

Magdalena Szpunar
Uniwersytet Jagielloński

SPOŁECZNOŚCI WIRTUALNE JAKO NOWY TYP SPOŁECZNOŚCI – EKSPLIKACJA SOCJOLOGICZNA

W przedstawionym artykule podejmuję próbę konceptualizacji nowej formy społeczności – społeczności wirtualnych. Przedstawiony artykuł nie aspiruje do całościowej eksplikacji wpływu nowych technologii na funkcjonowanie społeczeństw w wymiarze holistycznym, stanowi raczej próbę egzegezy jednego z jej obszarów – dotyczącą ewoluowania interakcji międzyludzkich pod wpływem nowych technologii. Niniejsza praca próbuje udzielić odpowiedzi na pytanie, czy możliwe jest formowanie się i funkcjonowanie społeczności wirtualnych, analogicznych do społeczności w świecie rzeczywistym. Na podstawie badań zaprezentowany zostaje wpływ Internetu na aktywność społeczną sensu largo. Autorka konfrontuje ze sobą różnorodne prace empiryczne, by uzyskany obraz był kompleksowy i obiektywny, daleki od jednostronności i schematycznych uproszczeń. Zaprezentowany tekst wyjaśnia, na czym polega swoisty ethos członków internetowych społeczności oraz wskazuje, jak przebiega realizowanie norm i wartości w Internecie, wskazując na implikacje zachowań dewiacyjnych. Poruszona zostaje niezwykle ważna kwestia odgrywania ról i budowania tożsamości w rzeczywistości wirtualnej, a także zaprezentowana zostaje typologia internetowych graczy oraz typologia kultury internetowej.

Główne pojęcia: społeczności wirtualne, komunikacja CMC, tożsamość w Sieci, grupowość internetowa, technofobia, wykroczenia internetowe, typologia graczy internetowych, interakcje on-line, netykieta, typologia kultury internetowej, typologia graczy internetowych, język on-line.

Wstęp

Czy ludzie mogą tworzyć wspólnoty bezpośrednio w Internecie? Czy relacje pomiędzy ludźmi, którzy nigdy się nie widzieli, nigdy się nie słyszeli, mogą być bliskie i intymne tak jak w realnym świecie? Wydaje się, iż licznie entuzjaści przewyższają sceptyków, jakkolwiek stosunek do Internetu jest wielce ambiwalentny od niemal utopijnego, euforycznego zachwyty, po katastroficzne wizje piętnujące Internet z powodu wyobcowania, jakie ze sobą niesie. Te dualistyczne, zwalczające się stanowiska właściwie nie pozostawiają miejsca dla poglądów umiarkowanych, które mogłyby właściwie opisywać rzeczywistość internetową. Nie można jednak sobie pozwolić na ignorancję w tym obszarze, tak aby zmiany przeszły niezauważone obok nas.

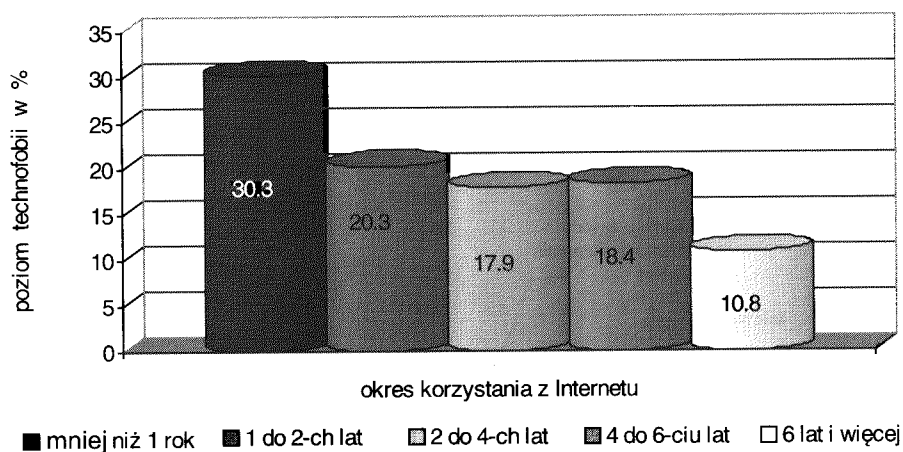
Uczestnicy tej debaty właściwie nie zdają sobie sprawy, iż kontynuują spór o naturę wspólnoty, chociaż z nowo debatującymi partnerami, w nowym kontekście społeczno-historycznym. Entuzjaści gloryfikują Internet ze względu na możliwość tworzenia związków, bez względu na dzielącą partnerów komunikacji przestrzeń. Każdy postęp w dziedzinie komunikacji zmienia naturę rzeczywistości, czego obecnie jesteśmy świadkami. Internet jest kolejną rewolucyjną metodą komunikacji, która po raz pierwszy w historii świata umożliwiła szybką, ciągłą konwersację, bez zważania na fizyczne odległości – komunikacja CMC¹ jest elektroniczną drogą cementującą niedostępne dotychczas obszary. John Barlow założyciel Electronic Frontier Foundation twierdzi, iż rozwój Internetu wraz z nowymi formami komunikacji jest największą technologiczną transformacją od czasu wynalezienia ognia (Barlow, Birkets, Kelly i Slouvká 1995: 36). Z drugiej strony krytycy obawiają się, że życie w Sieci będzie całkowicie absorbujące i pochłaniające osobowość ludzką, odsuwając ją od pełnych kontaktów interpersonalnych. Wśród sieciowych sceptyków pojawiają się opinie, że upozorowana rzeczywistość wirtualna będzie powodowała zmniejszenie kontaktów w życiu realnym. Jak wskazuje Wojciech Burszta, współczesność zdominowana przez postęp technologiczny postrzegana jest jako zagrożenie dla tradycyjnych organizacji życia społecznego, coraz powszechniejsze wykorzystywanie technologii prowadzi do umniejszenia roli rodziny, coraz mniejszego utożsamiania się z lokalną wspólnotą i atrofii uczuć narodowych. Kryzys kultury, o jakim tak głośno się debatuje, miałby swe źródła w postępującej indywidualizacji, szybkości zmian i niestałości obrazu świata, który dodatkowo podlega medialnej manipulacji. Burszta stawia niezwykle ważne pytanie: czy nasycenie technologią, bytowanie w świecie teleobecności, dominacja obrazu nad słowem to wyraźne symptomy zakłócenia funkcjonowania kultury? (Burszta 2003: 158). Współczesna kultura

¹ CMC – ang. *computer mediated communication*, komunikacja za pośrednictwem komputerów.

kartezjańskie *cogito ergo sum*, zamienia na *cogito ubi sum* – myślę tam, gdzie jestem, wskazując, iż otaczające nas struktury coraz bardziej rzutują na naszą percepcję rzeczywistości (Tomaszewska 2003: 20).

Z badań przeprowadzonych w lutym 2003 roku w UCLA wynika, iż najwięcej technofobów (30,3%) występuje wśród nowicjuszy Internetowych, tj. podłączonych do Sieci krócej niż rok (rysunek 1). Technofobia maleje wraz z użytkowaniem Internetu, najmniejszą liczbę technofobów stanowią zaawansowani Internauci (10 godzin i więcej tygodniowo), wśród których tylko 10,8% stanowią obawiający się szeroko pojętych technologii komputerowych (Cole, Suman, Schramm i in. 2003).

Rysunek 1. Technofobia wśród użytkowników Internetu



Źródło: opracowanie własne na podst. *The UCLA Internet Report: Surveying the Digital Future Year Three*, luty 2003.

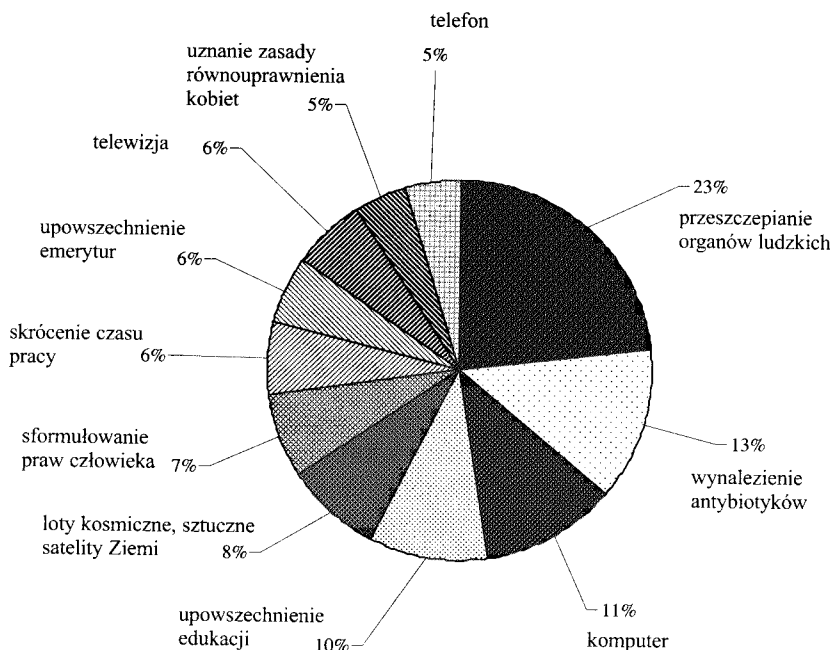
Podczas gdy ta „zabawa” łączy nas elektronicznie, to rozdziela nas od siebie wzajemnie, czego efektem jest to, iż podejmujemy interakcję bardziej z komputerem i ekranem monitora niż z prawdziwą istotą ludzką (Fox 1995: 12). Według Marka Slouka autora *War of the Worlds: Cyberspace and the High-tech Assault on Reality* cyberprzestrzeń jest dla nas ucieczką od problemów z realnego świata (Barlow, Birkets, Kelly i Slouka 1995: 43).

Zgodnie z tezą Jaya Botlera wskazaną w *Człowieku Turinga* rzeczywiście komputer można by określić jako technologię definiującą XX wiek. Atomizacja więzi społecznych, indywidualizacja, sekularyzacja to zjawiska typowe dla nowoczesności, której ikonami stał się komputer, Sieć, cyberprzestrzeń – błędnym jednak byłoby przekonanie, iż samo wstawienie komputera w zacisze domowe-

go ogniska zburzy jego żar, powodując atrofie więzi rodzinnych. Burszta wskazuje, iż komputer jedynie obnażył to, co od dawna tkwi w każdym z nas, a mianowicie potrzebę „obrastania w rzeczy”, jak i potrzebę komunikowania w gronie najbliższych nam osób. Burszta przypomina, iż jeszcze niedawno za rozpad więzi rodzinnych obwiniano bezduszne pudło telewizora. O rzeczywistym wejściu w wiek komputera może chociażby świadczyć stosowany przez Internautów podział na wiek BC, co wśród internautów, nie oznacza wieku przed Chrystusem, a wiek przed komputerami (ang. before computer) (Burszta 2003: 162). Thomas Eriksen stawia dość odważną tezę, stwierdzając, iż XXI wiek właściwie nie zaczął się w 2001 roku, ale już w roku 1991, kiedy to skomercjalizowano Internet (Eriksen 2003: 20–23).

Tezę Botlera potwierdzają badania zrealizowane przez CBOS, które wskazują, iż co trzecia osoba za największe osiągnięcie XX wieku (rysunek 2) uważa komputer – wyprzedza go jedynie „wynalezienie antybiotyków” (35%) oraz „przeszczepianie organów ludzkich” (59%) (Strzeszewski 1999).

Rysunek 2. Największe osiągnięcia XX wieku



Źródło: oprac. własne, na podst. Komunikat CBOS „Co dobrego przyniósł światu XX wiek, 1999.

Jak utrzymuje Bolter, wiek XX jest wyjątkowy, gdyż jego problemy, jak i obietnice wpływają z osiągnięć nauki i technologii.

Pomimo iż często przy analizie Internetu dokonuje się odniesienia do Johanna Gutenberga i Marshalla McLuhana obie strony tej debaty są – według Barry’ego Wellmana – pretensjonalne i mało naukowe, gdyż obecny *ethos* zorientowany na użytkowników komputera przedstawia się tak, jak gdyby ludzie nigdy wcześniej nie niepokoili się o wspólnotę przed powstaniem Internetu. Analogicznie ponad wiek temu socjologowie obawiali się, jak zmiany technologiczne takie jak biurokratyzacja, industrializacja, urbanizacja mogą wpłynąć na wspólnotę (Wellman i Leighton 1979: 363–390). Nawet tak istotne zmiany, jak powstanie społeczeństw masowych, nie zdegradowały tradycyjnych społeczności wioskowych. Niemal do lat pięćdziesiątych XX wieku socjologowie wyrażali obawę, iż gwałtowna modernizacja może doprowadzić do zaniku wspólnot (Tönnies 1887 i Stein 1960), jednak systematyczne badania etnograficzne wykazują trwałość wspólnot w sąsiedztwie i grupach opartych na pokrewieństwie (Young i Willmot 1957 i Gans 1962). Ostatnio socjologowie zauważyli, iż sąsiedztwo oraz pokrewieństwo nie są jedyne determinanty wspólnot ludzkich, gdyż środki łączności oraz transportu pozwalają podtrzymać relacje nawet na długie dystanse (Smith 1988: 28–45) – rozumiano więc, iż wspólnoty nie muszą mieć wspólnego terytorium. Barry Wellman zauważa, iż świat nie jest globalną wioską, a jak powiedział Marshall McLuhan, jedną „wioską” mogącą objąć cały glob – ta konceptualna rewolucja odrzuca niejako definiowanie wspólnoty w terminach przestrzennych, raczej kierując się w stronę definiensu poprzez sieci (Wellman 1994: 28–45).

Członkowie wspólnot wirtualnych twierdzą, iż sieci komputerowe są także pewnym rodzajem sieci społecznych, pokonujących wielkie dystanse przestrzenne (Rheingold 1993). Komunikacja komputerowa podtrzymuje więzi społeczne poprzez wiadomości elektroniczne (e-mail), grupy dyskusyjne², usenet³, IRC⁴ dostarczając poczucia przynależności (rysunek 3).

