

רשתות חברתיות הן קהילות וירטואליות אשר מאפשרות לאנשים לתקשר אחד עם השני בנוגע למגוון תחומים אפשריים כגון תחביבים, לימודים, פעילות חברתית ועוד (Murray & Waller, 2007). חוקרים משערים כי השימוש ברשתות חברתיות עונה על צרכים חברתיים של בני אדם, אם כי באופן פרדוקסלי, השימוש בהן עשוי להרחיק את האנשים מאינטראקציות פנים מול פנים (Sheldon, Abad, & Hinsch, 2011). יחד עם זאת, מחקרים מראים בנוסף כי בני אדם תופסים את השימוש ברשתות חברתיות כתוספת לאינטראקציות חברתיות פנים מול פנים, ולא כתחליף להן (Kujath, 2011) וכי האינטראקציות במסגרת הרשת החברתית, אינן מספקות באותה מידה כמו אינטראקציה ב"עולם האמיתי" (Reich, 2010).

אחת הפונקציות החשובות רשת חברתית היא הקהילתיות הוירטואלית (Online communities). בקהילות וירטואליות, הגולשים חולקים ודנים בתחומי עניין, מטרות וצרכים (Kim, Park, & Jin, 2008). בניגוד לקהילות ב"עולם האמיתי", בהן אנשים נאספים פיזית במקום מסוים, חברים בקהילות וירטואליות אינם נמצאים פיזית באותו המקום והטכנולוגיה היא זו אשר מאפשרת להם לתקשר (Chu, 2009).

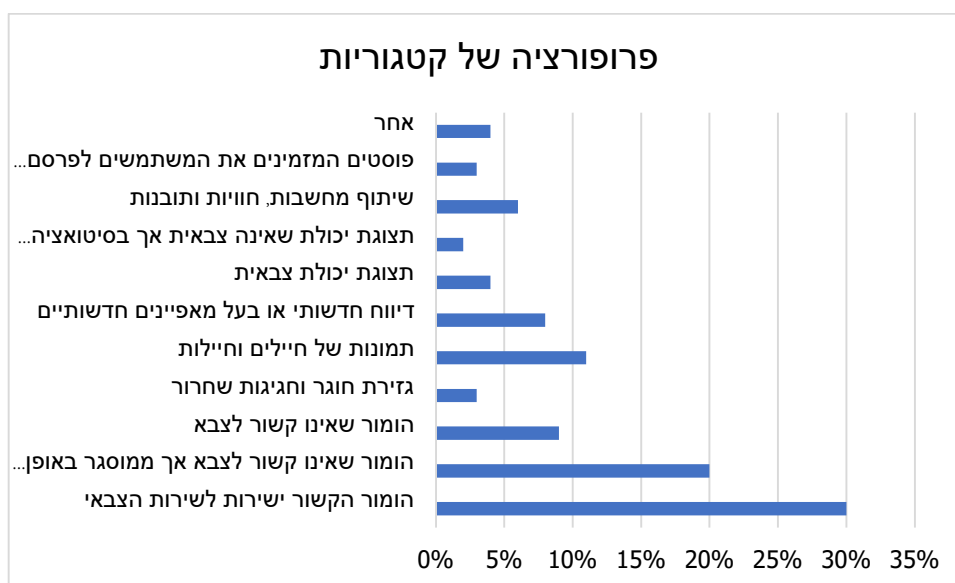
חוקרים שונים התווכחו לגבי האפשרות על פיה קהילות וירטואליות עונות על הגדרה של 'קהילה' (Roberts, 2006). משערים כי ויכוח זה הוא בין היתר עקב האסוציאציה של המילה "קהילה" עם משהו "חמים ונעים" (Preece, 2000), אך גם עקב ההבדלים בין קהילות גאוגרפיות אשר מתאפיינות באינטימיות ובהיסטוריה משותפת לבין קהילות וירטואליות (Brint, 2001). ההגדרה הקלאסית של קהילה בחברה המערבית קשורה למיקום משותף, הומוגניות, אינטראקציה בין שכנים ושיח פנים מול פנים (Wellman, Boase, & Chen, 2002). בקהילה קלאסית, חברי הקהילה מתקשרים עם חברי קהילה אחרים במרחב המשותף, בארגונים כגון כניסה, בבית או בעבודה. בדרך כלל, בקהילה קלאסית בדרך כלל קיימים גבולות ברורים בין המבנים השונים, הארגונים, העבודה, משפחה לעומת שכנים והיררכיות נוספות (Wellman et al., 2002). בקהילות וירטואליות לעומת זאת, אין הפרדה ברורה, או גבולות מוגדרים מראש. פעמים רבות אנשים אשר מקיימים אינטראקציה במסגרת של קהילה וירטואלית כגון הרשת החברתית, אינם מודעים לסטטוס של האדם הם מנהלים אינטראקציה (כגון גיל או עיסוק), כאשר האנשים האחרים אשר משתייכים לאותה הקהילה הוירטואלית עשויים להתגורר ביבשת אחרת.

