

מבוא

כיום, אנשים מוכנים לצאת לדייטים עם בני זוג פוטנציאליים שהכירו אונליין הרבה יותר מאשר בעבר. בעוד שבעבר, הכרויות דרך האינטרנט נחשבו ללא מקובלות חברתית, כיום מדובר בדרך היכרות פופולרית ומקובלת (Smith & Anderson, 2016). למעשה, הנתונים אשר נאספו בארצות הברית מראים כי אתרי הכרויות הם פופולריים במיוחד בקרב צעירים באמצע שנות ה-20 שלהם עד שנות ה-40 (Smith & Anderson, 2016). בנוסף, מחקרים מראים כי לא רק השימוש באתרי הכרויות הוא זה שעלה בשנים האחרונות, אלא גם המוכנות של המשתמשים בו להיפגש במציאות עם אחד המשתמשים האחרים. בעוד שבעבר, רק כ-43% ממשתמשי אתרי ההיכרויות הודו כי יצאו לפחות לדייט אחד דרך האתר, כיום, כ-66% מהמשתמשים דיווחו כי נפגשו עם אדם אותו פגשו באתר (Smith & Anderson, 2016).

אתרי הכרויות צוברים פופולריות ממגוון סיבות. למשל, כאשר משתמשים ברשת האינטרנט, ניתן להגיע וליצור קשר עם אנשים אשר לא היה סביר להיתקל בהם ב"חיים האמיתיים" עקב מרחק גאוגרפי או מעגלים חברתיים שונים (Valkenburg, & Peter, 2007). בנוסף, ברשת האינטרנט, בניגוד לעולם שבחוץ, ניתן לפגוש אנשים רבים ללא הצורך להיעזר בחברים או במכרים. שלישית, הכרויות באינטרנט מאפשרות לחשוף פרטים מסוימים, ולא לחשוף אחרים, דבר אשר יוצר ציפייה והתרגשות (Valkenburg, & Peter, 2007). בנוסף, כפי שנמצא במחקר של Valkenburg, & Peter, אנשים בעלי חרדה מדייטים עשויים להשתמש באתרי הכרויות כאפשרות בטוחה יותר להכיר יחסית להיכרויות פנים מול פנים.

חוקרים רבים שאלו את השאלה האם הכרויות דרך רשת האינטרנט, אכן שונים מאשר הכרויות בדרך ה"רגילה" (Finkel, Eastwick, Karney, Reis, & Sprecher, 2012). כאשר המחשבים הפכו לקטנים יותר וזמינים יותר לציבור הרחב, הופיעו ברשת שלושה סוגים עיקריים של אתרי הכרויות: אתרי הכרויות פרסומיים המאפשרים לאנשים לפרסם מודעת הכרויות ולצפות בפרופילים של משתמשים אחרים, אתרים אשר מבוססים על אלגוריתמים אשר מחשבים התאמה בין אנשים ומכניסים אלמנט מדעי לתחום של הכרויות אונליין, ואפליקציות לטלפונים חכמים אשר משלבות אלגוריתמים חכמים, יחד עם זמינות גבוהה יותר אשר מתאפשרת בזכות המכשיר הסלולארי (Finkel et al., 2012).

בהתבסס על החשיבות של הקרבה הפיזית, חוקרים החלו להתעניין בשאלה האם מגע מתווך באמצעות מסך מגע של אפליקציות עשוי להשפיע על הרושם והעמדה אותה יוצרים בני אדם אחד כלפי השני (Haans & IJsselsteijn, 2006). המגע הוא אחד מחמשת החושים של בני אדם, והוא מאפשר לבני אדם להבחין בין טמפרטורות שונות, סוגי גירויים שונים, לזהות טקסטורה ועוד. העור הוא איבר החישה הגדול ביותר בגוף האדם, האיבר באמצעותו אנחנו חשים לראשונה את העולם, והאיבר אשר מגן עלינו מהסביבה החיצונית (Montagu, 1986). על גבי העור יש כמות גדולה של רצפטורי חישה, אשר מקבלים מידע על מאפיינים שונים של הסביבה החיצונית כגון לחץ, טמפרטורה ואפילו כאב. ניתן לחלק את המגע, או חוש המישוש, לשתי תת מערכות (Haans, & IJsselsteijn, 2006): מערכת אחת היא תפיסה באמצעות מגע אשר מתרחשת באופן סביל והשנייה היא תפיסה אשר מתרחשת באופן פעיל. התפיסה הסבילה באמצעות מגע מתרחשת כאשר המידע עובר דרך העור אך הוא עובר עיבוד במוח ללא מעורבותה של המערכת הקוגניטיבית. לעומת זאת, בתפיסה פעילה, האדם מתפעל את השרירים והאיברים במגע עם אובייקטים, כגון במצב בו בני אדם נוגעים בבני אדם אחרים. המגע משחק תפקיד חשוב בקרב יונקים רבים, ביניהם גם בני אדם והוא חשוב להתפתחות הרגשית של בני אדם עוד מהינקות (Hertenstein, 2002). לביאות מלקקות את הגורים שלהן ובאופן דומה, שימפנזות נוגעות אחת בשנייה בסיטואציות חברתיות, כגון טיפוח הדדי אשר מחזק את הקשרים בקבוצה וניחום של פרט אשר עבר מתקפה (De Waal & Waal, 2007). מגע הוא חשוב במיוחד עבור אותם יונקים אשר חיים בקבוצות ונחשבים חיות חברתיות. מגע פעמים רבות משמש פונקציות רבות הקשורות להקשר החברתי כגון הפגת מתחים, קביעת מעמד בין הפריטים, שמירה על סדר חברתי ועוד (De Waal & Waal, 2007).

ישנן עדויות כי מסך מגע עשוי להגביר רגשות שונים, ולא דווקא בהקשר הרומנטי. אחד המחקרים בחן את ההשפעה של מסך מגע לעומת מסך רגיל, על התחושות והרגשות של ילדים אשר משחקים משחק מחשב (Shafer, 2013). במחקר זה נמצא כי ביחס למסך סטנדרטי, ילדים אשר שיחקו במשחקי מחשב באמצעות מסך מגע הרגישו חיבור גדול יותר למשחק, תחושה מציאותית יותר ורמת הנאה גבוהה יותר. במידה וממצא זה ישתחזר בהקשר הרומנטי, ייתכן כי שימוש במסך מגע גורם לתקשורת עם זר באפליקציה להתפס כמציאותית יותר, וכתוצאה מכך, תגבר האינטימיות.