
Spoleczności wirtualne – cyberprzestrzeń w poszukiwaniu utraconych więzi

Krystyna Doktorowicz

Współczesne społeczeństwa informacyjne cechuje indywidualizm, decentralizacja struktur społecznych oraz dążenie do prywatyzacji i rekonstrukcji sfery publicznej. Skutkuje to rozpadem wielu tradycyjnych więzi i dezintegracją społeczności uznawanych przed nadejściem ery informacyjnej za trwałe, hierarchiczne i nierozzerwalne.

Zjawiska te są następstwem złożonych procesów społecznych, ekonomicznych, kulturowych oraz psychologicznych towarzyszących upowszechnianiu i zastosowaniu nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych we wszystkich niemal dziedzinach życia. Takie tradycyjne społeczności organiczne, jak rodzina, sąsiedztwo, grupy zawodowe, ulegają wpływom indywidualizacji, zmniejszają swoją liczebność i rozpraszają się w przestrzeni. Łatwość przemieszczania i komunikowania, globalizacja gospodarki, nowe formy i dystrybucja pracy sprawiają, iż członkowie tradycyjnych wspólnot, wyposażeni w nowoczesne narzędzia komunikowania, wchodzą w nowe relacje społeczne. Ich interakcje stają się płytsze, powierzchowne, przefiltrowane przez narzędzia technologiczne. Kontakty bezpośrednie, charakterystyczne dla tradycyjnych społeczności, ograniczane są przez nowe formy kontaktu, jak wiadomości SMS, e-maile, faxy, itd. Indywidualizm, decentralizacja i spływanie hierarchii w zdeintegrowanych społecznościach organicznych redukuje wartości i cele istnienia takich wspólnot. Społeczeństwa informacyjne w znacznej mierze tracą poczucie więzi ściśle określonych przestrzennie i etycznie wspólnot. Nowe media sprzyjają bowiem nie tylko indywidualizacji i prywatyzacji, ale także tworzą środowisko, w którym zmienia się styl życia, sposób wypoczynku i pracy oraz obyczajowość. Niektórzy badacze zmian społecznych, zachodzących w społeczeństwach informacyjnych, dochodzą do wniosku, iż mamy do czynienia ze zjawiskiem „utraconych społeczności” (van Dijk, 1999: 159). Zdanie to podzielają mieszkańcy współczesnych wielkich miast, anonimowych zbiorowości rozproszonych i zatowarowanych. Podstawą społeczności, o których charakterze decyduje związek z czasem, przestrzenią i naturalnym środowiskiem są bezpośrednie związki i bezpośrednia komunikacja, ściśle określona struktura działania, społeczna organizacja, język, sposób zachowania, własna kultura i tożsamość. Społeczności takie, zwane organicznymi, wbrew największym pesymistom oczywiście nie uległy całkowitej zagładzie. Niemniej ich rola we współczesnych społeczeństwach informacyjnych słabnie ze wszystkimi tego społecznymi i kulturowymi konsekwencjami. Próby ratowania utraconych społeczności organicznych, podejmowane przez urbanistów, instytucje publiczne, organizacje spo-

łeczne i związki wyznaniowe w ciągu ostatnich kilkudziesięciu lat XX wieku, napotykały na trudności wynikające z rosnącej mobilności społeczeństw, dyfuzji wspólnot i rozwoju nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych (Wellman, Leighton, 1979). Ostatnia dekada XX wieku przyniosła wszechogarniający kraje wysokorozwinięte system komunikacji sieciowej, który jedynie wzmógł rekonstrukcje wspólnot organicznych. Jednocześnie wraz ze wzrostem liczby użytkowników sieci oraz rozszerzaniem się potencjału Internetu wzrastała społeczna akceptacja dla indywidualizacji i prywatyzacji. Konwergencja nowych mediów, takich jak Internet, telewizja cyfrowa i telefonia komórkowa, stworzyła nowe narzędzia komunikowania znosząc tradycyjne ograniczenia czasu i przestrzeni.