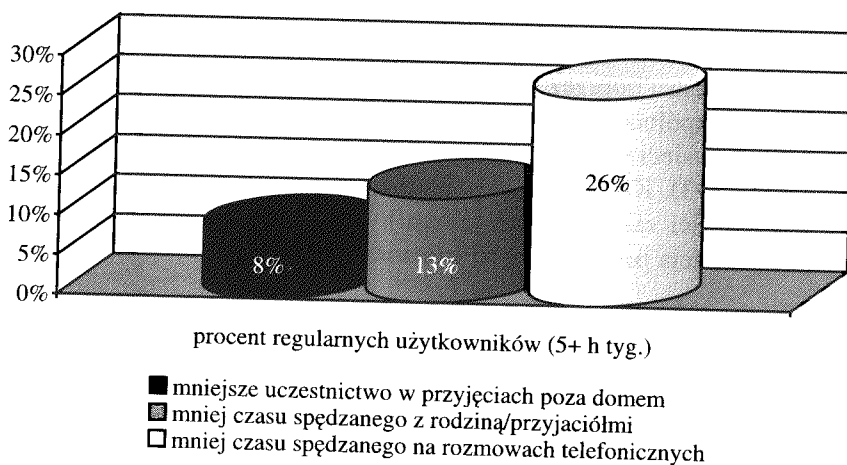
² Grupa dyskusyjna (*ang. newsgroup, discussion group*) – jednostka składowa systemu USENET (lub innego forum typu BBS) złożona z różnorodnej korespondencji nadsyłanej pocztą elektroniczną przez zainteresowanych. Ogół informacji dotyczących grup dyskusyjnych jest dostępny dla internautów. Łączna liczba tych grup w USENET przekracza 40 000, dzielą się one generalnie na siedem kategorii: comp – komputery i programowanie; news – grup dyskusyjnych, jako takie; rec – sport i hobby; sci – nauka i idee; talk – grupy wymiany poglądów; misc – reszta. Ponadto istnieją podziały alternatywne – alt. Olbrzymi wybór tematów (zob. np. serwer ftp.nisc.sri.com) jest swoistym przeglądem sfer zainteresowań gatunku *homo sapiens*, co niektórych przyprawia o bezsenność, a dla innych oznacza wolność słowa – podaję za Płoski 2001.

³ Usenet (*ang. User net; users' network*) – system dostarczania i zwielokrotniania nowin zamieszczanych na listach dyskusyjnych w sieci Internet. Zorganizowany w tematyczne grupy dyskusyjne; usenet nie podlega cenzurze, lecz obowiązuje w nim etykieta – podaję za Płoski 2001.

⁴ IRC (*ang. Internet Relay Chat*) – jedna z usług sieci Internet, umożliwiająca prowadzenie rozmów na żywo (za pomocą wymiany tekstowych komunikatów). Rozmowy przeprowadza się na

Internet sprawia, iż mniej czasu spędzamy przed telewizorem, ale także na pogaduszkach telefonicznych lub zwykłych rozmowach. Zdaniem Normana Nie, e-mail pozwala zwiększyć „konwersację” z rodziną i przyjaciółmi, ponieważ jest sposobem bycia w kontakcie, bez wspólnego picia kawy, herbaty, uścisków dłoni. Internet wymaga od nas zaangażowania, aktywności, nie można go traktować jak telewizji, która nierzadko jest nieznaczącym hałasem za uchem. Regularni użytkownicy Internetu (5 i więcej godzin tygodniowo) twierdzą, iż znacząco wpływa na ich społeczną aktywność. Ponad jedna czwarta badanych deklaruje, iż mniej rozmawia z przyjaciółmi, znajomymi przez telefon, 13% spędza mniej czasu z rodziną i przyjaciółmi, a 8% w mniejszym stopniu uczestniczy w przyjęciach poza domem (Nie i Erbring 2000). Botler zauważa, iż komputery psują klimat społeczny, w którym przyszło nam żyć i pracować. Przestajemy reagować po ludzku, bowiem przestajemy być niepowtarzalną jednostką, a stajemy się numerem identyfikacyjnym, do którego przypisany jest wektor danych ilościowych (Botler 1999).

Rysunek 3. Użytkowanie Internetu a aktywność społeczna

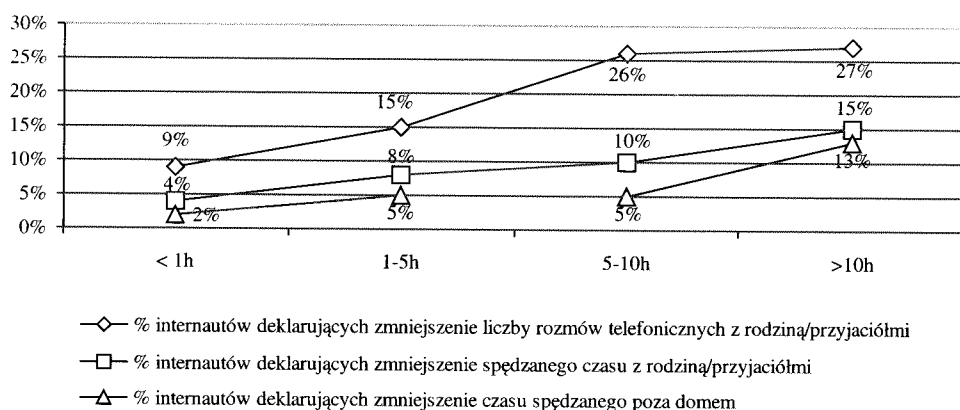


Źródło: opracowanie własne na podst. Internet and Society. A preliminary report. N.H. Nie, L. Erbring, Stanford University.

tw. kanałach IRC. Efektywne korzystanie z usługi IRC wymaga podzielności uwagi; można wówczas z powodzeniem prowadzić wielotematyczne konwersacje, przełączając się z kanału na kanał. Prowadząc „ircowe” pogawędki, dobrze jest znać elementy internetowej netykiety i podstawy zarogonu IRC. Usługi IRC pozostają pod nadzorem serwerów IRC oraz ich operatorów; ci ostatni mogą usuwać z kanałów uciążliwych użytkowników – podają za Płoski 2001.

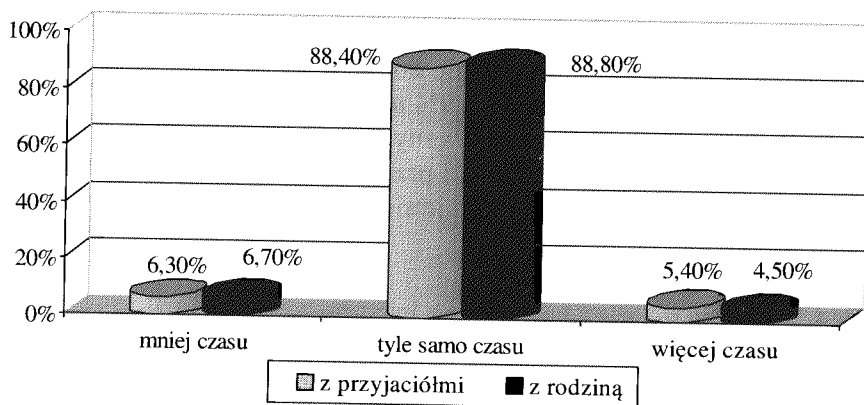
Badania Internet and Society⁵ przeprowadzone w Stanford University (Nie i Erbring 2000) w roku 2000 dowodzą, iż społeczna izolacja rośnie wraz z użyciem Internetu. Wśród Internautów surfujących mniej niż godzinę tygodniowo tylko 4% deklaruje zmniejszenie kontaktów z rodziną i przyjaciółmi, 2% spędza mniej czasu poza domem, a 9% mniej rozmawia przez telefon z rodziną i przyjaciółmi. Wśród zaawansowanych Internautów (10 godzin i więcej) 15% spędza mniej czasu z rodziną i przyjaciółmi, 13% spędza mniej czasu poza domem, a 27% mniej komunikuje się telefonicznie z rodziną lub przyjaciółmi (rysunek 4).

Rysunek 4. Społeczna izolacja a korzystanie z Internetu



Źródło: opracowanie własne na podst. Internet and Society. A preliminary report. N.H. Nie, L. Erbring, Stanford University.

⁵ Badania Internet and Society przeprowadzone w lutym 2000 roku przez Normana Nie oraz Lutz Erbringa w Stanford Institute for the Quantative Study for Society oparte były na relatywnie nowej wówczas metodzie badań surveyowych przeprowadzanych drogą Internetową. W przeciwieństwie do internetowych badań surveyowych opartych na użytkownikach Internetu lub gospodarstwach domowych, które powodują wypaczenia w próbie, wykluczając możliwości uogólniania zebranych danych, metodologia zastosowana w Internet and Society opierała się na panelach gospodarstw domowych rekrutowanych jako losowa próba telefoniczna populacji Stanów Zjednoczonych. Dane uzyskano z losowej próby 4113 osób w 2689 gospodarstwach domowych, margines błędu próbkowania wynosił 1,5%. Badania przeprowadzano tylko i wyłącznie wśród osób, które miały dostęp do Internetu.

Rysunek 5. Wpływ Internetu na kontakty z rodziną/przyjaciółmi

Źródło: opracowanie własne na podst. The UCLA Internet Report: Surveying the Digital Future Year Three, luty 2003.

Dość zaskakujące wydają się badania UCLA (Cole, Suman, Schramm i in. 2003)⁶, które dowodzą, iż internauci twierdzą, że Internet w ogóle nie wpływa na spędzanie czasu z rodziną czy też z przyjaciółmi, tylko około 6% twierdzi, że spędza mniej czasu na kontaktach face-to-face, a ponad 88% deklaruje, iż spędza z przyjaciółmi i rodziną tyleż samo czasu. Podobne dane uzyskała Karina Tracey, która przeprowadziła na zlecenie British Telecom badania dotyczące korzystania z Internetu w gospodarstwach domowych w Wielkiej Brytanii, nie wykazując przy odpowiedniej kontroli zmiennych społecznych i demograficznych większych różnic w zachowaniach społecznych i życiu codziennym pomiędzy osobami używającymi i nie używającymi Internetu⁷. Ben Anderson i jego współpracownicy analizując te same dane stwierdzili, iż komunikacja za pośrednictwem sieci komputerowych oraz komunikacja przez telefon wzajemnie się wzmacniają, zwłaszcza w stosunkach przyjacielskich (Anderson, McWilliam, Lacohee, Lucas i Gershuny 1999: 85–87). Choć osoby korzystające z Internetu utrzymują

⁶ UCLA w swoim badaniu również za najważniejszy cel postawiła sobie otrzymanie reprezentatywnej próby użytkowników i nieużytkowników Internetu w Stanach Zjednoczonych. Aby tego dokonać w badaniu Surveying the Digital Future zastosowano system Random Dial Digit (RDD), a w telefonicznej próbie użyto systemu Equal Metod Selection Probability, który pozwala na równe szanse otrzymania konkretnego numeru telefonicznego w każdym ze stanów. Otrzymane dane porównywano z danymi powszechnego spisu ludności, aby zapewnić, że dobrana próba była reprezentatywna ze względu na miejsce zamieszkania, wiek, wykształcenie, dochód w gospodarstwie domowym.

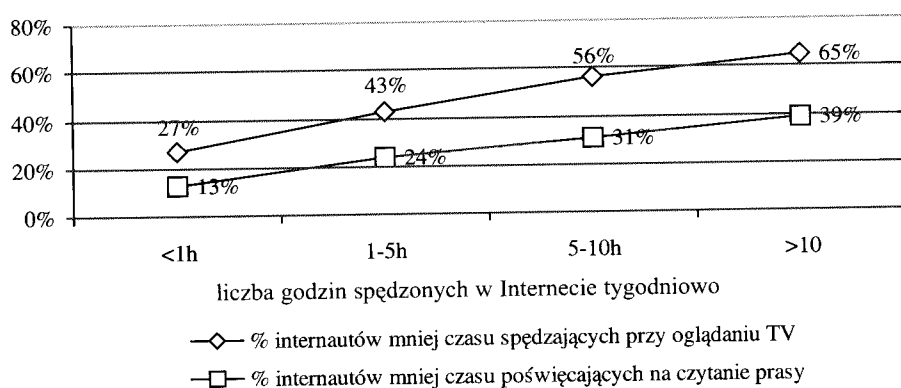
⁷ K. Tracey, „Virtual communities: what's new?” referat wygłoszony na pierwszej konferencji Stowarzyszenia Badaczy Internetu, University of Kansas, Lawrence 16 września 2000.

częstsze kontakty z krewnymi od niekorzystających, według badaczy jest to wynik społecznych różnic klasowych – ludzie o wyższym statusie społecznym mają więcej znajomych mieszkających od nich daleko, stąd poczta elektroniczna jest dobrym sposobem na podtrzymanie kontaktów osobistych. Osoby z niższych warstw społecznych częściej spotykają się z rodziną i przyjaciółmi, stąd też mniejsza u nich potrzeba kontaktowania się na odległość.

Na pytanie: czy odkąd używasz Internetu, więcej komunikujesz się z rodziną i przyjaciółmi, co drugi respondent odpowiada, iż Internet pozwala „być w kontakcie”, niemal tyle samo przyznaje, iż Internet pozwala na większą komunikację z rodziną i przyjaciółmi (rysunek 5). Najwięcej pozytywnych odpowiedzi na to pytanie padło w kategorii wiekowej 55–64 lata: 55% oraz wśród młodych Internautów 18–24 lata: 53,1%. W kategorii „zdecydowanie tak” dominują kobiety 31,4% (mężczyźni 19,6%).

Długotrwałe korzystanie z Internetu sprawia, iż mniej czasu spędzamy przed telewizorem, jak i na czytaniu gazet. Spośród deklarujących korzystanie z Sieci powyżej 10 godzin tygodniowo, 65% przyznaje, iż mniej ogląda telewizję, a 39% czyta mniej gazet niż przed używaniem Internetu. Analogicznie wśród korzystających z Sieci mniej niż 1 godzinę tygodniowo liczebność zmniejsza się o połowę (Cole, Suman, Schramm i in. 2003).

Rysunek 6. Internet a mass media



Źródło: opracowanie własne na podst. Internet and Society. A preliminary report. N.H. Nie, L. Erbring, Stanford University

Wyników badań przeprowadzonych na Uniwersytecie Stanforda (Nie i Erbring 2000) nie potwierdzają badania Andersona i Tracey, którzy twierdzą, iż brak jest bezpośrednich dowodów na to, iż osoby korzystające z Internetu poświęcają mniej czasu na oglądanie telewizji, czytanie książek, słuchanie radia lub

życie towarzyskie. Jedyną zmianą, jaką zauważyli w związku z dostępem do Internetu, jest poświęcanie większej ilości czasu na wysyłanie e-maili i surfowanie po Sieci, co wydaje się prawdą trywialną. Odsunięcie od Sieci powoduje pogorszenie warunków do nauki i pracy zarobkowej wykonywanej w domu (Anderson, McWilliam, Lacohee, Lucas i Gershuny 1999: 16).

Bardzo często Internet jest traktowany jako izolowane zjawisko społeczne, bez analizy, jak interakcje w Sieci mogą wpływać na inne aspekty ludzkiego życia. Sieć jest tylko jednym ze sposobów, w jaki mogą przebiegać ludzkie interakcje, Sieć nie jest oddzielną rzeczywistością, gdyż ludzie wnoszą do interakcji on-line swój status społeczno-ekonomiczny, płeć, wiek, środowisko kulturowe, związki off-line. Poprzednie generacje obawiały się, iż wcześniejsze „nowe” technologie będą transformować lub eliminować wspólnoty (Fischer 1992). John Gray, jeden z najpłodniejszych myślicieli angielskich twierdzi, iż zamiar powrotu do dawnych form wspólnoty i wskrzeszenia tradycji do innego świata może być jedynie szkodliwy i bezowocny (za Bauman: 2002: 116).

