

UNIwersytet Wrocławski
Wydział Nauk Społecznych
Instytut Socjologii

Michał Kisiel

Wirtualna społeczność

**Funkcjonowanie grup w Internecie na przykładzie
grup dyskusyjnych *pl.comp.www* i *pl.rec.muzyka.techno***

Praca magisterska napisana pod kierunkiem
prof. dr hab. Wojciecha Sitka

Wrocław 2000

SPIS TREŚCI

WSTĘP.....	4
I. INTERNET — GENEZA I PODSTAWY FUNKCJONOWANIA MEDIUM.....	6
1.1. POWSTANIE I ROZWÓJ INTERNETU.	6
1.2. DEMOGRAFIA GLOBALNEJ SIECI — STAN OBECNY I PROGNOZY.....	9
1.3. GRUPY DYSKUSYJNE — RODOWÓD, ZASADY DZIAŁANIA.....	16
1.4. SPECYFIKA KOMUNIKACJI ZAPOŚREDNICZONEJ PRZEZ KOMPUTER.	27
II. WIRTUALNA SPOŁECZNOŚĆ — NOWY OBIEKT BADAŃ SOCJOLOGII I ANTROPOLOGII. .	32
2.1. POJĘCIE GRUPY W SOCJOLOGII.	32
2.2. POJĘCIE SPOŁECZNOŚCI (<i>COMMUNITY</i>) W RÓŻNYCH OPCJACH TEORETYCZNYCH W SOCJOLOGII I ANTROPOLOGII.	35
2.3. POJĘCIE „WIRTUALNEJ SPOŁECZNOŚCI” (<i>VIRTUAL COMMUNITY</i>) — PRÓBA OKREŚLENIA ZAKRESU I STOSOWALNOŚCI.....	41
2.4. INTERNET W POLU ZAINTERESOWANIA SOCJOLOGII — STAN I PROBLEMATYKA BADAŃ.	48
2.5. PROBLEMY ZWIĄZANE Z PROWADZENIEM BADAŃ SPOŁECZNYCH W INTERNECIE.	54
III. ŻYCIE WIRTUALNEJ SPOŁECZNOŚCI.....	57
3.1. CELE I METODOLOGIA BADAŃ — SCHEMAT BADAWCZY.	57
3.2. GRUPY DYSKUSYJNE <i>PL.COMP.WWW</i> I <i>PL.REC.MUZYKA.TECHNO</i> — OPIS ZBIOROWOŚCI, CZĘSTOTLIWOŚĆ I TYPY INTERAKCJI.	68
3.3. GRUPY ZORIENTOWANE NA ZADANIE I GRUPY ZORIENTOWANE NA RELACJE SPOŁECZNE — PORÓWNANIE WZORÓW INTERAKCJI, PREZENTACJA WYNIKÓW BADAŃ.	76
3.4. AKTYWNI UCZESTNICY GRUP DYSKUSYJNYCH — SPECYFICZNE WZORY INTERAKCJI.	84
3.5. GRUPY DYSKUSYJNE — SPOŁECZNOŚCI? GRUPY? ZBIOROWOŚCI?	89
ZAKOŃCZENIE.....	93
BIBLIOGRAFIA.....	95
ZAŁĄCZNIKI.....	97

Jeszcze nigdy w dziejach tak wielu nie mówiło tak wiele
do tak wielu, mając do powiedzenia tak niewiele.

Sygnatura jednego z autorów z grupy pl.biznes.banki

Wstęp

W ciągu ostatniego dziesięciolecia dokonała się kolejna rewolucja w dziedzinie komunikacji, porównywalna z wynalezieniem i rozpowszechnieniem się telefonu. Internet, z początku cudo techniki dostępne tylko dla wtajemniczonych naukowców, stał się popularnym medium o stale rosnącej rzeszy użytkowników. Możliwość taniego porozumiewania się bez względu na odległość stała się faktem. Internet zlikwidował barierę przestrzeni, wnosząc za to dwie inne — pomiędzy tymi, których stać na komputery i nowoczesną infrastrukturę telekomunikacyjną a tymi, których nie stać na takie inwestycje, oraz pomiędzy wiedzzącymi jak posługiwać się siecią a „komputerowymi analfabetami”.

Pierwsza z tych barier pozostaje niezmienną, drugą powoli kruszy komercjalizacja sieci. Świat biznesu zobaczył w Internecie medium przyszłości i pragnie, by jak najwięcej ludzi miało do niego dostęp i by jego obsługa była jak najprostsza. Im więcej użytkowników, tym więcej odbiorców reklam i konsumentów.

Na marginesie rozwoju *e-commerce* (handlu elektronicznego) dokonują się także inne, mniej spektakularne zmiany. Coraz więcej ludzi szuka w Internecie nie tylko rozrywki czy informacji, ale także społecznego kontaktu, więzi. Istnienie elektronicznych form kontaktów międzyludzkich nie jest niczym nowym, ale ich popularność stale rośnie, co każe zwrócić uwagę na ten fenomen. Dlaczego wielu internautów woli uczestniczyć w grupach dyskusyjnych niż wyjść z domu i porozmawiać z sąsiadem czy przyjaciółmi? Czy rzeczywiście „grupy wirtualne” i grupy w „realnym świecie” konkurują ze sobą, czy dostarczają tych samych przeżyć i wsparcia? Pytania takie zaczęli zadawać sobie socjologowie i specjaliści od komunikacji już w latach 80-tych. W ciągu ostatnich dziesięciu lat można jednak mówić o pojawieniu się osobnej specjalności w ramach tych nauk. Badacze *virtual communities* (wirtualnych społeczności) starają się zbadać mechanizmy rządzące funkcjonowaniem wirtualnego społecznego świata. Początkowo głoszono, że jest to nowa jakość — utopijny świat, w którym kwitnie intelektualna aktywność, a ludzie są równi dzięki niwelującemu różnice wpływowi technologii. Z czasem zaczęto dostrzegać, że to, co dzieje się w sieci bardzo przypomina realny świat, z jego konfliktami, dążeniem do zdobycia prestiżu, hierarchiami władzy.

W mojej pracy chciałbym przedstawić, oczywiście w znacznym skrócie, to co dzieje się w socjologii i *communication science* zajmującymi się zagadnieniami życia społecznego w Internecie. Chciałbym także przybliżyć zasady funkcjonowania grup w sieci, prezentując je na

przykładzie dwóch grup dyskusyjnych. Posłużyły mi one także do przetestowania serii hipotez mających wskazać na istniejące różnice pomiędzy różnymi typami grup (ująłem je w typologię: „zorientowane na zadanie” i „zorientowane na stosunki społeczne”) oraz poszukiwania istoty wirtualnej zbiorowości (tego, kto ją tworzy i na jakiego typu więzi można w niej odnaleźć). Podjąłem także próbę oceny zasadności stosowania pojęcia „wirtualna społeczność” z punktu widzenia tradycji socjologii. By rozważania na temat grup w Internecie były jasne i czytelne, poprzedziłem je wstępnym rozdziałem przedstawiającym historię medium, podstawowe techniczne charakterystyki grup dyskusyjnych i rządzące na nich reguły. Konieczne było także wyjaśnienie wielu terminów, ponieważ uczestnicy elektronicznych forów dyskusyjnych wytworzyli swój własny, specyficzny język skrótów i znaków.

Ponieważ brak jest w obecnej chwili polskich publikacji naukowych zajmujących się tą tematyką, bibliografia w znacznej części składa się z pozycji w języku angielskim. Można przypuszczać, że wkrótce pojawią się w Polsce przekłady lub oryginalne publikacje polskich autorów dotyczące tych zagadnień — Internet przeżywa rozkwit także w naszym kraju, a na odzew polskich badaczy nie będzie trzeba zapewne długo czekać.

I. Internet — geneza i podstawy funkcjonowania medium.

1.1. Powstanie i rozwój Internetu.

Jak większość zaawansowanych technicznie wynalazków, Internet ma swe źródła w sferze militarnej. Prapoczątki idei globalnej sieci komputerowej związane są z powstaniem w 1957 roku agencji ARPA (*Advanced Research Projects Agency*) będącej częścią amerykańskiego Departamentu Obrony. Agencja ta miała za zadanie inicjować i sponsorować wszelkie działania mogące wzmocnić militarną i technologiczną pozycję USA. To dzięki jej środkom i poparciu w latach 1966-67 stworzono pierwszą sieć komputerową (ARPANET) łączącą cztery ośrodki akademickie: Uniwersytet Kalifornii w Los Angeles (UCLA), Stanford Research Institute (SRI), Uniwersytet Kalifornii w Santa Barbara (UCSB) i Uniwersytet Utah. Teoretyczne podstawy tego projektu stworzył w 1962 roku Paul Baran, którego artykuł „*On Distributed Communications*”¹ został opublikowany przez RAND Corporation — instytucję zajmującą się problemami bezpieczeństwa narodowego.

Artykuł Barana naszkicował wizję komputerowego systemu łączności zdolnego przetrwać zmasowany atak podczas hipotetycznej wojny nuklearnej. Podstawą odporności projektowanego systemu było jego zdecentralizowanie. Nie posiadał on ośrodka rozdzielającego przesyłane w obrębie sieci informacje. Zamiast tego autor proponował dużą, „nadmiarową” ilość połączeń pomiędzy równymi sobie węzłami sieci, z których każdy miałby możliwość zarówno nadawania, jak i odbierania. W przypadku zniszczenia jednego węzła, informacja dotarłaby do celu korzystając z którejkolwiek z innych możliwych dróg. Drugą ważną propozycją było wykorzystanie technologii sieci pakietowych. Zasadzała się ona na fragmentowaniu informacji w tzw. pakiety, które byłyby przesyłane na miejsce i tam składane z powrotem w całość. Zalety takiego rozwiązania to możliwość dzielenia łączności przez wielu użytkowników (pakiety od różnych nadawców przesyłane są wtedy naprzemiennie) oraz wysoka odporność na błędy w transmisji (w razie przekłamań powtarza się transmisję tylko uszkodzonego pakietu, a nie całości przekazu). Pakiety oprócz właściwej informacji niosą także dodatkowe dane o swoim celu, przebytej drodze, nadawcy. Umożliwia to sprawne kierowanie ruchem nawet w poważnie uszkodzonej sieci. Jednym z postulatów autora było podjęcie prac nad stworzeniem ogólnokrajowego systemu łączności komputerowej,

¹ Baran, P., *On Distributed Communications*, <http://www.rand.org/publications/RM/RM3420>

podobnego do istniejących już sieci telefonicznych.

Sieć ARPANET rozwijała się dosyć szybko. W roku 1973 było do niej podłączonych 40 *hostów* (komputerów-węzłów), w tym dwa z Europy — z Wielkiej Brytanii i Norwegii. Przełomowym momentem, który pokazał, że sieć komputerowa może być także siecią „międzyludzką” było stworzenie w 1972 roku przez Raya Tomlinsona z firmy BBN pierwszego programu do wysyłania wiadomości e-mail. W ciągu kilku lat ten sposób komunikacji stał się bardzo popularny wśród użytkowników ARPANETu. Wkrótce potem powstały pierwsze e-mailowe listy dystrybucyjne pozwalające wysłać ten sam list do wielu użytkowników. Ta prymitywna forma dzisiejszych list dyskusyjnych stała się, ku niezadowoleniu administratorów projektu, tak popularna, że próbowano powstrzymać rozwój tego, niezgodnego przecież z naukowo-badawczym przeznaczeniem sieci, sposobu komunikacji. Jedną z pierwszych list dyskusyjnych „SF-lovers”, prowadzona przez miłośników *science fiction*, została nawet zamknięta, lecz po kilku miesiącach pod naporem protestów anulowano tę decyzję. Ku zaskoczeniu pomysłodawców ARPANETu okazało się, że komputerowa sieć oprócz założonych funkcji, pełni także rolę przestrzeni nawiązywania znajomości, wymiany poglądów.

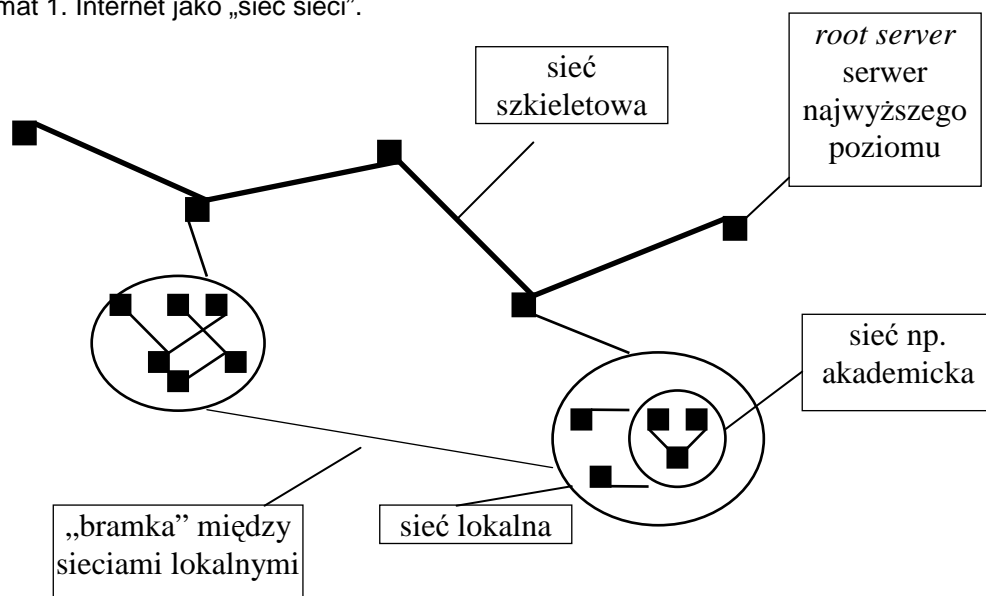
Oprócz ARPANETu i niezależnie od kontrolujących go instytucji, powstawały w latach 70-tych i 80-tych inne sieci komputerowe. CSNET (*Computer Science Network*) łączył placówki badawcze zajmujące się rozwojem i zastosowaniem informatyki. Usenet był niezależną, oddolną inicjatywą łączącą komputery działające w systemie Unix. W ramach tej sieci w 1979 roku powstał na Uniwersytecie Północnej Karoliny pierwszy program obsługujący listy dyskusyjne, bardzo przypominający dzisiejszą usługę o tej nazwie. BITNET służył w latach 80-tych jako sieć komunikująca ze sobą uczelnie i inne instytucje naukowe.

By można było mówić o Internecie, który jest „siecią sieci”, musiało dojść do ujednolicenia sposobu komunikacji pomiędzy komputerami z różnych sieci. Za moment powstania Internetu można więc przyjąć rok 1982, kiedy to wprowadzono protokół transmisji TCP/IP. Początkowo zastosowano go w ARPANECIE, lecz po pewnym czasie rozpowszechnił się także poza nim. Tworzenie tzw. „bramek”, czyli komputerów łączących ze sobą dwie różne sieci, i wprowadzenie jednakowych sposobów transmisji spowodowało, że użytkownik nie zauważał „granic” pomiędzy poszczególnymi sieciami.

Na obecny kształt Internetu największy wpływ miało powstanie sieci NSFNET sfinansowanej przez NSF (*National Science Foundation*). W połowie lat 80-tych instytucja ta ufundowała 5 ośrodków superkomputerowych, które znalazły się w znacznie oddalonych od

siebie centrach akademickich (JVNC — Princeton, PSC — Pittsburgh, SDSC — San Diego, NCSA — Illinois i Theory Center — Cornell). By komputery te mogły służyć większej liczbie użytkowników zdecydowano się włączyć je do sieci łączącej ośrodki naukowo-badawcze. Biurokratyczne przeszkody uniemożliwiły wykorzystanie do tego istniejących już sieci, więc stworzono od podstaw nową — NSFNET. Dzięki dużej przepustowości łącz tworzących szkielet sieci, NSFNET zyskał dużą popularność. Ilość użytkowników rosła w lawinowym tempie wymuszając rozbudowę infrastruktury. W roku 1990 NSFNET wchłonął ARPANET. Łączna ilość sieci akademickich i regionalnych podłączonych do szkieletu NSFNET sięgnęła liczby 3500. W tym okresie powstają także nowe usługi kształtujące oblicze dzisiejszego Internetu — w 1991 roku rodzi się WWW² — sposób prezentacji grafiki i tekstu na tzw. stronach internetowych. 3 lata wcześniej rusza IRC (*Internet Relay Chat*) — usługa umożliwiająca „pogawędkę” w czasie rzeczywistym pomiędzy osobami oddalonymi od siebie o tysiące kilometrów.

Schemat 1. Internet jako „sieć sieci”.



Internet zawiera tysiące sieci „zagnieżdżonych” jedna w drugiej (np. sieć lokalna uczelni wrocławskich → sieć w obrębie uczelni → sieć w instytucji → sieć w pracowni komputerowej). W każdej sieci musi być komputer odpowiedzialny za połączenie z siecią wyższego poziomu (tzw. *router*). Bramki umożliwiają wymianę informacji omijającą szkielet sieci (łącza o wielkiej przepustowości), zapewniają odporność na awarie sieci wyższego poziomu.

² Usługa ta potocznie utożsamiana jest z Internetem w ogóle. Tymczasem jest ona tylko unowocześnioną wersją kolorowego czasopisma, a opiera się na wynalazku tzw. hiperpołączeń, hipernawiązań czy też *links*. Oznacza to, że pewne obszary tekstu, czy też grafiki po wskazaniu ich myszką „przenoszą” użytkownika na inną stronę WWW. Można to zilustrować następującym przykładem: czytamy stronę poświęconą teoriom socjologicznym, na której pojawia się podkreślone nazwisko Durkheima. Wskazanie tego fragmentu tekstu myszką powoduje, że otwiera się kolejna strona zawierająca np. biografię i opis dorobku naukowego francuskiego socjologa. Informacja ustrukturalizowana w ten sposób pozwala na dowolnie głębokie wejście w temat i związane z nim wątki.

W latach 90-tych opuszcza mury uczelni generacja, której dane było korzystać na studiach z dobrodziejstw stosunkowo szeroko dostępnych sieci komputerowych. Popyt na tego typu usługi powoduje, że zaczynają się pojawiać pierwsze komercyjne sieci połączone z istniejącymi już sieciami akademickimi. Rozpoczyna się proces komercjalizacji Internetu, który wraz z powołaniem *Internet Society* (ISOC) — instytucji zajmującej się zarządzaniem zasobami Internetu (adresami IP, czyli identyfikatorami komputerów w sieci i nazwami domen, czyli adresami stron internetowych) doprowadza w 1995 roku do zastąpienia szkieletu sieci NSFNET przez połączenie kilku komercyjnych sieci szkieletowych. Od tej pory stopniowo zrywane są więzy łączące Internet ze środowiskiem akademickim. Staje się on kolejnym medium i zaczyna podlegać prawom rządzącym tym rynkiem. Rolę dotychczas pełnioną przez instytucje rządowe przejmuje „niewidzialna ręka rynku”.

1.2. Demografia globalnej sieci — stan obecny i prognozy.

Eksplozja popularności Internetu ma swe źródła w przełomie technologicznym, który dokonał się w przemyśle elektronicznym w latach 80-tych. Warunkiem koniecznym dla domowego korzystania z połączenia z siecią jest posiadanie komputera osobistego. W ciągu ostatnich 20 lat komputer, z bardzo drogiej i skomplikowanej w obsłudze maszyny liczącej, przeistoczył się w urządzenie dostępne, zarówno pod względem ceny jak i prostoty obsługi, dla przeciętnej europejskiej czy amerykańskiej rodziny. W najbogatszych krajach Unii Europejskiej komputer znajduje się w co piątym gospodarstwie domowym³.

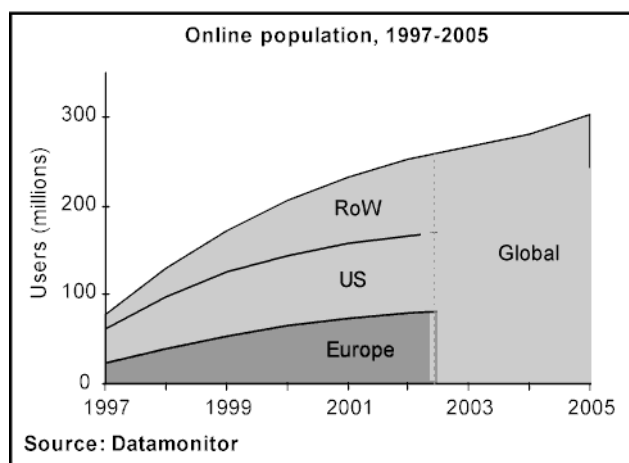
Drugim koniecznym warunkiem było osiągnięcie pewnego poziomu nasycenia infrastrukturą telekomunikacyjną. Nasycenie to, w krajach Europy Zachodniej i Ameryki Północnej, osiągnięto jeszcze przed pojawieniem się komputerów osobistych. Pod tym względem kraje postkomunistyczne i Trzeciego Świata są znacznie opóźnione. Liczba telefonów na 100 gospodarstw domowych może być tutaj miarodajnym wskaźnikiem dystansu technologicznego i jednocześnie stanowi górny pułap potencjalnej liczby użytkowników Internetu.

Wymienione wyżej warunki (obok wielu „miękkich” czynników takich jak np. poziom edukacji) determinują liczebność i narodowościowy skład populacji użytkowników Internetu.

³ Dane za „*Status Report on European Telework*” - Raport Komisji Europejskiej do Spraw Telepracy. W Niemczech komputer posiada 21 na 100 gospodarstw domowych, we Francji 19, w Wielkiej Brytanii 23.

Dominacja krajów wysoko rozwiniętych jest widoczna tak na polu technologicznym, jak i kulturowym (znaczna większość dokumentów zamieszczonych w Internecie to teksty w języku angielskim).

Obecnie (1999 r.) globalną populację użytkowników Internetu szacuje się na około 150 milionów. Prognozy mówią, zależnie od źródła, o podwojeniu się tej liczby w ciągu 2-3 lat.

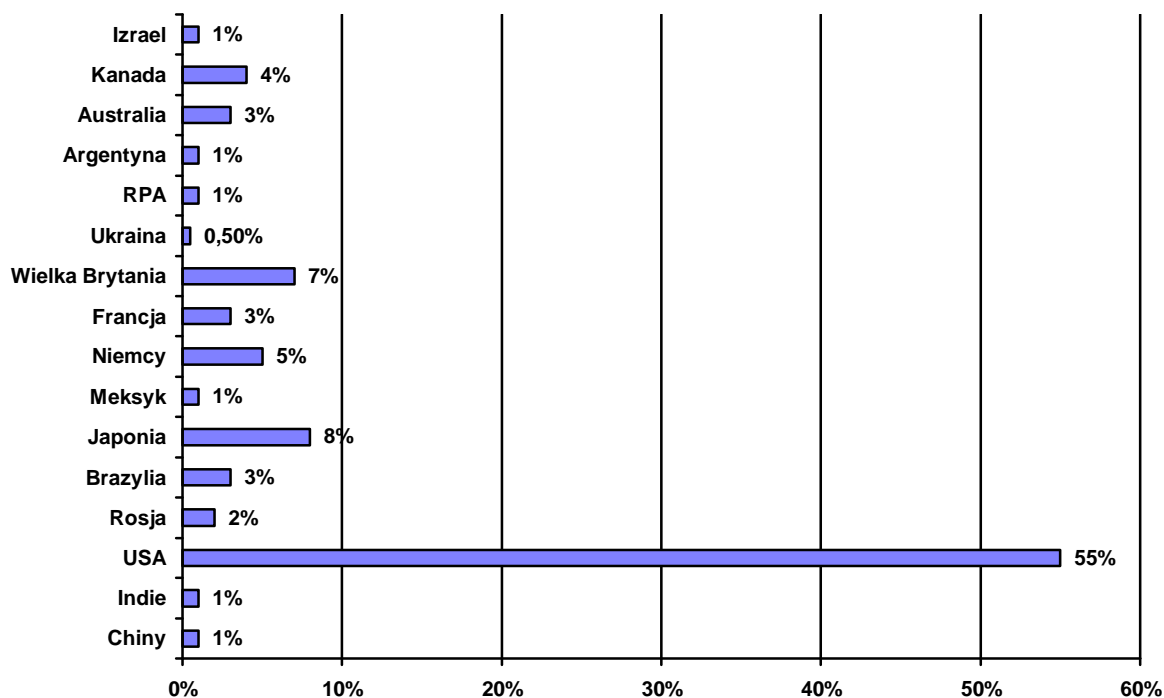


RoW - reszta świata

Rysunek 1. Populacja użytkowników Internetu 1997-2005.

Źródło: Datamonitor (zamieszczone na <http://www.c-i-a.com>).

Znaczną większość użytkowników Internetu stanowią obywatele USA (rys. 2). Kraj ten bez wątpienia zdominował globalną sieć zarówno pod względem demograficznym, jak i formalno-prawnym — instytucje zarządzające rozdziałem domen i serwery najwyższego poziomu (tzw. *root*) znajdują się w Stanach Zjednoczonych. Jednak, gdy spojrzeć na ilość użytkowników Internetu na 1000 mieszkańców, to okazuje się, że najbardziej „skomputeryzowane” są kraje skandynawskie (tab.1). Szacuje się, że w 2000 roku próg 100 użytkowników na 1000 mieszkańców przekroczą m.in. Czechy i Węgry. Na razie jednak najbardziej rozwinięte gospodarczo kraje Europy Środkowej dorównują pod względem liczby internautów najsłabszym krajom Unii Europejskiej (tab.2).



Rysunek 2. Narodowość użytkowników Internetu — udział procentowy.

Źródło: UNDP i Dataquest [za:] <http://www2.echo.lu/telematics/education/en/news/19981031internet.html>

Tabela 1. Piętnaście państw o najwyższej liczbie internautów na 1000 mieszkańców (dane z 1997 roku).

1. Finlandia	244.5
2. Norwegia	231.1
3. Islandia	227.3
4. U.S.A.	203.4
5. Australia	178.0
6. Nowa Zelandia	155.9
7. Kanada	148.9
8. Szwecja	147.3
9. Singapur	141.2
10. Dania	125.6
11. Szwajcaria	107.1
12. Wielka Brytania	99.5
13. Holandia	88.9
14. Hong Kong	64.9
15. Japonia	63.1
Średnia 15 pierwszych państw	148.5
Średnia dla Europy	44.1
Średnia dla świata	16.9

Źródło: *The Internet Industry Almanac*, <http://www.c-i-a.com>

Tabela 2. Liczba użytkowników Internetu na 100 mieszkańców — kraje Europy Środkowej (dane z 1996 roku).

Kraj	Populacja (mln)	Użytkownicy Internetu (na 100 mieszkańców — 1996 r.)	Populacja użytkowników Internetu
Bułgaria	8,5	mniej niż 0,1	3 400
Czechy	10,3	0,2	20 600
Węgry	10,1	0,8	80 800
Polska	38,6	0,4	154 400
Rumunia	22,7	0,1	3 814
Najniższy wskaźnik w Unii Europejskiej		0,8	

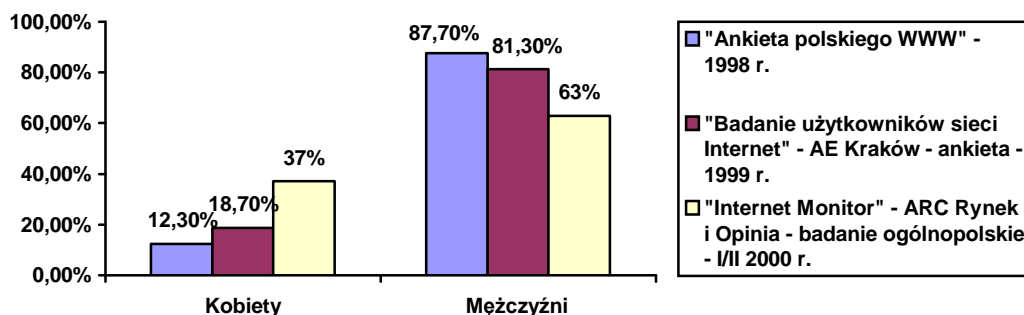
Źródło: „*Telework 98 — Status Report on European Telework*” Raport Komisji Europejskiej Do Spraw Telepracy (zamieszczony na stronach *European Telework Organization* <http://www.eto.org>).

Polska w ciągu 2 ostatnich lat bez wątpienia przeżyła „internetowy boom”. Uruchomienie przez TP S.A., do niedawna monopolistę w branży telekomunikacyjnej, połączenia z siecią po kosztach rozmowy lokalnej sprawiło, że każdy użytkownik komputera posiadający gniazdko telefoniczne może korzystać z Internetu bez pośrednictwa *providera* (firmy świadczącej usługi internetowe). Trudno dokładnie określić populację polskiego Internetu — mówi się, że zawiera się ona w przedziale 1,5-2,5 mln osób⁴. Na ile wiarygodne są to szacunki — nie wiadomo. W ostatnich badaniach OBOP-u (kwiecień 2000) liczbę regularnych użytkowników Internetu w Polsce oszacowano na 3,7 mln⁵.

Trudno także, korzystając z wyników przeprowadzonych dotąd badań, precyzyjnie naszkicować obraz struktury demograficznej polskich użytkowników Internetu. Istnieją pewne rozbieżności w wynikach uzyskiwanych w kolejnych latach — po części jest to także wynikiem zastosowania różnych technik badawczych — inny jest portret polskiego internauty wyłaniający się z badań ankietowych prowadzonych w Internecie, a inny z ogólnopolskich sondaży (rys. 3).

⁴ „Gazeta Wyborcza” z 17 czerwca 1999, *Ku sieci*, s. 27.

⁵ *Info-kiosk*, „Polityka” z 29 kwietnia 2000.



Rysunek 3. Płeć polskich użytkowników Internetu — porównanie wyników badań.

Źródło: *Ankieta polskiego WWW*, ankieta na stronie WWW, 1716 odpowiedzi, <http://sunsite.icm.edu.pl/home/adamw/surwej/wyniki>; *Badanie polskich użytkowników sieci Internet*, 23.03 - 21.04.1999, ankieta na stronie WWW, 7116 odpowiedzi, <http://www.badanie.ae.krakow.pl>; *Internet Monitor styczeń/luty 2000*, ARC Rynek i Opinia, ogólnopolski sondaż na próbie 1012 użytkowników Internetu, <http://www.arc.com.pl/imonnew.htm>.

Prowadzone w 1998 roku badania⁶ przyniosły następującą odpowiedź na pytanie „kim są polscy użytkownicy Internetu?”. Wśród użytkowników dominują mężczyźni (87,6 %, kobiety — 12,3%), studenci i uczniowie (37%), w wieku 20-25 lat (34,1%). 25,7% użytkowników ma wykształcenie wyższe, tyle samo średnie, 31% jest w trakcie studiów. Prawie 5% stanowią osoby z wyższymi stopniami naukowymi. W strukturze zawodowej, po studentach, kolejne miejsca zajmują informatycy (20,9%), kadra zarządzająca (w tym przedsiębiorcy prywatni) — 8%, nauczyciele (6,7%) i wolne zawody (5,9%).