Powstały tym samym nowe formy komunikowania pozwalające na zdematerializowanie barier odległości dzielących członków społeczności organicznych. Społeczności organiczne nie potrzebują Internetu dla wewnętrznej komunikacji, niemniej sieć pomaga w intensyfikacji nowych form interakcji i przewyciężaniu naturalnych barier, np. między miejscem zamieszkania a miejscem pracy. Nowe media, a przede wszystkim sieci, pozwoliły zatem na wykreowanie zupełnie nowych interakcji, jak również nowych społeczności nazwanych przez Howarda Rheingolda społecznościami wirtualnymi (Rheingold 1994). Pojęcie to ewoluje wraz z ekspansją cyberprzestrzeni, eskalacją potrzeb użytkowników sieci, kreacją subkultur czy też nową edycją *Matrixa*.

Rheingold jako pierwszy zdefiniował społeczności wirtualne jako: *grupy ludzi, którzy mogą, lub nie, spotkać się twarzą w twarz, i którzy wymieniają słowa oraz idee za pośrednictwem klawiatury i sieci* (1994: 1). Innymi słowy, społeczność wirtualna to ta, która istnieje w cyberprzestrzeni i jest całkowicie zależna od istnienia infrastruktury technologicznej. Autor ten odpowiedzialny jest za zainteresowanie badaczy problematyką społeczności wirtualnych, jak również za entuzjazm towarzyszący powstawaniu nowej jakości w relacjach między ludźmi.

W 1994 roku pisał: „Ludzie w wirtualnych społecznościach używają słów na ekranie, aby wymieniać przyjemności i kłócić się, angażować w dyskurs intelektualny, prowadzić interesy, wymienić wiedzę, dzielić wspólne emocje, robić plany, burze mózgów, upowszechniać plotki, toczyć spory, zakochiwać się, znajdować i tracić przyjaciół, grać w gry, flirtować, kreować małą wielką sztukę, uprawiać czcze rozmowy. Ludzie w wirtualnych społecznościach czynią niemal wszystko to samo, co w życiu realnym, tylko że poza rzeczywistością zostawiamy swoje ciała. Nie można nikogo pocałować ani uderzyć w nos, ale wiele może zdarzyć się poza tymi granicami” (1994: 3).

W 2000 roku Rheingold opublikował nową wersję pracy pt. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontiers*, w której zawarł swoje osobiste poglądy na funkcjonowanie wirtualnych społeczności w cyberprzestrzeni. Przez wiele lat był związany z jedną z pierwszych takich społeczności pod nazwą WELL – *Whole Earth Lectronic Link*. Wielu badaczy pozostaje krytycznymi wobec entuzjazmu Rheingolda dla wirtualnych społeczności i przypisywanych im właściwości, w naiwną wiarę w to, że Internet pozwoli na odnalezienie i przywrócenie wartości tradycyjnym społecznościom zagubionym w świecie globalnych struktur i indywidualizmu (Fernback, Thompson, 1995; van Dijk,

1997, 1999). Istotnym w jego badaniach jest szczególne zwrócenie uwagi na negatywne zjawiska towarzyszące budowaniu społeczności wirtualnych, takie jak fragmentaryzacja, usztywnienie różnic społecznych czy powstawanie społeczności niszowych opartych na ideach nietolerancji. Media miały od początku swego społecznego istnienia wpływ na społeczności w kontekście ich szerokiego wpływu na struktury społeczne, procesy demokratyzacji, edukację i kulturę (Jankowski, 2003). Niemniej nowe media, takie jak cyfrowe systemy telewizyjne, sieci komputerowe, mobilne telefonie czy też systemy skonwergowane, wprowadziły nową jakość w procesie komunikowania wolnym od rygorów czasu i przestrzeni. Internet otworzył nowe pola współistnienia między społecznościami a mediami, zmusił też uczonych do podjęcia nowej problematyki badawczej, w tym do przeformułowania samego pojęcia społeczności. Pojęcia o szczególnym znaczeniu dla socjologii, mającego również swoje popularne znaczenie. Pojawienie się Internetu i więzi społecznych realizowanych w sieci skomplikowało problemy definicyjne. Jak podaje jeden z prestiżowych słowników socjologicznych, jest to *jedno z najbardziej trudnych do zdefiniowania i niejednoznacznych pojęć w socjologii i coraz częściej bez specyficznego znaczenia* (Abercrombie i in., 1994: 75). Pojęcie społeczności w kontekście nowych mediów i Internetu bywa jakże często nadużywane i nadinterpretowane. Istotne jest jednak to, że pojecie społeczności stało się jednym z najważniejszych w badaniach nad społecznymi skutkami Internetu i więziami w cyberprzestrzeni. Zmieniają się natomiast akcenty znaczeń. Słabną wyznaczniki czasowo-przestrzenne, a wzrasta znaczenie poczucia wspólnoty i jedności w zainteresowaniach czy interesach. Metodologiczna reorientacja w badaniach nad społecznościami w cyberprzestrzeni dotyczy typów relacji społecznych, w tym sieciowych relacji między jednostkami, grupami i instytucjami. Podejście sieciowe, reprezentowane przez Hamptona i Wellmana, koncentruje się na relacjach między elementami sieci, jej gęstością, zależnościami i hierarchią, pozycją i aktywnością jednostkową i kolektywną w sieci (Hampton, Wellman, 2000).