Różnice w wynikach badania Internet and Society oraz Surveying the Digital Future wynikają z zastosowania nieco innej metodologii oraz narzędzia badawczego. W przypadku Internet and Society był to kwestionariusz ankiety rozsyłany drogą Internetową, a w przypadku Surveying the Digital Future zastosowano wywiad telefoniczny. Niewątpliwy wpływ na rozbieżność w wynikach obu badań miał dobór próby, gdyż w pierwszym badaniu poddano tylko i wyłącznie Internautów, czyli osoby mające dostęp do Internetu i korzystające z niego przynajmniej raz w miesiącu (definicja Internauty za Internet Advertising Bureau – USA), a w drugim przypadku respondentami były osoby z dostępem do Internetu, jak i nie posiadający dostępu. Zapewne znaczący wpływ miał także odstęp czasu, w jakim wykonano oba badania – ponad dwa lata, choć w Stanach Zjednoczonych w tym okresie nie odnotowano gwałtownego przyrostu osób z dostępem do Internetu, bowiem w roku 2000 osób mających dostęp do Internetu było 66,9%, w 2001 – 72,3%, a w 2002 – 71,1%. Podobnie kształtuje się okres dostępu do Internetu, gdzie 29% populacji ma dostęp do Sieci 4–6 lat, a poniżej jednego roku w Sieci liczba ta spada do 5,4%.

Wstępna charakterystyka „rzeczywistości wirtualnej”

Sformułowanie „rzeczywistość wirtualna” jest niezwykle modne, a przez to nadużywane. Terminem tym posługuje się wiele osób, niejednokrotnie nie wiedząc, co tak naprawdę pod jego postacią się kryje, jak wyznaczyć desygnaty tego pojęcia. Jak to zazwyczaj bywa „modne”, nośne słowa, niosą ze sobą rozmycie jego znaczenia, powodują, że zbiór pojęć, jakie się pod nim kryją, jest tak naprawdę zbiorem rozmytym – by nie rzec zbiorem pustym. Niezwykle trafnie po-

jęcie rzeczywistości wirtualnej ocenia Piotr Sitarski, którego zdaniem termin ten wiele obiecuje, a mało definiuje „łącząc przy tym poezję z techniką, przez co idealnie nadaje się na nazwę nowego medium” (Sitarski 2002: 392).

Odwołanie się do funkcjonujących definicji niewiele daje. Nowa encyklopedia powszechna PWN określa wirtualną rzeczywistość (ang. virtual reality) jako „doznania wzrokowe, słuchowe i dotykowe, które generowane są za pomocą skomputeryzowanego sprzętu audiowizualnego i specjalnego oprogramowania” (Kalisiewicz 1998). Encyklopedia Internautica⁸ podobnie definiuje wirtualną rzeczywistość jako pewną formę symulacji osiąganą „przez odpowiednie oprogramowanie, oprzyrządowanie i komputer fragmentów świata rzeczywistego”, Encyklopedia Internautica podaje też, jak ten stan osiągnąć „w niektórych grach komputerowych dla wzmocnienia przeżyć związanych z grą gracz zamiast korzystać z monitora komputera ubiera na głowę i oczy specjalny hełm z wbudowanymi mikromonitorami i słuchawkami, co daje pełne złudzenie przeniesienia w świat bohaterów gry”. Jak łatwo zauważyć, obie te definicje kładą akcent na generowanie, symulowanie odmiennych stanów świata, ducha – można by powiedzieć odrealnionego – za pomocą odpowiednich narzędzi technicznych. Według HyperDictionary VR to rodzaj komputerowych symulacji z użyciem grafiki 3D i urządzeń typu rękawice, które pozwalają na interakcję z symulowanym światem. W definicji HyperDictionary pojawia się także inny rodzaj definiowania wirtualnej rzeczywistości, kładący nacisk na społeczny aspekt, a mianowicie na pewną formę współdziałania w Sieci, gdzie odgrywa się role, a różnego rodzaju fora dyskusyjne traktuje jako swoisty interakcyjny teatr.

Wirtualną rzeczywistość określa się także jako „sztuczną rzeczywistość”, „wirtualny świat”, „przestrzeń wirtualną” i „cyberprzestrzeń”. Wirtualny świat jest wyjątkowy ze względu na to, iż nie kieruje się tradycyjnymi prawami natury, chyba że są one zaprogramowane. Marcos Novak wskazuje, iż środowiska wirtualnej rzeczywistości mogą być płynne, odkąd ich architektura jest programowalna. Rozwinął on pojęcie płynnej architektury, która może być wprowadzona w życie tylko dzięki rzeczywistości wirtualnej, jest ona „architekturą bez drzwi i korytarzy, gdzie zawsze jest następny pokój, gdzie zawsze jest to, czego potrzebujemy” (Novak 1991).

Być może jest tak, jak wskazuje Pierre Levy, demonizuje się „wirtualność”, by nie naruszyć silnie zakorzenionej „rzeczywistości”, którą tłumaczy zdrowy rozsądek. Ci, których rola polegała na wyznaczaniu granic i terytoriów, zepechnięci zostają do podziemia, wręcz fobicznie traktując transwersalną, wielobiegunową komunikację (Levy 2002: 382).

Miejsce, czas, forma właściwie w cyberprzestrzeni nie istnieją, gdyż mogą przybierać różne postaci, nieskończenie wiele razy. John Suler pisze, „ukazujesz

⁸ <http://encyklopedia.interia.pl/>

się w jakieś formie, którą sobie życzysz – zwierzę, roślina, minerał. Kształtujesz przesunięcie między personą (...) Idziesz przez ściany, komunikujesz się telepatycznie, żyjesz sceną z filmu, albo pozwalasz twojej wyobraźni uprawiać sztuczki magiczne wedle własnego doboru” (Suler 1996).

Fischer Scott kwestię wirtualnej rzeczywistości ujmuje jeszcze inaczej, jego zdaniem jest to zbliżenie człowieka do komputera poprzez usunięcie interfejsu. Jego zdaniem, możliwości wirtualnych rzeczywistości są tak bezgraniczne jak możliwości rzeczywistości – można by więc powiedzieć nieograniczone (Scott 1989). Jak zauważa Bolter, wirtualna rzeczywistość nie jest czymś z góry danym, użytkownik może ją redefiniować, nadawać nowe kształty, poprzez oprogramowanie i wyposażenie wirtualnej rzeczywistości może wierzyć, iż rzeczywiście przynależy do nowej rzeczywistości.

Analogicznie do świata rzeczywistego w wirtualnym świecie użytkownik może wybierać, czy chce się w nim zanurzyć i oddziaływać na siebie, służąc VR jak aktywny uczestnik, czy też ma ochotę być jedynie biernym obserwatorem⁹. Nie można traktować jako rzeczywistości VR, która zniewala, obezwładnia, wszystko bowiem zależy od nas samych, od osobistego zaangażowania i chęci transmisji w inne przestrzenie. Według Sitarskiego rzeczywistość wirtualna jawi się jako niezwykle atrakcyjne pole, będące spełnieniem odwiecznych pragnień ludzkości – symulacji i interakcji (Sitarski 2002: 393).

Wilson powołując się na Paula Virilio, zauważa, iż w tej nowej technologii jest coś boskiego. Badanie cyberprzestrzeni jest poszukiwaniem dla boga, który może być jednocześnie tu i tam, widzieć pod, od, wewnątrz, zza – zupełnie tak jak bylibyśmy bogami (Wilson 1994). Rzeczywistość wirtualna dąży do unicestwienia techniki (Sitarski 2002: 399).

Levy wskazuje, iż potoczne pojęcie wirtualności oznacza tyle co nierealność, nierzeczywistość. Dokonujemy tutaj podziału – albo rzecz jest rzeczywista, albo wirtualna, nie może więc posiadać obu tych własności. Jednak należy pamiętać, iż wirtualność jest rzeczywista, choć nie można jej przypisać żadnej czasoprzestrzeni (Levy 2002: 378–379).

Zamiennie z pojęciem wirtualnej rzeczywistości używa się terminu cyberprzestrzeń. Termin ten ukuł w powieści *Neuromancer* powieściopisarz gatunku science fiction William Gibson. Jak podaje encyklopedia Britannica, cyberprzestrzeń stała się przedmiotem szerokiej debaty nad snem i rzeczywistością, co wzmogło dyskusję o społecznych podstawach nowoczesnego sposobu komunikacji. Cyberprzestrzeń – jak ją przedstawia Gibson (Gibson 1996) – pozwala na „realistyczne” przeżycia w trzech wymiarach, trzema zmysłami. Cyberprzestrzeń i Internet stały się niemal synonimicznymi terminami moim zdaniem zupełnie błędnie. Cyberprzestrzeń jest bowiem odniesieniem do przestrzeni geograficznej.

⁹ http://www.slais.ubc.ca/courses/libr500/02-03-wt2/www/L_Kuzmina/definit.htm

Społeczności wirtualne jako społeczności

Aby uchwycić sedno społeczności zwanych wirtualnymi należy sięgnąć do analogicznych społeczności w świecie realnym. Jedną z najwcześniejszych konceptualizacji podaje Ferdinand Tönnies (1887/1988), dokonując podziału na społeczność (*Gemeinschaft*) i społeczeństwo (*Gesellschaft*). Analogią do typologii zaproponowanej przez Tönniesa jest propozycja podziału Emile Durkheima (Durkheim 1893/1999) na społeczeństwa o solidarności mechanicznej i solidarności organicznej.

Socjologowie, używając pojęcia społeczności, często pojęcie to wartościują. Stąd też definiuje się społeczność w terminach empirycznych, tj. jaka społeczność jest, lub też w terminach normatywnych, tzn. jaka ta społeczność powinna być.

Marcia P. Effrat identyfikuje trzy główne pojęcia społeczności (Effrat red. 1974):

- 1) społeczności jako instytucje solidarności; pojęcie to odnosi się do tych sfer życia społecznego, które promują solidarność, bądź stanowią potencjalne integratory społeczeństwa – przykładem może być tutaj rodzina, grupa etniczna, dobrowolna organizacja; główne cechy tych grup opierają się na normach, rolach, odczuciu ciepła, bliskości;
- 2) społeczność jako interakcje; pojęcie to odnosi się do natury współdziałania między ludźmi i bliskich relacji między nimi; relacje te są podstawowe, nieformalne; opisuje tu relacje, jakie łączą ludźmi ponad to, co konieczne;
- 3) społeczności jako instytucjonalnie odmienne grupy; pojęcie to włącza do opisu grupę ludzi, których łączy jakaś wspólna instytucja (ekonomiczna, społeczna, polityczna) na podstawie przynależności do jakiejś społecznej kategorii; ten rodzaj społeczności ogniskuje się głównie na instytucjach, ale także na wspólnych zainteresowaniach np. uczeni.

Jak wskazuje Suresh Kotha z University of Washington (Wadhwa i Kotha 1999) cyberprzestrzeń jest specjalnym rodzajem społecznego miejsca opartego, gdzie ludzie mogą łączyć się poprzez komputery. Sieci komputerowe pozwalają na komunikację jeden do jednego lub wielu, co sprzyja powstawaniu nowych form społecznych – społeczności wirtualnych.

Próbuję usystematyzować, czym są i co charakteryzuje owe społeczności wirtualne. Jedną z definicji podaje Howard Rheingold, który definiuje społeczności wirtualne jako społeczne agregacje, pojawiające się w Sieci, kiedy dyskusje ludzi trwają dostatecznie długo, z dostateczną dozą uczuć, tak by tworzyły się osobiste relacje (Rheingold 1993). George Bugliarello definiuje społeczności wirtualne jako „bezciesne” społeczności, które powstały na gruncie wspólnych zainteresowań (Bugliarello 1997: 23–26).

Mark Smith (Smith 1992) wyróżnia pięć podstawowych cech społeczności wirtualnych, które są nieosiągalne w komunikacji w świecie fizycznym (realnym):

- 1) **aprzestrzenność**; wirtualne działanie nie jest przestrzenne; interakcje nie są ograniczone geograficznie czy też terytorialnie; patrząc na „prawdziwe” społeczności z reguły są one opisywane przez pryzmat przestrzennych granic, np. sąsiedztwo, wieś, miasto, osiedle; mimo iż aspekt przestrzeni nie jest już kwestią priorytetową z powodu chociażby telefonu, to jest to nadal bardzo ważny składnik definiowania fizycznej agregacji ludzi jako społeczności;
- 2) **asynchroniczność**; działania wirtualnych społeczności są asynchroniczne; w wirtualnej domenie komunikacja nie musi mieć miejsca w czasie rzeczywistym; z wyjątkiem sesji na czacie, wszystkie inne sposoby komunikacji uwzględniają pewne opóźnienie; realne społeczności wymagają, by uczestnicy komunikacji byli obecni w tym samym miejscu, aby móc się komunikować;
- 3) **acielesność**; w społecznościach wirtualnych najważniejszy jest tekst; gesty, ubiór, mimika, intonacja głosu w wirtualnym świecie są nieobecne; jakkolwiek należy pamiętać, iż wirtualne społeczności znalazły sposób na ożywienie emocji poprzez użycie specjalnych znaków, tj. emotikonów (zob. rozdział język społeczności wirtualnych);
- 4) **astygmatyczność**; odkąd społeczności wirtualne są oparte głównie na tekście, są także wolne od stygmatyzacji; w świecie realnym takie cechy jak rasa, płeć, fizyczny wygląd okazują się niezwykle istotne;
- 5) **anonimowość**; powyższe cechy powodują, iż interakcje w społecznościach wirtualnych mogą być całkowicie anonimowe.

