojmem, který zdůrazňuje Roubal, je sebedůvěra. Sebedůvěru zpravidla hledáme mimo sebe, v online světě se ji může dostat ve velkém. Uživatelé mohou lehce realizovat svá rozhodnutí, sdílet své názory, uskutečňovat své názory a na všechny tyto online akce dostávají zpětnou vazbu od druhých, čímž je sebedůvěra formována. V offline světě je formování a budování sebedůvěry vůbec velmi složité. Zpravidla ji lze budovat jen v prostředí, kterému člověk důvěřuje. Sebedůvěra potřebuje prostředí/společenství, ve kterém může být realizována, ale identita ke své existenci současně potřebuje společenské uznání od komunity nebo od autority (Roubal, 2013).

Online identita

Identita se skládá ze dvou složek – sebepojetí a totožnost. Do sebepojetí řadí Roubal myšlenky a pocity člověka ve vztahu k sobě jako k objektu a totožnost je část já, která se prezentuje druhým. Vytvoření identity je nutně doprovázeno oběma složkami. V offline světě člověk manipuluje svou identitou prostřednictvím vzhledu, jazyka a vybraného chování. Vznik online světa změnil proces tvorby identity. A to tím, že v online je možné komunikovat a vystupovat pod svým jménem bez toho, aby byly odhaleny fyzické vlastnosti člověka. V online komunikaci lze nabýt většího sebevědomí, protože uživatel není indisponován možnými fyzickými negativy, které mu v offline světě brání plnému vlastnímu prezentování. V online světě je lehké být někým jiným, a proto toho mnozí uživatelé využívají. Vzniká tím produkce identit, které neodpovídají své reálné předloze. V online je umožněna realizace ideálního já (Roubal, 2013). Zhao tvrdí, že totožnost není individuální charakterizací, není vrozená – je to společenský produkt získaný v čase a v určitém prostředí a společnosti. Jedinci v online světě dle tohoto produktu zaujmou svou připsanou identitu neboli totožnost (Zhao, 2008).

Taylor považuje identitu za něco subjektivně lidského. Říká, že identita je vnímání sebe samého (sebevědomí, pocity, myšlenky, zkušenosti, cíle) a sehrává zásadní roli ve směru lidského života. Totožnost je druhou složkou osobnosti ve společenském rámci. Totožnost je připisována společností na základě reakcí jedince na jeho chování. Cílem je nalezení sebe sama jak v kulturním, tak v sociálním kontextu. Lidé v online světě svou identitu formují dle podmínek online světa a snaží se být jedinečným, takže se vydává za své vylepšené já. (Taylor, 2011). Lze vyvodit, že identita, kterou se uživatel prezentuje, je pravděpodobně tou nejlepší verzí, jakou je uživatel schopen vytvořit. Sociální sítě poskytly předešle nemyslitelnou možnost, a sice možnost manipulovat se svojí identitou a tudíž i se sociálními vztahy (Greenfield, 2016).

Sherry Turkle existenci online identity považuje za samozřejmost. Ve smyslu sebereflexe ji vnímá pozitivně. Říká, že online identitu si lidé musí vědomě vytvořit a promyslet, protože jedině tak mohou v online světě existovat. Dodává, že v offline světě člověk považuje své tělo jako svou součást a danost. Identita je provázána s psychikou jedince, z čehož Turkle vyvodila možné vymanění se z materiálního světa, a tudíž si uživatel na SNS vypracoval identitu svého ideálního nebo alespoň vylepšeného já (Turkle, 2005). Avšak danah boyd namítá, že v dnešní době slouží sociální sítě spíše ke spojení komunit známých z offline, takže se uživatelé nemohou od své offline „materiální“ podoby zcela odpoutat (boyd, 2017).