Spoleczna, kulturalna, polityczna i ekonomiczna aktywność społeczności wirtualnych wzrasta wraz z rozwojem gospodarki sieciowej, konwergencji nowych mediów, łatwiejszym i tańszym dostępem do sieci, globalizacją oraz eksplozją demonstracji tożsamości w sieci. Wirtualne społeczności powstają i rozpadają się wokół spraw i idei, takich jak prawa człowieka, przemoc, stosunek do agresji militarnej, jeszcze niedawno ograniczanych w debacie przez państwa narodowe. Sieć pozwala także na nowe więzi w reakcji między pracodawcą, pracą i pracownikiem, decentralizuje stosunki społeczne, zmienia poczucie hierarchii.

Literatura z dziedziny badań nad społecznościami wirtualnymi jest już obszerna i pozwala na wstępną charakterystykę i analizę funkcjonowania społeczności wirtualnych, ich wpływu na kulturę, relacje w świecie realnym, jakość życia, sferę publiczną, tożsamość mniejszości, rozwój gospodarczy, konkurencję, zmianę w dziedzinie pracy, edukację. Badania dotyczą też fundamentalnej relacji między społecznościami wirtualnymi a społecznościami organicznymi funkcjonującymi w realnym świecie. Mają odpowiedzieć na pytania czy społeczności te wykluczają się, czy mają charakter komplementarny lub kompen-

sacyjny? Jakie zagrożenie niosą społeczności wirtualne? Czy sprzyjają ekspresji i poczuciu wspólnoty, czy też alienacji i wykluczeniu? Pytań stawianych w kontekście badań nad społecznościami wirtualnymi jest coraz więcej, a wiele odpowiedzi pozostaje niepewnych, podobnie jak kierunki zastosowania i wykorzystania coraz to bardziej wyrafinowanych technologii informacyjno-komunikacyjnych.

Doniosły wkład w omawianą problematykę wniósł Steven Jones w licznych pracach poświęconych społecznym i kulturowym uwarunkowaniom cyberprzestrzeni i Internetu, szczególnie w pracy *Cyberspace, Computer-Mediated Communication and Community* z 1999 roku. Wprowadził i zkonceptualizował problematykę powstawania społeczności, której podstawą jest wykorzystanie komunikacji za pomocą komputera. Jones zakwestionował upowszechniony podgląd łączący społeczność z kategorią miejsca i lokalności. Wykazał, iż takie podejście ogranicza istotę pojęcia społeczności i mylnie oddaje priorytet zasadom organizacji społeczności nad czynnikiem wspólnoty. Według Jonesa społeczności wirtualne są nowymi formami społeczności, funkcjonują w przestrzeni społecznej, gdzie spotykają się ludzie twarzą w twarz, przy czym zarówno pojęcie spotkania, jak i twarzą należy zredefiniować. Jak pisze Jones: *wirtualne społeczności są punktem przejściowym zbierającym wspólne przekonania i doświadczenia łączące ludzi fizycznie oddalonych* (Jones, 1995: 19). Kontynuując prace Stevena Jonesa J. Fernback zwraca uwagę na rosnące znaczenie społeczności funkcjonujących w sieciach społeczeństw informacyjnych. Określa ona społeczności wirtualne jako *społeczne relacje zagubione w cyberprzestrzeni, ulegające powtarzalnym kontaktom wewnątrz specyficznych granic i miejsc (np. wideo-konferencja czy czaty), które są symbolicznie zarysowane przez przedmiot zainteresowania* (Fernback, Thompson, 1995). Cechą charakterystyczną tych nowych społeczności jest płynność związków między społecznością a jednostką. W społeczności wirtualnej każdy jej uczestnik może bardzo szybko stać się jednostką aktywną, przywódczą czy destrukcyjną. Brak hierarchii i wyznaczonych ról społecznych, pozorna lub rzeczywista anonimowość, brak kontroli formalnych bądź tradycyjnych reguł sprawia, iż zarówno uczestnictwo, jak i wyjście ze społeczności wirtualnej nie pociąga za sobą żadnych społecznych skutków dla jej członka. Porzucenie społeczności wirtualnej jest tak samo proste jak zmiana kanału w telewizorze czy przejście na nową stronę w Internecie. Uczestnictwo w wielu różnorodnych społecznościach w sieci nie jest ograniczone żadnymi względami cechującymi wspólnoty organiczne. Nie obowiązuje tu zasada więzi rodzinnych, zawodowych, terytorialnych, brak rekomendacji, zezwoleń i ograniczeń dostępu z przyczyn kulturowych, społecznych, ekonomicznych lub obyczajowych. Społeczność wirtualna oferuje wolność ograniczoną jedynie dostępem do technologii i komputera.

