

# 网络社会排斥的研究工具述评

马苏兰, 孙倩\*

苏州科技大学教育学院, 江苏 苏州

收稿日期: 2023年12月12日; 录用日期: 2024年1月22日; 发布日期: 2024年1月29日

## 摘要

本文综述了长期及短期网络社会排斥的研究工具。关于长期网络社会排斥, 国内外主要借助问卷法加以研究, 主要关注网络社会排斥的频率及不同维度。关于短期社会排斥, 目前主要借助虚拟现实范式、人机交互范式和人人交互范式加以研究。纵览当前研究工具, 存在单一和片面化的趋势, 未来研究应当整合不同方法, 以更全面地了解网络社会排斥。

## 关键词

网络社会排斥, 研究工具, 述评

## A Review of Research Tools on Cyber-Ostracism

Sulan Ma, Qian Sun\*

School of Education, Suzhou University of Science and Technology, Suzhou Jiangsu

Received: Dec. 12<sup>th</sup>, 2023; accepted: Jan. 22<sup>nd</sup>, 2024; published: Jan. 29<sup>th</sup>, 2024

## Abstract

This article summarizes the research tools for long-term and short-term cyber-ostracism. Regarding long-term cyber-ostracism, domestic and foreign research mainly relies on questionnaire methods, focusing on the frequency and different dimensions of cyber-ostracism. Regarding short-term cyber-ostracism, current research mainly relies on virtual reality paradigm, human-computer interaction paradigm, and human-to-human interaction paradigm. Looking at the current research tools, there is a tendency towards single and one-sidedness. Future research should integrate different methods to more comprehensively understand cyber-ostracism.

\*通讯作者。

## Keywords

### Cyber-Ostracism, Research Tools, Reviews and Comments

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

在当今数字化时代, 互联网的迅猛发展催生了社会结构的深刻变革。这一数字社交时代的崛起为人们提供了更广泛的社交平台, 如社交媒体、在线聊天室等, 成为日常生活中不可或缺的一部分。然而, 随着在线互动的广泛普及, 新兴的社会问题也逐渐浮现。其中, 网络社会排斥(Cyber-ostracism)便是数字社交领域的一大难题(Andrews et al., 2022; Borawski, 2022)。

网络社会排斥是现实社会排斥在网络世界的延伸, 具体表现为个体或群体在网络互动中感受到被拒绝、被忽视、被孤立或被中伤的现象(Roos et al., 2022; Schneider et al., 2017; 张野等, 2021)。这种现象不仅限于社交媒体的点赞和评论, 还包括在线群组、网络聊天室等场景中的各种排斥体验。例如, 个体在微信朋友圈分享个人生活时, 可能因未获得足够关注甚至受到负面评价而产生一定程度的网络排斥感(Roos et al., 2022)。

研究指出, 网络社会排斥对个体的社会适应能力和健全人格发展具有难以消解的负面影响(Ren et al., 2018; Williams et al., 2002)。同时, 由于互联网独具时空任意性(随时随地)、非同步性(如信息不对称)、模糊性(如缺乏肢体语言)等特点, 网络社会排斥相较于现实社会排斥具有更广泛的影响。它不仅波及的人数更多, 诱发的强度和频率也更大, 引发的社会痛感更深, 而且预防的难度也更高(Andrews et al., 2022; 张野等, 2021)。因此, 如何应对网络社会排斥成为亟需解决的现实问题, 并愈发得到了心理学和社会学等领域的关注(Hatun, & Demirci, 2022; 金童林等, 2019)。

然而, 目前对网络社会排斥的深入研究尚未得到充分的关注(黄云云, 辛素飞, 2023), 导致人们对数字社交环境中个体和群体之间动态关系的理解相对有限。根据需要威胁时间模型(temporal need-threat model, Williams, 2007), 遭遇排斥后, 个体经历不同的心理阶段: 首先是反射阶段(reflexive stage), 感受到痛苦和不满, 归属感、自尊、控制感以及有意义的存在感受到威胁; 接着是反思阶段(reflective stage), 试图通过行为反应恢复受阻的需求; 当排斥持续存在, 会进入退避阶段(resignation stage), 感到强烈的疏离感、沮丧感、无助感和无价值感。这意味着网络社会排斥具有短期和长期之分, 人们会采取不同的应对措施。

本文从长期和短期网络排斥的角度出发, 综合评价了当前关于网络社会排斥的研究范式, 通过深入剖析不同的研究工具(见表 1), 如网络社会排斥问卷和各类操纵范式, 旨在推动网络社会排斥领域研究的深入发展, 为解决这一社会问题提供更系统、全面的认识。