Kooperace offline a online identity

Záměrná manipulace s identitou je možná i v offline světě. Můžeme nosit společensky dobře vnímanou masku a prezentovat se jako někdo jiný. Nejsnáze k tomu může dojít při navazování kontaktů s cizími lidmi, nemají tušení, kdo jedinec skutečně je, a tak se může vydávat za někoho, kým ve skutečnosti není (Zhao, 2008). Svět online a svět offline je jedním sjednoceným světem, nelze říci, že jsou tyto světy oddělené. Spojovníkem těchto dvou světů je sám člověk, který se dokáže prezentovat v každé ze sfér (Greengard, 2011). Soraj Hongladarom podtrhuje Greengarda tezi, že dělící linie mezi online a offline světem je už téměř neviditelná. Zároveň názor rozvádí – online identita ke své existenci potřebuje offline identitu. Offline je konstruktivní článek, který tvoří svůj online protějšek. Při tvorbě online identity má člověk svobodu a může si vytvořit své ideální já. Online identita je jen shlukem fotek, zpráv, videí a textových statusů. Chronologické pojetí online identity je oproti offline identitě zavádějící. To, co uživatel zveřejní například před rokem, si už nepamatuje, ale v online světě to stále lze dohledat. V offline světě se identita neustále mění a přetváří, tělo je plastickým subjektem. Což nám dokazuje, že nelze offline identitu zaměňovat za online identitu, a zároveň má offline identita moc vytvoření svého nepravdivého online protějšku. Pokud ale identitu utvářejí pouze vnější faktory, z čehož Soraj Hongladarom vychází, můžeme říct, že člověk se na tvorbě své identity vůbec nepodílí – je mu připisována druhými. Vnějšími faktory je míněno sociální vnímání, fyzické vlastnosti a osobní dokumentace. Nicméně identita je technologicky velmi dobře ovlivnitelná. Offline identita svůj online protějšek pouze vytváří za různými účely (Hongladarom, 2011). Svět online a offline tvoří jeden celek. Působení v online má důsledky v offline ve smyslu sebepoznání. Oba světy se navzájem prolínají, v obou světech přesvědčujeme druhé o tom, kdo jsme nebo kým být chceme (Zhao, 2008). Názor Pospíšilové je opačný, tvrdí, že každý svět existuje sám o sobě a nelze je slučovat do jednoho. Pomáhá si přitom pohledem Horstové a Millera. Virtuální realita nemůže být odvozena z fyzického světa.

Například aktivity, které se odehrávají na Facebooku, nemohou být redukovány na aktivity v rámci fyzického světa (Pospíšilová, 2016: 17). Prezentace identity se ale nemění ani v online ani v offline, jednáme totiž na základě reálných a předpokládaných reakcí druhých (Pospíšilová, 2016:23). Avšak tvrdí, že identitu nelze oddělovat a musí být nutně vnímána jako celek (online i offline). Zároveň zastává názor, že nepovažuje identitu offline za skutečnější, než je identita online. Ve chvíli, kdy se s naší online identitou setká uživatel, který je s dotyčným spojen z offline prostředí, musí dotyčného identifikovat. Za tohoto předpokladu nemůžeme online identitu vnímat jako libovolně volitelnou.

Tato skutečnost ale nebrání faktu, že se uživatelé Facebooku snaží vyvolat co nejlepší představu o sobě samých. Uživatel chce získat pozitivní zpětnou vazbu, což souvisí s kladným sebevědomím a ukotvením ve společnosti. Pakliže pozitivní odezvu nedostane, změní na síti svou prezentaci. Aktivita online identity v offline světě nemusí zůstat bez odezvy. Jedna z reakcí na sebeprezentaci uživatele může být zprostředkována komunikací tváří v tvář, nejen online interakcí (Pospíšilová, 2016). Zde se můžeme znovu odvolat na Goffmanovské publikum v začátku kapitoly.

Transkulturní perspektiva

McLuhan předpověděl, že se lidstvo vlivem technologií octlo na křížení dvou rovin – intelektuální a kulturní (Carr, 2017). Online svět je jakousi novou kulturní platformou, jejíž základy byly položeny. Svět online je již veřejným prostorem, kde se lidé scházejí a osvojují si tamější normy. Lidé jsou od přírody tvory společenskými a od technologií tvory hyperkonektivními (jsou neustále přístupní online). Zlatý hřeb technologického vývoje – internet – se stává součástí každodenního života, mění socializační procesy, zasahuje do vztahových vazeb a komunikace, nastavuje nové pojetí soukromí a dává vzniku online identity (boyd, 2017).