Zbliżone wyniki, jeśli chodzi o strukturę wykształcenia i zawodową, uzyskano w 1999 roku w badaniach prowadzonych przez Akademię Ekonomiczną w Krakowie⁷ oraz w ogólnopolskim sondażu firmy „ARC Rynek i Opinia”⁸. Także wyniki dotyczące miejsca zamieszkania polskich użytkowników Internetu są dosyć zgodne — około 33% internautów pochodzi z miast ponad 500-tysięcznych.

Jak wynika z powyższych charakterystyk w populacji internautów występuje, w porównaniu do całości polskiego społeczeństwa, znaczna nadreprezentacja wykształconych, mieszkających w dużym mieście, młodych mężczyzn. Powodów takiego stanu rzeczy można szukać w kilku powiązanych ze sobą obszarach. Po pierwsze warunkiem korzystania z Internetu jest osiągnięcie pewnego statusu materialnego, który dosyć mocno skorelowany jest z posiadanym wykształceniem. Po drugie — wymagana jest pewna biegłość w posługiwaniu

⁶ *Ankieta polskiego WWW*, 1716 odpowiedzi, <http://sunsite.icm.edu.pl/home/adamw/surwej/wyniki>.

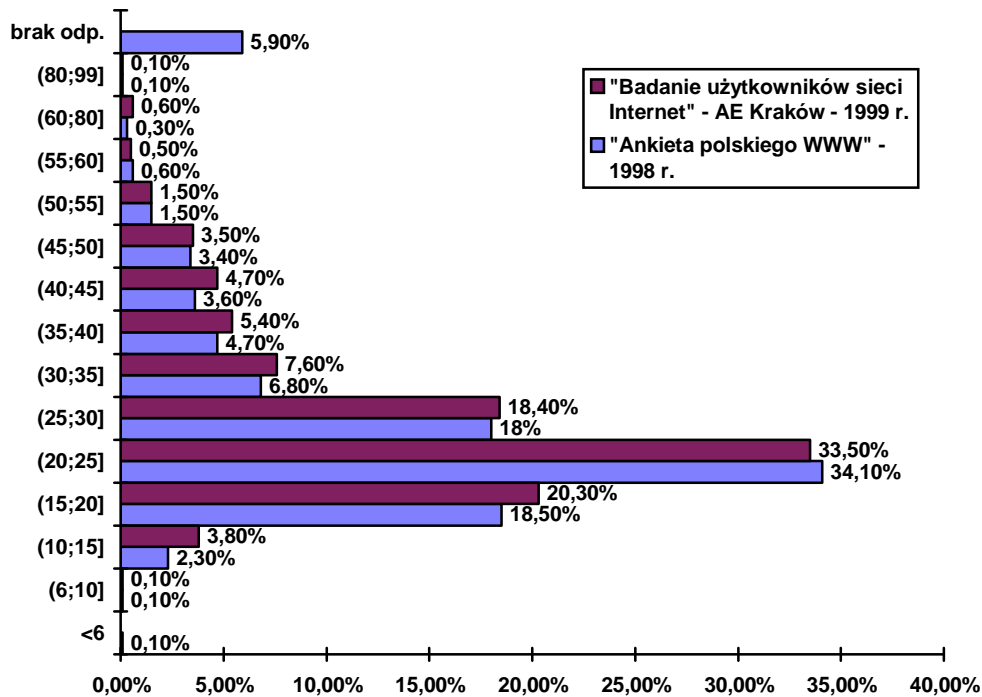
⁷ *Badanie polskich użytkowników sieci Internet*, 23.03 - 21.04.1999, ankieta na stronie WWW, 7116 odpowiedzi, wyniki: <http://www.badanie.ae.krakow.pl>

⁸ *Internet monitor I/II 2000*, <http://www.arc.com.pl/imonnew.htm>

się komputerem, co także wiąże się z wykształceniem. Po trzecie — niezbędna jest infrastruktura telekomunikacyjna, co wyłącza z użytkowania sieci znaczną część mieszkańców wsi. Konieczność posiadania określonego poziomu „technicznych kompetencji” na razie wpływa na niewielki udział kobiet w populacji użytkowników Internetu. Jest to symptom niskiego poziomu „komputeryzacji” społeczeństwa — w Stanach Zjednoczonych początkowo zauważano podobne dysproporcje, które z czasem zaczęły się wyrównywać (w 1998 roku udział kobiet wyniósł 40,5%⁹). Widocznie mężczyźni szybciej reagują na techniczne nowinki, nie oznacza to jednak, że po ich upowszechnieniu będą nadal stanowić większość.

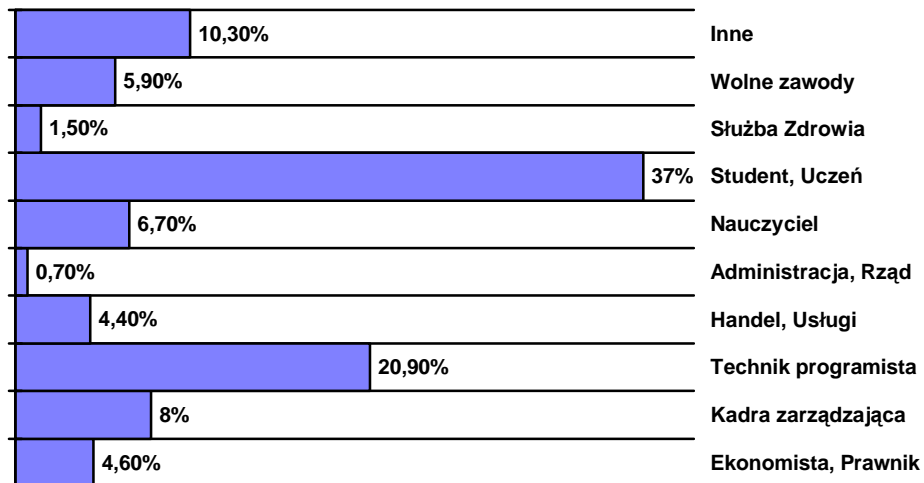
Powyższe charakterystyki jednoznacznie wskazują na fakt, że Internet w Polsce nie jest jeszcze medium demokratycznym. Korzysta z niego, i tak już uprzywilejowana z racji posiadanego wykształcenia i statusu materialnego, część społeczeństwa. Dostęp do sieci jest dobrem luksusowym, a tylko nieliczna garstka osób może obecnie korzystać z niego bez ograniczeń. Znaczna większość polskich internautów korzysta z dostępu przez modem via TP S.A., co oznacza że każda minuta spędzona w Internecie wiąże się z opłatą.

⁹ *GVU's 8th WWW User Survey Report, October 1998*, <http://www.gvu.org>



Rysunek 4. Struktura wiekowa polskich użytkowników Internetu — porównanie wyników badań.

Źródło: *Ankieta polskiego WWW*, ankieta na stronie WWW, 1716 odpowiedzi, <http://sunsite.icm.edu.pl/home/adamw/surwej/wyniki>; *Badanie polskich użytkowników sieci Internet*, 23.03 - 21.04.1999, ankieta na stronie WWW, 7116 odpowiedzi, <http://www.badanie.ae.krakow.pl>.



Rysunek 5. Struktura zawodowa polskich użytkowników Internetu.

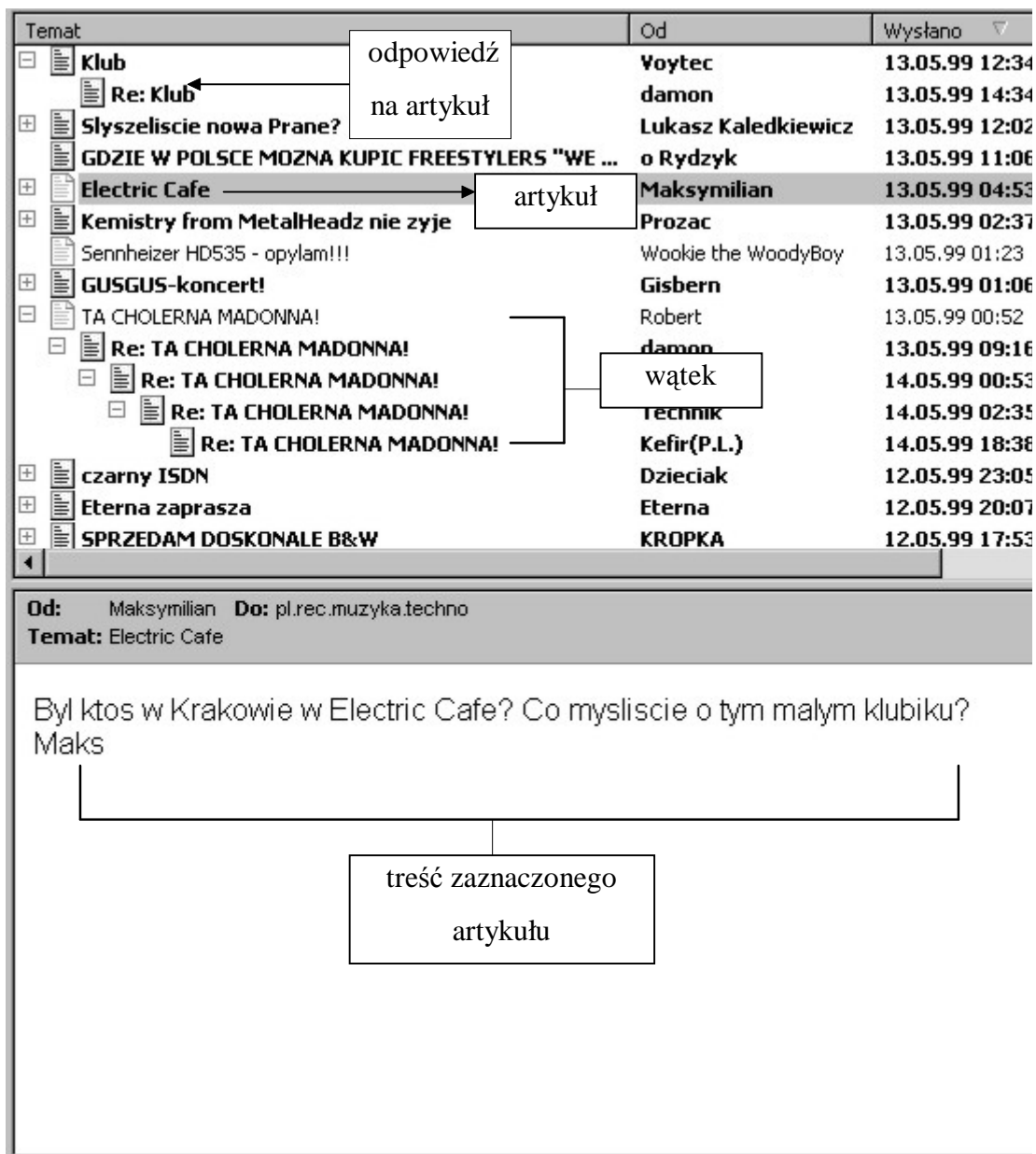
Źródło: *Ankieta polskiego WWW*, ankieta na stronie WWW, 1716 odpowiedzi, <http://sunsite.icm.edu.pl/home/adamw/surwej/wyniki>

1.3. Grupy dyskusyjne — rodowód, zasady działania.

Internet od samego początku pełnił dwie funkcje — był miejscem gromadzenia i porządkowania informacji oraz sposobem międzyludzkiej komunikacji. Wraz z technicznym doskonaleniem się sieci powstawały kolejne możliwości kontaktowania ze sobą ludzi z różnych stron świata. Najpopularniejsze „komunikacyjne” usługi internetowe — IRC i grupy dyskusyjne — stały się miejscami formowania tysięcy „wirtualnych społeczności”. Określenie „wirtualny”, czy też „pozorny” wydaje się oddawać tę właściwość komputerowej komunikacji, która polega na braku materialnych czynników z reguły towarzyszących ludzkim interakcjom. Jest spotkanie, dyskusja, są uczestnicy, ale nie ma miejsca spotkania. By zrozumieć jak funkcjonuje ten „wirtualny społeczny świat” należałoby najpierw przedstawić techniczne charakterystyki wymienionych wyżej usług internetowych, ponieważ to technologia stanowi ramy interakcji i w znacznym stopniu określa ich formę i charakter.

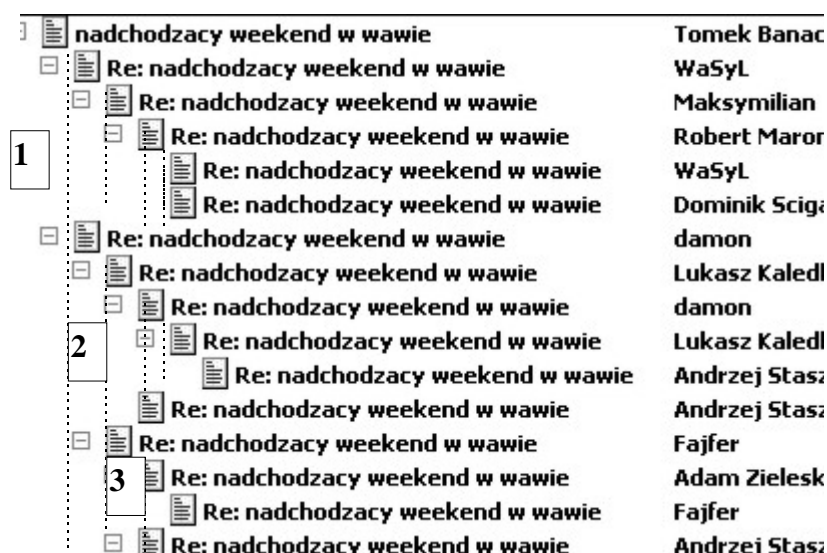
1.3.1. Historia grup news. Nazewnictwo grup i hierarchie. Tworzenie nowych grup.

Pomysłodawcami usługi znanej dziś pod nazwą „grupy dyskusyjne” (*discussion groups, newsgroups*) byli trzej doktoranci z Uniwersytetu Północnej Karoliny (UNC) i Uniwersytetu Duke. Tom Truscott i James Ellis oraz Steve Bellovin stworzyli w 1979 roku program działający w systemie operacyjnym Unix, którego zadaniem było przekazywanie wiadomości pomiędzy komputerami. Program łączył się w określonych odstępach czasu przez sieć z innymi maszynami i kopiował pliki, które zmieniły się od ostatniego połączenia. W ten sposób możliwe było tworzenie czegoś w rodzaju „elektronicznej tablicy ogłoszeń”, na której można było zostawiać wiadomości dla wszystkich użytkowników sieci. Użytkownik tworzył **artykuł** (*post, article*) o określonym **temacie** (*subject*), który kierował na określoną **grupę dyskusyjną** zajmującą się jakimś zakresem zagadnień. Można było także wysłać **odpowiedź** na zamieszczony już artykuł (tzw. *follow-up*) lub zwrócić się bezpośrednio do autora bez publikowania artykułu na liście (*reply*). Artykuł wraz z odpowiedziami na niego tworzy **wątek**. Wymienione wyżej elementy tworzą szkielet grupy dyskusyjnej (rys. 6).



Rysunek 6. Okno programu do odczytywania grup dyskusyjnych (Microsoft News) — górna część przedstawia nagłówki listów, które nadeszły na grupę, dolna — treść jednego z artykułów.

Subskrypcja grupy dyskusyjnej polega na regularnym otrzymywaniu nowych wiadomości. Program służący do obsługi grup dyskusyjnych porządkuje artykuły układając je w wątki i ustawiając nowe wątki w kolejności umieszczenia ich na liście. Gdy wysyłamy na listę odpowiedź na jakiś artykuł program automatycznie modyfikuje temat listu dodając słowo „Re:” (ang. *reply*). Wątki mogą tworzyć wiele poziomów, gdyż odpowiedź może sama zapoczątkować kolejną dyskusję (rys. 7).



Rysunek 7. Rozgałęziony wątek dyskusji.

Jeśli temat artykułu przesunięty jest bardziej na prawo niż artykułu go poprzedzającego, oznacza to, że jest na niego odpowiedzią. Artykuły bezpośrednio za pierwszą linią przerywaną odpowiadają na artykuł znajdujący się na samej górze. Artykuły za drugą linią przerywaną polemizują ze znajdującymi się za pierwszą linią itd. W ten sposób tworzą się „poziomy” wątki. Oprogramowanie z reguły ułatwia przeglądanie tego typu rozgałęzionych dyskusji nie pokazując „głębszych” wątków, a zaznaczając je znakiem „+”. Kliknięcie myszą na znaku „+” powoduje pokazanie kolejnego poziomu. Na rysunku wszystkie wątki zostały rozwinięte (artykuły, na które nadchodziły kolejne odpowiedzi mają znaki „minus”).

Początkowo zakładano, że grupy dyskusyjne będą sposobem na komunikację wewnątrz uczelni. Szybko okazało się, że użytkownicy przede wszystkim cenią sobie możliwość dyskusji na określone tematy z osobami z oddalonych geograficznie miejsc. Gwałtowny rozwój tej usługi w pierwszej połowie lat 80-tych w ramach sieci Usenet i ARPANET pociągnął za sobą konieczność uregulowania wielu, dotychczas czysto umownych, kwestii. Administratorzy dużych serwerów obsługujących grupy dyskusyjne sami tworzyli reguły postępowania, a że była to grupa ekskluzywna, pojawiło się określenie *backbone cabal* (klika szkieletowa). Mimo, że zasady te powstały w niedemokratyczny sposób, to ich użyteczność została potwierdzona przez wieloletnie funkcjonowanie grup dyskusyjnych. Próbę czasu przetrwały np. reguły tworzenia nowych grup, z niewielkimi zmianami zachowane do dzisiaj.

W roku 1987 doszło do reorganizacji działania list dyskusyjnych. Dotąd wszystkie grupy posiadały nazwę zaczynającą się od „net.” (np. *net.sociology*), jednak ilość grup stała się tak znaczna, że zdecydowano się wprowadzić nowe nazewnictwo. Zasady nazywania grup ustalone wówczas są aktualne do dziś. Nazwa grupy składa się z kilku członów. Przykładowo nazwa *pl.rec.muzyka.techno* oznacza: „pl.” — jest to grupa w hierarchii polskiej i używa się tu języka polskiego; „rec.” — od *recreation*, czyli tematyka rozrywkowa, „muzyka.techno” —

to właściwa nazwa grupy. Przedrostki „pl.” i „rec” przypisują grupę do określonych kategorii (hierarchii). Ustanowione w ramach reorganizacji Usenetu nazwy kategorii obejmowały:

comp — hierarchia grup o tematyce komputerowej

news — hierarchia grup zajmujących się funkcjonowaniem grup dyskusyjnych (dla administratorów, ogłoszeń o nowych grupach, głosowań)

sci — grupy o charakterze naukowym

rec — grupy o nienaukowym charakterze, hobbystyczne, rekreacyjne

soc — grupy towarzyskie, służące poznawaniu nowych ludzi, tematy społeczne

talk — grupy dyskusyjne o kontrowersyjnych tematach (np. ateizm)

misc — grupy nie mieszczące się w pozostałych klasyfikacjach

dodatkowo każda z grup może być grupą moderowaną (wówczas w nazwie pojawia się człon *moderated*) — oznacza to, że istnieje osoba odpowiedzialna za prowadzenie grupy (moderator) i do jej zadań należy czytanie i ocenianie wszystkich artykułów, a następnie umieszczanie tylko tych, które wnoszą coś nowego i odpowiadają tematyce grupy.

Uporządkowanie istniejących grup w 7 kategorii pozwoliło „klice szkieletowej” na skuteczne kontrolowanie i zarządzanie grupami dyskusyjnymi. Z serwerów usuwano grupy o tematyce związanej z seksem czy narkotykami. Wkrótce doszło jednak do „małej rewolucji”, w wyniku której powstała hierarchia *alt* (*alternative*) skupiająca wszystkie „zakazane” tematy i nie korzystająca z serwerów obsługiwanych przez „klikę”. Wydarzenie to przyczyniło się do abdykacji kliky i demokratyzacji działania grup dyskusyjnych. Dziś własną grupę w hierarchii „alt” może założyć każdy, natomiast w innych hierarchiach stosuje się procedury określone przez administrujących. Przykładowa procedura wygląda następująco (w hierarchii „pl.”):

1. „Inicjator proponuje nową grupę na łamach *pl.news.nowe-grupy* oraz ew. innych grup, które tematycznie związane są z proponowaną grupą i gdzie mogą znaleźć się osoby zainteresowane powstaniem takiej grupy (jest to tzw. CFD — *call for discussion*). Propozycja zawierać powinna proponowaną nazwę grupy, krótki, jednoliniowy (max. ok. 40 znaków), opis tematyki grupy, nieco dłuższy opis zawierający informacje dla kogo to i po co (kilka zdań), pole *Followup-To: pl.news.nowe-grupy*, a ‘*Subject*’ takiej propozycji powinien wyglądać następująco:

Subject: PROPOZYCJA: *pl.proponowana.nazwa.grupy*

2. Następuje dyskusja, zostaje ustalona ostateczna nazwa, tematyka grupy, oraz jej jednoliniowy opis, itp. itd.
3. Autor propozycji na adres *cfv@usenet.pl* wysyła wypełniony szablon rozpoczęcia

głosowania, zawierający OSTATECZNĄ wersję nazwy grupy oraz jej tematyki i opisu.

4. Zostaje rozpoczęte głosowanie. Napływają e-mailem głosy poparcia lub dezaprobaty. Po zakończeniu głosowania pojawia się list z ich wynikami. Jeśli z głosowania wyniknie, że grupa ma powstać (zgodnie z warunkami ogłoszonymi w CFV — *call for voting*), to do grup *pl.news.nowe-grupy* i *pl.announce.newgroup* zostaje przesłany list zawierający:

- Nazwę grupy (dokładnie taką, jak w ogłoszeniach CFV);
- Stwierdzenie, czy grupa będzie moderowana, czy nie. Jeśli ma być moderowana, to w liście tym musi znaleźć się też adres moderatora;
- Jednolinijkowy opis grupy (max ok. 40-50 znaków);
- Krótki opis, tematyki grupy, dla kogo ona jest i po co (kilka zdań);
- Listę osób popierających i protestujących.”¹⁰

By powstanie nowej grupy zostało uznane za przegłosowane, z reguły przyjmuje się, że głosy „za” muszą stanowić 2/3 wszystkich ważnych głosów i musi ich być o 50 więcej niż głosów „przeciw”. Aby głos był ważny musi być podpisany imieniem i nazwiskiem, a nie pseudonimem.

Obecnie w hierarchii „pl.” istnieje około 170 grup dyskusyjnych (pełna lista wraz z krótkimi opisami tematyki znajduje się w załączniku 1). Oprócz międzynarodowych oznaczeń hierarchii wśród polskich grup znajdują się hierarchie „hum.” — humanistyka, „ogloszenia.” — dla grup o charakterze giełdy i „praca.” — ogłoszenia o miejscach pracy.

1.3.2. Anatomia artykułu (post) w grupie dyskusyjnej.

Listy wysyłane na grupy dyskusyjne mają nieco odmienną od zwykłych e-maili formę. Jest to podyktowane po części specyfiką oprogramowania, które ingeruje w treść artykułów, ale także specyficznymi dla poszczególnych grup zwyczajami. Oto przykład artykułu z grupy *pl.comp.www* (grupa przeznaczona głównie dla osób projektujących serwisy WWW):

¹⁰ Na podstawie zasad głosowania zamieszczonych na stronie <http://www.usenet.pl>

Nagłówek	<p>Od: -=Mr.FX=- Do: <i>pl.comp.www</i> Data: 24 maja 1999 17:07 Temat: Macromedia Director 7 Time Trial gdzie?</p>
Treść listu	<p>Wiecie, ostatnio policjanci u nas wpadli na fajny pomysł - chodzą po firmach (i nie tylko) i pytają (po cywilnemu) czy nie nagraliby im jakiejś płytki... pytają również (rzekomo w imieniu firm) o zrobienie materiałów reklamowych, ulotek, prezentacji na CD ;-) i pytają jakim programem to będzie robione.</p>
Sygnatura (<i>sig</i>)	<p>Chyba im jeszcze powiem, aby częściej zaglądali na <i>pl.comp.www</i> ;-)</p> <p>--</p> <p>Mr.FX [myryfy... BLX286 : Exception Error 1313 at 00131313h:0e General Protection Fault</p>

Nagłówek zawiera informacje o nadawcy (nazwa i adres e-mail), adresacie (w tym przypadku grupach dyskusyjnych, na jakie został wysłany artykuł), dacie wysłania oraz temat listu. Oprogramowanie z reguły ogranicza się do wyświetlenia podanych wyżej informacji, ale możliwe jest odczytanie także, z jakiego programu korzystał nadawca, za pomocą jakiego serwera został wysłany artykuł itp. Daje to możliwość wyśledzenia np. z jakiego kraju wysłana została wiadomość, czy autor artykułu korzysta z usług firmy-providera usług internetowych, czy też z połączenia z TP S.A. Dla wprawnego oka te dane są w stanie rzucić trochę światła na osobę nadawcy — np. autor reklamujący profesjonalne usługi tworzenia stron WWW, ale wysyłający swój list za pośrednictwem bezpłatnego konta e-mail i korzystający z dostępu przez modem via TP S.A., nie jest wiarygodny.

Treść listu może oprócz wypowiedzi nadawcy zawierać cytaty z poprzedniego artykułu w wątku. Np. treść listu następującego po podanym wyżej przykładzie wygląda następująco:

linijka wstawiona przez program pocztowy (informuje skąd pochodzi cytat)	-= Mr.FX =- <mr.fx@clan.pl.> wrote in article: >Wiecie, ostatnio policjanci u nas wpadli >na fajny pomysł - chodzą po firmach (i nie >tylko) i pytają (po cywilnemu) czy nie >nagraliby im jakieś płytki... pytają rów- >nież (rzekomo w imieniu firm) o zrobienie >materiałów reklamowych, ulotek, prezentacji >na CD ;-) i pytają jakim programem to będzie >robione.
Cytat (linijki zaczynające się od „>”)	jesli ktos to przedstawiciele takich firm.
Właściwa treść listu	policja jest zbyt zajęta wlepianiem mandatow i uciekaniem przed odpowiedzialnoscial. jedrek

Zwyczaj cytowania artykułu, na który się odpowiada pochodzi z czasów, gdy oprogramowanie nie sortowało nadchodzących artykułów według wątków, lecz wyłącznie według daty nadejścia. Powodowało to sytuację, że użytkownik czytający odpowiedź na list sprzed 2 tygodni musiałby poświęcić trochę czasu, aby odnaleźć artykuł, do którego odnosi się odpowiedź. Obecnie cytowanie nie jest już konieczne, ale z myślą o użytkownikach starszych programów, funkcję cytowania włączono do większości programów do obsługi grup dyskusyjnych.

Sygnatura to podpis autora listu i ma charakter opcjonalny. Większość programów pocztowych pozwala na dodawanie do każdego wysłanego listu ustalonego przez użytkownika tekstu. Podaje się w niej najczęściej swój adres e-mail, adres prywatnej strony WWW. Często sygnatura mówi wiele o charakterze, zawodzie czy też kreowanym wizerunku nadawcy. W pierwszym przykładzie autor wyraźnie chce pokazać, że jest osobą znającą się na komputerach, a jednocześnie zademonstrować swój brak sympatii do produktów firmy Microsoft (system operacyjny Windows). „*General protection fault*” to znany wszystkim użytkownikom wspomnianego systemu błąd powodujący zawieszenie komputera. Komunikat zacytowany w sygnaturze został potraktowany humorystycznie (adres błędu podawany z reguły w komunikacie tutaj zawiera same trzynastki — liczby uznane za pechowe). *Sig* może zawierać także dewizę życiową jak np.: „kłamstwo jest złote :: <http://prawda.pl>” (stylizacja na

adres internetowy). Istnieją już nawet „losowe generatory *sigów*” wstawiające codziennie inny cytat, czy złotą myśl.

1.3.3. Reguły korzystania z grup dyskusyjnych.

Zasady prowadzenia dyskusji na forum grup dyskusyjnych zostały skodyfikowane w postaci tzw. netykiety (od *net* — sieć). Jest to zbiór najczęściej popełnianych wykroczeń, których należy unikać nie chcąc narazić się na publiczną krytykę (nazwanie kogoś *lamerem* — nudziarzem należy do częściej stosowanych reprimend) lub ostrzejsze sankcje, do których należą m.in.: *mail bombing* — zablokowanie skrzynki pocztowej przez e-maile o bardzo dużych rozmiarach, czy też powiadomienie firmy umożliwiającej połączenie z Internetem, że użytkownik nie stosuje się do ogólnie przyjętych zasad zachowania w sieci i powinien zostać pozbawiony do niej dostępu. Chociaż krążące w Internecie wersje netykiety różnią się między sobą (niektóre grupy dodają do niej specyficzne dla siebie przepisy), najważniejsze reguły można przedstawić następująco¹¹:

1. Artykuły nie powinny być wysyłane jednocześnie do więcej niż 3-4 grup pl. Jest to tzw. *crossposting* ogólnie niemile widziany na grupach dyskusyjnych. Ponieważ zdarza się, że chcemy zadać jakieś pytanie na łamach kilku grup i pytanie to pasuje do tematyki każdej z nich, powinno się przy *crosspostingu* podać nazwę grupy, na łamach której publikować należy odpowiedzi (pole *follow-up-to* w artykule).

2. *Crosspostowanie*, czyli wysyłanie do kilku grup jednocześnie powinno być ponadto ograniczone wyłącznie do grup pl.*, gdyż w grupach pl.* listy pisze się po polsku, a w pozostałych nie. Wysyłanie więc czegoś jednocześnie do pl.* i np. comp.* jest pozbawione sensu.

3. Zabronione jest też *crosspostowanie* pomiędzy grupami, których nazwa różni się tylko ostatnim członem, czyli należącymi do tej samej hierarchii, a więc o zbliżonej tematyce. Przykładowo, nie należy wysyłać listów jednocześnie do pl.soc.edukacja i pl.soc.edukacja.szkoła, gdyż grupa „szkoła” powstała właśnie po to, by dyskusje o edukacji w szkołach prowadzić właśnie tam, a nie w grupie bardziej ogólnej, zajmującej się edukacją w innych formach.

4. Niektóre grupy w swoim opisie dodatkowo zabraniają jednoczesnego wysyłania

¹¹ Na podstawie netykiety polskiego Usenetu zamieszczonej na stronie <http://www.usenet.pl/doc/news-pl-faq.html>

listów do tej grupy i wybranych innych, np. zabronione jest *crosspostowanie* między grupami *pl.regionalne.szczecin* i *pl.regionalne.szczecin.ogloszenia*, a opis grupy *pl.rec.muzyka.metal* zabrania jakichkolwiek *crosspostów* z wyjątkiem grupy *pl.rec.muzyka.rock*.

5. Wysyłanie binariów, czyli obrazków, zdjęć, zakodowanej muzyki, zakodowanych binarnie dokumentów w formatach innych niż tekstowy, itp. itd. jest całkowicie zabronione. Wynika to z głównej funkcji, jaką pełnią grupy dyskusyjne, tzn. bycia forum dyskusji, a nie forum wymiany programów.