## 2. 长期网络社会排斥的研究工具

长期网络社会排斥(long-term cyber-ostracism)会直接威胁和降低人的社会价值和尊严(Williams et al., 2002), 引发消极情绪, 甚至使个体产生抑郁、焦虑等心理行为问题(金童林等, 2019; 雷玉菊等, 2018)。目前, 国内外研究均主要从被排斥者的角度出发, 借助问卷的形式对长期网络社会排斥进行测量。

## 2.1. 国内研究工具

童媛添(2015)所开发的《大学生网络社会排斥问卷》是一项具有重要价值的工具,旨在全面了解大学生在使用各类网络社交工具(如QQ、微信、微博、博客等)时的排斥感知情况。该问卷共14个题目,涵盖了三个关键维度:网络个人聊天(6个题目)、网络群体聊天(4个题目)以及网络个人空间(4个题目)。在计分方式上,该问卷采用李克特5点计分(1=从未如此,2=偶尔如此,3=有时如此,4=经常如此,5=总是如此),得分越高表示个体的网络社会排斥体验感越强。尽管该问卷目前在国内使用得相当广泛,且在评估网络社会排斥方面具有显著的价值,但其涉及的社交工具主要针对的是2015年之前的环境。随着时间的推移和技术的快速发展,一些当时主流的网络社交工具(如博客)可能已经不再流行或被新的平台所取代。

此外, Niu 等人(2018)针对12~18岁青少年群体编制了网络社会排斥问卷。该问卷共14个题项,采用5点计分(1=从未,5=总是),全面评估了青少年在网络私聊(online personal chat)、网络群聊(online group chat)和个人主页空间(personal web space)三个维度上的排斥感知。尽管该问卷具有一定的实用价值,但尚未经过效标关联效度和稳定性分析。这在一定程度上限制了其在评估准确性和可靠性方面的应用(Hatun & Demirci, 2022)。

**Table 1.** Summary of research tools on cyber-ostracism

**表 1.** 网络社会排斥的研究工具汇总

类别	代表工具	开发者	特点	
长期 网络 社会 排斥	国内网络 社会排斥问卷	童媛添	适用于考察大学生在使用网络社交工具过程中的排斥经历涉及到的网络社交工具不够贴合当下环境	
		Niu (牛更枫)	主要适用于12~18岁青少年群体 未进行校标关联效度和稳定性分析	
	国外网络 社会排斥问卷	Hatun 等	考察大学生近一年使用各种社交软件时遭受到排斥的频率 主要运用与社交媒体的互动情况	
	虚拟现实范式 (沉浸式虚拟情境)	Kassner	高度模拟社交情境,生态效度高 使用比较少,尚未得到推广	
短期 网络 社会 排斥	网络掷球 游戏	Williams et al.	通过接到球的数量来操纵 常被用于操纵现实社会排斥	
	人机交互 范式	在线排斥 游戏	Wolf et al.	通过模拟网络社交平台的点赞数量来操纵网络社会排斥 未涵盖来自于被试亲朋的线上排斥
	在线排斥 模拟游戏	Latina	通过模拟网络社交平台中的互动模式来操纵网络社会排斥 适用于评估青少年的网络社会排斥	
	人人交互 范式	手机短信 任务	Smith & Williams	通过接到收到的文字信息来操纵 贴合网络互动中的模糊性、不确定性
聊天室 范式		Williams	模拟聊天室的互动模式 真人在线聊天,无关变量难以控制	

## 2.2. 国外研究工具

Hatun & Demirci (2022)基于土耳其文化,开发了一份网络社会排斥量表,旨在评估大学生在近一年内使用各类社交软件时所经历的排斥频率。该量表涵盖三个维度:网络忽视(cyber ignored)、网络直接排斥(cyber direct excluded)、网络间接排斥(cyber indirect excluded),共包含14个题项,采用5点计分方式(1=从未如此,5=总是如此)进行评分,分数越高表示网络排斥水平越高。

### 3. 短期网络社会排斥的研究工具

相较于长期网络社会排斥, 短期网络社会排斥(short-term cyber-ostracism)的研究工具较为丰富。目前, 国内外研究主要在 Williams 等人(2000)的基础上开发各种实验范式, 对网络社会排斥的水平加以操纵。具体而言, 主要包括虚拟现实范式、人机交互范式和人人交互范式三类。