Analogie offline světa

Od nepaměti se v historii lidstva vedou válečné spory způsobené mezikulturním neporozuměním. Kulturní spory se odehrávají nepřetržitě, i přesto, že je lidstvo stále vyspělejší a ve svém intelektuálním pokroku se stále posouvá kupředu. Zdálo by se, že jsou lidé dosti rozumní na to, aby oplývali porozuměním pro odlišnost a pro druhé. To však není tak úplně pravda. Místo zachování diferencí dochází k pravému opaku, čímž je myšlen proces globalizace – potírání různosti. Online svět není výjimkou. Jádrem problému je hodnotové nastavení společnosti. Kultura je výdobytkem společnosti a společnost je výdobytkem kultury, tuto dualitu jen těžko popřít. Sama společnost si vytváří svět, v kterém nyní žije. Společnost je tvůrcem online světa, kde jedinec formuje své chování tak, aby bylo společností přijato. V této práci bylo zmíněno, že člověk nemůže sám sebe plně vyjádřit ani ve světě s absencí fyzická a jak již bylo řečeno, je za to zodpovědná společnost. Stejně jako v offline světě, také v online existují normy a pravidla, kterými se musí komunity na sociálních sítích řídit. Jednotlivé online komunity lze chápat jako jednotlivé kultury.

S nadhledem lze říci, že online svět je analogií světa offline. S tím rozdílem, že interakce v online světě probíhají mnohem rychleji, snadněji a nemusí probíhat lokálně.

Intelektuální a kulturní křižovatka

Při vzniku moderních technologií, společnost oplývala nadějí, že vyřeší dosavadní kulturní problémy, zkrátka proto, že přispěje k propojenosti světových oblastí. Když v roce 1858 firma Atlantic Telegraph Company položila první transatlantický podmořský kabel, mnozí se domnívali, že tento nový komunikační nástroj přispěje k větší kulturnosti národů.

Boyd ve své knize zároveň uvádí výroky, které o telegrafu napsal Charles Briggs a Augustus Maverick: *Tímto životodárným kabelem jsou nyní provázány všechny národy světa* (Boyd, 2017:188). Už ze samotné teze lze vyčíst, že dřívější nadšení z pokroku předpokládalo, že technologie odstraní kulturní rozdíly sama. To je ve své podstatě naprosto scestné tvrzení. Boyd je přesvědčena, že moderní technologie v žádném případě kulturní problémy nevytváří, ale ani neřeší. Jedinou funkcí technologie je prohloubení onoho problému. Nyní se bavíme ve velmi obecné rovině. Důležité je si uvědomit, že společnost v online a v offline světě se skládá z lidských jedinců přímo ovlivňujících společnost.

Internet potažmo sociální sítě jsou médii, které nemá obdoby a zcela jistě zanechá ve společnosti převratnou změnu. Stále je v lidské moci ovlivnit, zda bude změna pozitivního charakteru či negativního. Burda ve své knize *Za hranice kultur*, odhaluje směr, kterým by se společnost měla vydat, a sice obrátit se k sobě samému. V kapitole *Deformace obrazu člověka* se věnuje falešnému obrazu lidské identity. Nelze s jistotou říci, zda Burda myslel na druhou identitu v online světě, nicméně model lze aplikovat i v tomto případě. V rámci této práce budeme pomýšlet na falešný obraz jako na druhou identitu v prostředí SNS. *Falešný obraz identity je tím, co se staví na místo pravého obrazu, a vždy se velmi přesvědčivě jeví být tím, co se na první pohled zdá jako její pravý a skutečný obraz* (Burda, 2016:214).

Online identita je už z podstaty způsobu jejího vytvoření neúplná, a jak z předešle uvedených výzkumů vyplývá, také manipulovaná k obrazu vytouženého já. Následně může dojít k tomu, že nebudeme online identitou klamat pouze online společnost, ale také sami sebe. Tak se online svět stane iluzí, kterou lidé upřednostní před svou skutečnou identitou. *Nepravé obrazy nejsou otázkou naší osobní morální viny; jsou také sociálně konstruovány v interakci jedince s jeho sociálním prostředím* (Burda, 2016:216). Existence online identity, která je manipulovaná a často klamná, dokazuje, že je pro jedince důležité to, jak se prezentuje a jak je vnímán společností. Tento jedincův zájem o svoji osobu převažuje nad zájmem o společnost a vede až k narcismu (Burda, 2016). Zdokonalená online identita uzavírá jedinci cestu k dialogu, protože nevystupuje v pravosti svého já, tudíž nemůže být nikdy dokonale poznatelná a komunikace mezi jedinci bude vždy povrchní. Pohled transkulturní perspektivy dokazuje, že je třeba být přístupný a otevřený možnosti dialogu skrze pravost sebe sama. Jedině tak se lidská společnost vydá tou správnou cestou.