Pozwala na uwolnienie się nie tylko od formalnych i tradycyjnych warunków przynależności, ale także pokonuje psychologiczne bariery decydujące o miejscu w społeczności i zakresie aktywności. Łatwość uczestnictwa w społeczności wirtualnej i łatwość jej opuszczenia powoduje, iż między członkami społeczności więzi mogą być równie silne, co kruche. Wywołują silne emocje i silne poczucie wspólnoty w idei, sprawie czy interesie. Brak we wspólnocie wirtualnej mechanizmów społecznych, które by powstrzymywały procesy

fluktuacji i rozpadu. Społeczności wirtualne są niestabilne. Nie sprzyjają budowaniu sfery publicznej, przeciwnie, fragmentaryzują ją i czynią nietrwałą. Z drugiej jednak strony, społeczności wirtualne niejednokrotnie kreowane są wokół spraw, które w żadnych innych wspólnotach nie mogłyby stanowić przedmiotu debaty czy też wspólnej aktywności. Społeczności wirtualne pozwalają na afirmacje tożsamości wspólnot, które nie mogłyby w innych formach organizacji społecznej nawet się ujawnić. Dotyczy to wszelkiego rodzaju mniejszości, których członkowie ze względów kulturowych, obyczajowych czy prawnych w wielu społeczeństwach nie mogą utrzymywać otwartych więzi społecznych. Mają oni możliwości tworzenia w sieci wspólnot wykraczających poza wszelkie reguły państw narodowych. Społeczności wirtualne z definicji pozostają poza wszelkimi ograniczeniami kulturowymi, politycznymi i narodowymi. Niezależność wirtualnych społeczności fluktuujących w cyberprzestrzeni ma również swoje mroczne strony. Dotyczy to wspólnot łamiących wszelkie tabu czy też zorganizowanych wokół przestępczych idei. Społeczności te mogą tworzyć niebezpieczne więzi, z drugiej jednak strony pozwalają na redukcję negatywnych emocji.

Społeczności wirtualne odpowiadają takim wartościom, jak wolność wypowiedzi, indywidualizm, równość i otwarty dostęp. Sprzyjają procesom demokratycznym i debacie publicznej. Nie należy ich jednak definiować w kontekście żadnej ideologii, systemu bądź racji politycznej. Niezależność społeczności wirtualnej wynika z logiki sieci organizującej grupy społeczne. Uczestnictwo w społeczności wirtualnej pozwala jej członkom na indywidualną organizację czasu, zmianę stylu życia i pracy, pozwala okiełznać psychologiczne problemy, uwolnić potrzebę współuczestnictwa, wzmacnia indywidualizm oraz potrzebę dzielenia się własnymi poglądami i kreowanymi wytworami sztuki. Cyberprzestrzeń oferuje także zupełnie nowe wspólnoty funkcjonujące w świecie całkowitej fikcji, wykreowanej przez niezliczone gry komputerowe, gdzie wirtualni – nierzeczywiści uczestnicy wchodzi w relacje z rzeczywistymi ludźmi.