#### 3.1. 虚拟现实范式(Immersive Virtual Environment)

沉浸式虚拟情境范式是虚拟现实范式的主要代表, 它专注于利用先进的外部技术手段来模拟真实的网络互动环境(Barrett et al., 2019; Blascovich et al., 2002)。这种模拟环境能够为被试提供一个身临其境的体验, 使其感觉像是置身于一个真实且互动的网络社交空间中(Liebke et al., 2018; Kothgassner & Felnhofner, 2020)。通过改变被试与虚拟现实中的个体的交互过程, 沉浸式虚拟情境范式可以有效地操纵个体的网络社会排斥感受。例如, 当虚拟环境中的其他个体未传球给被试或传较少的球给被试时, 被试会产生被排斥或忽视的感觉(Kassner et al., 2012)。

该范式的优势在于它能够高度模拟社交环境, 以确保被试获得足够真实且具有沉浸感的体验, 从而提高了实验结果的生态效度。然而, 由于对设备的要求较高且价格昂贵, 使得该范式的推广和应用尚未普及。

#### 3.2. 人机交互范式

##### 3.2.1. 网络掷球游戏(Cyberball Game)

人机交互范式主要以网络掷球游戏为代表, 该范式创建了一个虚拟的网络互动情境, 并借助事先设定好的程序来启动个体的网络社会排斥感。网络掷球游戏由 Williams 等人(2000)开发的, 被试和由电脑操纵的其他成员共同参与的在线掷球游戏。研究者可以自由设置游戏的过程、速度、接纳次数以及玩家信息等。其具体的研究方法为: 研究开始后, 首先要求被试阅读一段指导语, 指导语会告知被试这是一个心理想象能力训练, 被试需要与另外两名陌生玩家一起互动, 被试在这个过程中最重要的是想象场景, 通过接到的球的次数来操纵网络社会排斥(Wang et al., 2019)。

然而, 尽管网络掷球游戏创建了网络互动情境, 但目前它主要被用作现实社会排斥的操纵手段。同时, 该游戏并未提供社交媒体中常见的反馈机制(如点赞、评论、分享等)。此外, 其在研究社交媒体环境中网络排斥的影响方面的应用还存在明显不足(Hatun & Demirci, 2022)。网络掷球游戏的另一个局限是, 只适用于在3~6人的小群体中进行排斥研究, 这使其在更大范围群体的普遍应用受到质疑(Hartgerink et al., 2015; 杨晓莉等, 2019)。

##### 3.2.2. 在线排斥游戏(Online Ostracism Game)

社交网站的高分发能力和消息持续性使网络用户面临更高的社会排斥风险。为了模拟和探索这一现象, 研究者开发了一种名为在线排斥游戏的实验范式(Utz, 2015; Wolf et al., 2015)。在此范式中, 被试被告知将与其他人一起完成在线小组任务, 然而其他组员的行为是由电脑程序预先设定的。

具体而言, 在该游戏中, 被试首先需要创建个人资料, 包括名字、头像和自我介绍。然后, 小组成员可以查看彼此的个人资料。在这个阶段, 小组成员可以通过点击类似于社交网站中的点赞按钮进行互动。研究者可以通过操纵被试个人资料获得的点赞数量来操纵网络社会排斥感(Lee et al., 2020; Wolf et al., 2015)。为了进一步操纵网络社会排斥的程度, 研究者们会调整群组内其他成员对被试的喜好程度, 将其设定为非常高或非常低的水平(Hatun & Demirci, 2022)。

借由该范式, 研究者不仅能够探讨网络互动的过程, 还能比网络互动与现实社交的差异。近年来, 该也范式在各类研究中被频繁应用。Tang 和 Duan (2023)成功地将这一范式引入中国, 并对其进行了本土

化,同时检验了其生态有效性。Tang 和 Duan (2023)的研究结果表明,在线排斥范式能够有效地模拟和操纵网络社会排斥现象。虽然该范式未能创设用于个体亲朋的网络社会排斥(Covert & Stefanone, 2020);但该范式高度契合了现代社交网络环境,在被试群体更大,外部效度相对较高的情况下,该范式的应用价值得到了进一步的提升。