6. Przed wysłaniem swojego pierwszego listu w grupie należy się przez jakiś czas (kilka dni przynajmniej) przysłuchiwać dyskusji tam prowadzonej (tzw. *lurking* — czytanie bez uczestniczenia w dyskusji), aby zorientować się, czy jest to właściwe forum do zadania tego właśnie pytania. W wielu grupach regularnie wysyłane jest FAQ, czyli artykuł zawierający „*Frequently Asked Questions*” — odpowiedzi na często zadawane pytania.

7. Zabronione jest wysyłanie ogłoszeń i reklam w grupach, które do tego nie służą. Jest to tzw. *spam*. Nazwa ta pochodzi od wyjątkowo niesmacznej mielonki, którą serwowano obecnie wkraczającemu w średni wiek pokoleniu Amerykanów. *Spamem* jest wszystko nie związane z tematyką grupy, zajmujące czas użytkowników i miejsce na serwerze.

8. Artykuły powinny być na temat.

9. Należy rozsądnie wyważać długość cytatów. Długi cytat z poprzedniego listu i krótki komentarz od siebie powodują, że post nie wnosi nic nowego, a zajmuje dużo miejsca.

10. Długość sygnatury nie powinna przekraczać 4 linijek tekstu.

11. Nie należy raczej używać wielkich liter. Artykuł lub temat napisany wielkimi literami oznacza, że autor krzyczy (co nie jest odbierane jako eleganckie).

12. Zabronione jest obrażanie uczestników dyskusji i wszelkie inne formy agresji słownej (łącznie z używaniem przekleństw). Użytkownik nie stosujący się do tej zasady może zostać ukarany umieszczeniem w tzw. *kill file*. Jest to opcja istniejąca w większości programów pocztowych pozwalająca użytkownikowi ignorować listy od pewnych nadawców. Artykuły od tej osoby nie są wtedy widoczne dla czytającego listę dyskusyjną. Umieszczenie w *kill file* często oznajmia się na grupie dyskusyjnej dając do zrozumienia pozostałym uczestnikom, aby uczynili to samo (służy temu najczęściej wyrażenie „*plonk!*”).

Oprócz wymienionych wyżej norm (mających charakter formalny, skodyfikowany) istnieją jeszcze mniej lub bardziej rygorystycznie przestrzegane normy nieformalne o charakterze niepisanej umowy. Użytkownicy Internetu hołdują zasadzie maksymalnej dostępności informacji. Uważa się, że nie powinno się dyskryminować użytkowników

starszego sprzętu, czy mniej popularnych systemów operacyjnych. Z tego względu wśród uczestników grup dyskusyjnych kultywowane są zwyczaje pochodzące z dziecięcych lat Internetu — np. używanie polskich liter wciąż jest rzadkością na łamach grup w hierarchii pl.*. Podobnie przestarzały charakter ma zwyczaj cytowania artykułów, na które się odpowiada. Paradoksalnie — w dziedzinie o niewiarygodnie szybkim postępie technologicznym zmiany mogące wyłączyć choćby niewielką część użytkowników z obiegu informacji przeprowadza się bardzo niechętnie. Ta inercja zwyczajów powoduje jednak, że Internet pozostaje medium demokratycznym, a nie forum kontaktu garstki osób i instytucji dysponujących najnowszym sprzętem.

Kolejną zasadą nadrzędną, z której wywodzą się pewne szczegółowe zalecenia objęte netykietą, jest zasada minimalizacji ruchu na łączach, czyli zmniejszania rozmiarów tworzonych artykułów. Ponieważ większość użytkowników korzysta z modemów i łączy telefonicznych, to każda chwila spędzona w sieci oznacza dla nich koszt. Uczestnicy grup dyskusyjnych najczęściej ściągają na swój komputer artykuły, następnie odłączają się od sieci i czytają je w trybie *off-line* (bez połączenia). Dlatego artykuły zawierające długie cytaty i krótkie komentarze od autora nie są mile widziane. Podobnie zalecenie co do długości sygnatury, zakaz *spamowania* (publikowania reklam itp.) i zamieszczania dygresji, wywodzą się z dbałości o ekonomiczność komunikacji. Użytkownik wysyłający częste i bardzo długie listy może także zostać upomniany za tzw. *floodowanie* (od ang. *flood* — powódź).

1.3.4. Skróty i znaki używane w artykułach na listach dyskusyjnych.

Ponieważ komunikacja zapośredniczona przez komputer opiera się prawie wyłącznie na informacjach tekstowych nie dorównujących językowi mówionemu ekspresją i zwięzłością, użytkownicy Internetu stworzyli specyficzne znaki i skróty mające nadrobić te niedogodności w komunikacji. Zagadnieniem specyfiki komunikacji międzyludzkiej zapośredniczonej przez komputer zajmę się w dalszej części pracy, poniżej chciałbym przedstawić tylko wyjaśnienia najczęściej używanych skrótów i symboli, które mogą pojawiać się w cytowanych przeze mnie artykułach z grup dyskusyjnych.

Emotikony (*emoticons* od *emotion* — ang. emocja i *icon* — ang. ikona) to znaki symbolizujące emocjonalny stan wypowiedzającego się. Ten bardzo prosty sposób pozwala pokazać szerokie spektrum nastrojów, jakim ulega autor, a jednocześnie zostawia miejsce na dowolne modyfikowanie i tworzenie nowych symboli. Najpopularniejsze emotikony to:

- :) lub :-) - uśmiech

- ;) lub ;-) - przymrużone oko (żart)
- :(lub :-(- - kwaśna mina
- :-O - okrzyk
- :-| - stanowczość
- :-I - Użytkownik nie jest ani szczęśliwy ani smutny.
- :-> - Złośliwy uśmieszek.

Emocjonalną wymowę emotikon można wzmacniać powielając tworzące ikonę znaki — np. :)))))) oznacza śmiech do rozpuku.

Ważnym elementem komputerowej komunikacji są **skróty** zastępujące często używane zwroty. Przedstawiony niżej zestaw zawiera najczęściej występujące wyrażenia. Skróty pochodzą z języka angielskiego, ale używane są powszechnie również w polskich grupach dyskusyjnych.

- ROTFL — *rolling on the floor laughing* — wije się ze śmiechu na podłodze;
- LOL — *laughing out loudly* — głośny śmiech;
- BTW — *by the way* — a propos;
- RTFM — *read the fucking manual* — przeczytaj pieprzony podręcznik — reprimenda stosowana wobec osób zadających banalne pytania lub naruszających netykietę;
- IMHO — *in my humble opinion* — w moim mniemaniu, moim zdaniem;
- WTF — *what a fuck* — można przetłumaczyć jako wyraz zdziwienia;
- plonk! — onomatopeja naśladująca dźwięk wrzucania czegoś do muszli klozetowej — w odpowiedzi na jakiś artykuł na liście dyskusyjnej oznacza, że nadawca tego artykułu został umieszczony w tzw. *kill file* i jego artykuły będą w przyszłości ignorowane.
- EOT — *end of topic* — koniec wątku, oznacza, że użytkownik proponuje zakończenie dyskusji na dany temat.

Używanie zaprezentowanych wyżej znaków i skrótów jest typowe dla użytkowników mających już pewne doświadczenie w używaniu Internetu. Jednak nadużywanie emotikon i skrótów najczęściej wskazuje na to, iż autor artykułu pragnie zaprezentować się jako osoba obeznana z internetowymi zwyczajami, niekoniecznie będąc naprawdę ich znawcą.

Warto zaznaczyć, że wciąż powstają nowe skróty i emotikony i ich zestaw może znacznie różnić się ze względu na tematykę grupy. Na przykład skrót ONNA (*oh no, not*

again — o nie! znowu!) na grupie dyskusyjnej *misc.kids.pregnancy* jest wyrazem comiesięcznego rozczarowania kobiet próbujących zająć w ciąży¹². Skróty spełniają także czasem rolę porządkującą interakcje. Np. w grupie *pl.misc.telefonia.gsm* (zajmującej się telefonami komórkowymi) w tematach wiadomości używa się skróconej nazwy operatora sieci komórkowej, którego dotyczy artykuł (np. + — Plus GSM, R — Era GSM). Dzięki temu, bez czytania całej wypowiedzi, wiadomo czego ona dotyczy i użytkownik nie zainteresowany tematem może go pominąć.

Ogólnie przyjętą konwencją jest także traktowanie wypowiedzi pisanych wielkimi literami jako krzyku. Oprócz tego stosuje się różne inne sposoby wyróżniania szczególnie ważnych części artykułów — używa się *gwiazdek*, podkreśleń i innych znaków. Niektóre grupy dyskusyjne wypracowują także zupełnie odmienne sposoby wyrażania emocji czy opinii. Np. w grupie *pl.comp.www* (zajmującej się zagadnieniami związanymi z tworzeniem stron WWW) używa się znaków stylizowanych na komendy przejęte z języka programowania HTML służącego tworzeniu stron WWW. Fragment artykułu mający brzmieć ironicznie wkłada się pomiędzy znaki: `<ironia>` i `</ironia>`.

1.4. Specyfika komunikacji zapośredniczonej przez komputer.

Interakcje pomiędzy ludźmi zachodzące za pośrednictwem sieci komputerowej mają zupełnie inny charakter niż te odbywające się w sytuacji „realnej”, w fizycznym świecie. Doświadczenie porozumiewania się za pomocą komputera nie przypomina niczego z dotychczas znanych ludzkości mediów. Od kontaktu listownego odróżnia się potencjalną błyskawiczością reakcji partnera, od rozmowy telefonicznej — brakiem poczucia fizycznej bliskości, jakie daje głos.

Ciekawym zagadnieniem dla teoretyków komunikacji jest także kwestia, czy „rozmowy” prowadzone na internetowych grupach dyskusyjnych lub kanałach IRC uznać za przejaw komunikacji interpersonalnej, czy masowej. Ostatecznie można uznać je za hybrydę tych dwóch typów: komunikację interpersonalną prowadzoną przed masową publicznością. Merril Morris w artykule „*The Internet as Mass Medium*”¹³ przekonuje, że rozważania tego typu nie mają sensu w odniesieniu do Internetu jako całości. Każdy z typów komunikacji:

¹² Przykład zaczerpnięty z artykułu Donath, J. S., *Identity and Deception in the Virtual Community*, [w:] Kollock P., Smith N. (red.), *Communities in Cyberspace*, Routledge, London 1997.

¹³ Morris, M., Ogan, M., *The Internet as Mass Medium*, “Journal Of Computer Mediated Communication” vol.1 issue 4, <http://jcmc.huji.ac.il/vol1/issue4/morris.html>

interpersonalny, grupowy, masowy czy międzykulturowy może zostać zrealizowany za pomocą tego medium. Dwójka przyjaciół wymieniających pozdrowienia za pomocą e-maila jest czymś zupełnie innym niż komercyjna strona WWW. Można natomiast przenosić pewne znane już sytuacje na wirtualny świat, traktując na przykład listę dyskusyjną jak niewielki magazyn dla hobbystów, mający stałe grono redaktorów i swoją publiczność. Od gazety jednak lista ta odróżnia się interaktywnością — zatarciem sztywnego podziału na nadawców przekazu i jego odbiorców.

Z punktu widzenia tradycyjnego modelu „nadawca — przekaz — kanał — odbiorca”, komunikację za pomocą sieci komputerowej można podzielić w następujący sposób¹⁴:

- Asynchroniczna komunikacja „jeden do jednego” — usługą tego typu jest e-mail, asynchroniczność tutaj rozumie się jako oddzielenie w czasie momentu wypowiedzi i reakcji na nią.
- Asynchroniczna komunikacja „wielu do wielu” — z reguły są to listy i grupy dyskusyjne i wszelkiego rodzaju elektroniczne biuletyny powstające wokół jakiegoś zagadnienia.
- Synchroniczna komunikacja w różnych wariantach („jeden do jednego”, „jeden do wielu” itd.) — do grupy tej zaliczyć można IRC, czyli usługę polegającą na tekstowej „rozmowie” w czasie rzeczywistym, a także różnego typu tekstowe gry, w których uczestnicy wcielają się w różne role (MUD — *Multi-User Dungeon* i różne warianty tego systemu: MOO, MUCK, MUSH).
- Asynchroniczna komunikacja oparta na aktywności odbiorcy w poszukiwaniu informacji — w ten sposób działa usługa WWW i FTP. Komunikacja przebiega tu najczęściej pomiędzy człowiekiem a programem komputerowym, jak np. w wyszukiwarkach, gdzie wpisuje się poszukiwane słowo a program dostarcza listę stron WWW, na których się ono pojawia.

Wszystkie z wyżej wymienionych typów komunikacji (wyłączywszy WWW) łączy jedno ograniczenie: **wyłącznie tekstowy charakter przekazu**. Chociaż pojawiają się już od pewnego czasu usługi przełamujące tę barierę, to wciąż nie są one zbyt popularne, gdyż wymagają dodatkowego sprzętu (jak np. kamera) i łączą o dużej przepustowości.

Zawężenie całego aktu komunikacji do rzędów liter zapełniających ekran ma doniosłe znaczenie dla formujących się w sieci stosunków społecznych. Internet jest medium

¹⁴ Podział oparty na Morris, M., Ogan, M., op.cit.

„ubogim”: z całego szeregu kanałów, poprzez które odbieramy informacje w sytuacji bezpośredniego kontaktu, pozostaje tylko tekst. Niemożliwe staje się wnioskowanie o cechach rozmówcy z jego akcentu, tonu, sposobu ubierania się, postawy ciała i tym podobnych sygnałów. Jak mówi stary rysunkowy dowcip krążący w Internecie: „w sieci nikt nie wie, że jesteś psem”. Dzięki temu przed uczestnikiem internetowych grup staje **możliwość dowolnego kształtowania własnej „persony”**. Można zmienić jej płeć, utrzymywać kilka różnych tożsamości itd. Większość uczestników różnych internetowych grup utrzymuje jedną tożsamość i chociaż często jest to tylko pseudonim, to o jej wizerunek dba się równie mocno jak o reputację w rzeczywistym świecie¹⁵.

Fakt ograniczenia komunikacji wyłącznie do tekstu ma także inne implikacje: w Internecie **nie może zaistnieć zjawisko równoczesności dwóch przekazów**. Nawet usługi działające synchronicznie nie pozwalają na jednoczesne pojawienie się dwóch wypowiedzi: zawsze któryś z przekazów jest pierwszy, a któryś drugi. W sytuacji, gdy z jednego kanału komunikacji korzysta wiele osób, powoduje to rozbicie naturalnego porządku konwersacji — nie można rozmawiać w podgrupach — wszystkie wypowiedzi są widoczne dla wszystkich. W usługach działających asynchronicznie problem ten rozwiązuje się porządkując wypowiedzi według tematu, a dopiero następnie według kolejności nadejścia. Przydatny jest także zwyczaj cytowania wiadomości, na którą się odpowiada. W usługach synchronicznych, takich jak IRC, użytkownicy radzą sobie z chaosem dodając przed wypowiedzią imię osoby, do której się zwracają. Innym, nie zawsze uświadamianym, efektem jest **brak możliwości otrzymywania przekazu zwrotnego (*feedback*) w trakcie wypowiedzi**. Potakiwania, kiwanie głową, wszelkie sygnały o tym, że ktoś odbiera i rozumie przekaz są zablokowane lub znacznie opóźnione.

Kolejnym z efektów wspomnianego ograniczenia jest pojawiające się **opóźnienie** we wszelkich formach komunikacji za pomocą tekstu. Pominąwszy fakt, że trudno jest jednocześnie czytać i pisać, także wprowadzanie znaków za pomocą klawiatury jest znacznie wolniejsze niż wypowiadanie słów. Dodatkowo komunikację opóźnia konieczność wysyłania wypowiedzi partiami — w usługach synchronicznych zdanie staje się widoczne dla innych uczestników dopiero po wciśnięciu klawisza „Enter”, w asynchronicznych — wypowiedź z reguły wysyła się dopiero po ukończeniu całości.

¹⁵ Interesujące studium zagadnień związanych z “internetowymi personami” użytkowników IRC znajduje się w artykule Bechar-Israeli, H., *From <Bonehead> to <cLoNehEAd>: Nicknames, play, and identity on Internet Relay Chat*, „Journal Of Computer Mediated Communication” vol. 1, issue 2, <http://jcmc.huji.ac.il/vol1/issue2/bechar.html>

Co zatem sprawia, że tak niedoskonały środek komunikacji, jakim jest Internet (stworzony przecież z myślą o przesyłaniu danych, a nie o konwersacjach), cieszy się tak dużą, ciągle wzrastającą, popularnością? Powodów jest wiele, a zachowują one swą ważność niezależnie od typu usługi internetowej branej pod uwagę. Po pierwsze — czynniki ekonomiczne. Internet jest medium obejmującym cały glob, a **koszt połączenia jest niezależny od lokalizacji** komputera, z którym się w danej chwili łączymy. Trudno wyobrazić sobie, przy obecnych cenach połączeń międzynarodowych, transkontynentalne telefoniczne *party-line*. Niewielkie koszty sprawiają, że jest to doskonały sposób zarówno na kontakt z bliskimi rozsianymi po całym świecie, jak i na poznawanie nowych ludzi z różnych kontynentów.

Po drugie — wady wymienione wyżej są także zaletami. Anonimowość umożliwia, ekscytującą dla niektórych, grę w „przebieranie tożsamości”. Brak informacji o wyglądzie, czy statusie społecznym umożliwia osobom o wysokim poziomie społecznego lęku swobodne poruszanie się w „wirtualnym świecie”. Informacje, które w rzeczywistym świecie „rozdajemy” swoim ubiorem, sposobem wysławiania się czy marką używanego samochodu, w Internecie znajdują się pod pełną kontrolą jednostki. **Wizerunek w oczach innych zależy jest w znacznej części od sposobu autoprezentacji danej osoby.**

Po trzecie — jak zauważa Susan Herring¹⁶ — bariery w komunikacji właściwe internetowym usługom (nieuporządkowanie konwersacji, brak szybkiego przekazu zwrotnego) sprawiają, że **standardy spójności** w internetowych dyskusjach są **znacznie niższe** niż w rozmowach w sytuacji bezpośredniego kontaktu. Prowadzi to do częstszego pojawiania się gier językowych, zabawy słowem i znaczeniami — wynikających z przypadkowych przekłamań czy nieporozumień. Jak wskazują niektóre z badań — humorystyczne wypowiedzi są cenione przez internautów uczestniczących w grupach dyskusyjnych czy „pogawędkach”¹⁷. Na ten podwyższony poziom refleksji nad językiem wpływ ma także fakt, że wypowiedzi poprzednich uczestników wciąż są widoczne na ekranie i można je w każdej chwili przywołać. W odróżnieniu od słowa mówionego, konwersacja zapośredniczona przez komputer umożliwia wgląd w historię dyskusji.

Po czwarte — wielu z użytkowników angażuje się jednocześnie w kilka „rozmów”. Często biorą oni udział w dyskusjach w kilku grupach. Sytuacja taka dostarcza przeżyć o

¹⁶ Herring, S., *Interactional Coherence in CMC*, „Journal Of Computer Mediated Communication” vol. 4, issue 4, <http://jcmc.huji.ac.il/vol4/issue4/herring.html>

¹⁷ Baym N., *The Performance of Humor in Computer Mediated Communication*, Journal Of Computer Mediated Communication vol.1, <http://jcmc.huji.ac.il/vol1/issue2/baym.html>

wiele intensywniejszych niż rozmowa z grupą ludzi w rzeczywistym świecie. Choć interakcje tego typu są bardziej krótkotrwałe i zdawkowe to są one doświadczeniem, które Susan Herring nazywa *hyperpersonal interaction*. Dotyczy to przede wszystkim synchronicznych usług takich jak IRC, gdzie użytkownik może prowadzić rozmowę na wielu kanałach na raz. Tego typu rozproszenie uwagi powoduje rodzaj transu, nadaktywności.

II. Wirtualna społeczność — nowy obiekt badań socjologii i antropologii.

By odpowiedzieć na pytanie „w jakim stopniu społeczne zjawiska zachodzące w Internecie mogą być interesujące dla socjologa?”, musimy wpieryw zbadać, w jakim są one stosunku do socjologicznej tradycji i stosowanych do tej pory pojęć. Czy usługa nazwana „grupami dyskusyjnymi” sprawia, że powstają grupy w socjologicznym sensie tego słowa? Czy użycie słowa „społeczność”, jak uczynili to anglosascy badacze tych zjawisk, nie jest nadużyciem z naukowego punktu widzenia? Odpowiedź na te pytania wymaga spojrzenia wstecz na dotychczasowy dorobek dziedziny. Rozstrzygnięcia nie są tutaj łatwe — pojęcia „grupa” i „społeczność” są niejednoznaczne. Także relacja pomiędzy nimi nie jest jasna.

2.1. Pojęcie grupy w socjologii.

Pojęcie grupy jest jednym z podstawowych pojęć w socjologii, lecz mimo tego, a być może właśnie z tego powodu, istnieje niezliczona ilość różnorodnych jego definicji. Spotkać można definicje podające bardzo rygorystyczne i szczegółowe warunki, jak również takie, które tylko ogólnie określają jakie cechy musi mieć ludzka zbiorowość, by uznać ją za grupę.

Stanisław Mika w „*Psychologii społecznej*”¹⁸ dokonuje krótkiego przeglądu definicji grupy stosowanych w socjologii i psychologii społecznej. Najszerzej rozumiana grupa to „zbiór jednostek pozostających ze sobą w pewnych stosunkach”¹⁹. Przytaczając koncepcje kolejnych badaczy autor uściśla to szerokie pojęcie. Wskazując na poglądy Cartwrighta i Zandera, wspomina, że stosunki te powinny sprawiać, że jednostki są od siebie wzajemnie zależne. Za przedstawicielem teorii wymiany, Georgem Homanssem, Mika powtarza, iż tym specyficznym rodzajem stosunków wprowadzających wzajemną zależność jest interakcja, czyli komunikowanie się. Merton z kolei, zwracał uwagę na fakt, że interakcje te powinny być długotrwałe, częste i powinny prowadzić do identyfikowania się członków grupy z grupą. Cytowany przez Mikę Szczepański wskazuje, że trwające interakcje doprowadzają do wytworzenia się poczucia odrębności w stosunku do innych grup.

Za najbardziej syntetyczną i trafną definicję, Mika uznaje definicję grupy stworzoną przez Hare’a: „Aby o dwóch lub więcej osobach można było powiedzieć, że stanowią grupę,

¹⁸ Mika, S., *Psychologia społeczna*, PWN, Warszawa 1981.

¹⁹ Ibidem, s. 330.

muszą być spełnione przynajmniej 4 warunki. Tak więc: a) między tymi osobami musi istnieć bezpośrednia interakcja, b) osoby te muszą mieć wspólny cel, c) w zbiorze jednostek stanowiących grupę muszą istnieć normy, d) w zbiorze tym musi istnieć struktura.”²⁰ Jak zauważa autor, cechy te są stopniowalne — mogą one przysługiwać różnym zbiorowościom w mniejszym lub większym stopniu — tworzą *continuum* od quasi-grup do grup w pełnym znaczeniu tego słowa.

Na podobnej podstawie swą typologię grup stworzył Robert Bierstedt²¹. Wyróżnił on 4 typy grup: statystyczne (sztucznie wyodrębnione na podstawie jakiś cech), społecznościowe (zbiorowość mająca świadomość własnej odrębności), społeczne (mające świadomość odrębności i utrzymujące stosunki społeczne) oraz zrzeszeniowe (oprócz świadomości i stosunków społecznych charakteryzujące się formalną strukturą organizacyjną).

Kwestia samoświadomości grupy i wyodrębniania się z otoczenia jest obecna w wielu definicjach grupy, szczególnie wśród bardziej humanistycznie zorientowanych socjologów. Na przykład Paweł Rybicki w książce „*Struktura społecznego świata*” pisze: „...grupa to najpierw zbiór ludzi, którzy pozostają ze sobą w powtarzających się stycznościach i stosunkach społecznych. Po wtóre, jest to zbiór, który ma zasób spraw sobie wspólnych (...) I wreszcie jest to zbiorowość, która doszła lub dochodzi do samoświadomości, czyli w swojej świadomości wydziela siebie samą jako osobną całość i przeciwstawia ją innym takim całościom (...) Tylko zbiór ludzi, którzy świadomie wyodrębniają siebie jako osobną grupę jest grupą społeczną.”²² Znaniecki następująco określa czym charakteryzować się powinna grupa: „Grupą społeczną nazywamy każde zrzeszenie ludzi, które w świadomości samych tych ludzi stanowi pewnego rodzaju odrębną całość, czyli według terminologii zaczerpniętej z wzoru innych nauk, pewien układ odosobniony”²³. Oprócz tego świadomościowego kryterium wskazuje także na konieczność istnienia systemu ról regulowanego przez wzory kulturowe ukształtowane w grupie.

Definicję nie odwołującą się do kategorii świadomości stworzył Jacek Szmata. W „*Małych strukturach społecznych*” pisze on: „1. Grupa społeczna jest zrzeszeniem trwałym, co odróżnia ją od wszelkich efemerycznych i chwilowych zbiorowości (...) 2. Grupa społeczna jest zorganizowana i ustrukturalizowana, co odróżnia ją z kolei od wszelkich

²⁰ Ibidem, s. 332.

²¹ Bierstedt, R., *The social order*, New York – San Francisco 1965, cyt. za: Sowa, K.Z., *Wstęp do socjologicznej teorii zrzeszeń*, PWN, Warszawa 1988.

²² Rybicki, P., *Struktura społecznego świata*, PWN, Warszawa 1970, s. 490.

²³ Znaniecki, F., *Socjologia wychowania*, t.1, Warszawa 1973, s. 38; cyt. za: Turowski, J., *Socjologia*.

zbiorowości nie mających złożonego i spetryfikowanego układu struktur wewnątrzgrupowych. 3. Grupa społeczna pobudza interakcje i stosunki pomiędzy swymi członkami. To z kolei różni ją od wszelkich grup w sensie statystycznym (...) 4. Grupa społeczna składa się z wybranej i ograniczonej liczby członków mających wspólne prawa lub korzyści związane ze zrzeszeniem.”²⁴

Próbując zebrać pojawiające się w literaturze przedmiotu definicje, można wskazać na następujące cechy jako charakterystyczne dla grup społecznych:

- interakcje pomiędzy członkami grupy;
- określone i względnie stałe granice grupy;
- wspólne normy regulujące zachowania członków grupy;
- wspólny cel, dążenia;
- pewien poziom organizacji, struktura;
- samoświadomość, poczucie odrębności.

W kontekście rozważań o grupach dyskusyjnych i interpretacji tego zjawiska z punktu widzenia socjologii, szczególnie interesujące wydaje się zagadnienie struktur grupowych. Mika wymienia 4 rodzaje takich struktur: strukturę władzy, socjometryczną, komunikowania się i awansu²⁵. Kształt struktury komunikowania się narzuca charakterystyka medium — każda wypowiedź trafia do wszystkich uczestników forum. Stosunki atrakcyjności i nieatrakcyjności nie odbiegają zapewne swoim wzorem od grup typu *face-to-face*, różniąc się tylko faktem, iż ich podstawą są tylko i wyłącznie wypowiedzi uczestników (w grę nie wchodzi atrakcyjność fizyczna, ani żadne inne, pozatekstowe sygnały). Struktura władzy natomiast, jest w tym wirtualnym i w pełni demokratycznym środowisku, kwestią problematyczną. Brak możliwości stosowania kar i nagród (poza słowną aprobatą lub dezaprobatą) znacznie redukuje szansę pojawienia się rozwiniętej struktury władzy. Od momentu powstania grupy (w drodze głosowania) żaden z jej członków nie może w jakikolwiek sposób wpływać na zachowania innych uczestników dyskusji. Wyjątkiem są tu grupy moderowane — moderator sprawuje pełną kontrolę na przebiegiem interakcji.

W rezultacie, z pięciu wymienianych przez Mikę podstaw sprawowania władzy (przestrzeganie norm społecznych, wiedza ekspercka, zdolność do karania, zdolność do

Małe struktury społeczne, TN KUL, Lublin 1993, s. 71.

²⁴ Szmatka, J., *Małe struktury społeczne*, PWN, Warszawa 1989, s. 53.

²⁵ Mika, S., *Psychologia społeczna*, PWN, Warszawa 1981, s. 441.

nagradzania i identyfikacja)²⁶ ważność tracą co najmniej dwie — możliwość karania i nagradzania. Pozostałe zachowują swą wagę, tracąc jednak narzędzie używane w grupach w realnym świecie — kontrolę społeczną wraz sankcjami, od wykluczenia z grupy począwszy, na przemoc fizycznej skończywszy. Repertuar środków możliwych do zastosowania w Internecie jest znacznie węższy i sprowadza się w zasadzie do pisemnej nagany i ignorowania wypowiedzi dewianta. Tak więc, jeśli w internetowych grupach może pojawić się struktura władzy, to musi być ona oparta na wiedzy (kierownikami nieformalnymi mogliby wówczas zostać szczególnie doświadczeni uczestnicy) lub na identyfikacji (związanej z atrakcyjnością społeczną osoby pretendującej do wyższego stopnia w hierarchii). Władza oparta na przestrzeganiu norm społecznych (których odpowiednikiem jest „netykieta” i szczegółowe zasady kierujące dyskusją w poszczególnych grupach) może się znaleźć w ręku każdego z członków grupy, który zdecyduje się zganić osobę łamiącą zasady.

2.2. Pojęcie społeczności (*community*) w różnych opcjach teoretycznych w socjologii i antropologii.

Podobnie jak z innymi pojęciami socjologicznymi, tak i z pojęciem społeczności wiąże się wiele niejasności. Razem z rozwojem dziedziny zmieniało się rozumienie tego terminu. W rezultacie łatwo dziś zgubić się w gąszczu wzajemnie sprzecznych definicji. Jedną z prób systematyzacji i skategoryzowania istniejących w socjologii i antropologii podejść do problemów społeczności podjęła Marcia Effrat²⁷, na której schemacie opieram się w tym rozdziale. Autorem, od którego można rozpocząć poszukiwania sensu słowa „społeczność” jest Ferdinand Toennies. Jego dychotomia *Gesselschaft* — *Gemeinschaft* stała się jedną z bardziej popularnych typologii w historii socjologii. *Gemeinschaft* odnosi się do sytuacji, w których występują bliskie relacje społeczne i role społeczne nie są wyspecjalizowane. Jacek Szmataka przedstawia charakterystykę wspólnoty (*Gemeinschaft*) w następujący sposób: „Ugrupowanie społeczne ewoluujące ku urzeczywistnieniu idei wspólnoty charakteryzuje się więc dominacją więzów pokrewieństwa, braterstwa i sąsiedztwa; łączy ono ze sobą ludzi jako osobowości, czynnikiem kontroli w tym ugrupowaniu jest zwyczaj i tradycja, członkowie

²⁶ Ibidem, ss. 465-468.