Problematyka związków społeczności wirtualnych ze społecznościami organicznymi, zorganizowanymi w realnym czasie i przestrzeni, pojawia się w pracach Jana van Dijka, szczególnie w pracy *The Reality of Virtual Community* (1998). Van Dijk próbuje odpowiedzieć na pytanie, czy wirtualne społeczności są pozytywną odpowiedzią na proces rozpadu więzi i czy mogą doprowadzić do renesansu utraconych społeczności w świecie realnym? Odnajduje on wspólne cechy charakterystyczne dla obu form społeczności. Są to: posiadanie członków, społecznej organizacji, język i wzory interakcji oraz kultura i wspólna tożsamość. Poza tym występują liczne różnice.

Organiczne społeczności związane są z czasem i przestrzenią, naturalnym środowiskiem oraz innymi materialnymi atrybutami. Są relatywnie stabilne, zróżnicowane wewnętrznie, powiązane wieloma nakładającymi się zależnościami i liniami komunikacyjnymi. Natomiast wirtualne społeczności nie posiadają tych atrybutów, są wspólnotami interesów z płaskim, sieciowym systemem komunikowania. Społeczna organizacja społeczności wirtualnych jest zdeterminowana przez struktury i doświadczenie w świecie realnym. Jak pisze van Dijk: *ludzie zabierają rzeczywistość, którą znają, ze sobą jako pewien rodzaj bagażu, kiedy serfują w Internecie i kiedy biorą udział w społeczności wirtualnej*

(1999: 160). Uczestników społeczności wirtualnych całkowicie kształtują fizyczne i mentalne warunki środowiska. Dlatego też te społeczności wirtualne, które ignorują znaczenie miejsca i czasu poza siecią są kruche, nietrwałe i tracą wszelkie atrybuty wspólnoty.

Społeczność wirtualna nie posiada zhierarchizowanej struktury i sekwencji dostępu. Wszyscy uczestnicy mogą komunikować się w tym samym czasie. Niemniej dla utrzymania wspólnoty niezbędny jest czynnik koordynujący i porządkujący.

Język społeczności wirtualnych jest ograniczony do znaków i dźwięków generowanych i przetwarzanych przez komputery. Może on być wzbogacony przez specyficzne ikony znane uniwersalnie bądź wygenerowane dla potrzeb wspólnoty. Język jest jednak czynnikiem ograniczającym relacje między wspólnotami.

Członkowie społeczności wirtualnych zorganizowani są przede wszystkim wokół jednej sprawy czy jednej idei. We wspólnotach organicznych wspólnych interesów jest znacznie więcej. W społeczności organicznej znacznie łatwiej zbudować i utrzymać własną kulturę i tożsamość. Idealny typ społeczności wirtualnej to – zdaniem van Dijka – pluralistyczna, heterogeniczna w strukturze wspólnota, niezależna od rygorów czasu i przestrzeni charakteryzująca się luźnymi relacjami. Niemniej jest to obraz ściśle teoretyczny. Wiele społeczności wirtualnych ma odniesienia do miejsca i czasu oraz utrwała więzi między ich członkami. Przeprowadzone badania pozwalają postawić van Dijkowi tezę mówiącą, że społeczności wirtualne w żaden sposób nie mogą zastąpić tradycyjnych społeczności organicznych, przede wszystkim tych, które uległy dezintegracji. Społeczności wirtualne są zbyt niestabilne i ograniczone w swojej strukturze i celu funkcjonowania, aby mogły zastąpić struktury zanikające w świecie realnym. Przynależność do społeczności wirtualnych jest zbyt słaba i podlega fluktuacji. Kultura i tożsamość wykreowana w sieci jest ograniczona, heterogeniczna i wyklucza poważny dialog między uczestnikami. Zakorzenie uczestników społeczności wirtualnych w świecie rzeczywistym również nie pozwala na łatwą zastępowalność jednych struktur innymi. Społeczności wirtualne mogą natomiast uzupełniać społeczności organiczne, kiedy z różnych przyczyn ich nieskrępowane funkcjonowanie w świecie realnym jest utrudnione. Nie wszyscy badacze podzielają pogląd van Dijka, uznając, że zbyt mała ilość badań empirycznych nie uprawnia do wyciągnięcia jednoznacznych wniosków.