### 3.2.3. 在线排斥模拟游戏(Simulated Online Ostracism, SOLO)

Latina 等人(2023)近期开发了一种新颖的评估方法,该方法基于社交软件 WhatsApp,旨在深入探讨青少年所经历的网络社会排斥。在任务开始之前,被试被告知将与其他两名玩家(由一名研究助理扮演)进行互动。这两名玩家希望与被试分享关于研究特征的信息。被试获得了一部手机,其中已预先设置了 WhatsApp 聊天记录,对话仅涉及当前被试和其他两名玩家。具体而言,任务分为两个阶段。第一阶段(约 5 分钟),被试加入对话,三人互相发消息,进行初步的交流,并分享有关项目的信息。第二阶段(约 5 分钟),两名假玩家(电脑程序)开始对真正的被试实施排斥,通过辱骂和围攻的方式进行。在对话结束时,两名假玩家表示更愿意在没有被试的情况下进行交流。

研究发现,在线排斥模拟游戏中,被试的反应比在标准网络掷球范式中的反应更为强烈(Liang et al., 2023; Villanueva-Blasco et al., 2023)。在任务结束后,被试报告了更多的负面影响,而且在任务期间也展现出更强的生理激活。这表明在线排斥模拟游戏可能更具有有效性和生态效度,可以作为网络掷球范式的替代方法。尤其在评估有情绪失调问题的青少年对排斥的反应时,该方法具有更高的可靠性(Latina et al., 2023)。

## 3.3. 人人交互范式

### 3.3.1. 手机短信任务(Cell phone Text Messaging)

手机短信任务由 Smith 和 Williams (2004)开发,旨在研究其他同盟成员的实时互动情景对个体感知网络社会排斥的影响。在该实验中,被试三人一组,借助手机发送短信进行交流。对于接纳组的被试,他们会得到同盟成员的积极反应并持续互动 8 分钟;而对于排斥组的被试,他们在整个过程中都收不到同盟成员的任何回应。实验结果表明,在网络交往环境中,仅仅是想象排斥的发生就足以使个体产生排斥体验,而其他成员的实时互动情景并不是必要因素。该范式模拟了在手机短信与互动中的文本交流,更加符合网络互动过程中的模糊性与不确定性(童媛添, 2015)。

### 3.3.2. 聊天室范式(Chatroom)

Williams 等(2002)提出使用网络聊天室范式研究网络社会排斥效应。该范式以三人为一组,包括一个被试和两个同盟成员。首先,主试会设定话题,并随机分配被试进入接纳组或排斥组。然后,各组被试自行进入讨论。讨论具体分为两个阶段:第一阶段持续 4 分钟,接纳组和排斥组小组成员都积极响应被试,与被试一起谈论此话题;第二阶段持续 5 分钟,小组成员根据自己所在的组别开始排斥或者接纳被试。接纳组的小组成员继续积极与被试谈话;排斥组的同盟成员开始忽视和排斥被试,谈论他们事先裁定好的话题,完全忽视被试的任何评论。

借由这一范式,研究者发现在线聊天中确实存在排斥体验,并且被试在遭受网络社会排斥和现实社会排斥时的心理体验存在一定的差异(Greenfield & Subrahmanyam, 2003; Hudson & Bruckman, 2004)。与网络掷球游戏相比,聊天室范式更加契合网络社会排斥的真实情境。然而,目前的聊天室范式主要采用真人在线聊天的方式,因此所需的被试量较多,且存在难以控制的无关变量(童媛添, 2015)。

## 4. 总结与展望

当前,网络社会排斥的研究工具各有优势与不足,研究者可基于研究目的审慎选择。同时,就现有研

究工具而言, 整体上也呈现出了单一和片面化趋势, 对网络社会排斥的定义存在一定程度的偏差, 未能充分覆盖当今网络环境中新兴的社交互动形式, 也尚未区分出网络互动中的被拒绝感、被忽视感、被孤立感或被中伤感。为便于全面理解和解决网络社会排斥问题, 未来研究可以结合当下社交媒体的独特特征, 开发更具前瞻性的网络社会排斥测量工具。例如, 未来研究可以从网络自身的隐匿性、多元性和复杂性出发, 整合不同工具、开发更贴近实际的模拟环境, 或者调整问卷内容以适应不断变化的网络社交形态。这将有助于揭示网络社会排斥的多维度本质, 为制定相应的干预和改善措施提供更为有力的支持。

总之, 网络社会排斥作为数字社交时代的一项重要社会问题, 需要借助跨学科的研究方法和更全面的研究工具来深入探讨。通过不断完善和创新研究工具, 研究者将能够更好地应对这一社会现象, 并为构建健康、积极的数字社交环境提供有力支持。