במחקר אחר, החוקרים רצו לבחון האם טיפול בהומור, עשוי לעזור לאנשים מבוגרים הסובלים מכאב כרוני (Tse, Cheng, Chan, Chan, & Chung, 2010). החוקרים בחנו תכנית אשר שמה למטרה להשתמש בהומור ככלי אשר אמור להוריד את רמות הכאב הכרוני, להעלות את תחושת האושר ושביעות רצון מהחיים ולהוריד את רמות הבדידות של אנשים מבוגרים הסובלים מכאב כרוני. באמצעות שימוש בתכנית בהוסטל, החוקרים בחנו את ההשפעה של התכנית באמצעות השוואה בין קבוצה של מבוגרים אשר עברו טיפול בהומור, לעומת קבוצה של מבוגרים אשר לא עברה טיפול זה. התוצאות של מחקר זה הראו כי הקבוצה שעברה טיפול בהומור, דיווחה על רמות נמוכות יותר של כאב מאשר הקבוצה השנייה, וכמו כן, גם רמות נמוכות יותר של בדידות ורמות גבוהות יותר של שמחה ושביעות רצון מהחיים.

מחקרים מוצאים בנוסף גם קשר בין תכונות אישיות הקשורות להומור לבין מגוון משתנים הקשורים להתמודדות עם מצבים מלחיצים או קשים. למשל, ישנם מחקרים אשר מוצאים קשר בין חוש הומור, לבין רווחה רגשית גבוהה יותר (Wanzer, Sparks, & Frymeir, 2009). רמות גבוהות יותר של חוש הומור קשורות לרמות נמוכות יותר של דיכאון (Overholser, 1992), לחץ (Miczo, 2004), וחרדה (Szabo, 2003). באופן דומה, חוש הומור קשור למשתנים כגון רמות גבוהות יותר של רגש חיובי (Lyubomirsky, King, & Diener, 2005), אורך חיים ארוך יותר וסבילות גבוהה יותר לכאב (Nevo, Keinan, & Teshimovsky-Arditi, 1993). מחקרים אף מראים כי להומור יש תפקיד כפול: מצד אחד הוא מעלה את הרגש החיובי, ומצד שני, מוריד את הרגש השלילי.

אחת הטענות היא כי באמצעות הומור, האדם מסתגל לחוויות שליליות ומחיצות ומשחרר רגש שלילי (Fredrickson, Tugade, Waugh, & Larkin, 2003).

על מנת לבחון עד כמה כל אחת מהקטגוריות מיוצגת בקבוצת "חיילים מצייצים", נעשה ניתוח כמותי אשר התבסס על השכיחות של כל אחת מהקטגוריות (ראה לוח 2). את התפלגות הקטגוריות ניתן לראות בתרשים 1.



תרשים 1. אחוז הפוסטים השייכים לכל אחת מהקטגוריות בקבוצה "חיילים מצייצים".