Tabela 1. Porównanie społeczności realnych i społeczności wirtualnych

	Społeczności realne	Społeczności wirtualne
Typy	– różne rodzaje identyfikacji	– zazwyczaj oparte na zainteresowaniach
Komunikacja	– komunikacja face-to-face; możliwa komunikacja na długie dystanse np. poprzez telefon	– brak komunikacji face-to-face; zastępuje ją komunikacja wirtualna np. MUDy, czat, e-mail
Charakterystyka/ atrybuty	– bariery geograficzne i czasowe – komunikacja typu jeden-do-jednego lub jeden-do-wielu	– brak geograficznych/czasowych barier (synchroniczność) – możliwa komunikacja jeden-do-wielu – oparcie na tekście
Profile użytkowników	– zależy od definiowania społeczności	– zwykle lepiej sytuowani finansowo, lepiej wyedukowani, mający stały dostęp do Internetu
Rozmiar	– zazwyczaj małe	– małe/duże
Czas informacji	– zwykle długi limitowany przez odległość i przestrzeń	– zwykle szybki

Źródło: oprac. własne na podst. Research Associate Anu Wadhwa, University of Washington
<http://www.ucd.badm.washington.edu/kotha/internet/handouts/vc5.PDF>

Jak wskazuje Kotha (Wadhwa i Kotha 1999) dodatkową różnicą pomiędzy fizycznymi (realnymi) społecznościami a wirtualnymi jest to, iż członkostwo w tych pierwszych jest bardzo często niezamierzone. Ludzie mogą stać się częścią społeczności po prostu dlatego, że mieszkają albo pracują w określonym miejscu – społeczność definiowana jest poprzez geograficzne granice. Członkostwo w wirtualnych społecznościach jest zwykle zamierzone, gdyż ludzie wybierają, czy chcą być członkami danej społeczności. Kotha wskazuje także na podobieństwa społeczności on-line do społeczności fizycznego świata. Społeczności realne, jak i wirtualne cechuje komunikacja i pewien rodzaj więzi, umożliwienie społecznego poparcia, poczucie przynależności i solidarności. Jak wskazuje Rheingold, ludzie zasadniczo robią to samo w wirtualnych, jak i realnych światach, bawią się, dyskutują, sprzeczą, walczą (Rheingold 1993). Zdaniem Burszty powodzenie wspólnot wirtualnych należy odczytywać nie jako rozpad życia społecznego, a jego transformację „powstające co chwila kolejne neoplemiona (...) są przykładem poszukiwania więzi z innymi, nawet jeśli są to więzi nietrwałe, oparte na powierzchownej fascynacji, zmieniane niezależnie od nastroju. Neoplemiona dowodzą, że człowiek ostatecznie musi gdzieś przynależeć, trudno mu żyć samotnie, bez siostr i braci, z jakiejś, wirtualnej choćby, uczuciowej wspólnoty” (Burszta 2003: 161).

Leigh Clayton źródła inicjacji społeczności wirtualnych doszukuje się gdzie indziej – jego zdaniem społeczności wirtualne są¹⁰:

- 1) społeczną strategią przeżycia grup wobec nowoczesnych miejskich struktur i rozwoju opartego na handlowych i politycznych zainteresowaniach; społeczności wirtualne mają być sposobem na powrót do współdziałania, kultury zażyłości;
- 2) geografia staje się nieistotna; niemal każdy może uzyskać dostęp do sieci, w której nie ma żadnego centrum ani systemu kontroli; hierarchia jest nieistotna;
- 3) wirtualna społeczność oferuje wolność tym, którzy są w jakiś sposób ograniczeni fizycznie, np. osobom fizycznie upośledzonym;
- 4) Internet oferuje wyższy poziom demokracji poprzez oferowanie niemal nieograniczonego miejsca do politycznej debaty i potencjału agitacji publicznej na szeroką skalę.

Kotha (Wadhwa i Kotha 1999) wskazuje na zalety i wady społeczności wirtualnych:

– umożliwiają relacje pomiędzy ludźmi bez zważania na geograficzne i czasowe ograniczenia; ludzie różnych nacji, różnych stref czasowych, ograniczeni własną niepełnosprawnością mogą razem współdziałać;

¹⁰ L. Clayton, Are there Virtual Communities? <http://www.abdn.ac.uk/philosophy/endsandmeans/vol2no1/clayton.shtml>

– społeczności online są bezpieczniejszym miejscem spotkań (w porównaniu do miast); pozwalają swoim członkom na eksperymenty z tożsamością (zob. szerzej w *Kreowanie sieciowej tożsamości*); łączą ludzi bez zwracania uwagi na ich pozycję społeczną, klasę, wiek; wskazuje się, iż często w Internecie spotykają się ludzie, którzy nigdy nie spotkaliby się w realnym świecie.

Levy wskazuje, iż osoby zaludniające i zasilające cyberprzestrzeń są jej bogactwem. „Dostęp do informacji ma mniejsze znaczenie niż kontakt ze specjalistami, uczestnikami i dyskretnymi świadkami interesujących nas zjawisk” (Levy 2002: 387). Myślę, iż ze wszech miar słusznym jest wskazanie Levy’ego, który zauważa, iż wspólnoty wirtualne są najlepszą odtrutką na dogmatyzm i jednostronne manipulowanie informacją. Rzeczywiście internetowe grupy dyskusyjne, listy adresowe dysponują całym wachlarzem opinii – od najbardziej wyważonych po ekstremistyczne.

Slouvká proponuje, by społeczności wirtualne definiować jako zbiory osób, których łączy wspólne pasje i praktyki (Slouvká 1996).

Zasadnym wydaje się udzielenie odpowiedzi na pytanie, co inicjuje powstawanie społeczności wirtualnych? Odpowiedzi udziela Kotha. Jego zdaniem wirtualne społeczności spełniają określone potrzeby, wśród których na główną uwagę zasługuje potrzeba komunikacji, informacji, rozrywki i transakcji (Wadhwa i Kotha 1999).

– komunikacja: jest to podstawowa z ludzkich potrzeb; pragnienie by być człowiekiem sukcesu niejako wymusza na nas *be in touch* – bycie w kontakcie z rodziną, przyjaciółmi, współpracownikami, co w znacznym stopniu ułatwia droga on-line; młodzi ludzie poszukują w Internecie swych życiowych partnerów, hobbyści mogą dzielić z innymi swe zainteresowania – słowem Internet jest drogą szybką i dogodną do „spotykania się” i oddziaływania na siebie;

– informacja: środowisko on-line zaspokaja jedną z głównych potrzeb, potrzebę nieustannego dostępu do informacji; poszukiwanie informacji może mieć dwojaki charakter: albo jest związane z określonym zainteresowaniem albo określoną transakcją, np. porównanie cen biletów lotniczych;

– rozrywka: Internet jest źródłem rozrywki oferując różnorakie gry, układanki, pozwala na eksperymentowanie z tożsamością i osobowościami;

– transakcje: Internet oferuje dogodny sposób prowadzenia transakcji handlowych; można wyszukać informacje na niezliczone tematy poczynając od danych i informacji o bieżących wydarzeniach, prognozy pogody, kursy walut, recenzje książek i filmów itp.

John Hagel i Arthur G. Armstrong zaproponowali pewną typologię społeczności wirtualnych, które ich zdaniem opierają się na identyfikacji potrzeb (Hagel i Armstrong 1997):

– społeczności transakcyjne: społeczności te ułatwiają kupowanie lub sprzedawanie dóbr i usług; społeczności te budują elektroniczny rynek, gdzie przed

nabyciem produktu można nabyć informacje o produkcie od innych członków społeczności; takie elementy można spotkać już na polskich stronach internetowych, np. w czytelni portalu Onet.pl oraz w Saloonie książki portalu Wirtualna Polska;

- społeczności interesu: składają się z osób, którzy dzielą wspólne zainteresowania;

- społeczności fantasy: ich powstawanie ułatwiają środowiska oparte na grze, mające dostarczać przygody, rozrywki i zabawy;

- społeczności relacji: ich zadanie polega na „tworzeniu” i podtrzymywaniu osobistych więzi.

Niezwykle trafnie sens wspólnot wirtualnych określa Wojciech Burszta – jego zdaniem – w przeciwieństwie do wspólnot tradycyjnych – opierają się na koegzystencji „zawsze nieobecnych z zawsze nieobecny” (Burszta 2003: 158).

Grupowość w Sieci

Sceptycy twierdzą, że środowiska oparte na porozumiewaniu się za pośrednictwem Internetu nie mogą tworzyć spójnych grup społecznych, głównie ze względu na efemeryczność oraz przejściowość interakcji. Miejsca, które mogą sprzyjać powstawaniu „trwałych” więzi grupowych, często są ulotne i niestabilne. Cyberprzestrzeń staje się miejscem formowania nowego rodzaju społeczności – wirtualnych społeczności – pisze wybitna znawczyni tematu Sherry Turkle. Formująca się kultura oparta na symulacji, generowaniu zmienia nasze pojmowanie umysłu, ciała, jaźni i maszyny (Turkle 2001).

Według Stanisława Ossowskiego możliwe jest definiowanie grupy społecznej poprzez więzi społeczne, „jeśli zatem określa się grupę społeczną poprzez więź społeczną, można grupę społeczną traktować jako zbiór, który jest grupą w większym bądź mniejszym stopniu” (Ossowski 1967: 154). Jak zauważa Paweł Rybicki, stwierdzenie zaistnienia więzi społecznej jest elementem pozwalającym na konkludowanie, czy dana zbiorowość jest czymś więcej niż wielością ludzi, jest grupą społeczną lub społecznością (Rybicki 1979: 674–693). Paweł Rybicki wskazuje, iż więź społeczna nie jest jednakowo pojmowana przez wszystkich, ponadto przejawia się ona na dwóch płaszczyznach. Jedną z nich stanowią wspólności i związki między ludźmi oparte na wspólnym pochodzeniu, terytorium, języku, kulturze, jak i organizacji życia zbiorowego, drugą płaszczyznę stanowią stany i akty świadomości, wyrażające się w poczuciu wspólnej łączności, zależności (tamże). Więzy społeczne w cyberprzestrzeni mają charakter naskórkowy, ulotny, nie prowadząc do żadnych poważniejszych konsekwencji, są to więzi do niczego niezobowiązujące – pisze Burszta. Jego zdaniem, nie można wyrzucenia z grupy dyskusyjnej w żaden sposób przyrównywać do sankcji spo-

łecznych, jakie spotykają na przykład panny z dzieckiem w społeczności wioskowej (Burszta 2003: 159).

Przywołując definicję więzi Rybickiego przedstawioną w *Strukturze społecznego świata* warto przytoczyć jeszcze jeden z zastosowanych przez autora podziałów, tj. podział na więź naturalną, stanowioną i więź zrzeszeniową. Więź naturalna jest niejako dana człowiekowi z urodzenia, stanowiona wynika z narzuconych podziałów społecznych, a trzeci typ to więź zrzeszeniowa – właściwa moim zdaniem społecznościom wirtualnym, która opiera się na zasadzie dobrowolnego doboru ludzi.

Stanisław Kosiński (1987) do podstawowych komponentów więzi społecznej zalicza:

- styczność przestrzenną,
- styczność i łączność psychiczną,
- styczność społeczną,
- wzajemne oddziaływanie,
- wzory działań społecznych,
- stosunki społeczne,
- zależności społeczne,
- instytucje społeczne,
- kontrolę społeczną,
- organizację społeczną.

Jak łatwo zauważyć, na plan pierwszy wysuwają się trzy rodzaje styczności, na których budowane są inne elementy konstytuujące więź społeczną. Łucja Kaprańska zauważa, iż owa przestrzeń nie powinna być tylko i wyłącznie rozumiana w sensie przestrzeni fizycznej, tj. jako pewien obszar, terytorium, gdyż styczności przestrzenne mogą mieć także charakter pośredni, np. w postaci rozmowy telefonicznej czy też za pomocą środków masowego komunikowania. Jeśli owe styczności przestrzenne inicjują inne formy styczności, np. psychiczne i społeczne – zdaniem Kaprańskiej – mogą stać się pierwociną więzi społecznej, łącząc jednostki w bardziej trwałe układy i zależności, nie wyłączając nawet grup społecznych (Kapralska 2001: 109).

Kosiński wśród głównych parametrów koniecznych do zaistnienia grupy społecznej wymienia:

- członków,
- wspólny cel, który jednoczy grupę,
- wewnętrzną organizację grupy, jej strukturę z układem pozycji i ról społecznych oraz władzą,
- zasadę identyczności lub odrębności powodującą, że ze względu na swoje cechy zewnętrzne i przyjęty system wartości członkowie grupy są rozpoznawalni (Kosiński 1987: 137–146).

Mimo pozornie efemerycznej, ulotnej natury internetowych spotkań, istnieją pewne przesłanki do tego, by twierdzić, iż w świecie wirtualnym pojawia się grup-

powość. Badania Joan Korenman i Nancy Wyatt wykazały, iż można mówić o silnym poczuciu grupowości wśród internautów listy adresowej WMST-L – forum dyskusyjnego dla osób naukowo zajmujących się płcią. Wśród członków tego forum przeprowadziły one ankietę, by dowiedzieć się, jakie łączą ich więzy. Według badaczek większość z wirtualnych respondentów odpowiedziała, że grupa daje im informację, „poczucie przynależności do społeczności” oraz „możliwość dyskusji na tematy osobiste”. Jak widać członkowie uznali, iż Sieć może być miejscem rozmowy nawet na tematy osobiste, co niewątpliwie wskazuje na pewne realne poczucie przynależności grupowej. O tym, jak bardzo angażujemy się czasem w sieciowe grupy, mogą świadczyć słowa pisarza Tomasa Mandela – przytoczane przez Katie Hafner – który tuż przed śmiercią napisał do grupy The WELL „chciałbym zacząć od podziękowania wam wszystkim i każdemu z osobna za niezwykle przeżycia, jakich dane mi było doświadczać w ciągu ostatnich dziesięciu lat tutaj, na WELL. Związałem się z wami na dobre i na złe – wiele było zarówno jednego, jak i drugiego – i zwłaszcza przez ostatnich sześć miesięcy, stanowiło dla mnie dużą pociechę obcowanie z wami. Smutno mi, bardzo mi smutno, nie potrafię wręcz wyrazić, jak mi smutno i przykro, że nie mogę z wami zostać i dalej toczyć sporów” (Hafner 1997). Podobnie silną identyfikację z grupą wyraża członek jednej z pierwszych sieciowych społeczności ECHO (East Coast Hang Out) „w sieci ktoś do mnie powiedział »Ci ludzie nie są prawdziwi« I choć spierałbym się co do tego, myślę, że ECHO w pewnej mierze jest małym światem, ze swoją własną mitologią, żargonem i porządkiem społecznym; innymi słowy, ma swoją własną kulturę. I jest to kultura bardzo interesująca, gdyż zamiast być czymś zewnętrznym, przez nas tylko zaadoptowanym lub nam narzuconym, jest czymś, co wspólnie tworzymy, tutaj i teraz, wysyłając nasze wiadomości” (Shirky 1995). Rybicki zwraca naszą uwagę na jeszcze jeden aspekt – więź społeczna zawsze zespala ludzi, mogąc łączyć kilkusobowy zbiór ludzi, kilkunastoosobowy, a nawet wielomilionowe rzesze, jak to ma miejsce w przypadku grup etnicznych czy narodowych (Rybicki 1979).

Dochodzi do swoistego paradoksu, ponieważ ludzie coraz więcej czasu spędzają w wirtualnych przestrzeniach, zaczynają kwestionować priorytet realnego życia – zauważa Turkle (Turkle 2001).