## 基金项目

江苏省研究生实践创新计划项目(SJ CX23\_1683), 江苏省教育科学规划重点项目(B/2023/01/01)。

## 参考文献

- 黄云云, 辛素飞(2023). 网络社会排斥与青少年外化问题: 有调节的中介模型. *应用心理学*.  
<http://doi.org/10.20058/j.cnki.CJAP.023015>
- 金童林, 乌云特娜, 张璐, 李鑫, 黄明明, 刘振会, 姜永志(2019). 网络社会排斥对大学生网络攻击行为及传统攻击行为的影响: 疏离感的中介作用. *心理科学*, 42(5), 1106-1112.
- 雷玉菊, 张晨艳, 牛更枫, 童媛添, 田媛, 周宗奎(2018). 网络社会排斥对抑郁的影响: 一个有调节的中介效应模型. *心理科学*, 41(1), 98-104.
- 童媛添(2015). *网络社会排斥的一般特点及其与抑郁的相关研究*. 硕士学位论文, 武汉: 华中师范大学.
- 杨晓莉, 信同童, 毛玉翠(2019). 社会排斥的研究范式述评及其对结果的影响. *中国临床心理学杂志*, 27(2), 237-241.
- 张野, 张珊珊, 苑波(2021). 现实到虚拟: 双情境背景下青少年社会排斥的结构探析. *当代青年研究*, (1), 74-78.
- Andrews, J. L., Khin, A. C., Crayn, T., Humphreys, K., & Schweizer, S. (2022). Measuring Online and Offline Social Rejection Sensitivity in the Digital Age. *Psychological Assessment*, 34, 742-751. <https://doi.org/10.1037/pas0001136>
- Barrett, L. F., Adolphs, R., Marsella, S., Martinez, A. M., & Pollak, S. D. (2019). Emotional Expressions Reconsidered: Challenges to Inferring Emotion From Human Facial Movements. *Psychological Science in the Public Interest*, 20, 1-68. <https://doi.org/10.1177/1529100619832930>
- Blaževič, J., Loomis, J., Beall, A. C., Swinth, K. R., Hoyt, C. L., & Bailenson, J. N. (2002). Immersive Virtual Environment Technology as a Methodological Tool for Social Psychology. *Psychological Inquiry*, 13, 103-124. [https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1302\\_01](https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1302_01)
- Borawski, D. (2022). Ostracized and Unreal: Does Cyberostracism Affect Authenticity? *Personality and Individual Differences*, 189, Article 111486. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2021.111486>
- Covert, J. M., & Stefanone, M. A. (2020). Does Rejection Still Hurt? Examining the Effects of Network Attention and Exposure to Online Social Exclusion. *Social Science Computer Review*, 38, 170-186. <https://doi.org/10.1177/0894439318795128>
- Greenfield, P. M., & Subrahmanyam, K. (2003). Online Discourse in a Teen Chatroom: New Codes and New Modes of Coherence in a Visual Medium. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 24, 713-738. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2003.09.005>
- Harterink, C. H., Van Beest, I., Wicherts, J. M., & Williams, K. D. (2015). The Ordinal Effects of Ostracism: A Meta-Analysis of 120 Cyberball Studies. *PLOS ONE*, 10, e0127002. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0127002>
- Hatun, O., & Demirci, İ. (2022). Developing the Cyberostracism Scale and Examining Its Psychometric Characteristics. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20, 1063-1020. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00426-6>
- Hudson, J. M., & Bruckman, A. (2004). "Go Away": Participant Objections to Being Studied and the Ethics of Chatroom Research. *The Information Society*, 20, 127-139. <https://doi.org/10.1080/01972240490423030>
- Kassner, M. P., Wesselmann, E. D., Law, A. T., & Williams, K. D. (2012). Virtually Ostracized: Studying Ostracism in Immersive Virtual Environments. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15, 399-403. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0113>