Diskuse

V této kapitole se pokusím objasnit výzkumné otázky - lze oddělovat svět offline a svět online? Vytváříme si druhou identitu v online prostředí? Připustíme-li existenci druhé identity, dochází k záměrné manipulaci a snahy prezentovat se vylepšenou verzí sebe sama? Naši „druhou“ identitu můžeme prožívat pouze v kybersvětě a naši skutečnou identitu žijeme pouze v reálném světě? Nemůže docházet k vzájemnému ovlivňování těchto dvou identit? Pokud ano, kooperují pozitivně?

Středobodem obou světů je člověk, který oba prostory spojuje. S touto otázkou souvisí lidská identita. Člověk se dokáže prezentovat v obou světech, jak ve světě online, tak v offline. Důležitý je ale způsob jeho prezentace. Člověk sebezprezentaci přizpůsobuje společnosti, přesněji publiku, na které svou aktivitu směřuje. V online světě je sebezprezentace mnohem jednodušší. Důvodem je lehká manipulovatelnost, jak sdělovaného faktu, tak cílení publika. Uživatel sociální sítě si může vylepšit svůj fyzický vzhled, který ho možná v offline světě omezuje. Stejně může manipulovat se svými názory, se sociálními vztahy, se slovní zásobou atd. Průsečíkem světa online a offline je člověk, ale identita člověka je v každé dimenzi odlišná. Je tím myšleno, že online identitu nelze zaměnit s identitou offline. V každé identitě člověk prezentuje jiné já. Lze vyvodit, že v online světě uživatel prezentuje já, které si přeje a v offline světě ho není možné dosáhnout. Tím uživatel získá větší sebevědomí a frekvence návštěv online světa se zvýší, čímž může dojít k závislosti. Prezentace v online světě je často tou nejlepší, jaké jsou uživatelé schopni. V online světě je osobní profil tím nejdůležitějším aspektem uživatele. Uživatel zpravidla sdílí jen ty informace, které jsou žádoucí pro jeho publikum, a které budou dotvářet jeho lepší já. Na oplátku od svého publika čeká pozitivní zpětnou vazbu, která jeho sebevědomí ještě více ukotví. Všechny tyto informace nasvědčují tomu, že můžeme hovořit o druhé identitě vznikající v online prostoru. Se svojí offline předlohou se nejčastěji neshoduje a není jejím dokonalým odrazem.

Vznik druhé identity je iniciován vlastními představami dokonalého já a zalíbením se společností, což je předzvěstí společenského přijetí. Nejvíce problematickou skupinou jsou adolescenti, jak bylo psáno v první části práce. Jejich přáním je “někam patřit” a najít svoji identitu. V období dospívání jsou experimenty s vlastní identitou nejčastější. Identita offline a online se zcela jistě propojuje a vzájemně na sebe reaguje. To, co bude prožívat offline identita se odrazí v online identitě, pozitivně či negativně.

A pokud bude například online identita oblíbenější a získá sebevědomí, identita offline se začne také chovat sebevědoměji nebo bude online identitu chtít prožívat častěji. Pro potvrzení této teze by bylo vhodné provést výzkum.

Užívání sociálních sítí člověka ovlivňuje a to fyzicky i psychicky. Psychiku člověka práce, z hlediska jeho prezentace, vysvětlila. V online světě jsou uživatelům poskytnuty nové možnosti, které offline svět nenabízí. Otázkou ale je, zda je to správné. Víme, že se pod vlivem technologií lidský mozek mění, ale zatím nevíme, jaké dopady na společnost bude online prostor mít. Jeho existence je příliš krátká, abychom mohli vyvodit důsledky, ani já je tudíž v práci nemohu uvést. Jisté je jen to, že už teď se vliv moderních technologií a působení online na člověka, stal předmětem výzkumů mnohých autorit.