Próbując wywołać dyskusję na temat wspólnot wirtualnych, wywołałam na grupie usenetowej pl.sci.socjologia posta¹¹ o następującej treści: „czy możemy mówić o istnieniu społeczności wirtualnych analogicznie do społeczności w świecie rzeczywistym. Czy zgadzacie się ze stwierdzeniem, że społeczności sieciowe tworzą ludzie mający problemy ze społecznym przystosowaniem się”. Temat wywołał przysłowiową burzę w szklance wody, stając się najpopularniej-

¹¹ Post (także określany jako posting) oznacza pojedynczą informację wysłaną na grupę dyskusyjną.

szym wątkiem (ponad 80 repostów), polecanym m.in. przez portal „Gazety Wyborczej”, jako super wątek. Jedna z uczestniczek dyskusji napisała: *„Chyba potrzeba wolnej wypowiedzi (przemyślanej lub takiej ad hoc) jest ludziom tak potrzebna, że tworzenie wirtualnej społeczności wychodzi samo z siebie, gdy tylko jest to możliwe”*.

Oczywiście samo zdefiniowanie pojęcia grupa nie jest łatwe i jednoznaczne, aczkolwiek za najprostszą definicję przyjąć możemy zbiór dwóch osób między którymi zachodzą interakcje. Definicja ta będzie jasna i ostra do momentu próby opisu pasażerów windy, podróżnych przedziału w pociągu itp., chyba że zaistnieje jakaś łącząca ich, ekstremalna sytuacja np. wypadek, dzięki której fizycznej bliskości będzie towarzyszyła wielość interakcji, luźny, niespójny zbiór jednostek zamieni się wtedy w grupę społeczną. Rozmyte, nieostre definicje są charakterystyczne dla nauk społecznych, jednakże elementy konstytuujące grupę inaczej przedstawiają się w Sieci, stąd trudności w definiowaniu grupy Internetowej poprzedzonej nierzadko enigmatycznym przymiotnikiem wirtualna.

Wśród grup wirtualnych, analogicznie do grup w życiu realnym można wyróżnić wiele ich typów. W Internecie egzystują grupy składające się z ludzi znających się osobiście, którzy wykorzystują Sieć jako środek komunikacji w przerwach pomiędzy osobistymi spotkaniami, na drugim końcu tegoż kontinuum znajdują się grupy, których członkowie raczej nie spodziewają się spotkać w „realu”, w tych ostatnich jakiegokolwiek poczucie grupowości może tworzyć się dzięki dynamice sieciowej komunikacji. Wydaje się to zaskakujące, ale w Internetowych grupach występują zachowania konformistyczne, przykładem może być dostosowywanie się większości członków do panującej w Sieci netykiety¹², uniformizacja stylu wiadomości elektronicznych. Jakkolwiek Internet dysponuje dość ograniczonymi środkami zmuszającymi jednostkę do podporządkowania się woli większości, a brak fizycznej obecności jeszcze bardziej osłabia naszą „naturalną” skłonność przejawiania zachowań konformistycznych. We wspomnianej przeze mnie dyskusji na grupie pl.sci.socjologia Rafał E. napisał (tekst w oryginale bez poprawek stylistycznojęzykowych): *„ilosc kompletnych bzdur wygłaszanych z całkowita pewnością przekracza w sieci wszelkie dopuszczalne normy. internet jako pole kontaktów społecznych jest jeszcze tragiczniejszy. reguły konwersacji w sieci to tzw”netykieta” świat wirtualnych kontaktów rządzi się tymi samymi prawami co świat rzeczywistych kontaktów społecznych, jednak ich przebieg i „punkt ciężkości” jest zupełnie inny....”*.

Aby zapanować przed grupowym chaosem i anarchią, stosuje się werbalne reprimendy lub wprowadza moderatora, którego funkcją jest kontrolowanie zachowań dewiacyjnych. Moderator – działający społecznie ochotnik – staje się de-

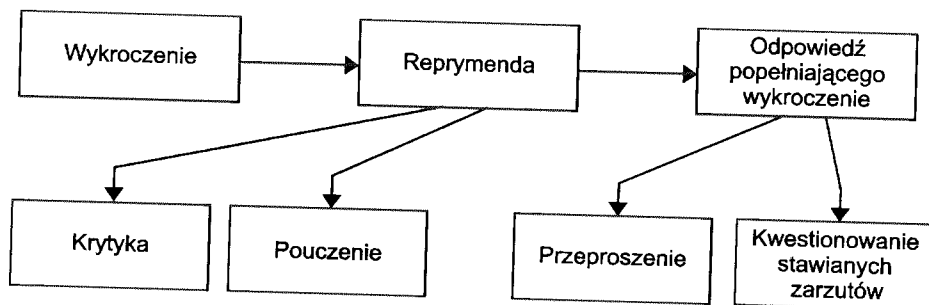
¹² Netykieta to swoisty kodeks zachowania się w Sieci; jednym z pierwszych twórców netykiety był A. Rinaldi; główne zasady netykiety są sformułowane analogicznie do zasad dekalogu.

cydentem, mogącym cenzurować wiadomości wedle własnego uznania. Często sama świadomość jego obecności wpływa na grupę, upewniając ją, iż istnieje instancja wyższa, do której mogą się odwołać. W usenetowych grupach dyskusyjnych najczęściej nie ma moderatora, jego miejsce zajmują sami uczestnicy dyskusji.

W grupie pl.sci.socjologia zachowania dewiacyjne są od razu karcone przez jej uczestników, o czym świadczy wypowiedź osoby ukrywającej się pod nickiem Luke in black: „Dobra, wytłumaczę Ci to powoli, jak idiocie: Tak, uczyli mnie na historii, że tak było w 46. Niemniej nie widzę powodu, aby te referenda porównywać. To raz. Dwa, to to, że tutaj jest grupa na której się dyskutuje o socjologii. Raczej nie o polityce. A z pewnością nie należy tutaj przysyłać tak prymitywnej propagandy, tak jak ta, którą Ty nam serwujesz... Powiem Ci to wprost – jesteś człowiekiem, od którego nikt nie chce dostawać tutaj listów. Przypuszczam, że się nie pomyłę, jeśli stwierdzę, że większość ludzi czytających te śmieci uważa Cię za osobę głupią, prymitywną i nieciekawą. Po prostu – nie chcemy Cię tutaj w tej formie. Jeżeli nie masz zaś zamiaru pisać czegokolwiek inteligentnego, nie chcemy Cię tu wcale. Wynocha! Rozumiesz!?” – wypowiedź Lukiego była odpowiedzią na post Grzegorza N. dotyczącego udziału w referendum europejskim, który napisał: „30 czerwca 1946 roku społeczeństwo polskie miało powiedzieć w pierwszym powojennym referendum. Dziś wiemy, że zostało ono sfalszowane. Według instrukcji KC PZPR każdy mieszkaniec kraju miał być poddany uporczywej agitacji... Co Wam to przypomina? Jeśliby jakiegokolwiek referendum wyplęwało ze spontanicznego zrywu społeczeństwa, poszedłbym i zagłosował 3 X TAK, ale wobec nachalnej i agresywnej propagandy (zachęty) rządzących mam poważne obawy i wątpliwości, czy służy ono mi!”. Wypowiedź Grzegorza N. wywołała w grupie falę ostrych sprzeciwów, posuwających się nawet do inwektyw, o silnym zabarwieniu emocjonalnym, Dzieciak repostując napisał: „Ja w »analizie Grzesia« posunąłbym się nawet nieco dalej (ale jednocześnie nieco ją sptylając, czy raczej psychologizując), szukając raczej przyczyn tego, że się tu pojawia w takiej formie. Otóż, moim zdaniem, Grzesiu jest traktowany przez wszystkie znające go osoby jako półgłówek i oszołom. Znajomi z realu mają tą nad nami przewagę, że po prostu mogą Grzesia omijać szerokim łukiem i, w co nie wątpię, to właśnie czynią. Szuka więc nasz Grzesio miejsc, gdzie będzie mógł mówić. Wstąpił do samoobrony, bo studenci są w niej rzadkością, więc jako »inteligent« znajdzie tam wiernych słuchaczy, przemielając tę gównianą ideologiczną papkę. Startował do Rady Miasta (bodajże), bo na posiedzeniach, niezależnie od stosunku do wypowiadanych słów, zawsze ktoś będzie słuchał. No i Internet... NIE WOLNO odpowiadać na cokolwiek, co jest zawarte w jego postach, tak jak ty to, Luke, zrobiłeś. Nie można zwracać się do niego bezpośrednio, traktować go trzeba, jak, śmierzące nieco, powietrze. Można sobie, jeśli się już naprawdę nie wytrzymuje, popisać o nim na poziomie meta. Uświadomić mu, że jest idiotą, chyba

nie da rady, bo on WIE, że tak o nim myślą, chociaż prawdopodobnie sam myśli, że »on im wszystkim jeszcze pokaże«. Co jest najgorsze, jego upór może świadczyć, że jednak gdzieś znalazł jakiś posłuch (oby tylko w samoobronie), co go podbudowało i zmobilizowało do działania. Pozdrawiam”. Analizując powyższe wypowiedzi, ignorowanie wirtualnym świecie reguł – bynajmniej nie wirtualnych – spotyka się z ostrą reprimendą ze strony grupy. Margaret McLaughlin wraz ze współpracownikami przeprowadziła badania nad elementami skłaniającymi do konformizmu w usenetowych grupach dyskusyjnych (rysunek 7). Według niej każdy reprimendowy epizod składał się z trzech elementów: pierwszym było wykroczenie, drugim reprimenda – tutaj winowajca był krytykowany lub pouczany przez kogoś z grupy, trzecim była odpowiedź winowajcy, kwestionująca stawiane mu zarzuty lub przepraszająca (Jones red. 1998). Reprimendy w Sieci przybierają charakter od łagodnych pouczeń do zaciekłych ataków na winowajców, nierzadko przypominających licytację dzieci: „jesteś głupia”, „a ty jesteś głupia do kwadratu”, „a ty jesteś głupia do dziesiątej potęgi”, „ty i twoja rodzina to kretyni” itp. Niektóre grupy szczególnie często reagowały na naruszenie reguł, reprimendy stanowiły 15% ruchu w Sieci w badaniach McLaughlin.

Rysunek 7.. Schemat postępowania w przypadku wykroczenia internetowego



Źródło: opracowanie własne na podst. McLaughlin i inni 1995.

Reprimendy z reguły przynoszą zamierzony efekt, tj. podporządkowanie się normom panującym w grupie. Dewianci są skazani na podporządkowanie się lub opuszczenie grupy. Dla zatwardziałych w swoich przekonaniach uruchamia się bardziej drastyczne środki, bądź poprzez ustawienie przez członków grupy filtrów, dzięki którym wiadomości przesyłane przez dewiacyjne osoby nie są wyświetlane lub kasowane. Operatorzy kanałów IRC operują listą pseudonimów oraz adresów IP osób, które otrzymały bana¹³, czyli zakaz wstępu. Programy typu MUD i inne gry grupowe mają swoje sposoby wymuszenia na graczu pewne-

¹³ Ban polega na usunięciu osoby na stałe lub czasowo z kanału IRC.

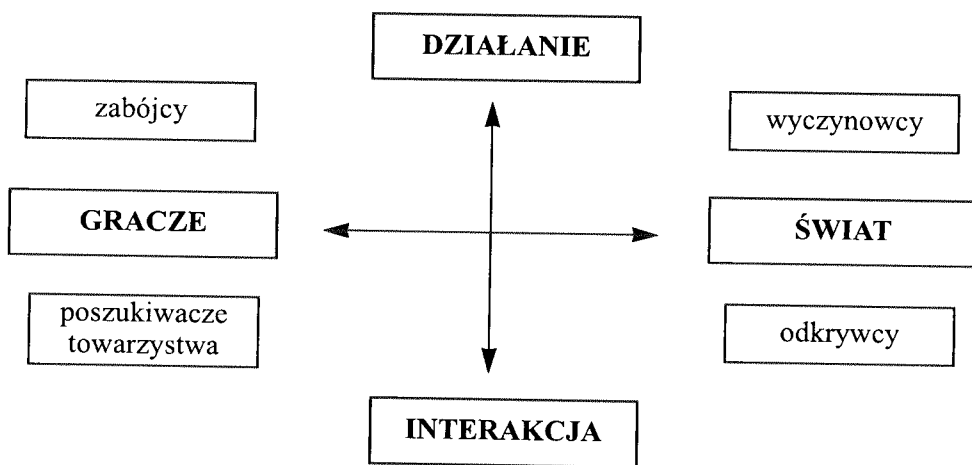
go typu zachowania, stosuje się w tym celu komendę „gag”, mającą na celu „kneblowanie ust”. Jednak ta funkcja jest rzadko wykorzystywana przez graczy (z 3000 graczy tylko 45 sięgnęło po kneblowanie), gdyż uwagi zakneblowanej osoby nie pojawiają się na naszym ekranie, jednak nadal są aktywne na ekranach innych graczy, co stawia w niekorzystnej sytuacji osobę kneblującą. Dość istotnym zagrożeniem dla graczy MUD jest toading, czyli nadanie przez administratora programu płazopodobnego, odrażającego wyglądu (Wallace 2001: 95).

W Internecie jesteśmy bardziej skłonni do polaryzacji (Myers i Bishop 1970: 778–779), ekstremizmu, co prawdopodobnie wynika z faktu, iż w Sieci zazwyczaj szukamy osób o podobnych do naszych poglądach. W Sieci nie jesteśmy przydzielani do grup losowych, nie mamy do wykonania określonych zadań, sami wybieramy odpowiadające nam grupy, podobne osoby, które utwierdzają nas w naszych poglądach, przesuwając nasze stanowisko ku większej skrajności. Patricia Wallace pisze: „W Internecie osoby, które dzielą nasze zainteresowania i wyznają podobne do naszych poglądy, są o uderzenie klawisza, bez względu na to, o jak tajemniczą, społecznie ważną czy dziwaczną kwestię chodzi” (Wallace 2001: 108). Ludzka skłonność do konformizmu, chęć przynależności, sprawia, iż mogą w Internecie powstawać prawdziwe społeczności, oparte na nieco mniej stabilnych fundamentach niż w życiu realnym.