Badania przeprowadzone przez N.K. Baym nad grupami dyskusyjnymi w Stanach Zjednoczonych skłoniły autorkę do sformułowania tzw. nowego modelu społeczności wirtualnych (1998). Wydzieliła ona pięć cech charakteryzujących społeczności wirtualne. Są to: zewnętrzny kontekst, czasowa struktura, system infrastruktury, cel grupy, charakterystyki uczestników. Cechy te decydują o rozwoju społeczności wirtualnych, uwzględniając specyfikę grupy, formy ekspresji, tożsamość oraz relacje i konwencje. Problematyka społeczności wirtualnych stanowi także istotne pole badawcze lingwistyki. Badania nad językiem społeczności komunikujących się za pomocą sieci i komputera pozwolą lepiej zrozumieć ich cele i charakter powstających więzi.

Zdefiniowanie społeczności wirtualnych i ich relacji ze społecznościami organicznymi to zaledwie początek analizy ich funkcjonowania. Różnorodność społeczności wirtual-

nych, tych związanych z lokalizacją przestrzenną i niezależnych od czasu i przestrzeni, wymaga nowej propozycji metodologicznej oraz sformułowania zasadniczych pytań będących podstawą dalszych badań. Jak pisze B. Wellman: „nadszedł czas aby zastąpić anegdotę dowodami. Odpowiedzi nie są jeszcze znane. Niemniej pytania powinny już być postawione” (1999: 185). Podstawowe pytania stawiane przez badaczy próbujących stworzyć modele funkcjonowania społeczności wirtualnych (trudne i wymykające się systematyzacji) brzmią:

Jakie czynniki kształtują tożsamość społeczności wirtualnej?

Jak doświadczenie wspólnot realnego świata wpływa na kształtowanie się społeczności w sieci?

Co determinuje przynależność do społeczności wirtualnej?

Jak społeczności wirtualne kontaktują się z organicznymi?

Czy istnieją jakieś determinujące związki?

Jak społeczności wirtualne oddziałują na struktury świata realnego?

Jak zagrożenia niosą społeczności wirtualne i jakie przynoszą korzyści swoim uczestnikom?

Jak społeczności wirtualne ewoluują w czasie?

Jak technologia wpływa na relacje międzyludzkie i więzi?

Jak wreszcie będą wyglądały wspólnoty ludzkie w przyszłości społeczeństw uzależnionych od sieci?

Wszystkie te pytania stanowią jedno z istotnych pól badawczych problemów społeczeństwa informacyjnego.

Bibliografia

- [1] Abercrombie i in., 1994: *The Penguin Dictionary of Sociology*, London.
- [2] Baym N.K. 1998: *The Emergence of on-line Community* [w:] S. Jones (red.), *Cybersociety 2.0 Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*, New York.
- [3] Fernback J., Thompson B. 1995: *Computer-Mediated Communication and American Collectivity*, www.well.com/user/hlr/texts/VCCivil.
- [4] Hampton K., Wellman B. 2000: *Examining Community in the Digital Neighborhood: Early Results from Canada Wired Subu* [w:] T. Ishida, K. Isbister (red.), *Digital Cities*, Berlin.
- [5] Jankowski N. 2003: *Creating Community with the Media. History, Theories and Scientific Investigations* [w:] *Handbook of New Media*, London.
- [6] Jones S. 1995: *Cybersociety. Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*, London.
- [7] Jones S. 1999: *Doing Internet Research: Critical Issues and Methods for Examining the Net*, New York.
- [8] Rheingold H. 1994: *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*, New York.

- [9] Rheingold H. 2000: *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*, wyd. poprawione, New York.
- [10] van Dijk J. 1998: *The Reality of Virtual Communities. Trends in Communication*, 1 (1).
- [11] van Dijk J. 1999: *The Network Society*, New York.
- [12] Wellman B., Leighton B. 1979: *Networks, Neighbours and Communities*, *Affairs Quarterly*, (3).
- [13] Wellman B. 1999: *Networks in the Global Village*, Boulder.