²⁷ Effrat, M., *The community: Approaches and Applications*, Free Press, New York 1974.

takiego ugrupowania kierują się w swym postępowaniu wiarą, gospodarczą podstawą ugrupowania, w którym idea wspólnoty stała się dominująca jest zaś własność zbiorowa.”²⁸

Jak pisze Turowski: „Pierwszy rodzaj grup typu wspólnot stanowią grupy społeczne oparte na stosunkach pokrewieństwa (...), następnie grupy oparte na stosunkach przyjaźni oraz grupy sąsiedzkie.”²⁹ Autor ten także wspomina, że poszukiwanie korzeni terminu „społeczność” w typologii Toenniesa nie jest zbyt trafnym wyborem — wynika to z faktu, że Turowski zawęża znaczenie tego terminu wyłącznie do społeczności lokalnych.

Gessellschaft jest przeciwieństwem opisanych warunków — relacje społeczne są sformalizowane, status społeczny jest osiągany, a role są rolami wyspecjalizowanymi. Poważne kłopoty sprawia jednak przetłumaczenie tych niemieckich terminów na język polski, czy angielski. Słowo „wspólnota” jako odpowiednik *Gemeinschaft* wydaje się być terminem zbyt wąskim i anachronicznym (choć w ten sposób przetłumaczony został tytuł książki Toenniesa³⁰). Podobnie angielski termin *community* (jak zwykle tłumaczy się słowo *Gemeinschaft*) ma w języku polskim dwa odpowiedniki — wspólnota i społeczność (np. *European Community* — Wspólnota Europejska, *local community* — społeczność lokalna). W języku współczesnej polskiej socjologii stosuje się raczej słowo „społeczność”, termin „wspólnota” rezerwując dla bardziej pierwotnych form życia społecznego, takich jak wspólnoty plemienne czy wiejskie, choć niekiedy bywa także używany w innym znaczeniu. Na przykład w książce „*Wspólnota i zagrożenie*” Wojciech Sitek³¹ wskazuje na możliwość pojawienia się szczególnego rodzaju wspólnoty w warunkach, spowodowanego zewnętrznym zagrożeniem, rozpadu dotychczasowego ładu instytucjonalnego. Wspólnota ta opiera się na wspólnych wartościach związanych z przetrwaniem, zastępuje ona poprzedni ład niwelując tworzone przez niego różnice ról i statusów. We wspólnocie tego typu następuje samoczynna kreacja przywódców. Jej istotnym elementem jest powszechne przekonanie o jedności interesów (spajające wspólnotę i sprawiające, że narzucone przez nią normy nie mogą być kwestionowane), jak również bardzo emocjonalny charakter więzi.

Niektórzy z autorów tłumaczą angielskie słowo *community* jako „wspólnota” (np. Kazimierz Sowa w książce „*Wstęp do socjologicznej teorii zrzeseń*”³²), inni jako

²⁸ Szmatka, J., *Małe struktury społeczne*, PWN, Warszawa 1989, s. 66.

²⁹ Turowski, J., *Socjologia. Małe struktury społeczne*, TN KUL, Lublin 1993.

³⁰ Toennies, F., *Wspólnota i stowarzyszenie. Rozprawa o komunizmie i socjalizmie jako empirycznych formach kultury*, Biblioteka Socjologiczna, Warszawa 1988.

³¹ Sitek, W., *Wspólnota i zagrożenie. Wrocławianie wobec wielkiej powodzi*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 1997.

³² Sowa, K.Z., *Wstęp do socjologicznej teorii zrzeseń*, PWN, Warszawa 1988.

„społeczność” (np. Turowski w książce *„Socjologia. Małe struktury społeczne”*³³). Ja w niniejszej pracy postanowiłem pozostać przy terminie „społeczność” — terminie nie mniej wieloznacznym, ale brzmiącym bardziej współcześnie. W rzeczywistości angielskie *community* powinno być zastępowane jednym z dwóch polskich odpowiedników w zależności od przypisywanego temu słowu znaczenia — to jednak wprowadziłoby jeszcze większe zamieszanie do, i tak już skomplikowanego, podziału.

Szukając najbardziej ogólnych czynników wyróżniających społeczność spośród innych tworów życia społecznego, można wskazać trzy, ciągle żywe w tradycji socjologii i antropologii, główne sposoby konceptualizacji tego pojęcia:

1. Pierwszy z nich skupia się na **społeczności jako instytucji wytwarzającej więź**³⁴. Społeczność bada się jako sferę lub instytucję w społeczeństwie, której funkcją jest wytwarzanie solidarności wśród jej członków. W instytucjach tego typu normy zachowań mają rodzić poczucie bliskości i przynależności. Przykładami takich instytucji mogą być rodzina lub grupa sąsiedzka. Główny wysiłek badawczy, przy takim rozumieniu społeczności, skupia się na opisywaniu i wnikiwaniu w funkcjonowanie społecznych norm i ról wspólnych dla wszystkich wytwarzających więź instytucji.
2. Drugim sposobem rozumienia społeczności jest traktowanie jej jako **pierwotnych interakcji**³⁵. Przyjmuje się, że społeczność charakteryzuje się bezpośrednimi, nieformalnymi, bliskimi relacjami pomiędzy ludźmi. Badania koncentrują się raczej na wymienionych relacjach, niż na instytucjonalnym kontekście funkcjonowania grupy (normach i rolach). „Społeczność jest zatem wynikiem sposobu, w jaki ludzie odnoszą się do siebie”³⁶.
3. Trzecie podejście odnosi się do **społeczności jako grupy wydzielonej instytucjonalnie**. „[Społecznością jest] grupa ludzi, którzy dzielą ze sobą szereg instytucji (ekonomicznych, społecznych, politycznych) na podstawie przynależności do podobnych kategorii społecznych (definiowanych przez przynależność etniczną, zawodową, miejsce zamieszkania czy styl życia)”³⁷. W tym rozumieniu można mówić np. o chińskiej społeczności w USA. Główne zainteresowanie badaczy

³³ Turowski, J., *Socjologia. Małe struktury społeczne*, TN KUL, Lublin 1993.

³⁴ Tu najodpowiedniejsze byłoby polskie słowo „wspólnota”.

³⁵ Tu także możnaby przyjąć słowo „wspólnota” jako polski odpowiednik.

³⁶ {tłum. własne} Ibidem, s. 3.

³⁷ {tłum. własne} Ibidem, s. 3.

przyjmujących ten punkt widzenia skupia się na sposobie organizacji społeczności.

Podczas ciągnącej się od początków socjologii debaty nad społecznością, dwie kwestie szczególnie podzieliły badaczy. Pierwszą z nich jest **zbiór potrzeb, jakie zaspokaja społeczność**, drugą — **kwestia istotności terytorialnej odrębności społeczności**. Wynikiem tych dyskusji jest poczwórny podział istniejących tradycji badawczych:

- pierwszy z punktów widzenia zakłada, że społeczność musi być ograniczona terytorialnie i że zaspokaja ona dużą część potrzeb jej członków („**wszechogarniająca społeczność terytorialna**”),
- druga opcja zakłada, że społeczność musi być zakotwiczona w jakimś terytorium, ale zaspokaja jedynie niewielką część potrzeb jej członków („**społeczność z ograniczoną odpowiedzialnością**”),
- trzecia tradycja badawcza twierdzi, że społeczność nie musi być określona terytorialnie i że zaspokaja znaczną część potrzeb jej członków („**społeczność jako stowarzyszenie**”),
- ostatni pogląd wyraża się w twierdzeniu, iż społeczność nie musi posiadać określonego terytorium i że zaspokaja ona jedynie niektóre potrzeby członków („**społeczności osobiste**”).

Poniżej chciałbym pokrótce przedstawić wymienione tradycje badawcze i nurty, które rozwijały się korzystając z ich założeń.

2.2.1. **Wszechogarniająca społeczność terytorialna**

W tej tradycji badawczej społeczność postrzega się z reguły jako relatywnie autonomiczny system społeczny. Pogląd ten zrodził szereg teoretycznych kierunków w socjologii i antropologii.

Społeczność jako mikrokosmos. Podejście to ma swe początki w antropologii społecznej. Antropologowie badali społeczności plemienne jako izolowane systemy społeczne, zbierając informacje na temat wszystkich aspektów życia społecznego. Próbowali opisać wioskę lub plemię jako zamknięte całości (np. Malinowski). Później w ten sam sposób próbowano badać społeczności lokalne w społeczeństwie industrialnym (Lyndowie, Warner). Często jako cel badań stawiano sobie stworzenie obrazu całego społeczeństwa, opierając się na założeniu, że badana populacja i zachodzące w niej procesy są odbiciem zjawisk zachodzących na wyższym poziomie — poziomie społeczeństwa.

Ekologia społeczna. Ta opcja teoretyczna rozwinięta została w latach 20-tych na Uniwersytecie w Chicago przez socjologów Parka, Thomasa i Wirtha. Ekologia roślin i zwierząt posłużyć miała jako model mogący pomóc w zrozumieniu wzorów społecznej i terytorialnej organizacji ludzi. Badacze twierdzili, że różnorodne grupy etniczne i społeczne koegzystują dzięki rozdzielaniu się w „naturalne społeczności” (obszary naturalne) zlokalizowane w różnych częściach miasta (podobnie jak zwierzęta i rośliny odnajdują dla siebie odpowiednią niszę ekologiczną).

Społeczność i continuum wiejski-miejski. Podejście to jest nowoczesną wersją dychotomii *Gemeinschaft – Gessellschaft*. Typologia Redfielda³⁸ klasyfikuje społeczności umieszczając je w różnych miejscach na skali wiejski – miejski, gdzie punkty skrajne (społeczeństwo wiejskie i społeczeństwo miejskie) są weberowskimi typami idealnymi. Wskaźnikami stopnia zurbanizowania miały być społeczna i ekonomiczna struktura społeczności, postawy jej mieszkańców oraz jej relatywna autonomia. Redfield zakładał, że wraz z przesuwaniem się społeczności ku miejskiemu końcowi skali, traci ona swą wagę i zostaje zastąpiona przez społeczną izolację i anonimowość miejskiego stylu życia.

„Społeczeństwo masowe” i upadek społeczności. Kolejna z opcji przewidująca masową urbanizację prowadzącą do spadku znaczenia społeczności. „Społeczeństwo masowe” rozumiano jako pewien typ więzi zastępujący stare formy wywodzące się ze społeczności wiejskich. Uważano, że także w mieście zanikają tego typu więzi, co jest skutkiem rosnącej specjalizacji ludzkich działań.

Community power — dystrybucja władzy w społeczności. Ten nurt badań skupiał się na opisywaniu i analizowaniu struktur władzy w społeczności (jako przedstawiciela tego nurtu wskazuje się Floyda Huntera³⁹). Badaczy interesowały zarówno jej formalne, jak i nieformalne aspekty.

Społeczność jako system społeczny. Perspektywa ta używa ogólnej teorii systemów w celu analizy przepływu informacji i władzy, z i do społeczności. Społeczność traktowana jest jako całość, połączona z otoczeniem poprzez różnorodne więzi poziome (z podobnymi społecznościami) i pionowe (z władzą „ponad” — np. samorządem terytorialnym, i jednostkami „poniżej”, takimi jak np. dzielnice mieszkaniowe).

³⁸ Po raz pierwszy Redfield swoją typologię omówił w książce *The folk culture of Yucatan*: Redfield, R., *The folk culture of Yucatan*, University of Chicago Press, Chicago 1941.

³⁹ Hunter, F., *Community power structure: A study of decision-makers*, University of North Carolina Press, Chapel Hill 1953.

2.2.2. Społeczność z ograniczoną odpowiedzialnością

Autorem tej koncepcji jest Morris Janowitz⁴⁰. Orientacja ta była odpowiedzią na hipotezy postawione przez pierwszą z omawianych opcji. Kontrowersyjnym punktem była kwestia istnienia i funkcjonowania współczesnych miejskich społeczności sąsiedzkich. Badacze spod znaku „ograniczonej odpowiedzialności” skupili się na analizowaniu struktur więzi w społeczności oraz funkcji, jakie spełniają lokalne instytucje. Podejście to z powodzeniem opisywało i wyjaśniało fenomeny takie jak zależności pomiędzy klasą społeczną, stylem życia i wiekiem a stopniem partycypacji w działaniach na poziomie społeczności sąsiedzkiej i dzielnicy. Społeczność traktowano tu jako zjawisko oparte na wspólnym terytorium i korzystaniu z tych samych urządzeń i instytucji.

2.2.3. Społeczność osobista

Podejście to oferuje całkowicie odmienny sposób patrzenia na istotę i funkcjonowanie społeczności. Społeczność jest fenomenem niezależnym od aspektów przestrzennych i staje się kwestią indywidualnej decyzji. Z tego punktu widzenia społeczność może być słabsza lub silniejsza, zależnie od siły więzi międzyludzkich (można powiedzieć, że społeczność staje się cechą a nie przedmiotem). Badania wywodzące się z tej orientacji koncentrowały się na dwóch problemach: uczestnictwie w dobrowolnych organizacjach oraz na sieciach społecznych:

- nurt **społeczności i społecznego uczestnictwa** (*social participation*) badał korelacje pomiędzy zmiennymi takimi jak płeć, wiek czy klasa społeczna a częstotliwością uczestnictwa w dobrowolnych organizacjach czy grupach towarzyskich. Obserwowano także, w jaki sposób ludzie wybierają te organizacje i jak angażują się w ich działania.
- **Teoria sieci społecznych** patrzy na społeczność jako na nie zakotwiczony w terytorium fenomen i używając wypracowanej przez siebie metodologii, bada jak ludzie organizują i utrzymują swe własne sieci znajomych i przyjaciół.

2.2.4. Społeczność jako stowarzyszenie

Ta tradycja badawcza przypomina koncepcję „wszechogarniającej społeczności terytorialnej”, z tą różnicą jednak, że nie zgadza się by traktować społeczność jako

⁴⁰ Janowitz, M., *The community press in urban setting. The social elements of urbanism*, University of Chicago Press, Chicago 1952.

przestrzennie zdeterminowany fenomen. Społeczność odnosi się do segmentów populacji, które odróżniają się od innych poprzez powszechne uczestnictwo w specyficznych instytucjach, oraz poprzez wzajemne oddziaływanie w relacjach przyjaźni i więzi. W tym rozumieniu można np. mówić o społeczności taksówkarzy czy uczonych. Taki sposób konceptualizacji zakłada, że społeczności będą posiadać świadomość własnej odmienności oraz wspólne wartości i normy.

2.3. Pojęcie „wirtualnej społeczności” (*virtual community*) — próba określenia zakresu i stosowalności.

Przedstawiony powyżej przegląd definicji pojęć „grupa” i „społeczność” można teraz odnieść do fenomenów społecznych rozwijających się w Internecie. Nie jest to zadanie łatwe, ponieważ także stosunek pomiędzy tymi dwoma pojęciami nie jest jasny. Jak pisze Paweł Rybicki: „...oba terminy — grupa społeczna i społeczność — bywają w mowie potocznej i w literaturze socjologicznej używane zamiennie. Społeczność w ontologicznym sensie ma znaczenie szersze i obejmuje zakres zjawisk objęty stosowaniem obu terminów. Jednakże w zastosowaniach, jakie praktyka badawcza nasuwa piśmiennictwu socjologicznemu, jest możliwe i wskazane ich ściślejsze rozróżnienie. Termin grupa społeczna jest wówczas właściwym określeniem dla takich, z reguły niewielkich zbiorowości, które znamionuje świadoma odrębność i więź społeczna, lecz które ujmuje się jako złożone z osób i tylko osób. Termin społeczność w ciaśniejszym znaczeniu pozostaje natomiast dla zbiorowości społecznych, w obręb których wchodzi nie tylko osobnicy, lecz całe grupy społeczne”⁴¹.

Turowski z kolei opowiada się za innym kryterium odróżnienia grup od społeczności: „Grupami społecznymi określamy więc zbiory ludzi, którzy w dążeniu do wspólnych wartości związani są więzią społeczną i wytworzyli wewnętrzną organizację. Wśród zbiorowości społecznych przyjmuje się termin ‘społeczności’ jako dość wierny odpowiednik angielskiego terminu *communities*. Społeczności mogą być lokalne, regionalne, związane z określonym terytorium, jakim jest wieś, miasto, region; mogą też być to zbiorowości społeczne wielkie, takie jak społeczność narodowa, społeczność państwowa, zwane często społecznościami ustrojowymi.”⁴².

Uznać zatem można, że zarówno Rybicki, jak i Turowski traktują społeczność jako

⁴¹ Rybicki, P., *Struktura społecznego świata*, PWN, Warszawa 1979, s. 168.

⁴² Turowski, J., *Socjologia. Małe struktury społeczne*, TN KUL, Lublin 1993, s. 78.

zbiorowość wyższego rzędu niż grupa. Czy wobec tego termin „wirtualna społeczność” można uznać za przykład prawomocnego użycia słowa „społeczność”? Próbę odpowiedzi na to pytanie podejmuję w ostatnim rozdziale, po przedstawieniu przeglądu anglosaskiej literatury przedmiotu i wyników badań. Do tego czasu używać będę zarówno terminu „grupa”, jak i „wirtualna społeczność”.

2.3.1. Przegląd koncepcji „wirtualnej społeczności”.

Powstawanie „grup” w Internecie stało się wyzwaniem dla tradycyjnych nurtów badań w socjologii. W świetle założeń przyjmowanych przez dużą część badaczy, ludzie komunikujący się poprzez sieć komputerową nie mogą tworzyć ani społeczności, ani grupy. Większość elektronicznych zbiorowości charakteryzuje się następującymi cechami:

- brakiem terytorium,
- głównie tekstowym środowiskiem interakcji,
- przestrzennym rozproszeniem uczestników.

Właściwości te zupełnie nie przystają do tego, co tradycyjne nurty w socjologii zwykły nazywać „społecznością”. Także pojęcie grupy nie pasuje do wirtualnych zbiorowości. Reagując na wyłonienie się nowego fenomenu, wielu badaczy próbowało stworzyć nowe pojęcia (np. „wirtualna społeczność”, „cyberspołeczeństwo”) lub rozszerzyć istniejące opcje teoretyczne tak, by objęły również grupy tworzące się w Internecie.

Próby włączenia wirtualnych zbiorowości do socjologicznych refleksji można pogrupować następująco.

I. Charakteryzowanie wirtualnych społeczności jako „wymagowanych społeczności”, odtwarzanie społeczności z prawdziwego świata na „wymagowanym terytorium” (cyberprzestrzeni). Nurt ten można podzielić na dwie części:

- Pierwsza orientacja kładzie szczególny nacisk na **subiektywny** aspekt zjawisk. Podejście to opiera się na humanistycznym paradygmacie w socjologii. Zakłada się, że jeśli wchodzący w interakcje ludzie czują się członkami społeczności, to społeczność wirtualna jest faktem. Pytaniem, które stawia się nie jest pytanie „czy społeczności te są autentyczne?”, ale „jak to wspólne poczucie przynależności jest tworzone i podtrzymywane?”.

Jedna z pierwszych definicji wirtualnej społeczności, stworzona przez Rheingolda, może być przykładem wysunięcia na pierwszy plan czynników subiektywnych i

emocjonalnych.

„Wirtualne społeczności są społecznymi tworami, które wyłaniają się z Sieci, gdy odpowiednia ilość ludzi podtrzymuje publiczną dyskusję przez dłuższy czas, wnosząc w to wystarczającą ilość ludzkich uczuć by mogły powstać sieci międzyludzkich relacji.”⁴³

Z tego punktu widzenia pojęcie „wirtualna społeczność” jest raczej metaforą niż opisem społecznego faktu. Być może wynika to z faktu, że miejsce spotkań jest również metaforą. Jak zauważa Stone:

„Uczestnicy elektronicznych społeczności wirtualnych zachowują się jakby społeczność zebrała się w publicznej, fizycznej przestrzeni (...) mówią oni czasem: ‘to świetne miejsce żeby się spotkać’ lub ‘to wygodne miejsce zebrań’”⁴⁴

Uzasadnieniem tego typu subiektywnego podejścia może być fakt, że często uczestnicy elektronicznych grup doświadczają ich jako społeczności, podczas gdy inni nie podzielają tego odczucia. „Co takiego dzieje się w sieci, że ludzie czują się częścią społeczności?”⁴⁵ — na to pytanie wciąż nie znaleziono jednoznacznej odpowiedzi.

- Drugie podejście szuka **obiektywnych** oznak istnienia społeczności. Za szczególnie ważne uznaje się tu badanie i analizowanie społecznych struktur i procesów wspólnych dla „prawdziwych” i wirtualnych społeczności, takich jak np.: kontrola społeczna, powstawanie norm, rozwój specyficznego języka.

W artykule „*Standards of conduct on Usenet*” Margaret McLaughlin opisuje dwa nurty tego typu badań:

„Jedno podejście interesuje się procesem dyskursu, drugie strukturami społecznymi (...) Procesy dyskursu obejmują rozwój swoistego dla grupy języka, wirtualnego odpowiednika żargonu (...), mechanizmów utrzymywania *image* (...) i treści społeczno-emocjonalnych. (...) Struktury społeczne obejmują role społeczne i zawodowe (...), role płciowe (...); wskaźniki granic społeczności, (...) rytuały, oddanie celom społeczności; (...) oraz zasady, normy i standardy obowiązujące w społeczności takie jak ‘netykieta’”⁴⁶

⁴³ {tłum. własne} Rheingold, H., *Virtual Communities*, Addison-Wesley, Reading MA 1993, s. 15

⁴⁴ {tłum. własne} Stone, A.R., *Will the real body please stand up?* [w:] Benedikt, M. (red.), *Cyberspace: first steps*, MIT Press, Cambridge 1991, s. 104.

⁴⁵ {tłum. własne} Baym, K., *The emergence of on-line community* [w:] Jones, S.G. (red.), *Cybersociety 2.0: Revisiting Computer Mediated Communication and Community*, Sage, Thousand Oaks CA 1998, s.38.

⁴⁶ {tłum. własne} McLaughlin, M.L., Osborne, K.K., Smith, C.B., *Standards of conduct on Usenet* [w:] Jones, S.G., *Cybersociety: Computer Mediated Communication and Community*, Sage, Thousand Oaks CA 1995, s. 94.

Założenie, że społeczne siły i zasady działają w ten sam sposób w rzeczywistym świecie i w cyberprzestrzeni prowadzi do definicji wirtualnych społeczności jako społeczności zakorzenionych w „wirtualnym miejscu”.

„[Wirtualne społeczności to] społeczne przestrzenie, w których ludzie wciąż spotykają się twarzą w twarz, ale przy nowym rozumieniu pojęć ‘twarz’ i ‘spotykać’... Wirtualne społeczności to punkty, w których spotykają się zbiory wspólnych przekonań i praktyk jednoczących ludzi fizycznie oddzielonych.”⁴⁷

II. Wirtualne społeczności jako „pseudospołeczności”. To krytyczne podejście głosi, iż wirtualne grupy nie mają prawa by nazywać się społecznościami. Uznaje się, że mieszczą się one po stronie *Gessellschaft* w dychotomii Toenniesa, ponieważ są produktem bezosobowej, masowej komunikacji. „Rzeczywista” społeczność to coś więcej niż „dobrowolne stowarzyszenie” ludzi dzielących wspólne poglądy i zainteresowania.

Główne zarzuty wysuwane pod adresem wirtualnych społeczności pogrupować można następująco:

- **Same akty komunikacji nie tworzą społeczności.** „Zaakceptować samą tylko komunikację w miejsce wielości funkcji pełnionych przez społeczność oznacza sprzedać powszechną wiarę w społeczność za bezcen.”⁴⁸
- **Wirtualna społeczność to scena, na której występują aktorzy.** „Interakcje *on-line* prowadzone są przez ‘persony’ i [ich] działania czy uczucia mogą nie być podzielane fizycznie czy też symbolicznie przez ich twórców.”⁴⁹ „Wirtualna społeczność jest iluzją społeczności, w której nie ma prawdziwych ludzi ani prawdziwej komunikacji. To pojęcie używane przez idealistycznych technofilów, którzy nie potrafią zdać sobie sprawy z faktu, że autentyczność nie może zrodzić się z technologicznych środków.”⁵⁰
- **Wirtualna społeczność jest luźną, nie posiadającą granic grupą bez terytorium, dlatego nie jest prawdziwą społecznością.** „Społeczność jest związana miejscem, co zawsze pociąga za sobą skomplikowane społeczne i środowiskowe uwarunkowania. Nie można do niej łatwo dołączyć. Nie można zapisać się do społeczności jak do listy dyskusyjnej w sieci. To trzeba przeżyć. To nas splata, jest pełne sprzeczności i angażuje

⁴⁷ {tłum. własne} Stone, A.R., op.cit., s. 85.

⁴⁸ {tłum. własne} Lockard, J., *Progressive politics, electronic individualism and the myth of virtual community* [w:] Porter, D. (red.), *Internet Culture*, Routledge, London 1997, s. 225.

⁴⁹ {tłum. własne} McLaughlin, M.L., op. cit., s. 93.

⁵⁰ {tłum. własne} Wilbur, S.P., *An archeology of cyberspaces: virtuality, community, identity* [w:] Porter, D. (red.), *Internet Culture*, Routledge, London 1997, s. 14.

wszystkie zmysły.”⁵¹

- **Ludzie w sieci działają jako jednostki, nie jako grupy.** „[Opisując społeczności ludzie zwykle używali pojęć] które odnoszą się do dynamiki grupowej, takich jak asymilacja, adaptacja, (...) wykluczenie czy wygnanie. [W sieci] terminy używane dla oznaczania działalności społeczności są inne, takie jak *posting* (wysyłanie poczty, wiadomości), *cross-posting*, *lurking* (czytanie bez uczestniczenia w dyskusji) i *flaming* (wdawanie się w ostre polemiki). Pojęcia te nie implikują bycia częścią większej całości, nie wskazują na grupę.”⁵²
- **Wirtualna społeczność to zaawansowany technologicznie produkt oparty na ludzkiej potrzebie więzi, a nie zjawisko społeczne.** „To, do czego odwołuje się oprogramowanie, to raczej pragnienie wspólnoty niż trudna do osiągnięcia, wypracowywana w pocie czoła rzeczywistość prawdziwej społeczności. Cyberspołeczność jest więc elementem ideologicznej nadbudowy nad materialną bazą cyberprzestrzeni (komputery, oprogramowanie, koszty pracy), nadbudową która umożliwia akceptację technologii, jej integrację i konsumpcję. (...) ludzka potrzeba wspólnotowej więzi jest projektowana w cyberprzestrzeń i eksploatowana, czasem nawet z jak najlepszymi intencjami.”⁵³

III. Wirtualne społeczności jako sieci społeczne. Podejście to pozwala dostrzec i analizować zjawiska, które trudno uchwycić korzystając z innych paradygmatów. Badacz sieci społecznej śledzi relacje społeczne i przepływy zasobów wewnątrz sieci. Zamiast *a priori* zakładać, że ktoś jest lub nie członkiem grupy, badacz stara się zdeterminować gdzie są faktyczne granice. Okazuje się to szczególnie przydatne w badaniu grup elektronicznych. Podejście to traktuje wirtualne społeczności jako przedłużenia osobistych społeczności poszczególnych uczestników. Badacze z tego nurtu przyjęli rozwój internetowych grup jako kolejny krok w rozszerzaniu się sieci międzyludzkich relacji — rozwoju, który rozpoczął się wraz z początkiem transportu masowego i środków komunikowania, takich jak telefon. Podejście to wypracowało szereg wskaźników pozwalających opisywać strukturę i funkcjonowanie sieci. Chociaż wirtualne osobiste społeczności mogą przybierać różne formy, większość z nich da się opisać jako luźne, sieci

⁵¹ {tłum. własne} Doheny-Farina, S., *The wired neighborhood*, Yale University Press, New Heaven CT 1996, s. 37.

⁵² {tłum. własne} Lofalian, M., *A tale of an electronic community* [w:] Marcus, G. (red.), *Connected*, University of Chicago Press, Chicago IL 1996, s. 118.

⁵³ {tłum. własne} Lockard, J., *Progressive politics...*, op. cit., ss. 224, 225.

o niewytyczonych granicach.

„Badacze dowiedzieli się, że społeczności takie posiadają następujące właściwości: są domowe (*domestic*) — tzn. „miejscem uczestnictwa” jest dom, (...) prywatne, tzn. uczestniczy się w nich pojedynczo nie grupowo, wyspecjalizowane — różne powiązania dostarczają różnego typu zasobów, luźno związane; sfragmentowane — większość ludzi należy raczej do większej liczby wyspecjalizowanych społeczności niż do jednej, wszechogarniającej społeczności.”⁵⁴

Choć w literaturze przedmiotu napotkać można na dziesiątki prób zdefiniowania, czym jest społeczność wirtualna, to jedynie niewielka część z tych definicji może być przydatna w badaniach empirycznych. Przedstawiona wyżej klasyfikacja podejść do problemu wirtualnej społeczności zapewne nie wyczerpuje wszystkich możliwości. Na tle wyliczonych definicji korzystnie wyróżnia się próba dokonana przez Quentina Jonesa w artykule *Virtual Communities, Virtual Settlements and Cyber-Archaeology*⁵⁵. Autor dokonuje rozróżnienia pomiędzy **wirtualną osadą** (będącą cyber-miejscem, „materialną” częścią środowiska społeczności — może to być grupa dyskusyjna lub *chat room*) a **wirtualną społecznością** („wirtualna społeczność jest układem społecznych relacji wytworzonym poprzez uczestnictwo w wirtualnej osadzie”⁵⁶). Ujęcie tego typu kwalifikuje poniższą definicję jako jedną z traktujących wirtualne społeczności jako społeczności tworzone w „wirtualnej przestrzeni”. Jones stawia hipotezę, iż istnienie wirtualnej osady pociąga za sobą istnienie wirtualnej społeczności, podaje przy tym cztery charakterystyczne kryteria, dzięki którym można rozpoznać tą pierwszą:

1. **Minimalny poziom interaktywności** — interpretując pojęcie „interaktywność” jako „wyraz stopnia, w jakim, w każdej serii interakcji, trzecia i następną wypowiedzi odnoszą się do tego, jak poprzednie wypowiedzi odnosiły się do jeszcze wcześniejszych wypowiedzi”⁵⁷. Innymi słowy, jeśli mamy kolejne wypowiedzi A, B i C, to interaktywność występuje, jeśli wypowiedź C (i

⁵⁴ {tłum. własne} Wellman, B., *An electronic group is virtually a social network* [w:] Kiesler, S. (red.), *Culture of the internet*, Lawrence Erlbaum, Mahwah NJ 1997, s. 185.

⁵⁵ Jones, Q., *Virtual Communities, Virtual Settlements and Cyber-Archaeology: A Theoretical Outline*, „Journal of Computer Mediated Communication” December 1997, <http://jcmc.huji.ac.il>.

⁵⁶ {tłum. własne}, Ibidem

⁵⁷ {tłum. własne} Rafaeli, S., *Interactivity: From new media to communication* [w:] *Sage Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science*, Sage, Beverly Hills 1997, cyt. za Jones, Q., op. cit.

ewentualnie następujące po niej wypowiedzi) odnosi się do sposobu, w jaki wypowiedź B odnosiła się do wypowiedzi A.