Na spójność i silniejszą identyfikację z grupą wirtualną, analogicznie do grup w życiu codziennym, wpływa konflikt. W przypadku zagrożenia członkowie grupy bardziej się identyfikują ze sobą, silniej przestrzegają reguł, nadrzędny cel niweluje napięcia międzygrupowe. Samo poczucie przynależności do grupy powoduje u nas myślenie w kategoriach my – oni. Według Piotra Sztompki, owo poczucie wspólnoty i silna identyfikacja z członkami pewnej zbiorowości wyrażana jako subiektywne formułowanie „my”, któremu towarzyszy świadomość odrębności od osób z zewnątrz, określanych jako oni, to tożsamość zbiorowa (Sztompka 2002: 198). Ludzka skłonność do identyfikowania z grupą i faworyzowania jej członków mimo arbitralności, a nierzadko absurdalności kryteriów przynależności jest zwana efektem minimalnej grupy (Wallace 2002: 125). Właściwie nie ma racjonalnego wytłumaczenia na faworyzowanie osób, które stały się członkami naszej grupy ze względu na kolor etykiety, np. grupa zielona, czy przysłowiowy rzut monetą, mimo to w naszej świadomości jesteśmy jakoś do nich podobni. Doskonałym przykładem jest wirtualny metaświat Pluggersów, który funkcjonuje przy wykorzystaniu mechanizmów spójności i tożsamości grupowej. Nowicjusze muszą przejść długi rytuał inicjacji, opanować sztukę magii i walki, a także zdać egzamin, dzięki któremu starszyzna stwierdza, czy jest się pełnoprawnym członkiem grupy. Elitarność, ekskluzywność grupy powoduje u nas swoiste sprzężenie zwrotne, dzięki któremu jeszcze bardziej przekonujemy się, jak bardzo wartościowa jest grupa, do której chcemy przynależeć. Efektem, który wzbudza liczne kontrowersje jest pking, czyli player-kiling, polegający na

zabijaniu graczy. Łagodzenie internetowych sporów ciągle jest niedoskonałe. Próby wprowadzenia socjologicznych, a nie technicznych narzędzi także nie przynoszą wymiernego efektu, o czym pisze YduJ „Nie udało się nam. *Próbowaliśmy*; daliśmy im mechanizm, w którym winowajcy są sądzeni przez równych sobie, ale znalazły się szajbusy, które kompletnie zniszczyły ten system (głosując na „nie” nawet w zupełnie *oczywistych* przypadkach naruszenia prawa)” (Wallace 2002: 129). Istnieją cztery typy osób, które egzystują w Internecie (rysunek 8). Są to wyczynowcy – dla nich najważniejszy jest cel, np. zdobycie punktów, odkrywcy – zainteresowani funkcjonowaniem gry od strony technicznej, poszukiwacze towarzystwa oraz zbójcy – ci, którzy napastują innych. Richard Bartle w swojej typologii graczy używa kolorów kart, gdzie kiery (ang. hearts – serca) to osoby towarzyskie, trefle (ang. clubs – maczugi) to zabójcy, kara (ang. diamonds – diamenty) to wyczynowcy – zbieracze skarbów, piki (ang. spades – łopaty) to odkrywcy.

Rysunek 8. Typologia internetowych graczy



Źródło: oprac. własne na podst. R. Bartle, *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs*. „Journal of MUD Research” 1(1) 1996.

Bartle stwierdza, iż na podstawie obserwacji wieloletniego administrowania programami typu MUD, najbardziej napięte stosunki panują między graczami kierującymi się całkowicie przeciwnymi motywami, czyli w przypadku jego typologii poszukiwaczami towarzystwa a zabójcami. Zabójcy chcą wyeliminować z gry „mięczakowatych” poszukiwaczy towarzystwa. Napięcia międzygrupowe, jak i zmiany liczebności poszczególnych typów graczy modyfikują charakter MUD, czasem prowadząc nawet do jego unicestwienia. Przewaga kategorii zwa-

nej poszukiwaczami towarzystwa skieruje grupę raczej w stronę czatowych pogaduszek, a przewaga zabójców w stronę gier zręcznościowych. Na sam typ, liczbę graczy danej kategorii można wpływać programowo, np. poprzez efekty dźwiękowe śmiech, aplauz, westchnienie, warczenie wysyłając przekaz socjoe-mocjonalny przyciągniętych zostaje większa ilość poszukiwaczy towarzystwa, a wyczynowców mogą przyciągać rozbudowane poziomy, klasy.

W Internecie podział statusowy właściwie zdaje się nie mieć miejsca. Nie ma tu klasy dominującej, nie ma kadry kierowniczej, grupy internetowe nie są obciążone tradycyjnymi barierami społeczno-ekonomicznymi, hierarchią itp. Sondaż przeprowadzony na jednej z list adresowych przez Korenman i Wyatt, wykazał, iż mimo wyraźnego zaadresowania listy – w tym przypadku byli to pracownicy naukowcy – wśród jej uczestników znaleźli się studenci, bibliotekarze, programista komputerowy, redaktor techniczny, sekretarka, asystent (Herring red. 1996: 225–240). W Internecie mamy więc do czynienia z wyrównywaniem statusu, gdyż istnieje tam tendencja do upodabniania wyobrażeń na temat zajmowanej pozycji społecznej. Ponieważ rozpoznanie poprzez Internet, jaki kto ma status, jest utrudnione – aczkolwiek możliwe do pewnego stopnia – istnieje u nas tendencja do myślenia o innej osobie, zwłaszcza gdy darzymy ją sympatią, jako o równej nam. Można więc pokusić się o stwierdzenie, iż środowisko Internetu sprzyja pokonywaniu stereotypów i uprzedzeń. Aby dowiedzieć się, „kto jest kim” lub odseparować ekspertów od laików, stosuje się trolling, czyli podpuszczanie. Skuteczny trolling jest wysoce ceniony przez członków grupy. Osoba, która trolling’uje, zyskuje w grupie wyższy status. Nierzadko dzieje się tak, iż ofiara trollingu nie dowiadyuje się, jakiego podstępu wobec niej użyto, chyba że otrzyma enigmatyczną wiadomość zawierającą akronim YHBT – *you have been trolled* (Wallace 2001: 136–137).

John Katz stwierdza, iż możemy mówić o zupełnie odrębnej grupie Obywateli Cyfrowych, którzy są ludźmi dobrze poinformowanymi, otwartymi, zaangażowanymi, ceniącymi sobie wolność, dumnymi ze swojej kultury i oddanymi sprawie wolnego społeczeństwa, które tę kulturę stworzyło (Katz 1997: 68–82). Zupełnie odmienne zdanie prezentuje Wallace, która twierdzi, iż użytkownicy Internetu nie tworzą zwartej grupy, lecz „od czasu do czasu wydarza się coś, co doprowadza ich do szału i sprawia, że się jednoczą, zwłaszcza gdy chodzi o zagrożenie ze strony obcej grupy lub nadrzędny cel, do którego większość przywiązuje dużą wagę” (Wallace 2001: 140).

Moim zdaniem można mówić o społecznościach wirtualnych, kładąc jednak akcent nie na wspólną przestrzeń, a raczej na funkcję wsparcia. Doskonale nowy rodzaj społeczności opisuje definicja Barry’ego Wellmana „społeczności są sieciami więzi międzyludzkich, które są źródłem życia towarzyskiego, wsparcia, informacji, poczucia przynależności i tożsamości społecznej” (Wellman 2001). Tradycyjnie pojmowane społeczności – w socjologicznym rozumieniu tego sło-

wa – opierały się na wspólnocie wartości i organizacji. Obecnie społeczności budowane są przy wykorzystaniu wyborów jednostkowych, w zależności od własnych zainteresowań czy poglądów. Według Barry'ego Wellmana i Mileny Gulii w Ameryce Północnej na jedną osobę przypada przeciętnie ponad 1000 związków, z czego tylko 50 stanowią związki silne. Budulcem dla bliskich więzi jest głównie rodzina, drugorzędne znaczenie odgrywa miejsce zamieszkania – przeciętnie mieszkaniec Ameryki Północnej zna około 12 sąsiadów, ale tylko z jednym łączy go bliskie związki (Wellman i Gulia 1999: 331–336).

Stwierdzić należy, iż rewolucja Internetowa wiedzie nas do ewolucji związków społecznych opartych na wysokim stopniu indywidualizmu. Nie jest to trend kulturowy, a raczej zakorzeniony w naszej kulturze materialnej system wartości i przekonań, wpływający na naszą percepcję rzeczywistości. Manuel Castells powołując się na Wellmana, twierdzi, iż po przejściu od związków opartych na więziach pierwotnych, osadzonych w rodzinie i społeczności, przez związki wtórne osadzone w stowarzyszeniach, przechodzimy do związków trzeciego rzędu, które Wellman nazywa społecznościami spersonalizowanymi – osadzonymi na sieciach wokół jednostki (Castells 2003: 149). Ten zindywidualizowany stosunek do społeczeństwa wynika z pewnego obowiązującego wzoru życia społecznego, zanurzonego w kapitalizmie, kryzysie patriarchy, kryzysie legitymizacji władzy oraz nowych wzorów urbanizacji.

Uważam, iż właściwym byłoby określanie wspólnot wirtualnych jako pewnego typu wspólnot wyobrażonych, ale nie w sensie takim jak to opisywał brytyjski historyk Anderson (Anderson 1997), tj. wspólnot skonstruowanych ideologicznie, niejako wmówionych ludziom bez mocnych podstaw realnych – mam tu na myśli wspólnoty wyobrażone w rozumieniu Sztompki, tj. takie, w których więź społeczna ma jedynie charakter subiektywny, a brak jest więzi obiektywnej i behawioralnej. Sądzę, iż w przypadku wspólnot wirtualnych niemal wszystkie komponenty definiensu grupy społecznej pozostają zachowane, wyłączając więź obiektywną, chociaż często i ten rodzaj więzi występuje, szczególnie w przypadku grup określonych tematycznie, np. kanały dla nastolatków, grupy dyskusyjne dla naukowców fizyków, kobiet-matek itp.

Kreowanie sieciowej tożsamości

W latach osiemdziesiątych XX wieku prorokowano, iż nadchodzi era swobodnej komunikacji i osobistego spełnienia społeczności wirtualnych. Według Rheingolda narodził się nowy rodzaj społeczności zwanej siecią, którą łączą wspólne wartości, zainteresowania, nierzadko poparte kontaktami w „realu”. Internet łączy ludzi w niedostępnych dotychczas przestrzeniach, zmieniając naturę naszej seksualności, formy społeczne, a także naszą tożsamość – pisze specjali-

stka od sieciowej tożsamości Turkle. Jak zauważa Turkle, można traktować komputer tylko i wyłącznie w kategoriach narzędzia, jednak warto sobie uświadomić, iż jest on niejako nowym modelem umysłu, medium odwzorowującym nasze myśli i fantazje. Uczymy się żyć w wirtualnych światach, pisze Turkle. Jej zdaniem, skoro my przeszliśmy „na drugą stronę lustra”, inni stopniowo zrobią to samo (Turkle 2001). Jak wskazuje Ewa Krzyżaniak, współczesny *homo creator* uwikłany w nieustanną pogoń i ruch, dostosowuje kolejne wizerunki do siebie, będąc tym, za kogo w danej chwili pragnie uchodzić (Krzyżaniak 2003: 13).

Pojawiają się także głosy mówiące, iż brniemy ku społecznej samotności, trudnościom z definiowaniem własnej tożsamości, a w rezultacie nieumiejętności komunikowania się z innymi face-to-face (Burszta 2003: 159).

Internet wkracza do wszystkich aspektów naszego życia, wywierając określony wpływ na nasze interakcje w Sieci, np. poprzez odgrywanie ról oraz budowanie tożsamości. Według Castellsa odgrywanie ról i budowanie tożsamości w Internecie jest głównie domeną nastolatków, bowiem są oni w wieku, kiedy człowiek poszukuje własnej tożsamości, eksperymentuje z nią. Błędym byłoby wnioskowanie, iż Internet jest polem naszych wielkich fantazji, jest raczej tak, jak to opisuje Turkle: „ludzie, którzy wiodą równoległe życie w Internecie, są tak czy inaczej ograniczeni przez swoje pragnienia, troski i śmiertelność swojego fizycznego ja” (Turkle 1995: 267). Steve Jones powołując się na Nancy Baym, wyciąga podobne wnioski na podstawie etnograficznych obserwacji grupy dyskusyjnej r.a.t.s., twierdząc, iż „w rzeczywistości sieciowej ja wielu, a przypuszczalnie większości osób komunikujących się za pośrednictwem komputerów jest zbieżne z ich tożsamością poza siecią” (Jones 1998: 55). Dlaczego tak ważna we współczesnym świecie staje się owa sieciowa tożsamość? Odpowiedzi na to pytanie udziela Zygmunt Bauman, który twierdzi iż tożsamość staje się przedmiotem naszej troski i uwagi ze względu na dominujące powszechnie uczucie niedookreślenia, gdyż nie ogniskujemy się na tym, co jest nam dane, interesuje nas raczej to, co trudno ująć w ramy. Bauman powołując się na Martina Heideggera, wskazuje, iż pewnych elementów świata nie zauważamy, jak długo nie płatają figla, „jak długo nie opuszczają stałego miejsca swego pobytu, nie odmawiają zwyczajowych usług, nie zachowują się wbrew wspartym na doświadczeniu oczekiwaniom” (Bauman 2002: 114). Zygmunt Bauman twierdzi, że tożsamość nie jest nam dana, a raczej zadana – trzeba ją wskrzesić, budować od podstaw, a gdy się ją posiadać fortyfikować i bronić. Burszta uważa, iż nie można techniki winić za to, że staje się substytutem tożsamości nam narzuconych przez rodzinę, religię czy narodowość (Burszta 2003: 161).

Bardzo często dzieje się tak, że pierwsze wrażenie na temat innej osoby powstaje tylko i wyłącznie na podstawie spostrzeżeń, jakie wynieśliśmy z Sieci, tj. za pośrednictwem e-maili, stron internetowych, grup dyskusyjnych, rzadziej zaś za pomocą telefonu, listu czy spotkania face-to-face, tak więc sieciowa tożsa-

mość jest wszystkim, czym możemy dysponować. Badania dowodzą, iż Internet jest właściwie emocjonalnie „lodowaty”, nasze wrażenie o innych powstaje na podstawie obserwacji kodu ASCII. Według Starr Hiltz i Murray Turoff w Internecie wszyscy sprawiamy wrażenie chłodniejszych niż w rzeczywistości, bardziej skoncentrowanych na zadaniu, jak i bardziej wybuchowych. Grupy komunikujące się za pomocą komputera częściej doprowadzały do konfliktu niż do sytuacji rozładowujących napięcie. Obserwacja grup internetowych doprowadziła do wniosku, iż w Sieci ludzie działają tak, jakby chcieli nawzajem się rozdrażniać, raczej zaogniając niż zażegnując konflikty (Hiltz i Turoff 1978). Podobne wnioski ze swoich badań wyciągnął Rodney Fuller, stwierdzając, iż pomyłki oceny ciepła lub chłodu były dość powszechne – partnerzy nie znający się osobiście, lecz wyłącznie z kontaktów mailowych wykazywali bardzo dużą nietrafność swoich spostrzeżeń, mylnie posądzając swoich partnerów raczej o podejście „rozumowe”, analityczne, logiczne niż „uczuciowe”. Osoby znające się wyłącznie z Sieci przeceniały u swoich partnerów potrzebę zachowania porządku i zasad, nie doceniając spontaniczności (Day i Kovacs 1996). Wyniki obu przytoczonych badań wskazują, że to, co widzimy na ekranie monitora, nie do końca jest tym, co chcielibyśmy powiedzieć lub powiedzielibyśmy face-to-face. Poza iluzorycznym wrażeniem chłodu, drażliwości, kłótniowości, sprawiamy także wrażenie osób nie potrafiących wyświadczać drobnych uprzejmości, bowiem odpowiadamy na rzekomy chłód (szerzej o „ocieplaniu” internetowej komunikacji w rozdziale „Dyskurs społeczności wirtualnych”).