Závěrečná kapitola

Východiska a podnět pro další zkoumání a rozšíření této práce jsem uvedla v kapitole Diskuse. V úvodu stanovená hypotéza se zcela nepotvrdila. Vybraní autoři nezastávali stejná přesvědčení. S pojmem druhé identity nepracovali všichni. Avšak potvrdila se mi druhá část hypotézy, a sice že člověk na sociální síti prezentuje své vytoužené či ideální já. Přínos práce je v uvedení podnětů k podrobnějšímu zkoumání a také poukázání na vznik nového fenoménu, který se přímo týká lidské identity. Do oblasti identity vnáší práce mnoho otázek, které se mohou pokusit objasnit další badatelé. Při psaní práce jsem používala metodu teoreticko-analytickou. S přihlédnutím na novost tématu, jsem analyzovala díla autorů, kteří se problematice aktuálně věnují. Nejvýznačnějšími autory jsou Danah Boyd, Sherry Turkle a Manfred Spitzer. V první části práce byly uvedeny důležité informace k pochopení fungování online světa neboli světa v rámci sociálních sítí. První část byla faktickým úvodem do tématu, opomeneme-li kontextovou kapitolu, která je neméně důležitou. Po přečtení první části práce, věnující se zejména sociálním sítím, je jasné co znamená pojem kyberantropologie, známe historii online světa – internet, sociální sítě. Na člověka mají sociální sítě také negativní dopady, zejména pak na adolescenty. V druhé části byly podrobně vysvětleny aspekty určující a provázející vznik druhé identity. Pojmy, které s online identitou neodmyslitelně souvisí, jsou: vytvoření osobního profilu na SNS, sebeprezentace – kde byly uvedeny druhy “já”, které člověk vlastní, prožívání online identity a konečně vzájemnost online a offline identity. Kapitola silně svázána s oborem Transkulturní komunikace čili Transkulturní perspektiva, nejprve nabídla obecnější pohled společnosti na počátky moderních technologií, a postupně bylo analyzováno, že základem společnosti jsou jedinci. Každý jeden člověk by měl najít cestu sám k sobě skrze sebelásku, jen tak lze transkulturně uvažovat.

Použité prameny

Použitá literatura

- 1) BOYD, Danah. Je to složitější: Sociální život teenagerů na sociálních sítích. Praha: Akropolis, 2017. ISBN 9788074701658.
- 2) BURDA, František. Za hranice kultur: Transkulturní perspektiva. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury. ISBN 9788073254025.
- 3) CARR, Nicholas. Nebezpečná mēlčina. Praha: Dauphin, 2017. ISBN 9788072727803.
- 4) GOFFMAN, Erving. Všichni hrajeme divadlo. Praha: Studio Ypsilon, 1999. ISBN 8090248241.
- 5) GREENFIELDOVÁ, Susan. Změna myšlení: Jak se mění naše mozky pod vlivem digitálních technologií. Brno: Bizbooks, 2016. ISBN 9788026504504.
- 6) HIGGINS, E. T. 1987. Self-Discrepancy: A Theory Relating Self and Affect. *Psychological Review*, 94, 319-338.
- 7) KOŽÍŠEK, M., PÍSECKÝ, V., 2016b. Bezpečně na internetu: průvodce chováním ve světě online: Sociální sítě. Praha: Grada. s. 24. ISBN 978-80-247-5595-3.
- 8) KIRKPATRICK, David. Pod vlivem Facebooku: Příběh z nitra společnosti, která spojuje svět. Brno: Computer Press, 2011. ISBN 978-80-251-3573-0.
- 9) KRČMÁŘOVÁ, B., 2012. Vliv internetu na formování a vývoj osobnosti. In: Kořínková, K. et al., Sborník studií: děti a online rizika. Praha: Sdružení Linka Bezpečí, s. 79. ISBN 978-80-904920-2-8.
- 10) MEYROWITZ, Joshua. Všude a nikde: Vliv elektronických médií na sociální chování. Praha: Karolinum, 2006. ISBN 8024609053.