- Kothgassner, O. D., & Felnhofer, A. (2020). Does Virtual Reality Help to Cut the Gordian Knot Between Ecological Validity and Experimental Control? *Annals of the International Communication Association*, 44, 210-218. <https://doi.org/10.1080/23808985.2020.1792790>
- Latina, D., Goreis, A., Sajko, P., & Kothgassner, O. D. (2023). Does Being Ignored On WhatsApp Hurt? A Pilot Study on the Effect of a Newly Developed Ostracism Task for Adolescents. *Journal of Clinical Medicine*, 12, Article 2056. <https://doi.org/10.3390/jcm12052056>
- Lee, H. Y., Jamieson, J. P., Reis, H. T., Beevers, C. G., Josephs, R. A., Mullarkey, M. C. et al. (2020). Getting Fewer “Likes” Than Others on Social Media Elicits Emotional Distress among Victimized Adolescents. *Child Development*, 91, 2141-2159. <https://doi.org/10.1111/cdev.13422>
- Liang, Y., Chen, J., Xiong, Y., Wang, Q., & Ren, P. (2023). Profiles and Transitions of Non-Suicidal Self-Injury and Depressive Symptoms among Adolescent Boys and Girls: Predictive Role of Bullying Victimization. *Journal of Youth and Adolescence*, 52, 1705-1720. <https://doi.org/10.1007/s10964-023-01779-6>
- Liebke, L., Koppe, G., Bungert, M., Thome, J., Hauschild, S., Defiebre, N., Izurieta Hidalgo, N. A., Schmahl, C., Bohus, M., & Lis, S. (2018). Difficulties with Being Socially Accepted: An Experimental Study in Borderline Personality Disorder. *Journal of Abnormal Psychology*, 127, 670-682. <https://doi.org/10.1037/abn0000373>
- Niu, G. F., Zhou, Z. K., Sun, X. J., Yu, F., Xie, X. C., Liu, Q. Q., & Lian, S. L. (2018). Cyber-Ostracism and Its Relation to Depression among Chinese Adolescents: The Moderating Role of Optimism. *Personality and Individual Differences*, 123, 105-109. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2017.10.032>
- Ren, D., Wesselmann, E., & Williams, K. D. (2018). Hurt People Hurt People: Ostracism and Aggression. *Current Opinion in Psychology*, 19, 34-38. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2017.03.026>
- Roos, C. A., Postmes, T., & Koudenburg, N. (2022). Attempts to Encourage Diplomacy in Online Interactions: Three Informative Failures. *Acta Psychologica*, 228, Article 103661. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103661>
- Schneider, F. M., Zwillich, B., Bindl, M. J., Hopp, F. R., Reich, S., & Vorderer, P. (2017). Social Media Ostracism: The Effects of Being Excluded Online. *Computers in Human Behavior*, 73, 385-393. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.052>
- Smith, A., & Williams, K. D. (2004). RU There? Ostracism by Cell Phone Text Messages. *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*, 8, 291-301. <https://doi.org/10.1037/1089-2699.8.4.291>
- Tang, X., & Duan, W. (2023). Cyber-Ostracism Mediates the Relationship Between Perceived Stress and Emotional Well-Being among College Students. *Journal of American College Health*, 71, 355-362. <https://doi.org/10.1080/07448481.2021.1891914>
- Utz, S. (2015). The Function of Self-Disclosure on Social Network Sites: Not Only Intimate, but Also Positive and Entertaining Self-Disclosures Increase the Feeling of Connection. *Computers in Human Behavior*, 45, 1-10. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.076>
- Villanueva-Blasco, V. J., Hernández, M. J., Mitjans, M. T., & Ejarque, B. I. (2023). Gender Differences and Latent Class in the Perpetration of Teen Dating Violence. *Journal of Family Violence*, 1-14. <https://doi.org/10.1007/s10896-023-00648-x>
- Wang, W., Zhornitsky, S., Li, C. S. P., Le, T. M., Joormann, J., & Li, C. S. R. (2019). Social Anxiety, Posterior Insula Activation, and Autonomic Response during Self-Initiated Action in a Cyberball Game. *Journal of Affective Disorders*, 255, 158-167. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2019.05.046>
- Williams, K. D. (2007). Ostracism. *Annual Review of Psychology*, 58, 425-452. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.58.110405.085641>
- Williams, K. D., Cheung, C. K., & Choi, W. (2000). Cyber-Ostracism: Effects of Being Ignored over the Internet. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79, 748-762. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.79.5.748>
- Williams, K. D., Govan, C. L., Croker, V., Tynan, D., Cruickshank, M., & Lam, A. (2002). Investigations into Differences between Social- and Cyber-Ostracism. *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*, 6, 65-77. <https://doi.org/10.1037/1089-2699.6.1.65>
- Wolf, W., Levordashka, A., Ruff, J. R., Kraaijeveld, S., Lueckmann, J. M., & Williams, K. D. (2015). Ostracism Online: A Social Media Ostracism Paradigm. *Behavior Research Methods*, 47, 361-373. <https://doi.org/10.3758/s13428-014-0475-x>