2. **Różnorodność komunikujących się** — co praktycznie oznacza, że musi istnieć więcej niż dwóch uczestników komunikacji.
3. **Wspólna publiczna przestrzeń, gdzie odbywa się znacząca część interaktywnej, grupowej komunikacji** — miejscem tym może być np. grupa dyskusyjna, o granicach zakreślonych symbolicznie przez tematykę.
4. **Minimalny poziom utrzymywanego uczestnictwa.**

Definicja ta, choć nie jest pozbawiona pewnych słabości, pozwala na empiryczne zbadanie zbiorowości elektronicznych w poszukiwaniu śladów owej „wirtualnej osady”.

2.3.2. Pojęcie „wirtualnej społeczności” z perspektywy tradycji socjologicznej.

Nawet pobieżne przejrzanie powyższej typologii pozwala dostrzec fakt, że pojęcie „wirtualna społeczność” zrodziło się z terminologicznego bałaganu. Na próżno szukać tu jednoznacznych kryteriów wyróżnienia tego zjawiska — raz definicje te zbliżają się do tradycyjnego pojmowania grupy społecznej, innym razem widać w nich ślady odniesień do społeczności lokalnej. Autorzy traktują sprawę terminologii z dużą swobodą, częściowo także dlatego, że w większości wywodzą się z dziedziny *communication studies*, czerpiącej inspiracje z obszarów tak różnych jak psychologia, socjologia, antropologia, etnologia czy kulturoznawstwo.

Kwestią prawomocności użycia terminu „społeczność” zajmę się bardziej szczegółowo w części omawiającej wyniki badań. Istotne wydaje się ustalenie jakie cechy mogłyby przemawiać za przypisaniem elektronicznym zbiorowościom nazwy „grup” lub „społeczności” w socjologicznym sensie. W polskich, jeszcze nielicznych, publikacjach na ten temat pojawia się termin „społeczność *on-line*” — jak choćby w „*Miękkim ostrzu*” Paula Levinsona⁵⁸. Być może termin ten zdomowi się w polskiej literaturze przedmiotu, należy mieć jednak świadomość jego ograniczeń i słabości, w najgorszym bowiem razie będzie to neologizm nie odnoszący się w żaden sposób do socjologicznej tradycji.

⁵⁸ Levinson, P., *Miękkie ostrze. Naturalna historia i przyszłość rewolucji informacyjnej*, tłum. H. Jankowska, Muza S.A., Warszawa 1999, rozdział „Społeczność on-line jako rynek idei”, s. 201-204.

2.4. Internet w polu zainteresowania socjologii — stan i problematyka badań.

Chociaż globalna sieć ma historię liczącą już ponad 30 lat (gdy brać pod uwagę protoplastów Internetu), to nauki społeczne zainteresowały się nią dosyć późno. Trudno jest znaleźć publikację zajmującą się społecznymi aspektami sieci komputerowej, która pochodziłaby sprzed 1980 roku. Pominąwszy prekursorów badań nad tym fenomenem, znaczna większość prac opublikowana została w latach 90-tych. Ich ilość wzrasta z roku na rok, choć wydaje się, że zainteresowanie Internetem zaczyna powoli przygasać — nie jest on już nowością i w naturalny sposób dokonuje się specjalizacja badań.

Społecznym wymiarem komunikacji zapośredniczonej przez komputer w pierwszej kolejności zainteresowali się badacze *communication studies*. Jednym z pierwszych badań, których wyniki przytacza się do dziś, był eksperyment opisany w artykule autorów Dubrovsky'ego, Kiesler i Sethna „*The equalization phenomenon: status effects in computer-mediated and face-to-face decision making groups*”⁵⁹. Porównano w nim przebieg procesu decyzyjnego w dwóch grupach: pierwsza z nich komunikowała się za pośrednictwem komputera, druga — bezpośrednio. Stwierdzono, że pośredni kontakt uwalnia jego uczestników od obciążeń związanych z rozpoznawaniem oznak statusu rozmówców i osłabia działanie norm organizacyjnych i społecznych. Efekt ten nazwano „efektem wyrównywania”, co miało oznaczać, że komunikacja za pomocą komputera wyrównuje status uczestników. Osoby, które z racji posiadanych cech (ekstrawertyczne, spontaniczne, nie mające problemów z wypowiedaniem się) potrafią z reguły zdominować dyskusję, w środowisku sieci komputerowej mają takie same szanse jak pozostali.

Ponieważ większość wczesnych badań nad komunikacją zapośredniczoną przez komputer prowadzona była z perspektywy przydatności takich rozwiązań dla zorientowanych na zadanie organizacji, konkluzją z nich wynikającą było stwierdzenie, że w pewnych sytuacjach sieć komputerowa jest nieprzydatna. Efekt wyrównywania jest pożądany, gdy poszukuje się nowego, niekonwencjonalnego rozwiązania problemu, pozwala on na nieskrępowane prezentowanie własnych koncepcji. Jednakże, gdy w grę wchodzi konieczność ścisłej kontroli uczestników, wyrównanie statusu może przynieść więcej szkody niż pożytku.

Seria późniejszych badań przeciwstawiła się koncepcji „zjawiska wyrównywania”

⁵⁹ Dubrovsky, V., Kiesler, S., Sethna, B., *The equalization phenomenon: status effects in computer-mediated and face-to-face decision making groups*, „Human Computer Interaction” no. 6, 1991, ss. 119 – 146.

wskazując, między innymi, na to, że komunikacja zapośredniczona przez komputer wprowadza także znaczące podziały będące wynikiem stopnia zaangażowania danej osoby w działania grupy. Stosując koncepcję SIDE (*social identity/de-individuation*) mówiącą, iż w sytuacji nadrzędności znaczenia grupy (np. gdy przynależność do jakiejś grupy jest wyżej ceniona niż tożsamość jednostki) ludzie dezindywidualizują się (np. postrzegają mniej różnic pomiędzy wartościami grupy a swoimi wartościami) badacze Russel Spears i Martin Lea stwierdzili, że uczestnicy grup dyskusyjnych uważający się za integralną część grupy bardziej pozytywnie reagują na używane przez innych uczestników pozajęzykowe znaki emocji⁶⁰. Innymi słowy, postrzeganie własnej tożsamości w kontekście przynależności do grupy ma wpływ na to jak interpretowane i postrzegane są sygnały płynące z zewnątrz.

Podsumowując ten nurt rozważań w badaniach, stwierdzić można, że w pierwszych wskazywano przede wszystkim na odmiennność nowego sposobu porozumiewania się. Wyniki sugerowały, że w tym wyłącznie tekstowym środowisku siły społeczne działają inaczej niż w „rzeczywistym świecie”. Wraz z upływem czasu badacze dostrzegać zaczęli coraz więcej podobieństw, pokazując, że zjawiska takie jak różnicowanie się statusu w grupach czy powstawanie struktury władzy, kontrola społeczna itd. istnieją także w „cyberprzestrzeni”. Wirtualne grupy zaczęto także badać w szerszym kontekście — początkowo interesowano się nimi w kontekście niewielkich organizacji, potem zainteresowanie wzbudziły większe systemy takie jak Usenet (ogólnodostępne grupy dyskusyjne). Jednocześnie zaczęto akcentować inne problemy — punkt ciężkości przesunął się z zagadnień efektywności elektronicznych dyskusji (podejmowanie decyzji, koordynowanie działań) w kierunku postrzegania i tworzenia tożsamości w wirtualnych społecznościach, powstawania specyficznego języka, relacji społecznych.

2.4.1. Grupy dyskusyjne jako obiekt badań socjologicznych.

Ponieważ w niniejszej pracy zajmuję się głównie grupami dyskusyjnymi, to opisując stan badań nad społecznymi aspektami Internetu, chciałbym się szczególnie skupić na publikacjach dotyczących tychże grup.

Najstarsze z badań użytkowników grup dyskusyjnych skupiło się głównie na określeniu, jakiego typu interakcje zachodzą pomiędzy uczestnikami dyskusji⁶¹. Hauben

⁶⁰ Lea, M., Spears, R., *Paralanguage and social perception in computer-mediated communication*, „Journal of Organizational Computing” 2/1992. ss. 321-341.

⁶¹ Hauben, M., *The Net and Netizens: The Impact the Net Has on People's Lives*, 1993,

stwierdził, że podstawową zasadą działania grup dyskusyjnych jest powiększanie i aktualizowanie wiedzy w jakiejś dziedzinie. Wiedza jest tu zasobem ogólnodostępnym i każdy z uczestników stara się wnieść do niej swój wkład. W odróżnieniu od „rzeczywistego świata”, w którym zasoby są przedmiotem rywalizacji, w grupach dyskusyjnych polityczną zasadą jest dzielenie się nimi.

Autor stwierdził także, że istnieją „ciemne strony” internetowych forów. Są nimi: wysoki poziom agresji słownej i nadmiar niepotrzebnej informacji. Na względną łatwość wdawania się w zaciekle spory (tzw. *flame wars*) wskazywali także inni badacze — sugerowano, że jest to wynikiem rozluźnienia samokontroli uczestników spowodowanego anonimowością medium.

Newby⁶² zwrócił uwagę na fakt, że sam sposób organizacji grup dyskusyjnych ułatwia akulturację. Przystępując do grupy można przez pewien czas czytać pojawiające się na niej artykuły bez zabierania głosu (tzw. *lurking*) i w ten sposób przyswoić sobie obowiązujące na niej normy, dowiedzieć się jaki poziom wiedzy reprezentują uczestnicy. Zauważył także: „Na większości grup dyskusyjnych istnieje grupa kilku szczególnie aktywnych członków, którzy dbają o to by dyskusja trwała, dostarczają odpowiedzi na pytania lub przeciwstawiają się innym uczestnikom. Istnienie tych aktywnych członków i ciągle powracających wątków dyskusji pomaga w stworzeniu poczucia zaangażowania wśród członków grup.”⁶³

Jednym z ciekawszych badań jest próba odpowiedzi na pytanie, jak często w wirtualnych grupach formują się przyjaźnie, którą podjął Malcolm Parks i Kory Floyd w pracy „*Making Friends in Cyberspace*”⁶⁴. Badacze wylosowali 24 grupy dyskusyjne, po czym wysłali e-mailem kwestionariusze do 22 losowo wybranych osób z każdej z grup. Otrzymano 33% odpowiedzi. 60,7% respondentów odpowiedziało, że ma jakiś osobisty związek z osobą po raz pierwszy poznaną na grupie dyskusyjnej. Proporcja ta była niezależna od hierarchii, z której pochodziła grupa. Znajomości częściej nawiązywały kobiety niż mężczyźni (kobiety — 72,2%, mężczyźni — 54,5%). Średnia znajomość trwała od 5 miesięcy. Stwierdzono także zależność pomiędzy liczbą grup, w jakich uczestniczy jednostka, a prawdopodobieństwem, że ma jakiś „internetowych znajomych”. Istnieje również relacja pozytywna pomiędzy czasem

ftp://wuarchive.wustl.edu/doc/misc/acn/netbook/ch7_Netizen

⁶² Newby, G.B., *The Maturation of Norms for Computer-Mediated Communication*, “Internet Research” 3/93.

⁶³ {tłum. własne} Ibidem, s. 34, cyt. za: Overby, B., *Identification and Validation of a Societal Model of Usenet*, <http://www.well.com/user/deucer/thesis/chap1.html>

⁶⁴ Parks, M.R., Floyd, K., *Making Friends in Cyberspace*, “Journal of Computer Mediated Communication”, vol. 1, issue 4, <http://jcmc.huji.ac.il/vol1/issue4/parks.html>

uczestniczenia w dyskusji w danej grupie a posiadaniem w niej przyjaciół. Osoby wysyłające częściej artykuły nawiązywały więcej znajomości. Odkryto też, że osoby, które poznały się na grupach dyskusyjnych bardzo często korespondują prywatnie (przez e-mail), a 66% używa także innych niż komputer środków komunikacji (telefon, poczta).

Autorzy zastosowali rozbudowaną skalę, by zmierzyć siłę powstających w Internecie związków. 30% respondentów utrzymywało znajomości, które można określić jako bliskie i silnie rozbudowane.

Interesujące zagadnienie zostało poruszone w pracy Nancy Baym „*The Performance of Humor in Computer-Mediated Communication*”⁶⁵. Autorka zebrała artykuły wysyłane na grupę *rec.arts.tv.soaps* zajmującą się operami mydlanymi i przeanalizowała je pod kątem zawartego w nich humoru. Przeprowadziła także wywiady z niektórymi uczestnikami dyskusji, z których dowiedziała się, że humor jest szczególnie ważny w życiu tej wirtualnej społeczności. Jak zauważa Baym, jest to jeden z niewielu sposobów wyrażenia własnej indywidualności w medium opartym wyłącznie na przekazie tekstowym. Sprawia on także, że wzrasta solidarność i spójność grupy, ponieważ odwołuje się (i jest to konieczny warunek „śmieszności”) do wspólnej wiedzy uczestników forum (w tym przypadku do zdarzeń znanych z odcinków seriali).

Ambitną próbą spojrzenia na grupy dyskusyjne jako całość jest praca Marca Smitha „*Invisible Crowds in Cyberspace*”⁶⁶. Używając specjalnie przygotowanego oprogramowania o nazwie „Netscan”, Smith próbuje przedstawić ilościowy obraz zjawiska, jakim jest Usenet (grupy dyskusyjne). W artykule tym można znaleźć zestawienie popularności wszystkich hierarchii, spis najbardziej popularnych grup, wykresy cykli nadсылania wiadomości (ilość wiadomości spada na początku i końcu miesiąca). Interesująco przedstawia się rozkład współczynnika stosunku liczby autorów do ilości wiadomości w grupach — nie przypomina on rozkładu normalnego, najliczniejsze kategorie to grupy, w których współczynnik ten wynosi 1 lub mniej niż 0,1. Autor przedstawia także graf powiązań grupy *misc.education.medical* pokazujący jej kontakty (za pomocą *crosspostów*) z innymi grupami dyskusyjnymi.

Zagadnienie kontroli społecznej w grupach dyskusyjnych porusza artykuł „*Standards*

⁶⁵ Baym, N., *The Performance of Humor in Computer-Mediated Communication*, “Journal of Computer Mediated Communication”, vol.1, issue 2, <http://jcmc.huji.ac.il/vol1/issue2/baym.html>

⁶⁶ Smith, M.A., *Invisible Crowds in Cyberspace: Mapping the Social Structure of the Usenet* [w:] Smith, M.A., Kollock, P. (red.), *Communities in Cyberspace*, Routledge, London 1999, ss. 195 – 215.

*of Conduct on Usenet*⁶⁷. Autorzy, opierając się na analizie artykułów z pięciu grup, skonstruowali typologię wykroczeń, na które reagowali inni członkowie forów. Zachowania uznawane w tych społecznościach za naganne podzielono na siedem kategorii: niewłaściwe użycie technologii (wynikające z braku umiejętności posługiwania się oprogramowaniem do dyskusji — np. brak tematu wiadomości), marnotrawstwo przepustowości łączy (wysyłanie długich wiadomości, długich sygnatur, cytowanie zbyt długich fragmentów dyskusji), pogwałcenie zasad obowiązujących w całej sieci (np. wysyłanie wiadomości o treści reklamowej), pogwałcenie zasad specyficznych dla danej grupy (np. *spoilers*, czyli wysyłanie informacji o tym co będzie w następnych odcinkach serialu będącego przedmiotem dyskusji), wykroczenia etyczne (np. wysyłanie prywatnych informacji o innych uczestnikach dyskusji), niestosowny język i błędy dotyczące przedstawianych faktów. Autorzy prezentując wyniki badań, ostrożnie podchodzą do stwierdzenia, że istnienie kontroli społecznej jest równoważne z istnieniem *community*. Problematyczna jest na przykład kwestia uczestnictwa w wirtualnych grupach. „W większości grup dyskusyjnych istnieje enklawa aktywnych autorów. Odwołują się oni często w publikowanych artykułach do spotkań z innymi z aktywnych autorów w rzeczywistym świecie lub do prywatnej korespondencji z nimi. Inni uczestnicy (i badacze) mogą zastanawiać się, czy ta podgrupa jest tylko kliką wewnątrz społeczności, czy też to ona właśnie tą społeczność tworzy.”⁶⁸

Oryginalną próbą podejścia do zagadnień wirtualnej społeczności w grupach dyskusyjnych jest praca „*A Societal Model of Usenet*” Billa Overby’ego⁶⁹. Punktem wyjścia jest „Lewiatan” Hobbesa i stworzony na jego podstawie przez McKinnona model społeczności w Usenecie (patrz rys. 8). Opisywane przez Hobbesa wymiary (cechy) społeczeństwa odnosi się do tekstowej rzeczywistości właściwej dla grup dyskusyjnych. Overby stworzył narzędzie badawcze, które miało badać występowanie „czynnika MacKinnona” (pojawianie się wyliczonych na rysunku cech) w artykułach. W badanych przez niego 3 grupach średnia tego czynnika wyniosła 1,93 (maksimum 7).

⁶⁷ McLaughlin, M.L., Osborne, K.K., Smith, C.B., *Standards of Conduct on Usenet* [w:] Jones, S.G., *Cybersociety: Computer Mediated Communication and Community*, Sage, Thousand Oaks 1995, ss. 90 – 111.

⁶⁸ {tłum. własne} Ibidem, s. 102.

⁶⁹ Overby, B., *Identification and Validation of a Societal Model of Usenet*, <http://www.well.com/user/deucer/thesis/chap1.html>



Rysunek 8. Model społeczności Usenetu wg MacKinnona.

Źródło: Overby, B., *Identification and Validation of a Societal Model of Usenet*, <http://www.well.com/user/deucer/thesis/chap1.html>, tłumaczenie własne.

Kolejną z publikacji zajmujących się grupami dyskusyjnymi jest książka „*Network and Netplay*”⁷⁰ będąca owocem międzynarodowego projektu badawczego o nazwie *ProjectH*. Zebrano 4000 wiadomości z 30 grup i przeanalizowano je za pomocą kwestionariusza kategoryzującego zachodzące interakcje. Zbiór artykułów zawarty w książce zawiera opis otrzymanych wyników pod kątem różnorodnych zjawisk: począwszy od różnic pomiędzy kobietami i mężczyznami w stosowaniu emotikon, skończywszy na zagadnieniu cyberseksu.

⁷⁰ Sudweeks, F., McLaughlin, M., Rafaeli, S. (red.), *Network and Netplay: Virtual Groups on the Internet*, MIT Press 1998.

2.5. Problemy związane z prowadzeniem badań społecznych w Internecie.

Wraz ze wzrastającą popularnością Internetu jako medium, wzrasta także zainteresowanie badaczy społecznych możliwościami, jakie daje globalna sieć. Łatwo wyobrazić sobie, jakie szanse dawałaby sytuacja, gdy każdy z członków danego społeczeństwa byłby dostępny symbolicznie za pomocą sieci. Przeprowadzanie szybkich i wiarygodnych sondaży to tylko jeden ze sposobów wykorzystania takiej okazji. Trudno jednak jednoznacznie stwierdzić, czy sieć komputerowa kiedykolwiek stanie się medium tak powszechnym, by można było wykorzystywać ją do prowadzenia dających rzetelne wyniki badań ilościowych. Mimo to zasób technik prowadzenia badań społecznych w Internecie stale powiększa się i udoskonala. Techniki te można pogrupować następująco:

- **Ankiety umieszczane na stronach WWW.** Jest to dość popularny sposób zbierania danych. Stosują go najczęściej instytucje nie zajmujące się nauką, takie jak np. gazety. Dla socjologa największą wadą tej techniki jest niemożliwość określenia poziomu błędu statystycznego. Umieszczenie ankiety na stronie WWW można porównać z pozostawieniem ankiet do wypełnienia w jakimś ruchliwym miejscu w mieście. Nie wiemy kto i dlaczego je wypełnia. Nie wiemy, czy ktoś nie wypełnił więcej niż jednej ankiety. Istotną kwestią jest także uzależnienie ilości otrzymanych odpowiedzi od zastosowanej reklamy. Potencjalny respondent musi dowiedzieć się, że ankieta znajduje się pod określonym adresem. Aby zachęcić użytkowników Internetu do wejścia na stronę zawierającą kwestionariusz ankiety, trzeba zaprojektować kampanię reklamową i umieścić odnośniki do badań na popularnych stronach WWW lub rozesłać je możliwie największej liczbie osób za pomocą poczty elektronicznej. Jeśli natomiast intencją naszą jest zbadanie jakiejś specyficznej grupy, to odpowiednie rozmieszczenie reklam pozwala nam dotrzeć z dosyć dużą dokładnością do wybranej populacji. Umieszczając odnośniki do ankiety na stronach poświęconych wędkarstwu, możemy w krótkim czasie zebrać opinie osób interesujących się tym sportem. Internet może być także przydatny w badaniach dotyczących szczególnie delikatnych tematów, brak bezpośredniego kontaktu ankietera z badanym jest wówczas zaletą⁷¹.

⁷¹ Przykład badań nt. narkomanii oraz krótki poradnik jak przeprowadzać badania za pomocą sieci znajduje się w artykule Coomber, R., *Using the Internet for Survey Research*, „Sociological Research Online”, vol. 2, no. 2 1997, <http://www.socresonline.org.uk/2/2/2.html>

- **Ankieta rozsyłana e-mailem**⁷². Technika ta działa na podobnej zasadzie jak ankieta WWW. Respondentom wysyła się kwestionariusz e-mailem, który po wypełnieniu odsyłany jest z powrotem do badacza. W takiej sytuacji trudno jest mówić o anonimowości, ale w przypadku badań nad zbiorowością o wyraźnie zakreślonych granicach, jest to o wiele szybsze niż ankieta pocztowa. Technika ta jest szczególnie przydatna w badaniach opartych na metodzie delfickiej, czyli zbieraniu opinii ekspertów.
- **Obserwacja.** W badaniach nad wszelkimi przejawami życia społecznego w Internecie szczególnie przydatna jest obserwacja. Jednakże wyraz „obserwacja” nabiera w sieci innego znaczenia. Cechą charakterystyczną tego medium jest możliwość rejestrowania wszelkich interakcji zachodzących za jego pośrednictwem. Rozmowy za pośrednictwem usługi IRC mogą być zapisywane w tzw. *logu*, czyli pliku tekstowym zawierającym zapis wszystkich wydarzeń mających miejsce na danym kanale. Dyskusje w grupach dyskusyjnych są zapisywane na serwerze i utrzymywane na nim przez około 60 dni. Istnieją także archiwa gromadzące artykuły grup dyskusyjnych od momentu ich powstania. Fakt uwiecznienia interakcji daje badaczowi, nieporównywalną z sytuacją w rzeczywistym świecie, możliwość analizowania i kategoryzowania danych. Dodatkowo, obserwacja ukryta jest w wirtualnym świecie stosunkowo łatwa do zrealizowania (co zresztą sprawia, że badania nad wirtualnymi społecznościami wzbudzają etyczne wątpliwości⁷³). Dlatego też bardzo popularne są badania oparte na analizie tekstu i interakcji odwołujące się do tradycji etnografii⁷⁴.

Niezależnie od zastosowanej techniki, badaniom społecznym w globalnej sieci towarzyszy szereg wątpliwości głębszej natury, wynikających z charakterystyki komunikacji za pomocą tego medium. Anonimowość Internetu sprawia, że granica pomiędzy autoprezentacją a rzeczywistymi poglądami, czy cechami jednostek są jeszcze trudniejsze do uchwycenia niż w rzeczywistym świecie. Czy wyniki uzyskane w ten sposób można w prosty

⁷² Więcej o tej metodzie w artykule De Leeuw, E., Nicholls, W., *Technological Innovations in Data Collection: Acceptance, Data Quality and Costs*, „Sociological Research Online”, vol. 1, no. 4 1996, <http://www.socresonline.org.uk/socresonline/1/4/deleeuw.html>

⁷³ patrz: King, S. A., *Researching Internet Communities: Proposed Ethical Guidelines for the Reporting of Results*, <http://www.concentric.net/~astorm/eth-abs.html> oraz Thomas, J., *Introduction: A debate about the ethics of fair practices for collecting social science data in Cyberspace*, „The Information Society”, 12 2/1996, s.107-117.

⁷⁴ O zastosowaniu Internetu w badaniach etnograficznych szerzej w artykule Paccagnella, L., *Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies of Ethnographic Research On Virtual Communities*, „Journal of Computer

sposób przełożyć na wnioski o badanej populacji? Socjolog powinien być w takiej sytuacji ostrożny.

Szczególnie interesujący jest ten problem w kontekście badań nad wirtualnymi społecznościami. Granica „wirtualne – realne” jest tu wyjątkowo istotna. Na przykład: czy badając wirtualną społeczność powinniśmy badać ją jako oddzielny byt, czy odnosić nasze badania do rzeczywistej tożsamości tworzących ją ludzi? Co daje nam informacja, że osoba o pseudonimie „Anita” jest w rzeczywistości 20-letnim mężczyzną mającym średnie wykształcenie? Można tu przyjąć dwa stanowiska: albo badamy świat wirtualny jako świat sam w sobie i szukamy wyjaśnień wszystkich zjawisk tylko w obrębie wirtualnych społeczności, albo to, co dzieje się w Internecie wyjaśniamy cechami (demograficznymi itp.) uczestniczących w interakcjach ludzi.

III. Życie wirtualnej społeczności

3.1. Cele i metodologia badań — schemat badawczy.

Inspiracją do przeprowadzonych przeze mnie badań był *ProjectH* — międzynarodowy program badawczy, którego inicjatorem był Shiezaf Rafaeli z Hebrew University of Jerusalem. Program ten miał na celu zebranie reprezentatywnej próby odbywających się w grupach dyskusyjnych interakcji. Badacze z różnych stron świata zgłaszali swój akces do projektu. Następnie każdy z nich otrzymywał zestaw 100 kolejnych wiadomości wybranych z wylosowanej, angielskojęzycznej grupy dyskusyjnej. Wiadomości kodowano według przygotowanego przez wszystkich zainteresowanych kwestionariusza. Owocem projektu było 4000 zakodowanych wypowiedzi — surowe dane dostępne były jednak tylko dla biorących udział w pracach programu. Rezultatem badań jest m.in. książka „*Network and Netplay*” zawierająca zbiór artykułów opartych na analizie pozyskanych danych⁷⁵. W 4 lata po zamknięciu projektu autorzy zdecydowali się udostępnić dane wszystkim zainteresowanym. Pełny zestaw można ściągnąć ze strony domowej *ProjectH*⁷⁶. Dzięki tym danym postawiłem hipotezy, które miały zostać zweryfikowane podczas badań nad polskimi grupami dyskusyjnymi.

Przeprowadzone przeze mnie badania mają przynieść odpowiedź na następujące pytania:

- Czy badane grupy dyskusyjne można nazwać wirtualnymi społecznościami w rozumieniu definicji stworzonej przez Quentina Jonesa⁷⁷?
- Czy istnieją znaczące różnice, pomiędzy badanymi grupami, we wzorach interakcji, co mogłoby potwierdzić hipotezę iż grupa *pl.comp.www* jest grupą zorientowaną na zadanie, natomiast grupa *pl.rec.muzyka.techno* — zorientowaną na relacje społeczne? Jeśli tak, to na czym polegają te różnice i czym można je wyjaśnić?
- Czy istnieją znaczące różnice we wzorach interakcji pomiędzy stałymi, aktywnymi uczestnikami grup a resztą wypowiadających się? Jeśli tak, to na czym polegają te

⁷⁵ Sudweeks, F., McLaughlin, M., Rafaeli, S. (red.), *Network and Netplay: Virtual Groups on the Internet*, MIT Press 1998.

⁷⁶ [Http://www.arch.usyd.edu.au/~fay/projecth](http://www.arch.usyd.edu.au/~fay/projecth)

⁷⁷ patrz rozdział 2.3.1 — “Przegląd koncepcji wirtualnej społeczności”

różnice i czym można je wyjaśnić?

Badania rozpoczęły się od ilościowego opisu dwóch wybranych grup dyskusyjnych. Po wylosowaniu 1 miesiąca z ostatniego roku, przeprowadzono następujące czynności:

- Ustalono liczbę artykułów, wątków (artykuły z co najmniej 1 odpowiedzi) oraz średnią głębokość wątku (liczba odpowiedzi).
- Ustalono liczbę autorów w danym miesiącu.
- Ustalono grupę stałych, aktywnych uczestników („trzon grupy”) — wysyłających co najmniej 15 artykułów miesięcznie. Sprawdzone czy byli oni aktywni w ciągu 2 miesięcy poprzedzających i następujących po miesiącu wylosowanym do badań.

Następnym krokiem było pobranie próby 100 kolejnych artykułów z każdej grupy dyskusyjnej (począwszy od losowo wybranego dnia). Artykuły zostały zakodowane przy użyciu zmodyfikowanego kwestionariusza *ProjectH*. Otrzymane dane posłużyły do weryfikacji hipotez. Weryfikacja hipotez o różnicach we wzorach interakcji wykonana została przy użyciu testów statystycznych t z dwóch niezależnych próbek, by zwiększyć pewność, że otrzymane wyniki są statystycznie istotne.

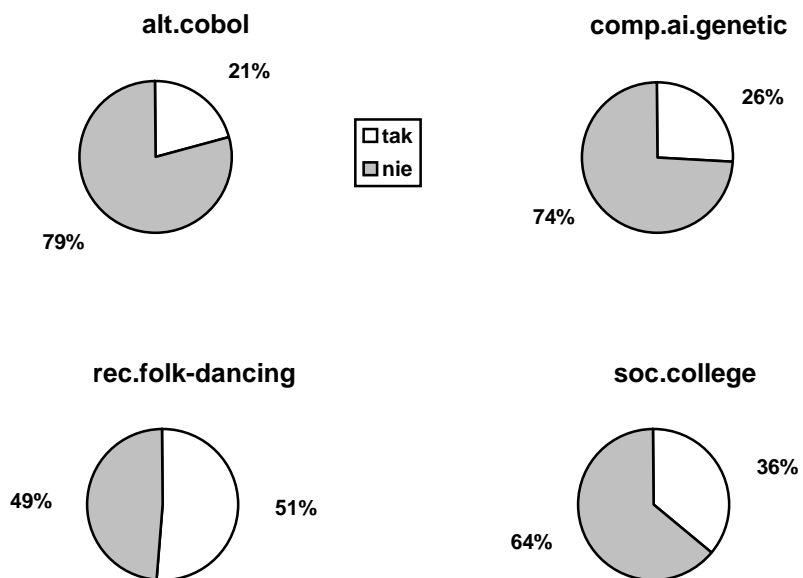
3.1.1. Hipotezy badawcze.

H1: Obie grupy dyskusyjne spełniają kryteria wirtualnych społeczności.