- 11) POSPÍŠILOVÁ, Marie. Facebooková (ne)závislost: identita, interakce a uživatelská kariéra na Facebooku. Praha: Karolinum, 2016. ISBN 9788024633060.
- 12) SOUKUP, Václav. Antropologie: Teorie člověka a kultury. Praha: Portál, 2011. ISBN 9788073674328.
- 13) SIEBERG, Daniel. Digitální dieta. Brno: Synergie Publishing SE, 2014. ISBN 9788073703158.
- 14) SPITZER, Manfred. Digitální demence. Brno: host, 2014. ISBN 978-80-7294-872-7.
- 15) SPITZER, Manfred. Kybernemoc: Jak nám digitalizovaný život ničí zdraví. Brno: Host, 2016. ISBN 9788074917929.
- 16) ŠMAHAJ, J., 2014. Kyberšikana jako společenský problém. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. 232 s. ISBN: 978-80-244-4227-3.
- 17) ŠMAHEL, D., 2014. Děti na internetu. In: Ševčíková, A. a kol., Děti a dospívající online: Vybraná rizika používání internetu. Praha: Grada. s. 23. ISBN 978-80-247- 5010-1.
- 18) TURKLE, Sherry. The Second Self: Computers and the Human Spirit. Cambridge: The MIT Press, 2005. ISBN 0-262-70111-1.
- 19) REIFOVÁ, Irena. Slovník mediální komunikace. In: Reifová, Irena, ed. Slovník mediální komunikace. 1 vyd. Praha: Portál, 2004, 80-7178-926-7.
- 20) ROHR, Heinz-Peter. Závislost: Jak ji porozumět a jak ji překonat. Praha: Portál, 2015. ISBN 9788026209270.
- 21) VÁGNEROVÁ, Marie. Vývojová psychologie. Vyd. 1. V Praze: Karolinum, 2005, 467s. ISBN 9788024609560 (DOTISK).
- 22) ZIMBARDO, Philip a Nikita D. COULOMBOVÁ. Odpojený muž: Jak technologie připravuje muže o mužství a co s tím. Havlíčkův Brod: Grada, 2017. ISBN 9788024757971.

Použité zdroje

- 1) BOYD, Danah. Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship [online]. 2007 [cit. 2016-04-09]. Dostupné z: <http://www.danah.org/papers/JCMCIntro.pdf>
- 2) ELLISON, N., Heino, R. and Gibbs, J. (2006), Managing Impressions Online: Self-Presentation Processes in the Online Dating Environment. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11: 415–441. doi:10.1111/j.1083-6101.2006.00020.x. Dostupné z: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2006.00020.x/full>
- 3) GREENGARD, Samuel. Living in a Digital World. *Communications of the ACM*[online]. 2011, 54(10), 17-19 [cit. 2018-02-27]. DOI: 10.1145/2001269.2001277. ISSN 00010782.
- 4) HÁJEK, Václav. Orgie narcismu: selfie, super-face, vizuální samohana. *Labyrint revue*. 2014, č. 35-36, s. 7-8. ISSN 1210-6887.
- 5) HONGLADAROM, S. Personal identity and the self in the online and offline world. *Minds and Machines* [online]. 2011, 21(4), 533 - 548 [cit. 2018-02-26]. DOI: 10.1007/s11023-011-9255-x. ISSN 09246495. Dostupné z:https://www.researchgate.net/publication/220636781_Personal_Identity_and_the_Self_in_the_Online_and_Offline_World
- 6) KASKAZI, A. (2014). Social Network Identity: Facebook, Twitter and Identity Negotiation Theory. In *iConference 2014 Proceedings* (p. 858 - 859). doi:10.9776/14276. Dostupné z: https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/47365/276_ready.pdf
- 7) RONZHYN, Alexander. Online identity: constructing interpersonal trust and openness through participating in hospitality social networks. *Journal of Education Culture and Society* [online]. 2013, 2013(1), 47-56 [cit. 2018-02-27]. DOI: 10.15503/jecs20131-47-56. Dostupné z: *Foundation Pro Scientia Publica*, ISSN 2081-1640

- 8) ROUBAL, Ondřej. Internauti: generace vyrůstající „na síti“. Psychologie dnes. 2013, roč. 19, č. 1, s. 48-51. ISSN 1212-9607.

- 9) TAYLOR, Jim. Technology: Is Technology Stealing Our (Self) Identities?: Who or what is defining your self-identity? [online]. 27.6. 2011 [cit. 2018-02-11]. Dostupné z: <https://www.psychologytoday.com/blog/the-power-prime/201107/technology-is-technology-stealing-our-self-identities>

- 10) ZHAO, S., S. GRASMUCK a J. MARTIN. Identity construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships. Computers in Human Behavior [online]. 2008, 24(5), 1816 - 1836 [cit. 2018-02-26]. DOI: 10.1016/j.chb.2008.02.012. ISSN 07475632. Dostupné z: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563208000204>