Nasze wrażenie na temat innej osoby może być kreowane świadomie, subiektywnie, tj. poprzez nadawany sobie nick¹⁴ mający w jakimś stopniu nas „odkrywać”, np. PrezeS, mind_dancer, JaJcu\$, ambitna amatorka, neuroItc, darmo-zjad, (.) (.) siorbaj cycka, dead star, dzieciak (są to autentyczne nicki z grup usenetowych pl.sci.socjologia oraz alt.pl.programy.flash5) oraz nieświadomie, obiektywnie poprzez nazwę domeny takie jak: edu (od ang. *education* – nauka), com (od ang. *commercial* – komercyjny), org (od ang. *organization* – organizacja), gov (od ang. *government* – rząd), które sugerują miejsce naszej pracy, a także miejsce zamieszkania np. au – Australia, pl – Polska itp. Oczywiście pewne nazwy domen są właściwie tylko i wyłącznie reklamą dostawcy naszego konta, np. onet.pl, wp.pl, o2, interia.pl, gazeta.pl itp., wtedy ważniejszym staje się to, co umieścimy z lewej strony przed @. Haya Bechar z Uniwersytetu Hebrajskiego w Jerozolimie wykazał na podstawie ponad rocznych badań, iż 45% nicków wiązało się bezpośrednio z osobą „właściciela”, 8% było własnymi imionami, a tylko 6% nadawało sobie pseudonimy, które nawiązywały do postaci z bajek, filmów czy literatury. Stwierdził on także, iż zmiana internetowego

¹⁴ Nick nazwa rejestracyjna użytkownika, przydomek używany przez użytkownika w korespondencji elektronicznej – podaję za Płoski 2001.

pseudonimu choć bardzo łatwa, występowała niezwykle rzadko (Bechar-Israeli 1996).

W Internecie właściwie łatwiej jest rozpoznawalna płeć niż wiek, bowiem osoby podpisują się imieniem i nazwiskiem, używają określeń sugerujących płeć (ruda_lisica) lub pseudonimów wskazujących na płeć (mała, dzieciak). Cyfry pojawiające się przy mailu, np. ania_42@poczta.onet.pl, oznaczają zazwyczaj nie wiek, a kolejne konto ania_x@poczta.onet.pl. Czasem jednak wiemy, iż mamy do czynienia z osobami z pewnego przedziału wiekowego, na przykład spotykając się na czacie „dla 30-latków”, „szalone 40-tki”, „nastolatki”, niektórzy poprzez nick manifestują swój wiek, np. „jola_siedemnastka”, „asia_po_trzydziestce” itp. W „realu”¹⁵ pytanie o wiek uważane jest za afront, nietakt, natomiast takie pytanie w Sieci jest czymś zwyczajnym i właściwie zaraz po naszym pojawieniu się w jakiejkolwiek formie „spotkań towarzyskich” jest zadawane. Problem płci rozwiązuje się sam w przypadku skierowania do pewnej kategorii osób, np. czaty o nazwie „only girl”, „lesbian”, „gay club”, „for man”, jednak także i w tym przypadku nie możemy być do końca pewni, czy deklarująca się osoba jako kobieta, jest nią faktycznie. Pytanie o płeć jest w Sieci nazywane MORF-ingiem od słów Male Or Female? Powstaje więc pytanie: czy w Sieci dopuszczalna jest wirtualna zamiana płci i odgrywanie roli osoby płci przeciwnej? Elizabeth Reid uważa, iż gracze MUD-ów są w tej kwestii podzieleni na dwa obozy, od skrajnej negacji do skrajnej gloryfikacji. Jeden z uczestników wywołanej przeze mnie dyskusji, Jarosław S., napisał: *„Mnie sie odgrywanie innych ludzi nigdy nie zdarzylo, moze na poczatku moich przygod z publiczna czescia internetu mialem pseudonim tytulem eksperymentu. Po prostu mi sie nie chce – jak i z tego zysk. Poza tym na wiekszosci grup liczy sie jak piszesz i o czym (zwlaszcza w malym srodowisku zorientowanym tematycznie) a to implikuje przynajmniej staly nick jezeli nie personalia (wiekszc ma personalia np. w tematyce SF bo jest roznica prawna w przypadku publikacji, to samo dotyczy grup/dyskusji zorientowanych na jakies konkretniejsze krytyki czy tez proby zmiany prawodawstwa, podobnie jest z protestami wysylanymi do ambasad przez przykladowo partie zielonych – wiekszc w celu przyjecia protestu wymaga personaliow). Jak mozna powaznie traktowac rozmowe z kims o ktorym nic nie wiesz i zaraz zniknie (popularne na czatach, ludzie boja sie czasami podace – maila, komedia po prostu). Chyba ze to sluzzy wylacznie do rozrywki. Ale wtedy nie ma chyba spolecznosci. Wyjatki dotyczy dyskusji ktora mozna w jakis niezalezny sposob od samej tresci zweryfikowac (np. dyskusje o programach, ta teraz tez jest w pewien sposob weryfikowalna). Tylko ze zazwyczaj wtedy ludzie sie podpisuja (...) nawet jak ktos ma pseudonim to i tak jest mocno identyfikowalny po tym stalym pseu-*

¹⁵ Jako *real* internauci określają świat realny, prawdziwy; synonimem do *realu* jest dla internautów bycie *off-line*.

donimie (a to SA moim zdaniem konkretne społeczności patrzac chociażby po osiągnięciach). Widziałem za to pare przypadków które podchodziły by pod coś w rodzaju uzależnienia i to dziwo u ludzi starszych też. Wszystkie dotyczyły anonimowych chatów przez WWW albo irc (irc raczej z personaliami bo taki był regulamin korzystania z serwera) i grup na których w ogóle nie rozumiem o co chodzi, jakies domorośle psychologizowanie i inne takie. Nie wydaje mi sie zeby to akurat byla norma w sensie zdrowia psychicznego.(...) Mozesz poprosic o zdjecie albo umowic sie na spotkanie. Wtedy wszelkie falsze zaraz wychodza (rozumiem ze zdjecie można podstawic ale później bedzie gorzej) i przynosza straty” (cytat zgodny z transkrypcją autora, bez moich poprawek językowych – pl.sci.socjologia). Odkąd ludzie rozpoczęli zabawę z wcielaniem się w różne płcie i rozmaite egzystencje, pojawiły się jednostki, dla których odgrywana postać jest tak realna, jak to, co my nazywamy życiem (Turkle 2001). Niektórzy próbę zmiany płci traktują jako coś niestosownego, wręcz oburzającego: „jeśli kogoś rajcuje przebieranie się za kobietę, niech włoży babskie ciuchy i idzie do jednego z tych klubów w San Fran, gdzie lubią takich zboczeńców – niech się nie pęta po murach i nie oszukuje ludzi” (Reid 1995: 164–180). Czasem zamiana płci jest korzystna, np. w przypadku MUDów, gdzie kobiety mogą liczyć na większą pomoc i szybsze rozwiązanie zagadki, traktuje się je z większą estymą, jednak zamiana płci ma także swoje słabe strony – mężczyźni udający kobiety muszą liczyć się z próbami molestowania, czego doświadczył dziennikarz magazynu „Wired”, który pisze „byłem wstrząśnięty, jak szybko natrętna męska adoracja może przyjąć brutalną formę” (Silberman 1995). Według Wallace sieciowa społeczność o wiele bardziej toleruje kobiety udające mężczyzn niż odwrotnie, kobiety częściej wybierają sobie imiona nie zdradzające płci, aby uniknąć seksualnego molestowania w Sieci. To, czy wirtualną zamianę płci nazwiemy zwykłą, niewinną zabawą czy perfidnym oszustwem, zależy oczywiście od całego kontekstu sytuacyjnego. Jeden z uczestników opisywanej przeze mnie usenetowej grupy pl.sci.socjologia na moje zapytanie o zamianę tożsamości w Sieci napisał: „Ja tego nie praktykuję. Właściwie tylko w kurniku mam nick Canigia i nie wszyscy wiedzą, że to nazwisko starego piłkarza z Argentyny, w związku z czym uznają, że to nick kobiety. A mi się czasami nie chce ich z tego błędu wyprowadzać. I jeszcze w usenecie pojawiam się czasem jako »dzieciak«, zupełnie bez żadnego uzasadnienia, zwłaszcza wiekowego. I to właściwie zrobiłem z premedytacją”.

„Zabawa” z tożsamością nie musi oznaczać konfabulacji, może to być „mierzenie kapeluszy”, aby zobaczyć, w którym z nich jest nam do twarzy i zobaczyć, jak się w nich czujemy oraz jak inni na nie reagują (Wallace 2002: 66). Eksperymenty z tożsamością są ważną częścią rozwoju osobowości, a kryzysy naszej tożsamości stają się cennymi doświadczeniami, pomagającymi nam rozwijać się. Testowanie tożsamości nie kończy się wraz z osiągnięciem wieku dojrzałego.

W czasach społeczeństwa nazwanego informacyjnym tożsamość jest – według Tadeusza Miczki – tymczasowa, powstająca jako rezultat walki różnych wersji i w zależności od sytuacji społecznych zmienia się. Zmiana tożsamości – powiada Miczka – jest zachowaniem normalnym, a za patologiczne uznaje się wtłaczanie siebie w jedną tylko matrycę myśli i zachowań (Bauman 2002: 114). Krzyżaniak możliwość formowania, wkładania i zrzucania wielu masek konfrontuje z techniką kolażu: „gołym okiem widać, jak celnie, w niemalże idealny sposób metafora kolażu, czyli złączenia kilku realności tylko pozornie niemożliwych do skojarzenia na wspólnej płaszczyźnie, wpisuje się w eklektyczną rzeczywistość” (Krzyżaniak 2003: 15).

Różne wzorce zachowań, szybko przeobrażające się społeczeństwa, prowadzą do tego, iż może występować u nas konflikt tożsamości, szczególnie dobitnie rysujący się w przypadku kontaktu kulturowego, np. u emigrantów. Nasze postawy przybierają wtedy charakter cyklu MAMA (od ang. *moratorium* – *achievement* – *moratorium* – *achievement*), gdzie *moratorium* oznacza poczucie niepewności, zwątpienia, a *achievement* oznacza poczucie własnego „ja” (Archer 1989: 345–350). W Internecie cykl MAMA właściwie nie ma końca, to od nas zależy, kim jesteśmy, kogo odgrywamy, jak bardzo angażujemy się w internetowe role. W realnym życiu bardzo trudno wycofać się z odgrywanej roli, Internet daje możliwość wylogowania się w każdej chwili, niemal bez żadnych konsekwencji. Lęk przed konsekwencjami ogranicza nasze eksperymenty z tożsamością w realu, a Internet daje możliwość zakosztowania zakazanego owocu. Doskonale ową podatność na zmianę tożsamości ujął Bauman nazywając osoby często zmieniające tożsamość jako gatunki „wszystkoistyczne”, czyli osoby nie doskonale wyspecjalizowane, a te, które jak kameleon dostosowują się do określonego środowiska. Inspiracji do takiego typu zachowań można by upatrywać w gabinetach ministerialnych czy dyrektorskich biurach, które wręcz nawołują do giętkości, elastyczności – dodałabym jeszcze nijakości (Bauman 2002: 114). Owa giętkość i elastyczność jest jedną z najbardziej poszukiwanych współcześnie przez pracodawców cech, wystarczy przejrzeć anonse pracodawców, którzy oczekują bycia „w kontakcie” niemal 24 godziny na dobę, w imię dobra firmy.

Rosnąca liczba eksperymentów z tożsamością, sprawia, iż stajemy się bardziej wyczuleni na kłamstwo w Sieci. Jednak badania dowodzą, iż nawet osoby mające jakieś doświadczenie w wykrywaniu kłamstw, np. policjanci czy celnicy nie radzą sobie z oceną prawdy lub fałszu, osiągając najgorsze wyniki (Kohnken 1987: 1–10). Wykrywanie kłamstwa w Internecie jest właściwie pozbawione przesłanek mających ułatwić jego wykrycie, np. nie ma przerw w mówieniu, mimowolnych, niekontrolowanych ruchów ciała, zmian w tonie głosu, uciekania wzrokiem itp. Nasza ocena prawdziwości danego komunikatu opiera się głównie na docierających do nas sygnałach niewerbalnych, treść odgrywa drugorzędną rolę, stąd tak trudno ocenić charakter wypowiedzi w Internecie. Istnieją jednak

pewne elementy ułatwiające rozwiązanie tej zagadki, zaobserwowano, iż komunikaty prawdziwe mają charakter pełniejszy, bardziej konkretny, jasny i osobisty w porównaniu do wypowiedzi fałszywych (Burgoon, Buller, Guerrero i Afifi 1996: 50–60). W naszej ocenie prawdziwości lub fałszywości danego komunikatu powinna być pomocna ocena samego autora komunikatu – nastolatki będą posługiwały się charakterystycznym slangiem młodzieżowym, naukowcy specjalistyczną terminologią, kobiety winny przejawiać więcej uczuć itp. Herring przywołuje badania Nancy Duel, która badała relacje damskomęskie w grach typu MUD, jeden z graczy stwierdził „mam wrażenie, że jeśli postać kobieca wykazuje choć odrobinę inteligencji i zainteresowania seksem, to ludzie od razu zauważają, iż IRL (in real life) jest mężczyzną. Jeśli bezwstydnie flirtuje i wybrała sobie »nieprzyzwoity opis«, ludzie myślą, że IRL jest mężczyzną” (Herring 1996: 130–145). Internet jest swoistym laboratorium badawczym, które oferuje szeroki wachlarz możliwości kreacji nowych tożsamości. Jak słusznie zauważa Bauman, giętkość i elastyczność mogą być cnotą, jednak nie każdemu opowiada rola „trzciny wiatrem raz w tę raz w inną stronę miotanej (...) nie każdy do takiej roli się nadaje. Wicher, który gnie trzciny, łamie drzewa. W krainie tożsamości składanych i rozkładanych na zawołanie roi się od rozłupanych pni i skruszonych konarów”, analogicznie sytuacja wygląda w świecie wirtualnym (Bauman 2002: 114). Zapytałam w usenetowym forum wspomnianej już grupy pl.sci.socjologia, co o zamianie tożsamości w Sieci sądzą jej uczestnicy, jednej z grupowiczów o nicku brb napisał (zapis zgodny z transkrypcją autora bez poprawek językowych): *„Zmiana tozsamosci w sieci jest etycznie moralna, fair i dopuszczalna (w wiekszosci przypadkow)1. czasem sluzzy zwiekszeniu poczucia bezpieczenstwa (wbrew pozorom nie jest trudno rozszyfrowac tozsamosc kogos w usenecie, bezpieczenstwo daje tylko czat / irc). Wiele osob potrafi w sieci uzewnetrznic wiele szczegolow ze swego zycia – te szczegoly w polaczeniu z wiedza o miescie, z ktorego sie pochodzi, serwerze, z ktorego sie korzysta – ba, czasem nawet ulicy, na jakiej sie mieszka, mogą latwo zdekospirowac daną osobę i dac jej znajomym wiedze, ktorej ona nigdy by im sama nie dala. 2. zmiana tozsamosci jest elementem gry kulturowej – zabawy. Czy wolno się bawic? Czemu nie? W koncu wszyscy znamy reguly konwersacji w sieci, wszyscy wiemy, ze dana osoba moze sie okazac kims innym niz mowi – mysle, ze uzytkownicy CMC anonimowosc uznają jako prawo i zaletę. Weryfikacja prawdziwosci kreowanej tozsamosci nastepuje w realu , kiedy osoby się spotykają. A do tego momentu – nie widze mozliwosci, by kogos w ten sposób skrzywdzic. Nawet jesli można przezyc rozczarowanie »sieciowym przyjacielem«, ktory okazal sie »przyjaciolką«, to uderza w nas to o wiele slabiej niz w realu, prawda (pomijając fakt, ze w realu trudno byloby o taki przypadek, no chyba, ze w klubie dla tranwestytów) 3. skutki »zabawy z tozsamoscią« – poszerzenie spektrum doswiadczen tych, ktorzy w tą zabawe grają. Pewna ilosc rozczarowan ich dyskutantow. Przypadki ekstremalne – pedo-*