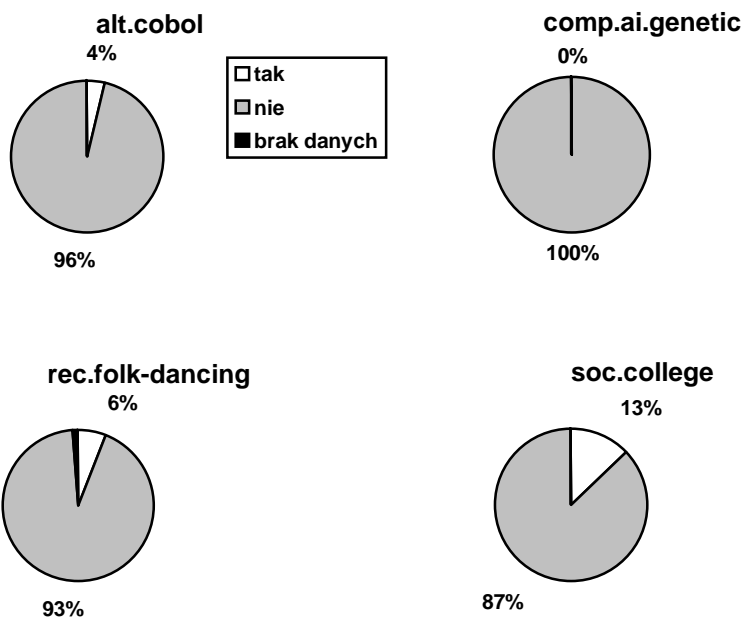
W odniesieniu do hipotezy pierwszej poziom interaktywności ustalony został przez ustalenie liczby i głębokości wątków oraz przy pomocy zmiennej *DEPEND3* w wybranej próbce. Różnorodność uczestników zilustrowana została za pomocą liczby autorów w ciągu miesiąca. Wskaźnikiem poziomu utrzymywanego uczestnictwa jest proporcja stałych, aktywnych uczestników.

Hipotezy H2-H10 postawione zostały dzięki analizie danych zebranych przez *ProjectH*. Przyjęto założenie, że grupy zajmujące się kwestiami technicznymi będą wykazywały podobne wzory interakcji, będą zorientowane na zadanie, na wymianę i weryfikację informacji. Odpowiednio grupy z hierarchii „rec.” będą zorientowane na utrzymywanie i rozwijanie stosunków społecznych. Porównano częstotliwości poszczególnych typów interakcji dla czterech grup angielskojęzycznych. Dwie z nich są „zorientowane zadaniowo” w myśl przyjętych założeń, dwie pozostałe zaś są „zorientowane społecznie”. Zakłada się, że polskie grupy będą wykazywać podobne cechy — *pl.comp.www* będzie należeć do typu pierwszego, a *pl.rec.muzyka.techno* — do drugiego. Rysunki przedstawiają wyniki analizy danych dotyczących czterech angielskojęzycznych grup —

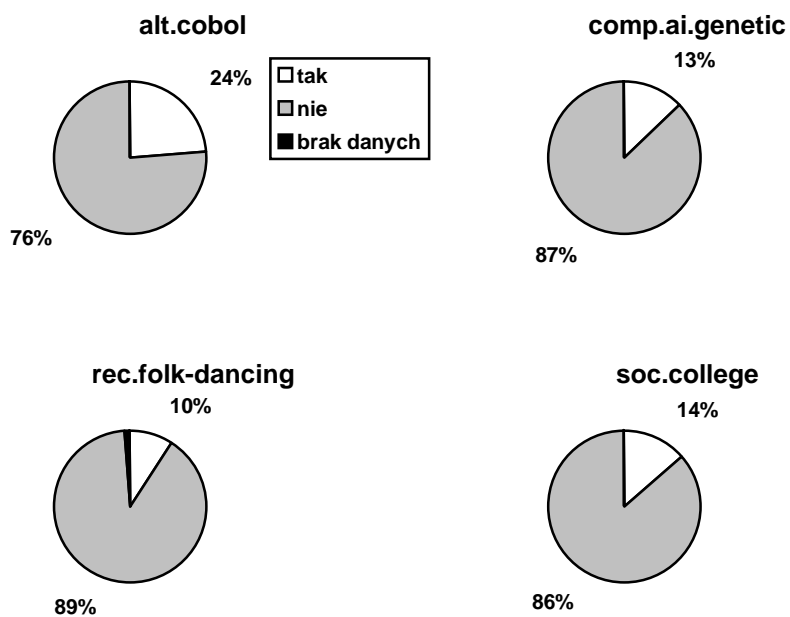
grupy *alt.cobol* i *comp.ai.genetic* skupione są wokół zagadnień technicznych, *rec.folk.dancing* i *soc.college* — wokół społecznych.



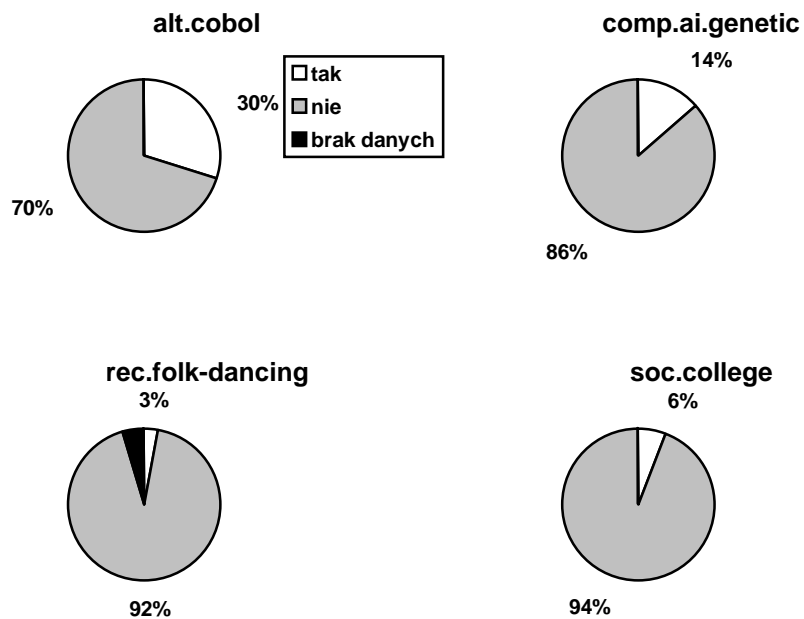
Rysunek 9. Zmienna SELFDISCLOSURE — czy autor pisze coś o sobie, swoich przeżyciach lub doświadczeniach (aby wejść do kategorii „tak” wypowiedź musi zawierać wyrażenie w pierwszej osobie)?



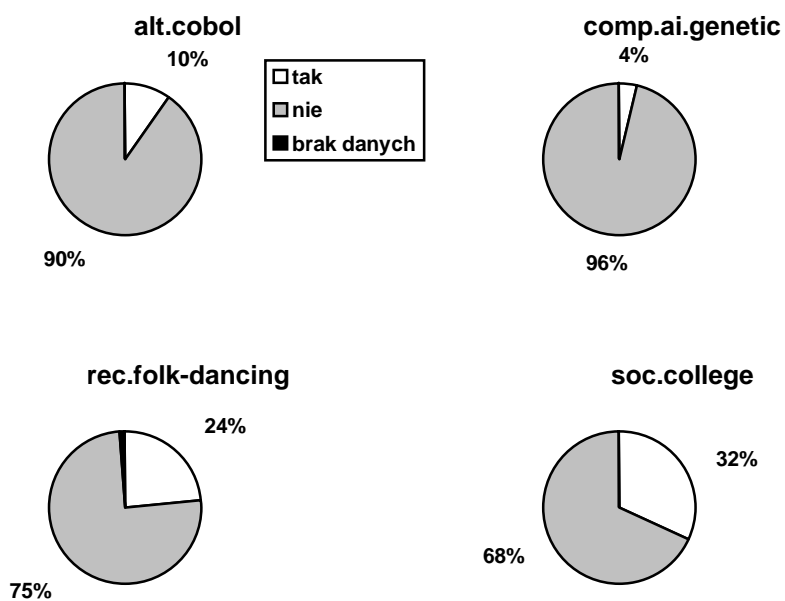
Rysunek 10. Zmienna COALIT2 — czy autor używa wyrażenia „my” lub „nas” w odniesieniu do grupy w swoim artykule?



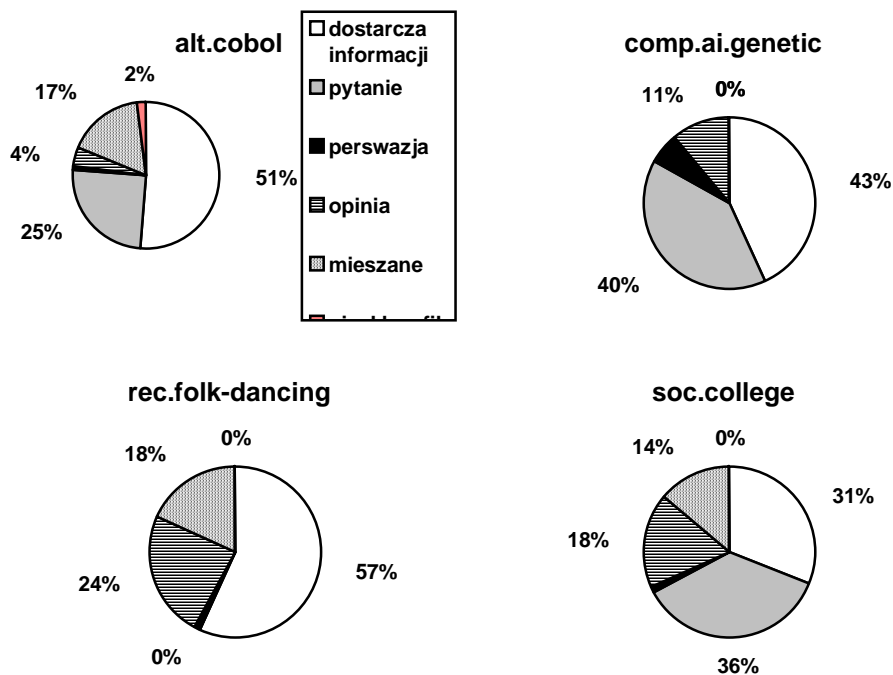
Rysunek 11. Zmienna COALIT3 — Czy autor zwraca się wprost do któregoś z uczestników dyskusji (używając imienia, pseudonimu itp.)?



Rysunek 12. Zmienna STATUS — czy autor prezentuje swój status w tekście lub sygnaturze wiadomości (np. mgr Jan Kowalski)?



Rysunek 13. Zmienna HUMOUR — czy intencją autora było użycie humoru (niezależnie od rzeczywistych rezultatów)?



Rysunek 14. Zmienna NATURE — jaka jest ogólnie natura wypowiedzi (głównie udziela informacji, głównie pyta, perswazja, wyrażenie opinii, mieszanka typów)?

H2: Członkowie *pl.rec.muzyka.techno* będą częściej opisywać własne przeżycia, emocje, pisać w pierwszej osobie niż członkowie *pl.comp.www*.

Zmienna: FIRSTPER

H3: Członkowie *pl.rec.muzyka.techno* będą częściej używać pierwszej osoby liczby mnogiej („my”, „nas”) w odniesieniu do innych osób należących do grupy.

Zmienna: COALIT2

H4: Członkowie *pl.comp.www* będą częściej zadawać pytania i dostarczać informacji, faktów.

Zmienne: QUESTION, FACT

H5: Członkowie *pl.rec.muzyka.techno* będą częściej wyrażać swoje osobiste opinie, używać perswazji.

Zmienne: OPINION, NATURE

H6: Członkowie *pl.rec.muzyka.techno* będą częściej używać humoru w swoich wypowiedziach.

Zmienna: HUMOR

H7: Członkowie *pl.comp.www* będą częściej używali neutralnego tonu w swoich wypowiedziach, podczas gdy członkowie *pl.rec.muzyka.techno* będą częściej używali nacechowanych emocjami sposobów wypowiedzi.

Zmienna: FLAME1

H8: Członkowie *pl.rec.muzyka.techno* będą częściej bezpośrednio zwracać się (używając imienia) do innych uczestników dyskusji.

Zmienna: COALIT3

H9: Członkowie *pl.comp.www* będą częściej używać prawdziwych imion i będą częściej wskazywać na swój status „w prawdziwym życiu”.

Zmienna: STATUS

H10: Członkowie *pl.comp.www* będą częściej udzielać reprimend, kontrolować sposób w jaki komunikują się inni członkowie grupy.

Zmienna: REPRIM

Hipotezy H11-H14 oparte są na (naukowej?) intuicji i założeniu, że porównanie grup stałych, aktywnych uczestników i „normalnych” uczestników wykaże jakieś interesujące zależności.

H11: Stali uczestnicy *pl.comp.www* będą częściej odpowiadać na pytania niż je zadawać, zależność ta będzie odwrotna w przypadku pozostałych uczestników

H11a: Stali uczestnicy *pl.comp.www* będą rzadziej rozpoczynać nowe wątki/tematy.

Zmienne: NATURE, DEPEND4

Uzasadnienie: Zakłada się, że w grupach ekspertów, udzielanie odpowiedzi (wykazywanie wiedzy technicznej) jest sposobem na budowę społecznego statusu.

H12: Stali uczestnicy będą częściej używali wyrażenia „my/nas” w obu grupach.

Zmienna: COALIT2

H13: Stali uczestnicy będą częściej zwracać się bezpośrednio do innych uczestników (używając np. imion) niż pozostali.

Zmienna: COALIT3

H14: Stali uczestnicy będą częściej dawać reprimendy, kontrolować sposób w jaki komunikują się inni uczestnicy.

Zmienna: REPRIM

H15: Stali uczestnicy będą częściej poruszać kwestie związane z funkcjonowaniem grupy jako całości (sprawy techniczne, usprawnienia, propozycje zmian).

Zmienna: GROUP

3.1.2. Kwestionariusz — schemat klasyfikacji interakcji.

Do sklasyfikowania treści wiadomości z próbki użyty został uproszczony kwestionariusz *ProjectH*⁷⁸. Pewne zmienne, nieprzydatne w tych badaniach, zostały pominięte. Nowe zmienne i zmiany wprowadzone w oryginalnej wersji zostały **wytluszczone**. Oryginalna wersja kwestionariusza *ProjectH* nie zawierała zmiennej pozwalającej wyodrębnić stałych, aktywnych członków grupy dyskusyjnej. Ogólnie, wspomniany wyżej projekt koncentrował się głównie na zagadnieniach związanych z komunikacją. Duży nacisk położono także na kwestię ról płciowych i ich prezentacji w grupach dyskusyjnych. W przypadku polskojęzycznych grup zadanie identyfikacji płci autora jest o wiele prostsze. Jest to wynikiem gramatycznej konstrukcji naszego języka pozwalającego rozpoznać płeć wypowiadającej się osoby dzięki formom czasownika.

Istotną, przeprowadzoną przeze mnie modyfikacją jest także zmiana w sformułowaniu zmiennej *NATURE* określającej ogólny charakter wypowiedzi. Już w trakcie prowadzenia badań zauważyłem, że pewne artykuły z grup dyskusyjnych nie mieszczą się w żadnej z przewidzianych kategorii. O ile grupa *pl.comp.www* zajmowała się w przeważającej części zadawaniem pytań, odpowiadaniem na nie i dyskusją nad różnymi rozwiązaniami, o tyle w grupie *pl.rec.muzyka.techno* pojawił się typ interakcji, który po zastanowieniu postanowiłem zaklasyfikować jako zabawę słowną. Polega on na wymianie luźno związanych ze sobą skojarzeń słownych odbiegających z reguły od tematyki grupy. Jako przykład podać można artykuł gdzie autor zadał skierowane do grupy pytanie „Kto na Madagaskar?”. Wątek ten rozwinął się w serię nonsensownych komentarzy i skojarzeń.

Numer	Nazwa zmiennej	Opis i kategorie
1	LISTID	Numer listy dyskusyjnej 1 — <i>pl.rec.muzyka.techno</i> 2 — <i>pl.comp.www</i>
2	MSGNUM	Kolejny numer w próbce
3	AUTHORID	Numer autora wiadomości
4	FREQ	Czy autor należy do grupy stałych uczestników 0 — nie 1 — tak
5	THREADNO	Numer kolejny wątku
6	MSGTIME	Godzina i minuta wysłania wiadomości
7	MSGDATE	Data wysłania wiadomości
8	MSGLINES	Ilość linii w wiadomości, wyłączwszy cytaty i nagłówki wstawiane automatycznie przez program. 1 — 1-10 linii (krótka wiadomość)

⁷⁸ *ProjectH Codebook*, <http://www.arch.usyd.edu.au/~fay/projecth/codebook.htm>

		2 — 11-25 linii (średnia wiadomość) 3 — 26-100 linii (długa wiadomość) 4 — więcej niż 100 linii (b. długa wiadomość)
9	SUBJECT	Czy temat wiadomości jest odpowiedni do treści? 1 — nieodpowiedni 2 — odpowiedni 3 — brak tematu
10	NOISE	Czy wiadomość została odpowiednio skierowana? Np. czy nie była przeznaczona jako prywatny e-mail albo wiadomość dla innej grupy dyskusyjnej? Czy nie jest to dobrze skierowana, ale nietypowa wiadomość (np. test działania programu pocztowego)? 1 — źle skierowana, nie przeznaczona dla tej listy 2 — Normalna wiadomość 3 — Dobrze skierowana, ale nie normalna 4 — Spam, reklama, treść komercyjna
11	FIRSTPER	Czy wiadomość mówi coś o autorze (np. „Lubię operę”, „Moje włosy są czarne”)? Czy zawiera relację z jakis doświadczeń autora (np. „byłem wczoraj tam”)? Aby wejść do kategorii „tak” wypowiedź musi być w pierwszej osobie. 0 — nie 1 — tak
12	OPINION	Czy wiadomość zawiera opinię wygłaszaną przez autora. Aby wejść do kategorii „tak” wypowiedź musi wskazywać na osobę autora (np. „moim zdaniem...”). 0 — nie 1 — tak
13	FACT	Czy wiadomość zawiera (bezosobowe) stwierdzenie faktu? Przytaczany fakt nie musi być zgodny z rzeczywistością (np. „Święty Mikołaj jest częścią tradycji hinduskiej”). 0 — nie 1 — tak
14	REPRIM	Czy wiadomość zawiera reprimendę, zwrócenie uwagi na niepoprawność czyjegoś zachowania (w stosunku do innych autorów w danej grupie dyskusyjnej)? 0 — nie 1 — tak
15	APOLOGY	Czy wiadomość zawiera przeprosiny w jakiegokolwiek formie (np. „przepraszam za to, co napisałem”)? 0 — nie 1 — tak, ale raczej <i>pro forma</i> 2 — tak, autor wyraźnie przeprosza
16	QUESTION	Czy wiadomość zawiera pytanie lub prośbę? 0 — nie 1 — tak
17	HUMOR	Czy wiadomość zawiera jakiegokolwiek humor lub ironię (niezależnie od rzeczywistego efektu)? 0 — nie 1 — tak
18	FORMAT	Czy wiadomość została sformatowana w odpowiedni sposób z użyciem spacji, przerw między akapitami, wielkich liter itd.? (Krótkie wiadomości składające się z jednego akapitu kodowane są jako „minimalnie sformatowane”) 1 — niesformatowana (brak akapitów, odstępów) 2 — minimalnie sformatowana 3 — normalnie sformatowana (normalne użycie akapitów, spacji itd.) 4 — przesadnie sformatowana (zbyt duże odstępów, zbyt wiele akapitów)
19	STYLE2	Czy w wiadomości używa się niepoprawnej pisowni lub wyrażeń slangowych, skrótów? 0 — nie 1 — tak

20	NATURE	Ogólna wymowa wypowiedzi 1 — głównie dostarczająca informacji 2 — głównie żądająca informacji 3 — głównie perswazyjna 4 — głównie opiniująca 5 — głównie opisująca przeżycia, narracja 6 — mieszana 7 — podtrzymująca kontakt, zabawa słowna
21	EMOTICON	Czy wiadomość zawiera emotikony (np. ☹, ☺)? 0 — nie 1 — tak, jedną 2 — tak, więcej niż jedną
22	EMODEVICE	Czy wiadomość zawiera inne niż emotikony znaki mające wyrazić emocje (w tym wykrzykniki !!!!!, WIELKIE LITERY itp.)? 0 — nie 1 — tak, jednokrotnie użyte 2 — tak, użyte wielokrotnie
23	ARTICON	Czy wiadomość zawiera symbole graficzne o charakterze artystycznym lub opisowym (np. papieros =====~-, róża @==7==)? 0 — nie 1 — tak
24	GENDER1	Czy autor jest kobietą czy mężczyzną, czy też nie można jednoznacznie określić płci? 0 — nie można określić 1 — kobieta 2 — mężczyzna
25	DEPEND1	Czy wiadomość zawiera jakiegokolwiek (pośrednie lub bezpośrednie) odniesienie do poprzednich wiadomości na grupie dyskusyjnej? 0 — nie 1 — tak, do 1 wiadomości 2 — tak, do więcej niż jednej wiadomości 3 — tak, do sekwencji następujących po sobie wiadomości
26	DEPEND2	Numer ostatniej wiadomości do której występuje odniesienie 0000 — brak odniesienia 9999 — wiadomość spoza próbki
27	DEPEND3	Czy wiadomość zawiera jakiegokolwiek (pośrednie lub bezpośrednie) odniesienie do tego jak poprzednie wiadomości odnosiły się do poprzedzających je wypowiedzi? 0 — nie 1 — tak
28	DEPEND4	Czy wiadomość wprowadza nowy temat do dyskusji? 0 — nie, jest to część istniejącego wątku 1 — tak, z odniesieniem do poprzednich wiadomości 2 — tak, bez odniesienia do poprzednich wiadomości
29	COALIT1	Czy wiadomość zawiera jakiś przejaw „formowania koalicji” np. czy zawiera zgodę lub niezgodę na czyjeś argumenty? Jeśli jest to pierwsza wiadomość w wątku to kodowane jako „brak wskazówek” 1 — mocna zgoda 2 — słaba zgoda 3 — brak wskazówek, neutralne odniesienie, tylko cytaty 4 — zarówno zgoda, jak i niezgoda 5 — słaba niezgoda 6 — mocna niezgoda
30	COALIT2	Czy w wiadomości użyto pierwszej osoby liczby mnogiej w odniesieniu do autora i innych osób z grupy dyskusyjnej? 0 — nie 1 — tak
31	COALIT3	Czy wiadomość zawiera bezpośrednie odniesienie do innej osoby z grupy

		dyskusyjnej (pominawszy fragmenty wstawiane przez oprogramowanie i użycie drugiej osoby liczby pojedynczej)? 0 — nie 1 — tak
32	FLAME1	Jaki jest, ogólnie oceniany, ton wygłaszanej opinii? 1 — neutralny lub brak opinii 2 — przyjazny 3 — odmienny — przeciwstawienie innej opinii bez bezpośredniego odwołania do jej autora 4 — niezgodny — bezpośrednie odniesienie do przeciwnika 5 — napięcie — słowny atak na argument przeciwnika 6 — antagonizm — atak na osobę przeciwnika 7 — brutalność — napaść słowna, ignorowanie argumentów i odejście od właściwego tematu
33	FLAME2	Czy w wiadomości pojawiają się wulgarne, obraźliwe wyrażenia? 1 — nie pojawiają się 2 — tak, ale tylko wobec treści, argumentów 3 — tak, wobec osoby 4 — tak, ale wobec osób czy treści spoza grupy 5 — mieszanka typów 2, 3 i 4
34	FLAME3	Czy wiadomość ma za zadanie załagodzić narastające napięcie lub wyciszyć trwający spór? 0 — nie 1 — tak, łagodzenie napięcia 2 — tak, wyciszenie trwającego sporu
35	STATUS	Czy autor w jakikolwiek sposób prezentuje swój status w „rzeczywistym świecie”? (np. dr Jan Nowak lub M. Pietrzak — usługi stolarskie) 0 — nie 1 — tak 2 — tylko imię i nazwisko
36	SIGNAT1	Czy wiadomość jest zaopatrzona w sygnaturę? 0 — nie 1 — tak, prosta sygnatura (nazwisko, pseudonim, e-mail) 2 — tak, złożona (dodatkowo tekst) 3 — tak, stylizowana (dodatkowo element graficzny)
37	SIGNAT2	Czy w sygnaturze jest jakiś cytat, złota myśl? 0 — nie 1 — tak
38	GROUP	Czy w treści wiadomości jest jakiegokolwiek odniesienie do grupy dyskusyjnej jako całości (np. opinia o jej funkcjonowaniu)? 0 — nie 1 — tak

3.2. Grupy dyskusyjne *pl.comp.www* i *pl.rec.muzyka.techno* — opis zbiorowości, częstotliwość i typy interakcji.

*3.2.1. Charakterystyka grupy dyskusyjnej *pl.comp.www* — normy i wartości, kultura, kontrola społeczna.*

Porównywane przeze mnie grupy różnią się zarówno pod względem ilości uczestników, jak i pod względem tematyki. Grupa *pl.comp.www* jest jedną z większych i bardziej popularnych grup polskojęzycznych. Poruszane na niej tematy koncentrują się wokół zagadnień związanych z tworzeniem i promocją stron WWW. Znaczną część zabierających głos stanowią osoby zawodowo, bądź amatorsko zajmujące się projektowaniem internetowych serwisów. Wśród stałych, aktywnych autorów znajdują się właściciele największych w Polsce firm internetowych, dziennikarze prasy komputerowej (a także felietonista miesięcznika „Playboy”), informatycy, graficy komputerowi. Obok nich z grupy korzystają także osoby stawiające dopiero pierwsze kroki w sztuce *webdesign*. Stałym elementem pojawiającym się w życiu grupy jest zalew informacji o charakterze komercyjnym (*spamu*) — reklam nowych stron, ofert firm komputerowych itp. Członkowie grupy starają się walczyć z tym dokuczliwym zjawiskiem. Dostępną są także apele o ocenę wykonanych stron WWW. Ich autorami są najczęściej osoby po raz pierwszy stykające się z grupą i mylnie interpretujące jej nazwę. Nadawcy wiadomości tego typu są z reguły upominani i odsyłani do grupy *pl.comp.www.nowe-strony*.

Grupa *pl.comp.www* posiada swoją stronę WWW na której umieszczone zostało FAQ (*Frequently Asked Questions* — często zadawane pytania), czyli odpowiedzi na najczęściej pojawiające się pytania. Każdy z rozpoczynających subskrypcję grupy otrzymuje od specjalnego programu wiadomość e-mail zawierającą odnośnik do FAQ. Jest to dość często spotykany sposób ograniczenia liczby wiadomości od nowych uczestników zawierających proste, powtarzające się pytania. Oprócz tych informacji, w FAQ znajduje się część poświęcona zasadom korzystania z grupy dyskusyjnej. Jest to sposób skodyfikowania obowiązujących w grupie norm i wartości, który traktować można jako formalny opis kultury grupy. Wskazówki dotyczące dopuszczalnych i niedopuszczalnych zachowań pochodzą zatem z dwóch poziomów — z ogólnej „netykiety”, czyli zbioru norm obowiązujących wszystkich użytkowników grup dyskusyjnych i ze szczegółowych wskazań zawartych w FAQ danej

grupy. Autor FAQ (jeden ze stałych uczestników grupy) podaje następujące wskazówki dla osób pragnących zadać pytanie na *pl.comp.www*:

„Tutaj, w grupie *news:pl.comp.www* ograniczymy się do wskazówek raczej technicznych.

- napisz dokładnie: jaki masz problem... (np. **jakiego systemu operacyjnego używasz i z jakim programem (i jaką jego wersją) masz kłopoty**). I nie myśl, że istnieją jedynie M\$ Windbloze (Lufciki ;-).
- jeśli szukasz jakiegoś narzędzia, napisz jakie wymagania ma spełniać i co najważniejsze w jakim systemie operacyjnym ma działać...
- nie zaszkodzi podać gdzie szukałeś, najwyżej inni się czegoś nauczą.
- pomyśl, czy tematyka Twojego pytania jest dostosowana do tematyki grupy (np. nie pisz o jakimś zasobie nie związanym z TECHNOLOGIĄ World Wide Web tylko dlatego, że znajduje się on w Pajęczynie — od tego typu ogłoszeń są inne grupy np. *pl.internet.nowosci* (moderowana), inna grupa bliżej związana z tematyką witryny, zasobu).

1.6 Co wywołuje powszechny (i uzasadniony) gniew i irytację?

Wiele rzeczy.... Na przykład:

- wysyłanie *spamu*.
- wysyłanie plików binarnych (zwłaszcza wielkich i to takich które można by umieścić gdzieś w pajęczynie, bądź anonFTP i podać URL)
- pytanie po raz enty jak zrobić coś co jest opisane w każdym kursie HTMLa.
- pisanie, że obowiązującym standardem kodowania polskich liter powinno być ANSI CP-1250 (bo „tak jest prościej”, i „dla ludzi”) - choć uczciwie mówiąc, w świetle norm z RFC jest to chyba poprawne...
- skarżenie się na jakość darmowych usług i pytania ich dotyczące.
- ciągle prośby oceńcie moją stronę będące zakamuflowaną reklamą.

I m.in. dlatego piszę to FAQ, aby uniknąć powtarzania zawsze tych samych, nie posuwających do przodu dyskusji, pytań.”⁷⁹

Grupa wypracowała sobie własną kulturę i język. Istnieją skróty używane tylko tutaj. Na przykład skrót IE (a także określenie MiSIE) oznacza przeglądarkę Internet Explorer, a NN (lub Netszkapa) — Netscape Navigator. Skróty tego typu, umieszczane w temacie

⁷⁹ FAQ grupy *pl.comp.www*, <http://www.ziembor.waw.pl/pl/www/1997/faq-1.htm>

artykułu, pozwalają na sprecyzowanie czego dokładnie dotyczy pytanie. Innym z elementów kultury grupy jest zwyczaj wysyłania tzw. „kwiatków”. „Kwiatki” są przykładami niechlujnie i niefunkcjonalnie wykonanych stron WWW, ich adresami użytkownicy dzielą się z grupą, a wątki tego rodzaju składają się z reguły z serii złośliwych, dowcipnych komentarzy.

Ponieważ głównym tematem dyskusji są zagadnienia związane z projektowaniem stron WWW, to charakterystyczne elementy żargonu grupy zaczerpnięte zostały z języka HTML. Pojawiające się wypowiedzi typu „<USMIECH TYP=„dobrotliwy”> :) </USMIECH>” są bezpośrednim przeniesieniem składni HTML do języka potocznego. Powoduje to, że język używany w dyskusjach zawiera elementy swoiste tylko dla tej grupy.

Jedną z cech charakterystycznych grupy jest także dosyć częste stosowanie reprimend. Wiadomości zawierające reklamy lub zaproszenia typu „zobaczcie moją stronę” właściwie nigdy nie pozostają bez odpowiedzi. Jest to specyficzny rodzaj kontroli społecznej w środowisku, w którym żadna kara poza wyrażeniem dezaprobaty nie jest możliwa do wykonania. Najczęściej odpowiedzi ograniczają się do udzielenia nagany typu „NTG” (*not this group*), ale równie często reakcje są gwałtowniejsze — od ogłoszenia przez kolejnych uczestników, że autor będzie od tej pory ignorowany (*plonk!* — czyli umieszczenie nazwy autora w filtrze programu do przeglądania grup dyskusyjnych) aż do agresji słownej, czy gróźb zapchania skrzynki e-mail dużymi wiadomościami (najczęściej grozi się przesłaniem całego systemu operacyjnego Linux). Reakcje nie zawsze odnoszą skutek i osoby łamiące reguły korzystania z grupy czasem powracają na forum, wysyłając kolejne wiadomości. Nie istnieją jednak żadne sankcje poza ignorowaniem takiego recydywisty, niemożliwe jest zablokowanie mu dostępu do grupy czy wykluczenie z grona użytkowników Internetu.