file zmieniają swoją tożsamość w celu wyludzenia nagich fotek dzieci. Tutaj już tkwi niebezpieczeństwo. I to już nie jest »fair«, bo służy niezbyt czystym interesom... ale to raczej przypadek radykalny.” Inny z uczestników Marcin R. stwierdził: „nie wiem czy uwierzyłbym, gdyby mi ktoś powiedział że NIGDY nie próbował odgrywać w sieci kogoś innego”. Wywieranie wrażenia w Internecie przypomina pływanie łódką po wzburzonej wodzie, gdy ma się do dyspozycji deski zamiast wiosł – pisze Wallace. Środowisko Internetu ograniczone niemal wyłącznie do tekstu, nie pozwala na demonstrowanie wysokiej pozycji społecznej poprzez różnorakie atrybuty zewnętrzne – samochód, dom, biżuterię itp. Erving Goffman – twórca teorii kierowania wrażeniem – uważa, iż dobieramy własną taktykę autoprezentacji do osiągnięcia pożądanego celu (Goffman 2000). Owa ulotność, zmienność tożsamości zwiastuje – zdaniem Baumana – wiek wolności i samokreacji nieznanej ludziom z dawnych epok.

Naukowcy próbujący stworzyć sztuczne życie, dzieci wcielające się w kolejne wirtualne postaci to znak czasu, potwierdzający zasadniczą zmianę w sposobie tworzenia i doświadczania ludzkiej tożsamości. Jak wskazuje Turkle, Internet jest miejscem, w którym konfrontacja techniki z odczuciem ludzkiej tożsamości, jest szczególnie interesująca, gdyż jesteśmy zawieszeni pomiędzy tym, co rzeczywiste i wirtualne (Turkle 2001).

Internet w porównaniu do życia off-line pozbawia nas szafowania ubiorem, wyglądem, fryzurą, ważnym staje się jedynie to, co o sobie napiszemy, a także to, czego nie ujawnimy, chcąc wyretuszować własny obraz. W wykreowaniu siebie pomocną staje się strona domowa, na której możemy napisać o sobie właściwie wszystko. Jednym z powodów zakładania własnych stron w Sieci jest chęć pokazania się szerszej publiczności – stąd tak liczne strony amatorów poetów, pisarzy, malarzy, muzyków itp. Jak dowodzą badania, strony domowe nie tworzą odmiennej tożsamości własnych twórców, są raczej „próbami zintegrowania jednostki, wyrażenia przez nią swej tożsamości i pokazania w stabilny, powtarzalny sposób, co ona sobą reprezentuje i co jest dla niej ważne” (Wynn i Katz 1997: 300–328). Na stronach domowych zaciera się granica pomiędzy tym co prywatne a zawodowe, najczęściej strona domowa zawiera w sobie takie elementy jak: biografia, rys zawodowy, hobby autora, odsyłacze do ulubionych stron w Sieci.

Według Leigha Claytona wyróżniającą cechą cyberprzestrzeni jest możliwość realizacji marzeń o cielesnej transcendencji. Obywatele cyberprzestrzeni wchodząc do komputerowego świata, pozwalają ich wyobraźni żyć własnym życiem. Jest to środowisko, które niemal stale bywa rekonstruowane. Clayton zadaje więc pytanie, jak dalece umysł może istnieć bez treści? Odpowiadając twierdzi, że umysł nie może istnieć bez treści, nie mogąc być niczym więcej jak formą ucieczki zmysłów, nie oznacza to jednak, że cyber-doświadczenia są nierealne ¹⁶.

¹⁶ <http://www.abdn.ac.uk/philosophy/endsandmeans/vol2no1/clayton.shtml>

Wspólnoty wirtualne można więc odbierać jako wyraz tęsknoty za podstawową formą utożsamienia z drugim człowiekiem, grupą osób podobnie czujących i myślących – jako osobny problem traktować należy wiarę użytkowników w to, iż nie jest to symulacja, ale pierwotna forma komunikacji międzyludzkiej (Burszta 2003: 175).

Dyskurs społeczności wirtualnych

Większość ludzi za pierwotną sytuację komunikacyjną uważa rozmowę dwóch osób twarzą w twarz, wszystkie inne typy komunikacji są ewolucją pierwotnego typu (Burszta 2003: 168). Levy wskazuje na nowe możliwości komunikacyjne, jakie niesie ze sobą powszechna łączność i digitalizacja informacji, są to m.in. (Levy 2002: 386–387):

- zanik monopolu przekazu publicznego; dowolna grupa lub jednostka może dysponować środkami technicznymi, przy niewielkim koszcie zwracać się do międzynarodowej publiczności;

- rosnąca różnorodność sposobów ekspresji; hipertekst, multimedialny hiperdokument, cyfrowe filmy wideo;

- rosnące możliwości selekcji zawartości sieci.

Jak dotąd pismo jest dominującym środkiem komunikacji, jednak jego rola jest bardzo zróżnicowana (Burszta 2003: 169). Charakterystycznym dla cyberprzestrzeni jest występowanie słowa, w postaci *looking through*, czyli jako „patrzenie przez”¹⁷. Słowo definiens jako *looking through* staje się przezroczyste, niewidoczne, co ma przyczynić się do głębszego „wejścia” w tekst. Słowo zapisane za pomocą komputera, aby komunikowało bez używania nadmiernej ilości słów często posiłkuje się obrazem, co bardzo często prowadzi do zupełnej eliminacji tekstu. Przykładem może być koperta symbolizująca pocztę e-mail, filizanka obrazująca kawiarenkę internetową, domek symbolizujący stronę domową itp. Zaletą obrazu pośredniczącego w komunikacji człowiek–komputer jest szybkość postrzegania obrazów wizualnych przez człowieka, a co za tym idzie – wysoka pojemność informacyjna obrazu, wysoka precyzja informacyjna, naturalność odbioru obrazu (Młodkowski 1998).

W podrozdziale „Kreowanie sieciowej tożsamości” wskazywałam, iż w Internecie sprawiamy wrażenie osób chłodniejszych niż w rzeczywistości, drażliwszych, kłótlivszych, sprawiamy także wrażenie osób nie potrafiących wyświadczać drobnych uprzejmości. W odpowiedzi na emocjonalną internetową oziębłość wyłoniły się emotikony. Są to znaki – symbole, stworzone ze znaków in-

¹⁷ W odróżnieniu od ang. *looking at* – „patrzenia na”; podział zastosowany przez Richarda Lanhama.

terpunkcyjnych, czasem z towarzyszącymi im literami. Emotikon jest swoistym substytutem komunikacji niewerbalnej, ma ukazać to, co dla odbiorcy jest niedostrzegalne – mimikę, intonację głosu, gestykulację, nastrój. Właściwie ich lista jest nieograniczona, jedynym punktem granicznym jest nasza wyobraźnia. Poniżej przedstawiam najpopularniejsze emotikony (należy je odczytywać obracając głowę o 90 stopni w lewo):

:-(smutek;

;-) przymrużenie oka;

:o zdziwienie.

Projekt H¹⁸ wykazał, iż w usenetowych grupach dyskusyjnych, jak i innych forach 13,4% wiadomości z próby 3000 postów zawierało tego typu akcenty graficzne (Witmer i Katzman 1997). W odpowiedzi na zapoczątkowany przez mnie wątek „społeczności wirtualne” w pl.sci.socjologia, w repostach emotikony stanowiły 27,2% z ogólnej liczby postów. Użycie emotikonów w porównaniu do projektu H było w moim wątku ponad dwa razy większe, gdyż brałam pod uwagę ilość emotikonów pojawiających się w każdym wątku, a nie tylko ich wystąpienie. Bardzo często w Sieci pojawiają się językowe „zmiękczacze”, występujące w postaci akronimów. Są to wyrazy – skrótowce, utworzone od pierwszych liter wyrazów pewnego stałego wyrażenia (Głowiński 1998). Do najpopularniejszych w języku polskim akronimów należą np., itd., itp., cdn. Największa ich liczba pochodzi od obcych (łacińskich zwrotów) np. PS – post scriptum, QED – quod erat demonstrandum. W komunikacji internetowej wiodącym językiem jest angielski, dlatego też wśród akronimów jest on językiem dominującym. Akronimy te wykorzystuje się zarówno w wiadomościach e-mail, jak i w IRC-ach. Do najpopularniejszych akronimów należą:

4U (For You) – dla ciebie, dla was

IMHO (In My Humble Opinion) – moim skromnym zdaniem

OTOH (On The Other Hand) – z drugiej strony

THX (Thanks) – dzięki.

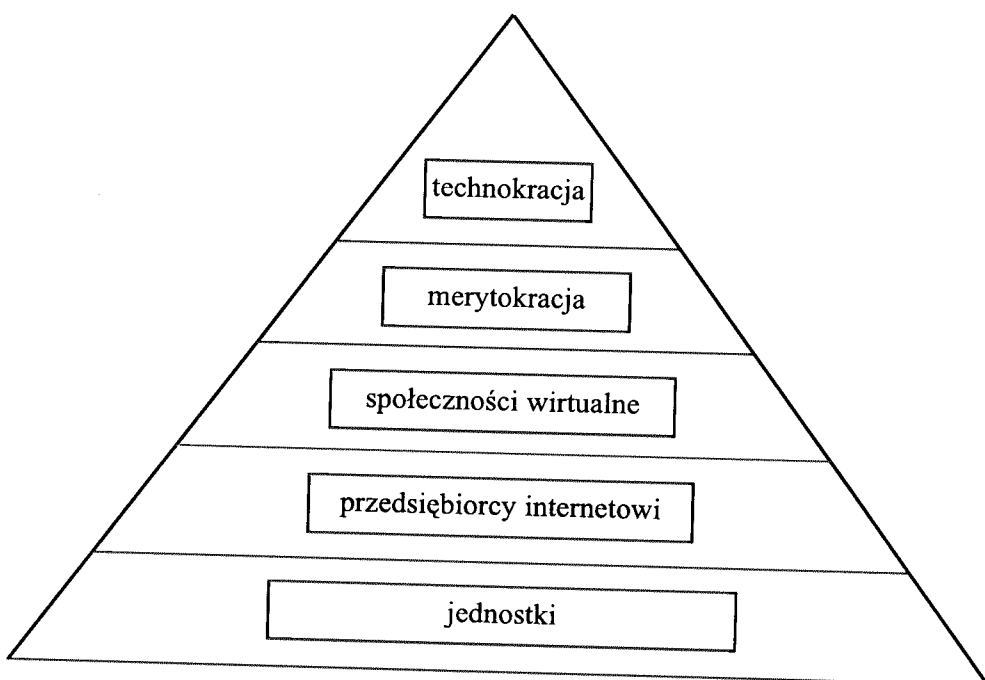
Cechą charakterystyczną komunikacji internetowej jest jej wielogłosowość, zmieniająca się liczba uczestników, polifoniczność tematyki oraz brak delimitacji – określonego początku i końca konwersacji (Wilk 2000). Myślę, że niezwykle trafnym określeniem języka internetowego posłużył się Burszta, określając go jako język instant (Burszta 2003: 174).

Konkludując, spróbuję usystematyzować, czym jest i kto tworzy kulturę Internetu *sensu largo*. Kultura Internetu (rysunek 9), zdaniem Castellsa, zrodziła

¹⁸ Projekt H – projekt koordynowany przez S. Rafaeli z Hebrew University w Jeruzalem oraz F. Sudweeks z Sydney University, w którym uczestniczyło ponad stu międzynarodowych badaczy, badających komunikację CMC; główne cele tego projektu koncentrowały się wokół analizy wiadomości z grup dyskusyjnych; analizie poddano pojedyncze wiadomości, autorów, poszczególne wątki.

się z technokratycznej wiary, że technologia zapewni ludzkości postęp. Moim zdaniem, można stworzyć pewną strukturę hierarchiczną kultury internetowej – na jej szczycie będzie znajdować się kultura technokratyczna, na którą składają się kultura naukowo-techniczna, tj. specjaliści IT, kultura hakerska tworząca merytokrację, grupy społeczne, które stworzyły nowy rodzaj społeczności, wykorzystując nową technologię do organizacji nowego typu wspólnoty, kolejną warstwę stanowić będą przedsiębiorcy internetowi, na samym dole piramidy znajdować się będą jednostki (które w opisie internetowej kultury pominął Castells), które wykorzystują Internet do własnych, partykularnych potrzeb, np. kreowaniu siebie poprzez strony domowe. W świecie realnym podejście modernistyczne dokonuje dychotomicznego rozróżnienia kultura *versus* natura, w Internecie także można by dokonać takiego podziału – w Internecie ową naturą można by nazwać cały software oraz hardware, który użytkownik przyjmuje jako coś zastanego, niejako „naturalnego”. Programiści są dostarczycielami medium, to od użytkowników zależy, jak je wypełnią kulturą. Sam język, który w Internecie nierzadko przybiera znamiona slangu, świadczy o tym, jak bardzo ezoterycznym, hermetycznym środowiskiem może być Sieć dla osób spoza jej „królestwa”.

Rysunek 9. Typologia kultury internetowej



Źródło: oprac. własne na podstawie: Castells 2003.