Ciekawym zjawiskiem pojawiającym się od czasu do czasu na grupie *pl.comp.www* jest tzw. *trolling*⁸⁰. Zjawisko to polega na tym, że jeden ze stałych uczestników grupy wysyła wiadomość będącą umyślnie zastawioną pułapką na niedoświadczonych, nowych członków grupy. Pułapką tą może być naiwne, proste pytanie, propozycja czy prośba. Inni stali uczestnicy wiedzą, że autor takiego artykułu jest zbyt doświadczony by pytać się o tak podstawowe kwestie. Jednak osoby niezorientowane w *who is who* grupy śpieszą z pomocą i udzielają odpowiedzi. *Trolling* zinterpretować można jako próbę zakreślenia granic grupy — dzięki takiej „zabawie” można dowiedzieć się, kto „da się złapać”. Dla stałych członków

⁸⁰ Nazwę tę zaczerpnąłem z artykułu Tepper, M., *Usenet Communities and the Cultural Politics of Information* [w:] Porter, M. (red.), *Internet Culture*, London, Routledge 1997. W artykule tym znajduje się także szczegółowy opis tego zjawiska wraz z przykładami z różnych grup dyskusyjnych.

grupy jest do okazja do potwierdzenia swojej przynależności i statusu — staje się to szczególnie istotne gdy grupa rozrasta się do zbyt dużych rozmiarów.

Jako przykład *trollingu* podać można jeden z artykułów autora znanego z niepoważnego podejścia do wszystkich pojawiających się w grupie dyskusji. Nadesłał on wiadomość, że poszukuje osób chętnych do współpracy w tworzeniu artystycznej strony WWW. Nikt jednak nie odpowiedział na tę ofertę poważnie, odpowiedzi udzielali wyłącznie stali, aktywni uczestnicy i ograniczały się one do żartów. Intencje autora wypowiedzi zostały bez trudu rozpoznane.

Kolejnym z interesujących zjawisk, występujących znacznie rzadziej niż *trolling*, jest podszywanie się pod innych uczestników grupy lub zastawianie tzw. *flame bait* (ang. *bait* — pułapka, *flame* — brak dokładnego odpowiednika w języku polskim, określenie z żargonu internetowego dotyczące zaciekłych dyskusji, często przybierających charakter sprzeczek), czyli świadome wysyłanie obraźliwych, powodujących ogólne wzburzenie artykułów. Jako przykład wystąpienia tych dwóch zjawisk jednocześnie podać można jeden z wątków z kwietnia 2000 r. Na grupie ogłoszony został artykuł podpisany przez Przemysława Farlana Łęczyckiego. Zawierał on serię wulgarnych epitetów pod adresem całej grupy oraz stwierdzenie, że „jak się nie znacie na komputerach to wypiepszac stad” (pisownia oryginalna). Początkowo, w odpowiedzi na ten artykuł pojawiać się zaczęły głosy oburzenia. Jednak jeden ze stałych uczestników zapytał: „A nikomu nie przyszło do głowy, że ktoś się pod niego podszywa?”. Inny z autorów stwierdził: „Nie puszczać mu mailbombek, ktoś się podszywa....Farlan był może narwany, ale nie aż tak głupi i nie robił aż takich literówek :))))”. Kolejni użytkownicy przeanalizowali nagłówek kontrowersyjnej wiadomości i porównali go z poprzednimi artykułami tego autora. Odkryto, że poprzednie wiadomości przysyłano z Siedlec, a ta ostatnia pochodziła z Zamościa. Głos zabrał w końcu także prawdziwy „Farlan” wskazując na autora obraźliwego artykułu. Autorzy kolejnych wypowiedzi zaczęli rozważać, co zrobić z osobą, która tak wyraźnie nadużyła zaufania grupy. Jedna z uczestniczek zaproponowała wysłanie *mailbomby*. Inna stwierdziła: „wydaje mi się że odpowiadając na tak idiotyczny post, tylko dodajecie oliwy do ognia, tzn ten kto to napisał pewnie strasznie się raduje, że taki odzew miał jego post.....”. Dyskusję zakończył jeden z aktywnych uczestników wskazując na dydaktyczny walor całej serii zdarzeń i zdemaskowania prawdziwego autora: „Mimo wszystko dobrze, że ktos uświadamia mniej usenetowo obytych dyskutantów. A przy okazji - to jest przestępstwo. O ile dobrze prawo karne pamiętam - ścigane z oskarżenia prywatnego (gwarancji nie daję, nie chce mi się sprawdzać). MBSZ

abuse to było by to.” (MBSZ — moim bardzo skromnym zdaniem, polska wersja angielskiego IMHO — *in my humble opinion*; *abuse* — to wysłanie wiadomości firmie świadczącej usługi internetowe osobie która przekroczyła normy netykiety, nazwa *abuse* pochodzi od tego, że adres e-mail pod który przesyła się tego typu skargi z reguły zaczyna się od słowa *abuse*, np. *abuse@tpnet.pl*. — przyp. M.K.).

W wylosowanym do badań miesiącu — październiku 1999 — na grupie dyskusyjnej *pl.comp.www* ogłoszono 4222 artykuły (co daje średnią 136,19 wiadomości dziennie). 910 (21%) z nich rozpoczynało nowe wątki dyskusji, a 3312 było odpowiedziami na zamieszczone wcześniej wypowiedzi. W dyskusji wzięło udział 771 autorów, z czego 61 (7,9%) zaliczyłem do grupy stałych, aktywnych (wysyłających co najmniej 15 wiadomości miesięcznie) uczestników. Grupa aktywnych uczestników odpowiedzialna była za 56% wszystkich artykułów. Rekordzista wypowiedział się 239 razy w ciągu miesiąca. Średnio na jednego aktywnego uczestnika wypada 38 artykułów miesięcznie.

W próbie 107 kolejnych wiadomości przeznaczonych do dokładniejszej analizy za pomocą kwestionariusza, niemalże dokładnie powtórzyły się wspomniane wyżej proporcje. Autorami 56,1% wypowiedzi byli stali, aktywni uczestnicy (w całym badanym miesiącu — 56%). 22,4% artykułów zapoczątkowywało nowe wątki (21%). Grupa jest zdominowana przez mężczyzn — w próbie autorkami tylko 2 artykułów były kobiety (płci autorów 12 nie można było jednoznacznie ustalić).

3.2.2. Charakterystyka grupy dyskusyjnej pl.rec.muzyka.techno — normy i wartości, kultura, kontrola społeczna.

Grupa *pl.rec.muzyka.techno* jest grupą znacznie mniejszą. Tematem dyskusji jest muzyka techno, jej wykonawcy i DJ'e, odbywające się w Polsce imprezy, techniczne zagadnienia związane z tworzeniem muzyki elektronicznej oraz powracająca od czasu do czasu kwestia narkotyków, powszechnie wiązanych z kulturą techno. Grupa ma stałe grono najwierniejszych autorów, którzy spotykają się na organizowanych od czasu do czasu specjalnych imprezach. Jedną z takich imprez odbyła się w maju 1999 roku w klubie „Maska” we Wrocławiu. Tak więc znaczna część „trzonu grupy” miała okazję poznać się w RL (*real life* — prawdziwym życiu).

Z FAQ grupy zapoznać się można na stronie WWW, na której oprócz odpowiedzi na

najczęstsze pytania znajduje się krótkie wprowadzenie do tematyki dyskusji⁸¹. Grupa powstała w czerwcu 1997 roku. Autor strony, jeden z założycieli grupy, następująco określa zasady działania forum:

„Grupa *pl.rec.muzyka.techno*, jak sama nazwa mówi dotyczy tego właśnie gatunku. Zadajemy tutaj pytania na temat gatunków, wykonawców, dj-ów, imprez itp. Możemy pochwalić się czego słuchamy, powiedzieć, co nam się ostatnio spodobało (lub nie), zdać relację z ciekawej imprezy, czy też poddać pod dyskusję jakiś nurtujący nas problem. Mamy w zasadzie wolność wypowiedzi, więc większość chwytów jest dozwolona; trzeba jednak pamiętać o paru podstawowych niepisanych prawach...

Na grupę dochodzi wszystko co wysyłasz (chyba, że coś się spieprzy), nie ma tu moderatorów, ani cenzury (tak sadze). Za niegrzeczne uważane są powtarzające się posty, o w sumie dowolnej tematyce np. skąd ściągnąć rebirtha, a także posty nie mające za wiele wspólnego z nazwą grupy np. kupię odkurzacz – wiadomość na priva, albo wprost uwłaczające któremuś z grupowiczów np. X fakof ty dresie :)) Niemile też widziane są posty buraczane tj. bełtogenne i retoryczne np. czy Blumchen to techno, A techno jest głupie, czy Prodigy to komercha. Niemile widziane są (tu np. przeze mnie) ogłoszenia w stylu sprzedam cośtam, ale są dopuszczalne.

I to chyba wszystko. Reszta to już tylko kwestia wyczucia.

(...). Dodam jeszcze, że nie powinno się pytać o banały w rodzaju: jakie są fajne strony techno, czy serwery ftp z mp3. Po odpowiedzi na te pytania radzę udać się do działu FAQ, lub WWW na tej stronie, albo napisać w polskiej/międzynarodowej wyszukiwarce : "techno". Można też pośledzić posty na grupie i powchodzić na strony znajdujące się w sygnaturkach — w większości przypadków są na nich informacje, których poszukujemy (dowiemy się też czegoś o samych grupowiczach... a są to naprawdę ciekawi ludzie :))))).”⁸²

Na stronie tej znaleźć można także informacje o stałych uczestnikach dyskusji, ich zainteresowaniach, a także zobaczyć ich zdjęcia.

Już samo porównanie FAQ grupy *pl.comp.www* i *pl.rec.muzyka.techno* wskazuje na ich odmienny charakter — pierwsze z nich koncentruje się na kwestiach technicznych, sposobach sprawnej wymiany informacji, podczas gdy drugie zwraca uwagę na uczestników

⁸¹ *Info o pl.rec.muzyka.techno*, http://www.techno.pl/text/prmt/strona_prmt.html

⁸² <http://www.techno.pl/text/prmt/info/info.html>

dyskusji.

Charakterystyczną cechą grupy *pl.rec.muzyka.techno* jest duża ilość dygresji. Dyskusja często przechodzi na zupełnie inną płaszczyznę niż zapoczątkowujące ją zagadnienie. Np. dyskusja, którą rozpoczął komercyjny artykuł (*spam*) reklamujący zbiór stron WWW o treści: „masz fajną stronę? Dołącz się do naszego katalogu”, szybko przekształciła się w „rozważania logiczne” na temat czy można mieć „fajną stronę” nie mając w ogóle strony.

W porównaniu z *pl.comp.www* można napotkać tu znacznie mniej zacieklej sporów, czy polemik. Sporadycznie pojawiające się posty typu „techno jest głupie” nie budzą zbyt gwałtownych reakcji. Kontrowersyjnym tematem są natomiast narkotyki — większość uczestników dyskusji z reguły protestuje przeciwko kojarzeniu muzyki techno z używaniem różnych nielegalnych substancji. Jednocześnie jednak, wśród stałych uczestników, często wymienia się uwagi o narkotycznych przeżyciach.

W tej grupie także dominują mężczyźni, jednakże ze względu na używanie pseudonimów, płci dużej części autorów nie można jednoznacznie ustalić oceniając wyłącznie brzmienie imion (w próbie — 37 artykułów od autorów o nieustalonej płci, 3 — od kobiet).

W październiku 1999 na grupę napłynęło 1288 wiadomości (średnia — 41,54 dziennie) od 282 autorów. Do grupy aktywnych autorów zaliczyłem 21 osób wysyłających co najmniej 15 artykułów miesięcznie (7,4% wszystkich zabierających głos). Najbardziej aktywny z nich wysłał 61 *postów* w ciągu 31 dni (średnia dla pozostałych aktywnych autorów — 27,4). Wypowiedzi grupy stałych uczestników stanowiły 44,7% wszystkich wiadomości (proporcja w próbie — 43%). Nowe wątki stanowiły 27,5% nadanych artykułów (proporcja w próbie — 33%).

3.2.3. *Badane grupy w świetle definicji wirtualnej społeczności Jonesa.*

1. Minimalny poziom interaktywności.

Wypowiedzi zamieszczane na grupach dyskusyjnych można pod względem interaktywności podzielić następująco⁸³:

- Wypowiedzi rozpoczynające nowy wątek
- Wypowiedzi reaktywne (odpowiadające na jedną i tylko jedną wcześniejszą wypowiedź)
- Wypowiedzi interaktywne — odnoszące się do całej sekwencji poprzednich

⁸³ Rafaeli, S., Sudweeks, F., *Interactivity on the Nets*, [w:] Sudweeks, F., McLaughlin, M., Rafaeli, S.,

wypowiedzi, a także do tego, w jaki sposób poprzednie wypowiedzi odnosiły się do jeszcze wcześniejszych.

W przeprowadzonych przeze mnie badaniach za wskaźnik poziomu interaktywności przyjąłem wartości zmiennych DEPEND1 (czy wypowiedź jest odpowiedzią na poprzednie artykuły?) oraz DEPEND3 (czy odnosi się do sposobu w jaki poprzedni artykuł odnosił się do jeszcze wcześniejszych?).

Otrzymane wyniki prezentują się następująco:

Tabela 3. Interaktywność w grupach *pl.comp.www* i *pl.rec.muzyka.techno*.

	<i>pl.comp.www</i> (N=107)	<i>pl.rec.muzyka.techno</i> (N=100)
Czy artykuł odnosi się do innych artykułów?		
Nie	20,56%	31%
Tak, do jednego (typ reaktywny)	63,55%	50%
Tak, do więcej niż jednego	4,67%	7%
Tak, do sekwencji (typ interaktywny)	11,21%	12%
Czy artykuł odnosi się do sposobu, w jaki poprzednie artykuły odnosiły się do jeszcze wcześniejszych?		
Tak	13,08%	12%

W obydwu grupach proporcja wypowiedzi spełniających kryteria interaktywności wynosi około 12%. Czy jest to wystarczająco dużo by uznać, że jest to „społeczny klej” konsolidujący uczestników forum? Wśród 30 grup przebadanych w ramach *ProjectH* wartość ta wahała się pomiędzy 0% a 51% (średnia 9,8%). Można więc uznać, że badane polskie grupy spełniają pierwsze z kryteriów postulowanych w definicji Quentina Jonesa, plasując się powyżej „ogólnointernetowej” średniej.

2. Różnorodność komunikujących się.

Jak wykazano wcześniej podając ilościowe charakterystyki obydwu grup, liczba autorów, zarówno aktywnych, jak i wypowiadających się nieregularnie, jest wystarczająca by uznać to kryterium za spełnione.

3. Wspólna publiczna przestrzeń, gdzie odbywa się znacząca część interaktywnej, grupowej komunikacji.

Przestrzenią tą jest, wirtualnie, grupa dyskusyjna, a jej ramy tworzą tematyka grupy i jej unikalna nazwa.

4. Minimalny poziom utrzymywanego uczestnictwa.

Pewna część uczestników stale i aktywnie bierze udział w dyskusjach prowadzonych na forum grupy. Ustalony przeze mnie „trzon grupy” w każdej z dwóch grup pozostawał niemalże niezmienny w ciągu 2 miesięcy zarówno poprzedzających jak i następujących po wybranym do badań okresie. Jednakże duża część pozostałych autorów to osoby wypowiadające się sporadycznie, czasem jednokrotnie. Stawia to pod znakiem zapytania desygnat pojęcia „wirtualna społeczność”. Czy jest nią wspomniany „trzon” czy całość grupy?

3.3. Grupy zorientowane na zadanie i grupy zorientowane na relacje społeczne — porównanie wzorów interakcji, prezentacja wyników badań.

Jak wykazały przytoczone wcześniej wyniki analiz danych *ProjectH*, istnieją pewne różnice pomiędzy grupami dyskusyjnymi zajmującymi się tematyką techniczną a grupami skupionymi wokół zagadnień społecznych czy hobby. Jak dotąd te różnice nie zostały zbadane, a dane uzyskane w badaniach *ProjectH* nie zostały pod tym kątem przeanalizowane przez autorów projektu. Jedną z niewielu publikacji sygnalizujących ten problem jest artykuł „*Visualizing conversation*” Judith Donath, Karrie Karahalios i Fernandy Vidas⁸⁴. Autorki przedstawiają w nim prototyp oprogramowania prezentującego w formie graficznej przebieg dyskusji w grupach dyskusyjnych. Porównując grupę zajmującą się kulturą Grecji i grupę dotyczącą programowania w języku Java, wskazują one na skrajnie odmienny wzór dyskusji — skomplikowana wymiana w przypadku pierwszym i proste pary pytań i odpowiedzi w przypadku drugim.

Przyjąłem założenie, że wśród internetowych grup dyskusyjnych można wyodrębnić grupy „zorientowane na zadanie” i „zorientowane na relacje społeczne”. Te dwa typy są raczej typami idealnymi, zapewne nie ma grupy, która dokładnie spełniałaby wymagania któregoś z nich.

Proponowane przeze mnie kryteria przedstawia poniższa tabela.

Tabela 4. Grupy zorientowane na zadanie i zorientowane na stosunki społeczne — różnice w typach interakcji.

Grupy zorientowane na zadanie	Grupy zorientowane na stosunki społeczne
Neutralny ton wypowiedzi	Nacechowany emocjonalnie ton wypowiedzi
Dyskusja na temat faktów, wymiana informacji	Opinie, perswazja, narracja, opisywanie własnych

⁸⁴ Donath, J., Karahalios, K., Vidas, F., *Visualizing conversation*, “Journal Of Computer-Mediated Communication” vol. 4, issue 4, June 1999, <http://jcmc.huji.ac.il/vol4/issue4/donath.html>

	doświadczeń, humor
Kontrola przebiegu dyskusji, likwidowanie dygresji, formalny język	Swoboda kształtowania dyskusji, częste dygresje, slangowe wyrażenia, swobodne traktowanie języka i pisowni
Prezentacja własnego statusu, wiedzy	Używanie pseudonimów, zabawa tożsamością

Postawione przeze mnie hipotezy miały potwierdzić lub zanegować istnienie takiego podziału. Jeśli wyniki otrzymane przy analizie polskich grup dyskusyjnych, dobranych tak by przypominały swych już zbadanych angielskojęzycznych odpowiedników, okażą się podobne do tych z *ProjectH*, to świadczyć to może, że proponowany przeze mnie podział ma uzasadnienie.

H2. Członkowie *pl.rec.muzyka.techno* będą częściej opisywać własne przeżycia, emocje, pisać w pierwszej osobie niż członkowie *pl.comp.www*.

Zmienna FIRSTPER:	<i>pl.rec.muzyka.techno</i>	<i>pl.comp.www</i>
Czy autor mówi coś o sobie? W pierwszej osobie.		
Tak	52%	28%
Nie	48%	72%

Różnica pomiędzy tymi grupami jest istotna statystycznie (test t na niezależnych próbach przy $p < 0,01$).

H3. Członkowie *pl.rec.muzyka.techno* będą częściej używać pierwszej osoby liczby mnogiej („my”, „nas”) w odniesieniu do innych osób należących do grupy.

Zmienna COALIT2:	<i>pl.rec.muzyka.techno</i>	<i>pl.comp.www</i>
Użycie „my/nas” w artykule w odniesieniu do grupy.		
Tak	5%	1,9%
Nie	95%	98,1%

Różnica w przewidywanym kierunku, ale nieistotna statystycznie.

H4. Członkowie *pl.comp.www* będą częściej zadawać pytania i dostarczać informacji, faktów.

Zmienna QUESTION:	<i>pl.rec.muzyka.techno</i>	<i>pl.comp.www</i>

Pytanie w artykule.		
Tak	29%	23,4%
Nie	71%	76,6%
Zmienna FACT: Stwierdzenie faktu w artykule (niezależnie od zgodności z rzeczywistością).	<i>pl.rec.muzyka.techno</i>	<i>pl.comp.www</i>
Tak	36%	39,3%
Nie	64%	60,7%

Różnice niezgodne z przewidywaniami, nieistotne statystycznie.

Przy przekodowaniu zmiennej NATURE (ogólny cel wypowiedzi) tak by powstały dwie kategorie — wypowiedzi zajmujące się żądaniem lub dostarczaniem informacji i pozostałe wypowiedzi — uzyskano następujące wyniki.

Zmienna INFO: Czy wypowiedź żąda lub dostarcza informacji?	<i>pl.rec.muzyka.techno</i>	<i>pl.comp.www</i>
Tak	47%	55,2%
Nie	53%	44,8%

Różnica ta nie jest istotna statystycznie.

H5. Członkowie *pl.rec.muzyka.techno* będą częściej wyrażać swoje osobiste opinie, używać perswazji.

Zmienna OPINION: Czy wypowiedź zawiera opinię?	<i>pl.rec.muzyka.techno</i>	<i>pl.comp.www</i>
Tak	36%	41,1%
Nie	64%	58,9%

Różnice niezgodne z przewidywaniami, nieistotne statystycznie. Ilość artykułów perswazyjnych była równa dla obydwu grup.

H6. Członkowie *pl.rec.muzyka.techno* będą częściej używać humoru w swoich wypowiedziach.

Zmienna HUMOR:	<i>pl.rec.muzyka.techno</i>	<i>pl.comp.www</i>
----------------	-----------------------------	--------------------

Czy wypowiedź zawiera humor?		
Tak	51%	28%
Nie	49%	72%

Różnica zgodna z przewidywaniami, istotna statystycznie ($p < 0,01$).

H7. Członkowie *pl.comp.www* będą częściej używali neutralnego tonu w swoich wypowiedziach, podczas gdy członkowie *pl.rec.muzyka.techno* będą częściej używali nacechowanych emocjami sposobów wypowiedzi.

Zmienna FLAME1:	<i>pl.rec.muzyka.techno</i>	<i>pl.comp.www</i>
Jaki jest ton argumentacji?		
Neutralny, brak opinii	75%	65,4%
Przyjazny	22%	18,7%
Przeciwstawienie	1%	4,7%
Niezgoda	-	5,6%
Napięcie	-	2,8%
Antagonizm	2%	2,8%

Różnice niezgodne z przewidywaniami. W grupie *pl.comp.www* wystąpiła większa różnorodność typów wypowiedzi.

H8. Członkowie *pl.rec.muzyka.techno* będą częściej bezpośrednio zwracać się (używając imienia) do innych uczestników dyskusji.

Zmienna COALIT3:	<i>pl.rec.muzyka.techno</i>	<i>pl.comp.www</i>
Czy wypowiedź zawiera bezpośrednie odniesienie do innego uczestnika grupy?		
Tak	17%	12%
Nie	83%	88%

Różnica zgodna z przewidywaniami, nieistotna statystycznie.

H9. Członkowie *pl.comp.www* będą częściej używać prawdziwych imion i będą częściej wskazywać na swój status „w prawdziwym życiu”.

Zmienna STATUS:	<i>pl.rec.muzyka.techno</i>	<i>pl.comp.www</i>
Czy artykuł (treść lub sygnatura) wskazuje na status autora „w prawdziwym życiu”?		
Tak	5%	13,1%
Tylko nazwisko	23%	48,6%
Nie	72%	38,3

Zgodne z przewidywaniami. Po przekodowaniu zmiennej do dwóch kategorii („tak” i „nie”) różnica jest istotna statystycznie ($p < 0,01$).

H10. Członkowie *pl.comp.www* będą częściej udzielać reprimend, kontrolować sposób w jaki komunikują się inni członkowie grupy.

Zmienna REPRIM:	<i>pl.rec.muzyka.techno</i>	<i>pl.comp.www</i>
Czy wypowiedź zawiera reprimendę pod adresem innego uczestnika grupy?		
Tak	6%	5%
Nie	94%	95%

Różnica niezgodna z przewidywaniami, nieistotna statystycznie.

H10a. Członkowie *pl.rec.muzyka.techno* będą częściej odchodzić od tematu grupy.

Artykuły nie na temat kodowane były w zmiennej NOISE jako artykuły „dobrze skierowane, ale nie normalne”.

Zmienna NOISE:	<i>pl.rec.muzyka.techno</i>	<i>pl.comp.www</i>
Czy wypowiedź została dobrze skierowana?		
Źle skierowana, nie ta grupa	2%	0,9%
Dobrze skierowana, normalna	69%	89,7%
Dobrze skierowana, nie normalna	27%	7,5%
Reklama, spam	2%	1,9%

Przy przekodowaniu zmiennej NOISE tak, aby powstały dwie kategorie (dobrze

skierowane i normalne wiadomości oraz dobrze skierowane i nienormalne) różnica jest istotna statystycznie ($p < 0,01$).

H10b. Członkowie *pl.rec.muzyka.techno* będą częściej używać slangowych wyrażen i niepoprawnej pisowni.

Zmienna STYLE2: Czy wypowiedź zawiera slangowe wyrażenia lub niepoprawną pisownię?	<i>pl.rec.muzyka.techno</i>	<i>pl.comp.www</i>
Tak	48%	15%
Nie	52%	85%

Różnica jest istotna statystycznie przy $p < 0,001$.

H10c. Członkowie *pl.rec.muzyka.techno* będą częściej używać emotikon i innych znaków wyrażających emocje.

Zmienna EMOTICON: Czy wypowiedź zawiera emotikony?	<i>pl.rec.muzyka.techno</i>	<i>pl.comp.www</i>
Tak, więcej niż 1	10%	7,5%
Tak, jedną	28%	21,5%
Nie	62%	71%

Przy przekodowaniu zmiennej w dwie kategorie („tak” i „nie”) różnica jest istotna statystycznie przy $p < 0,1$.

Zmienna EMODEV: Czy wypowiedź zawiera inne niż emotikony znaki emocji (np. !!!!, WIELKIE LITERY)?	<i>pl.rec.muzyka.techno</i>	<i>pl.comp.www</i>
Tak, więcej niż 1	11%	1,9%
Tak, 1	19%	6,5%
Nie	70%	91,6%

Przy przekodowaniu zmiennej w dwie kategorie („tak” i „nie”) różnica jest istotna statystycznie przy $p < 0,001$.

Otrzymane wyniki nie dają jednoznacznego obrazu przydatności przeprowadzonego przeze mnie podziału (podsumowanie w tab. 5). Część hipotez potwierdza się, a część została sfalsyfikowana. Pewne różnice (prezentacja statusu autora, występowanie humoru, przedstawianie własnych doświadczeń), wyraźnie widoczne w przypadku badanych angielskojęzycznych grup, potwierdziły się równie widocznie w prezentowanych przeze mnie badaniach. Pozostałe rozbieżności nie były na tyle duże by uznać je za istotne lub wręcz przeciwstawiały się przyjętym przeze mnie założeniom.

Tabela 5. Podsumowanie stwierdzonych w badaniach różnic pomiędzy grupami dyskusyjnymi w odniesieniu do podziału na „zorientowane na zadanie” i „zorientowane na stosunki społeczne”.

<p>Neutralny a nacechowany emocjonalnie ton wypowiedzi</p>	<p>Ton argumentacji — różnice niezgodne z przewidywaniami Używanie emotikon — różnice zgodne z przewidywaniami, istotne statystycznie Używanie znaków wyrażających emocje — różnice zgodne z przewidywaniami, istotne statystycznie</p>
<p>Dyskusja na temat faktów, wymiana informacji a opisywanie własnych doświadczeń, opiniowanie, perswazja, humor</p>	<p>Wymiana informacji — różnica zgodna z przewidywaniami, nieistotna statystycznie. Opisywanie własnych doświadczeń — różnica zgodna z przewidywaniami, istotna statystycznie. Wygłaszanie opinii — różnica niezgodna z przewidywaniami, nieistotna statystycznie. Stosowanie perswazji — brak różnic. Zastosowanie humoru — różnica zgodna z przewidywaniami, istotna statystycznie</p>
<p>Kontrola przebiegu dyskusji (reprimendy), brak dygresji, poprawny język a swoboda dyskusji, dygresja, niepoprawna pisownia i używanie slangu</p>	<p>Stosowanie reprimend — różnica niezgodna z przewidywaniami, nieistotna statystycznie. Częstotliwość dygresji — różnica zgodna z przewidywaniami, istotna statystycznie. Używanie niepoprawnego języka — różnica zgodna z przewidywaniami, istotna statystycznie.</p>
<p>Prezentacja statusu a używanie pseudonimów</p>	<p>Różnica zgodna z przewidywaniami, istotna statystycznie.</p>

Już w trakcie badań natknąłem się jednak na zjawisko nie ujęte w oryginalnym kwestionariuszu *ProjectH*, a mogące mieć pewne znaczenie. Jak już wspomniano wyżej, w grupie *pl.rec.muzyka.techno* miał miejsce szczególny rodzaj interakcji — nonsensowne zabawy słowne. Co ciekawe, w zabawy tego typu zaangażowali się wyłącznie stali, aktywni uczestnicy grupy. Wypowiedzi takie stanowiły znaczącą część próby (9 na 100). Być może zabawa ta jest sposobem na integrację grupy i wprowadzenie „świeżego powietrza” do żyjącego ciągle tą samą tematyką forum. Można postawić hipotezę, że tego typu interakcje stanowią właśnie o „społecznym” charakterze grupy — wyjście poza określony temat pozwala na bardziej osobisty kontakt poszczególnych uczestników.

Epizody tego typu zdarzać się mogą w każdej grupie, niezależnie od jej tematyki. Tak więc ostateczną konkluzją mogłoby być stwierdzenie, że podział „zorientowany na zadanie”,

„zorientowany na relacje społeczne” przypomina raczej kontinuum, a każda grupa dyskusyjna zawiera w sobie oba te pierwiastki. W przypadku badanych przeze mnie grup powiedzieć można zatem, że grupa *pl.rec.muzyka.techno* na skali „zorientowane na zadanie — zorientowane na relacje społeczne” znajduje się bliżej „społecznego” ekstremum niż grupa *pl.comp.www*.

3.4. Aktywni uczestnicy grup dyskusyjnych — specyficzne wzory interakcji.

Kolejnym z badanych przeze mnie zagadnień jest problem stałości uczestnictwa w grupach dyskusyjnych. Czym stały, aktywny uczestnik różni się od osoby tylko okazjonalnie uczestniczącej w dyskusji? Pytanie to jest szczególnie ważne w kontekście rozważań o prawomocności definiowania internetowych zbiorowości jako „wirtualnych społeczności”. Trudno przecież uznać, że wirtualną społeczność może tworzyć zbiór nieregularnie kontaktujących się ze sobą osób. Przez każdą z internetowych grup dyskusyjnych w ciągu miesiąca przewijają się setki autorów. Wielu z nich pojawia się tylko by zadać jakieś pytanie, zdobyć interesującą ich informację. Mają oni instrumentalny stosunek do tego typu forum. Jednakże każda z tych grup ma także podgrupę stałych użytkowników — to właśnie oni tworzą kulturę grupy, ustalają rządzące nią zasady, utrwalają specyficzny język. Oni także dbają o to by dewianci nie zakłócili komunikacji. W swoich badaniach przyjąłem empiryczny wskaźnik przynależności do „trzonu grupy” — wydzieliłem osoby wysyłające co najmniej 15 artykułów miesięcznie i aktywne w ciągu 2 miesięcy poprzedzających i następujących po badaniach. Czy sama tylko aktywność jest dobrym wskaźnikiem? Oczywiście ma pewne ograniczenia, ale jako fakt przemawiający za przyjętym przeze mnie podziałem uznać można to, że „aktywni” uczestnicy z października 1999 roku w większości są dalej aktywnymi członkami obserwowanych przeze mnie grup dyskusyjnych (maj 2000 r. — w grupie *pl.rec.muzyka.techno* było aktywnych 19 z 21 wyróżnionych w październiku autorów, w *pl.comp.www* — 46 z 61).

Nie mając możliwości oparcia się na już zrealizowanych badaniach (nie badano dotąd internetowych grup dyskusyjnych pod tym kątem lub nie dotarłem do tego typu publikacji) postawiłem przed przystąpieniem do badań kilka hipotez. Były one oparte raczej na socjologicznej intuicji niż na jakichkolwiek innych przesłankach. Pragnąłem przede wszystkim dowiedzieć się czy wyróżnienie stałych użytkowników ma jakikolwiek sens. Czy

różnią się oni czymkolwiek od pozostałych autorów? Czy mają oni poczucie więzi i dają temu wyraz?

Wyniki potwierdziły w dużej części moje przypuszczenia i rzuciły trochę światła na to, czym wyróżniają się stali, aktywni uczestnicy. Cztery z hipotez zakładały, że „trzon grupy” będzie wykazywał więcej społecznościowych (tzn. opierających się na odniesieniu do grupy jako całości) cech (używanie wyrażen „my/nas” w stosunku do grupy, bezpośrednie zwracanie się do współuczestników dyskusji, kontrolowanie interakcji zachodzących w grupie, wygłaszanie opinii na temat funkcjonowania grupy) niż inni.

H12. Stali uczestnicy będą częściej używali wyrażenia „my/nas” w obu grupach.

Zmienna COALIT2:	Stali uczestnicy	Pozostali uczestnicy
Czy w wypowiedzi używa się pierwszej osoby liczby mnogiej?	N=104	N=103
Tak	5,8%	1%
Nie	94,2%	99%

Różnica jest istotna statystycznie przy $p < 0,05$

H13. Stali uczestnicy będą częściej zwracać się bezpośrednio do innych uczestników (używając np. imion) niż pozostali.

Zmienna COALIT3:	Stali uczestnicy	Pozostali uczestnicy
Czy w wypowiedzi autor zwraca się bezpośrednio do innej osoby na liście?		
Tak	17,5%	11%
Nie	82,5%	89%

Różnica jest istotna statystycznie przy $p < 0,1$.

H14. Stali uczestnicy będą częściej dawać reprimendy, kontrolować sposób w jaki komunikują się inni uczestnicy.

Zmienna REPRIM:	Stali uczestnicy	Pozostali uczestnicy
Czy wypowiedź zawiera reprimendę pod adresem innego uczestnika grupy?		
Tak	7,8%	2,9%
Nie	92,2%	97,1%

Różnica jest istotna statystycznie przy $p < 0,1$.

H15. Stali uczestnicy będą częściej poruszać kwestie związane z funkcjonowaniem grupy jako całości (sprawy techniczne, usprawnienia, propozycje zmian).

Zmienna GROUP:	Stali uczestnicy	Pozostali uczestnicy
Czy wypowiedź zawiera odniesienie do grupy jako całości lub opinię o jej funkcjonowania?		
Tak	5,8%	2,9%
Nie	94,2%	97,1%

Różnica nie jest istotna statystycznie.

Poniższe hipotezy miały za zadanie potwierdzić lub sfalsyfikować wcześniejsze obserwacje, z których wynikało, że stali uczestnicy grup dyskusyjnych przede wszystkim odpowiadają na zadawane na grupie pytania i rzadziej niż pozostali rozpoczynają nowe wątki dyskusji. Zakładam, że udzielanie informacji jest czynnością przynoszącą prestiż — pozwala na zaprezentowanie kompetencji i fachowości, a jednocześnie w zamian otrzymuje się wdzięczność innych uczestników dyskusji. Być może jest to przyczyna, dla której stali i aktywni uczestnicy poświęcają swój czas, by pomagać nieznanym sobie osobom. Ta „informacyjna filantropia” wydaje się być sposobem na zbudowanie statusu i utrwalenie własnej pozycji w grupie dyskusyjnej, podnosi także samoocenę wypowiadającego się. Drugim z takich sposobów może być atrakcyjność społeczna — osoby szczególnie zabawne, wnoszące humor do dyskusji, celujące w zabawach słownych i trafnych sformułowaniach można określić jako posiadające tę cechę. Osoba atrakcyjna społecznie nagradzana jest

zainteresowaniem innych uczestników dyskusji — zapoczątkowywane przez nią wątki rozwijają się w dłuższe serie interakcji, a szczególnie udane wypowiedzi utrwalają się także jako część charakterystycznego języka grupy.

Jeśli powyższe hipotezy miałyby być prawdziwe i jeśli stali uczestnicy rzeczywiście dążą do zdobycia wyższej pozycji w strukturze prestiżu, powinni częściej niż inni dostarczać informacji, dawać odpowiedzi, używać humoru, rozpoczynać dygresje.

H11. Stali uczestnicy będą częściej odpowiadać na pytania niż je zadawać, zależność ta będzie odwrotna w przypadku pozostałych uczestników.

Zmienna QUESTION: Czy wypowiedź zawiera pytanie?	Stali uczestnicy	Pozostali uczestnicy
Tak	15,5%	36,5%
Nie	84,5%	63,5%

Różnica jest istotna statystycznie przy $p < 0,001$.

Zmienna NATURE: Czy wypowiedź dostarcza informacji?	Stali uczestnicy	Pozostali uczestnicy
Tak	5,8%	2,9%
Nie	94,2%	97,1%

Różnica nie jest istotna statystycznie.

Zmienna DEPEND4: Czy wypowiedź rozpoczyna nowy wątek?	Stali uczestnicy	Pozostali uczestnicy
Tak	14,6%	40,4%
Nie	85,4%	59,6%

Różnica jest istotna statystycznie przy $p < 0,001$.

H16. Stali uczestnicy będą częściej niż pozostali używać humoru w swoich wypowiedziach.

Zmienna HUMOR:	Stali uczestnicy	Pozostali uczestnicy
Czy wypowiedź zawiera humor?		
Tak	49,5%	28,8%
Nie	50,5%	71,2%

Różnica jest istotna statystycznie przy $p < 0,005$.

H17. Stali uczestnicy będą częściej niż pozostali brać udział w dygresyjnych wątkach dyskusji.

Zmienna NOISE (po przekodowaniu):	Stali uczestnicy	Pozostali uczestnicy
Czy wypowiedź odchodzi od tematu?		
Tak	19,4%	14,4%
Nie	80,6%	85,6%

Różnica w przewidywanym kierunku, nieistotna statystycznie.

Podsumowując, można stwierdzić, że postawione hipotezy w większości potwierdziły się. Istotnie — stali, aktywni uczestnicy częściej przejawiają zachowania, które odnoszą się do grupy jako całości. Są także bardziej aktywni w udzielaniu informacji, dawaniu odpowiedzi, stosowaniu humoru, rozwijaniu dygresji. Zależności zachowują ważność niezależnie od tego czy grupa jest bardziej „zorientowana na zadanie” czy „na relacje społeczne”. Niektóre z przytoczonych wyników potwierdzają zjawiska zbadane już w psychologii społecznej. Na przykład częstsze stosowanie reprimend, upominanie przez stałych uczestników świadczyć może o tym, że bardziej zinternalizowali normy grupowe. Jest to charakterystyczne dla osób czujących silny związek z grupą⁸⁵. O poczuciu więzi świadczy także częstsze odnoszenie się w wypowiedziach do grupy jako całości. Istnieje także twierdzenie, mówiące o tym, że: „osoba mająca wyższą władzę w grupie inicjuje więcej zachowań, których celem jest kontrola innych członków grupy”⁸⁶. Świadczyć to może o zajmowaniu przez stałych, aktywnych uczestników wyższej pozycji w hierarchii władzy.

⁸⁵ Mika, S., *Psychologia społeczna*, PWN, Warszawa 1981, s. 403.

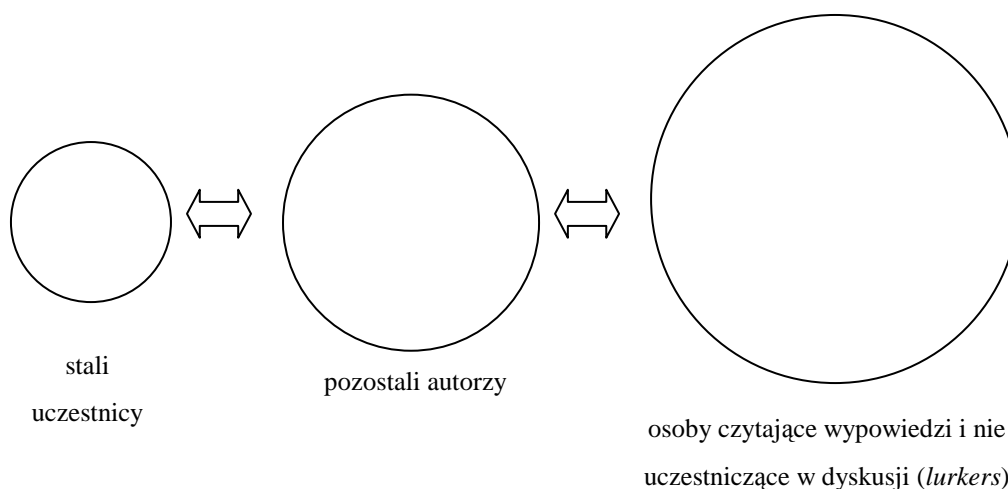
⁸⁶ Ibidem, s. 470.

Z moich wcześniejszych obserwacji grupy *pl.rec.muzyka.techno* wynikało, że dość często powtarza się sytuacja tworzenia pewnego rodzaju kliki w dyskusji. Wątek rozpoczęty przez stałego uczestnika najczęściej był kontynuowany przez pozostałych stałych członków. Taka dyskusja „we własnym gronie” miała także miejsce dwukrotnie w badanej próbie.

Warto przy tej okazji zwrócić uwagę na fakt, że stali uczestnicy mogą się także kontaktować poza grupą dyskusyjną. Członkowie *pl.rec.muzyka.techno* spotykają się często na kanale IRC o nazwie #teqnix. Prywatna korespondencja za pomocą e-maili jest także dosyć częsta, o czym świadczą niektóre artykuły na grupie dyskusyjnej kończące się zdaniem „o odpowiedź proszę na priva” (na prywatny adres e-mail). To, co widać na grupie dyskusyjnej jest zapewne tylko częścią wzajemnych kontaktów. Można zatem przyjąć, że stali uczestnicy tworzą w ramach grupy dyskusyjnej oddzielną podgrupę, wyraźnie odróżniającą się od pozostałych dyskutantów.

3.5. Grupy dyskusyjne — społeczności? grupy? zbiorowości?

Jak wynika z przedstawionych przeze mnie charakterystyk grup dyskusyjnych w ogólności oraz badanych polskich forów, trudno o jednoznaczne ujęcie tego fenomenu w odniesieniu do tradycyjnych socjologicznych pojęć. Grupy dyskusyjne różnią się od siebie, jak — choćby częściowo — wykazał przeprowadzony podział na „zorientowane na zadanie” i „zorientowane na relacje społeczne”. Nie są one również zbiorowościami homogenicznymi, można w nich odnaleźć osobne podgrupy uczestników. By dokładniej zanalizować socjologiczne oblicze tego zjawiska konieczne wydaje się wskazanie trzech kręgów tworzących grupę dyskusyjną.



Rysunek 15. Grupy dyskusyjne — trzy poziomy partycypacji.

Pomiędzy tymi podgrupami występuje wymiana, osoby nie uczestniczące w dyskusji czasem się do niej przyłączają, mogą również dołączyć potem do grupy stałych uczestników. Autorzy okazjonalnie biorący udział w dyskusji mogą zmniejszyć lub zwiększyć swoje zaangażowanie itd.

Najmniejszym z tych kręgów jest podgrupa stałych uczestników — w badanych przeze mnie grupach dyskusyjnych aktywni autorzy stanowili około 7% wszystkich wypowiadających się⁸⁷. Podgrupa ta spełnia większość kryteriów grupy w sensie socjologicznym:

- jej członkowie pozostają w powtarzających się stycznościach — zachodzą między nimi powtarzające się interakcje,
- grupa ta ma dość wyraźnie wytyczone granice — aktualizacja granic grupy stałych uczestników odbywa się m.in. za pomocą opisanego wcześniej *trollingu* czy też przy pomocy komunikacji mającej miejsce poza grupą dyskusyjną. Na istnienie granic (upodobniających tę grupę do kliku) wskazują także dyskusje toczone wyłącznie w gronie stałych uczestników, czy bezpośrednie zwracanie się do innych członków grupy (hipoteza 13). Będąc grupą nieformalną jednak, nie wskazuje ona jednoznacznie kryteriów członkostwa,
- wspólne normy grupa ta dzieli z pozostałymi uczestnikami dyskusji. Jak pokazały przeprowadzone przeze mnie badania — stali uczestnicy chętniej niż pozostali biorą na siebie obowiązek wymuszania na innych przestrzegania zaleceń netykiety (hipoteza 14),
- wspólny cel wiąże się z tematyką grupy i zadaniom wyznaczonym w FAQ, stali uczestnicy częściej jednakże odchodzą od tematu dyskusji na rzecz wzmacniania więzi interpersonalnych za pomocą zabaw słownych i innego typu dygresji,
- grupa ta charakteryzuje się pewnym poziomem organizacji — wyłaniają się zróżnicowane role, od „błazna” począwszy na „autorytecie” skończywszy. Zagadnienie to wymaga jednak dokładniejszych badań — przeprowadzona

⁸⁷ Przyjęte przeze mnie kryterium (co najmniej 15 wypowiedzi w ciągu miesiąca) nie jest zbyt precyzyjne — pewni stali uczestnicy mogli zostać pominięci.

przeze mnie analiza treści interakcji nie pozwala na dokładne określenie występujących w grupach dyskusyjnych ról,

- członkowie tej grupy są świadomi swojej odrębności, zarówno w stosunku do pozostałych uczestników, jak i innych grup dyskusyjnych. O poczuciu tym może świadczyć używanie wyrażeń typu „my/nas”, czy choćby reakcje na utrudniające komunikację reklamy — uczestnicy dyskusji traktują grupę dyskusyjną jako odrębną całość i dbają o jej suwerenność oraz techniczną sprawność.

Pozostałe podgrupy nie mogą zostać potraktowane jako grupy w sensie socjologicznym — ich granice są zbyt rozmyte.

Cytowana definicja Quentina Jonesa, mająca wskazywać kryteria wyróżniania „wirtualnej osady” i „wirtualnej społeczności” jest w zasadzie definicją grupy. Kryterium interaktywności utożsamić można z kryterium powtarzalnych interakcji. Pozostałe kryteria Jonesa (stałość członkostwa, różnorodność komunikujących się oraz istnienie „miejsca” interakcji) także mają swoje odpowiedniki w pojęciu grupy.

Podążając za tokiem rozumowania P. Rybickiego⁸⁸ niektórym grupom dyskusyjnym przysługiwać mogłyby właściwości społeczności. Zbiorowości mające wyodrębnioną grupę stałych i aktywnych członków, lub zawierające w sobie więcej zorganizowanych grup zasługiwałyby na miano „społeczności wirtualnych” w pełnym tego słowa znaczeniu (dodatek „wirtualny” wskazywałby tutaj na miejsce ich formowania się).

Jeśli natomiast przyjąć stanowisko Turowskiego (i większości badaczy społeczności), że w pojęciu społeczności zawiera się konieczność istnienia określonego terytorium, to powstające w Internecie społeczne fenomeny nie mają prawa do tej nazwy.

Podsumowując wypada więc uznać termin „wirtualna społeczność” za niezbyt trafnie dobrany. Termin „wirtualna grupa” byłby o wiele bardziej odpowiedni, przy zastrzeżeniu jednakże, że nie w każdej grupie dyskusyjnej dochodzi do uformowania się takiego tworu. Istnienie „wirtualnych społeczności” nie jest wykluczone — musiałyby to być złożona struktura zawierająca w sobie mnogość małych grup. Istnieją internetowe usługi (w tym grupy dyskusyjne) dające wystarczające możliwości wystarczające do powstania takiego fenomenu. Niektóre z internetowych gier tekstowych (np. MUD) przyciągają setki ludzi tworzących

⁸⁸ „Termin społeczność (...) pozostaje natomiast dla zbiorowości społecznych, w obręb których wchodzi nie tylko osobnicy, lecz całe grupy społeczne” — Rybicki, P., *Struktura społecznego świata*, PWN, Warszawa 1979, s. 168.

wirtualny świat (np. fikcyjne państwa). Jest rodzaj zabawy w społeczność, co nie oznacza, że procesy zachodzące w takich *virtual communities* nie przypominają w znacznym stopniu realnego społecznego świata.

Termin „wirtualna społeczność” odpowiedni jest także dla tworzonych, na razie w ramach eksperymentów, sieci komputerowych łączących lokalne społeczności. W takim przypadku następuje nałożenie relacji utrzymujących się w realnym świecie i tych mających miejsce w sieci komputerowej.

Niewielkie są szanse na odejście od terminu *virtual community* w literaturze anglosaskiej — tam jest to już utarty zwrot, chociaż nie wszyscy autorzy go akceptują⁸⁹. W Polsce można jeszcze uniknąć tej pułapki i nie powiększyć zbioru niejasnych socjologicznych pojęć (których i tak nie brakuje). Zdecydowanie wykluczyć należy użycie terminu „wspólnota” w odniesieniu do społecznych zjawisk w Internecie. Terminy „społeczność” i „grupa” stosować by można w uzasadnionych przypadkach. Fenomeny takie jak kanały IRC, zespoły grające w internetowe gry, grupy dyskusyjne jako całości itp. są w większości zbyt amorficzne, nie mają jasno określonej zasady odrębności, charakteryzują się bardzo słabymi więziami.

⁸⁹ Margaret McLaughlin pisze: „so-called online community” (tzw. wirtualna społeczność); McLaughlin, M., Smith, C.B., Osborne, K, *From Terminal Ineptitude to Virtual Sociopathy: How Conduct is Regulated on Usenet*, [w:] *Network and Netplay: Virtual Groups on the Internet*, op.cit.

Zakończenie

Pojęcie „wirtualna społeczność” już na dobre zadomowiło się w angielskojęzycznej literaturze. Nie przestaje jednak być pojęciem kontrowersyjnym. Czy słowo „społeczność” można w jakikolwiek sposób odnieść do tak anonimowego medium, jakim jest Internet? Wielu badaczy jest zdania, że tak. Równie wielu wskazuje, że takie rozumienie tego terminu jest nadużyciem. *Virtual community* jest według nich słowem-wytrychem mającym objąć szereg różnych zjawisk, wśród których z rzadka pojawia się coś, co nazwać można społecznością.

Czy zatem formowanie się internetowych zbiorowości o różnym poziomie zintegrowania należy pominąć milczeniem? Czy tylko dlatego, że nie pasują do dotychczasowych pojęć powinny zostać zignorowane?

Co sprawia, że tysiące ludzi na całym świecie codziennie siada przed komputerem i dzieli się swoją wiedzą czy przeżyciami z nieznanymi? Czy nie jest to fenomen wart bliższego poznania? Dlatego właśnie pojęcie „wirtualnych społeczności” może być przydatne. Z zastrzeżeniem, że jest to nowe zjawisko — odtwarzające znany nam dotychczas wzór społeczności w nowym (i pozbawionym fizycznego kształtu) medium i przez to, znacznie różniące się od niego.

W moich badaniach starałem się przedstawić w skrótowy sposób funkcjonowanie grup dyskusyjnych. Odnaleźć tu można wiele analogii do „realnego świata”, choć rzeczywistość, w której działają te grupy jest od niego diametralnie różna. Za szczególnie istotny fakt uznać można względną stałość i niezmienność „trzonu grupy”. Świadczy to o tym, że wbrew powszechnemu przekonaniu, internetowe grupy nie są tak efemeryczne i bezkształtne. Wskazałem także na różnice pomiędzy aktywnymi członkami forum a resztą autorów mogące prowadzić do konkluzji, że podstawą statusu w wirtualnym środowisku jest wiedza i atrakcyjność społeczna. Wiedza jest pożądanym zasobem, to w jej poszukiwaniu ludzie często przyłączają się do grup dyskusyjnych. Stali autorzy są w posiadaniu tego zasobu i dzielą się nim ze wszystkimi, w zamian otrzymują prestiż i stają się rozpoznawalni w masie anonimowych uczestników. Atrakcyjność społeczna to zdolność do wytworzenia więzi, przyciągnięcia innych. Osoby mające szczególną łatwość dowcipnego i celnego wypowiedzenia się sprawiają, że grupa odchodzi od właściwego dla niej tematu, ale dzięki temu jej członkowie poznają się lepiej biorąc udział w zabawach słownych, czy nonsensownych polemikach. Humor jest także sposobem na pokazanie własnej osobowości,

odmienności. Jest to szczególnie ważne w tym anonimowym medium.

Inny z celów moich badań został osiągnięty połowicznie. Podział na grupy „zorientowane na zadanie” i „zorientowane na relacje społeczne” nie został w pełni uzasadniony. Nie oznacza to jednak, że był on bezpodstawny. Istnieją znaczne różnice pomiędzy poszczególnymi grupami dyskusyjnymi i zastosowane przeze mnie wyróżnienie może służyć jako wskazówka przy poszukiwaniu ogólnych typów wirtualnych zbiorowości.

Życie społeczne w Internecie jest zjawiskiem stosunkowo nowym i nieznanym. Nic więc dziwnego, że większość badaczy z nieufnością odnosi się do terminu „wirtualna społeczność”. Globalna sieć zmienia się w szybkim tempie i jakiegokolwiek uogólnienia stworzone dziś mogą nie mieć znaczenia jutro. Pozostanie jednak szereg pytań, na które nie ma zadowalającej odpowiedzi. Czy grupa może istnieć, gdy jej członkowie są w rozproszeniu? Czy sama komunikacja jest w stanie wytworzyć więź? Czy pojęcia takie jak „społeczność” czy „grupa” nie powinny się zmieniać wraz ze zmieniającym się światem? Można spodziewać się, że powyższe problemy nie znikną, lecz będą powracać coraz częściej, w miarę jak środki komunikacji będą się rozpowszechniać i udoskonalać. Już dziś można wyobrazić sobie interesujące zagadnienia wynikające z konwergencji technologii takich jak Internet i telefonia komórkowa. Czy powstaną grupy, w których będzie można uczestniczyć z każdego miejsca na Ziemi w dowolnym momencie? Nadchodzą ciekawe czasy dla socjologii, jeśli tylko wykaże się ona odpowiednim refleksem i dociekliwością.

Bibliografia

- Ankieta polskiego WWW, <http://sunsite.icm.edu.pl/home/adamw/surwey/wyniki>
- Badanie polskich użytkowników sieci Internet, <http://www.badanie.ae.krakow.pl>
- Baran, P., *On distributed communications*, <http://www.rand.org/publications/RM/RM3420>
- Baym, K., *The emergence of on-line community* [w:] Jones, S.G. (red.), *Cybersociety 2.0: Revisiting Computer Mediated Communication and Community*, Sage, Thousand Oaks CA 1998
- Baym N., *The Performance of Humor in Computer Mediated Communication*, "Journal Of Computer Mediated Communication" vol.1, <http://jcmc.huji.ac.il/vol1\issue2\baym.html>
- Bechar-Israeli, H., *From <Bonehead> to <LoNehEAd>: Nicknames, play, and identity on Internet Relay Chat*, "Journal Of Computer Mediated Communication" vol. 1, issue 2, <http://jcmc.huji.ac.il/vol1\issue2\bechar.html>
- Brune, R., *So What Is Internet and Why Is It Here?*, <http://www.cba.uh.edu/faculty/brureb1.htm>
- Coomber, R., *Using the Internet for Survey Research*, „Sociological Research Online”, vol. 2, no. 2 1997, <http://www.socresonline.org.uk/2/2/2.html>
- De Leeuw, E., Nicholls, W., *Technological Innovations in Data Collection: Acceptance, Data Quality and Costs*, "Sociological Research Online", vol. 1, no. 4 1996, <http://www.socresonline.org.uk/socresonline/1/4/deleeuw.html>
- Doheny-Farina, S., *The wired neighborhood*, Yale University Press, New Heaven CT 1996
- Donath, J.S., *Identity and Deception in the Virtual Community (final draft)*, [w:] Kollock P., Smith N. (eds.), *Communities in Cyberspace*, London Routledge 1997, <ftp://ftp.media.mit.edu/pub/judith/IdentityDeception.ps>
- Donath, J., Karahalios, K., Vidas, F., *Visualizing conversation*, "Journal Of Computer-Mediated Communication" vol. 4, issue 4, June 1999, <http://jcmc.huji.ac.il/vol4/issue4/donath.html>
- Dubrovsky, V., Kiesler, S., Sethna, B., *The equalization phenomenon: status effects in computer-mediated and face-to-face decision making groups*, "Human Computer Interaction" no. 6, 1991, ss. 119 – 146.
- Effrat, M., *The community: Approaches and Applications*, Free Press, New York 1974.
- FAQ grupy pl.comp.www, <http://www.ziembor.waw.pl/pl/www/1997/faq-1.htm>
- FAQ (Frequently Asked Questions) polskiego Usenetu, <http://www.usenet.pl/doc/news-pl-faq.html>
- GVU's 8th WWW User Survey Report, October 1998 , <http://www.gvu.org>
- Hauben, M., *The Net and Netizens: The Impact the Net Has on People's Lives*, 1993, ftp://wuarchive.wustl.edu/doc/misc/acn/netbook/ch7_Netizen
- Herring, S., *Interactional Coherence in CMC*, "Journal Of Computer Mediated Communication" vol. 4, issue 4, <http://jcmc.huji.ac.il/vol4/issue4/herring.html>
- Info o pl.rec.muzyka.techno, http://www.techno.pl/text/prmt/strona_prmt.html
- Internet Monitor styczeń/luty 2000, ARC Rynek i Opinia, <http://www.arc.com.pl/imonnew.htm>
- Jones, Q., *Virtual Communities, Virtual Settlements and Cyber-Archaeology: A Theoretical Outline*, „Journal of Computer Mediated Communication" December 1997, <http://jcmc.huji.ac.il>
- King, S. A., *Researching Internet Communities: Proposed Ethical Guidelines for the Reporting of Results*, <http://www.concentric.net/~astorm/eth-abs.html>
- Kuchciak, M., *Geneza i rozwój Internetu*, <http://www.css.pl/~mkc/internet/genrozv.html>
- Ku sieci* , „Gazeta Wyborcza” z 17 czerwca 1999, s. 27.
- Lea, M., Spears, R., *Paralanguage and social perception in computer-mediated communication*, "Journal of Organizational Computing" 2/1992. ss. 321-341.
- Levinson, P., *Miękkie ostrze. Naturalna historia i przyszłość rewolucji informacyjnej*, tłum. H. Jankowska, Muza S.A., Warszawa 1999
- Lockard, J., *Progressive politics, electronic individualism and the myth of virtual community* [w:] Porter, D. (red.), *Internet Culture*, Routledge, London 1997
- Lotfalian, M., *A tale of an electronic community* [w:] Marcus, G. (red.), *Connected*, University of Chicago Press, Chicago IL 1996
- McLaughlin, M.L., Osborne, K.K., Smith, C.B., *Standards of conduct on Usenet* [w:] Jones, S.G.,

- Cybersociety: Computer Mediated Communication and Community*, Sage, Thousand Oaks CA 1995
- Mika, S., *Psychologia społeczna*, PWN, Warszawa 1981
- Morris, M., Ogan, M., *The Internet as Mass Medium*, "Journal Of Computer Mediated Communication" vol.1 issue 4, <http://jcmc.huji.ac.il/vol1/issue4/morris.html>
- Overby, B., *Identification and Validation of a Societal Model of Usenet*, <http://www.well.com/user/deucer/thesis/chap1.html>
- Paccagnella, L., *Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies of Ethnographic Research On Virtual Communities*, "Journal of Computer Mediated Communication", vol. 3, issue 1/1997, <http://jcmc.huji.ac.il/vol3/issue1/paccagnella.html>
- Parks, M.R., Floyd, K., *Making Friends in Cyberspace*, "Journal of Computer Mediated Communication", vol. 1, issue 4, <http://jcmc.huji.ac.il/vol1/issue4/parks.html>
- ProjectH Codebook*, <http://www.arch.usyd.edu.au/~fay/projecth/codebook.htm>
- Rafaeli, S., *Interactivity: From new media to communication* [w:] *Sage Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science*, Sage, Beverly Hills 1997
- Rafaeli, S., Sudweeks, F., *Interactivity on the Nets*, [w:] Sudweeks, F., McLaughlin, M., Rafaeli, S., *Network and Netplay: Virtual Groups on the Internet*, MIT Press 1998
- Rheingold, H., *Virtual Communities*, Addison-Wesley, Reading MA 1993
- Rybicki, P., *Struktura społecznego świata*, PWN, Warszawa 1979
- Sitek, W., *Wspólnota i zagrożenie*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 1997.
- Smith, M.A., *Invisible Crowds in Cyberspace: Mapping the Social Structure of the Usenet* [w:] Smith, M.A., Kollock, P. (red.), *Communities in Cyberspace*, Routledge, London 1999, ss. 195 – 215.
- Sowa, K.Z., *Wstęp do socjologicznej teorii zrzeszeń*, PWN, Warszawa 1988.
- Stone, A.R., *Will the real body please stand up?* [w:] Benedikt, M. (red.), *Cyberspace: first steps*, MIT Press, Cambridge 1991
- Sudweeks, F., McLaughlin, M., Rafaeli, S. (red.), *Network and Netplay: Virtual Groups on the Internet*, MIT Press 1998
- Szczepański, J., *Elementarne pojęcia socjologii*, PWN, Warszawa 1970
- Szmatka, J., *Małe struktury społeczne*, PWN, Warszawa 1989
- „Telework 98 — Status Report on European Telework”, European Telework Organization, <http://www.eto.org>
- Tepper, M., *Usenet Communities and the Cultural Politics of Information* [w:] Porter, M. (red.), *Internet Culture*, London, Routledge 1997
- The Internet Industry Almanac*, <http://www.c-i-a.com>
- Wellman, B., *An electronic group is virtually a social network* [w:] Kiesler, S. (red.), *Culture of the internet*, Lawrence Erlbaum, Mahwah NJ 1997, s. 185
- Wilbur, S.P., *An archeology of cyberspaces: virtuality, community, identity* [w:] Porter, D. (red.), *Internet Culture*, Routledge, London 1997

Załączniki