
Wirtualne zbiorowości – między światem realnym i wirtualnym

Łucja Kaprańska

W życiu społecznym mówimy o grupach społecznych, które socjolog może badać, a w przypadku sieci częściej używa się nazwy społeczność, wspólnota wirtualna. Istnienie społeczności opartych o CMC (*Computer Mediated Communication*) jest faktem. Łatwo je opisać w kategoriach etnograficznych, trudniej dokonać dogłębnej analizy, tym bardziej, że często są to twory emeferyczne, a nader często podstawowym czynnikiem je konstytuującym jest krótkotrwała fascynacja, moda. W literaturze przedmiotu używa się nazw wirtualna wspólnota (chyba najczęściej), ale także quasi-grupy, cybergrupy, cyberplemię, pseudowspólnoty. W odniesieniu do całej zbiorowości użytkowników Internetu używa się nazwy „społeczność Internetu” (Tadeusiewicz, 2001), co odnosi się do faktu, że użytkownicy Sieci nie są agregatem porzucanych po kontynencie jednostek, lecz zachodzą pomiędzy nimi interakcje i zależności, które mają charakter społeczny. Nawet jeśli nie umiemy w tej chwili dobrze zdefiniować tej społeczności jako całości (z różnych względów – efemeryczność zjawisk, krótka historia Internetu, być może – brak narzędzi i metod, czy nawet konieczność stworzenia nowych terminów i pojęć, które do tego nowego typu społeczeństwa powinny mieć zastosowanie) nie oznacza to, że prób nie należy podejmować. Charakter tych zbiorowości można badać pośrednio – poprzez badanie form uczestnictwa w życiu Internetu, motywacji związanych z tym uczestnictwem, integrującego bądź dezintegrującego charakteru różnych form komunikowania w Sieci. Można także z powodzeniem uprawiać opis o charakterze etnograficznym wierząc, iż po etapie idiograficznym nastąpi etap analizy i etap nomotetyczny, jak już wielokrotnie w naukach społecznych bywało. W naukach społecznych, jak się wydaje, dobrze sprawdza się postulat „historii długiego trwania”, nakazujący widzieć procesy społeczne w długiej perspektywie czasowej, by właściwie uchwycić ich dynamikę.

Według autorytetu w sprawach Sieci, jakim jest Patricia Wallace, w Internecie, mamy do czynienia z różnego rodzaju zbiorowościami (Wallace, 80–81). Na jednym krańcu znajdują się zbiorowości składające się z ludzi, którzy znają się osobiście i wykorzystują sieć jako środek komunikacji i wymiany myśli w przerwach między osobistymi spotkaniami, na drugim krańcu zaś zbiorowości, gdzie ludzie nie znają się osobiście, a w sieci skupiają ich wspólne zainteresowania, oni mogą, ale nie muszą spotkać się w realnym świecie (poczucie grupowości wytwarza się tu tylko dzięki „dynamice sieciowej komunikacji”). Podobnie polska autorka Łucja Teszner, pisząc już nie o wspólnotach czy grupach, lecz o interneto-

wych społeczeństwach, dzieli je na te, które tworzą się w Sieci i dla których istnienie *on-line* jest głównym celem, oraz takie, które istniejąc najpierw w świecie rzeczywistym, przechodzą z niego do cyberprzestrzeni, by szukać kontaktów z innymi podobnymi do siebie (Teszner, www.cyberforum.pl). Zatem zaistnienie w rzeczywistości, przeniesienie się ze świata wirtualnego do świata rzeczywistego traktowane jest jako dowód silnych więzi łączących członków wirtualnej społeczności. Oczywiście, wcześniej muszą zaistnieć jakieś podstawy do wydzielenia się tej wspólnoty – obiektywne i subiektywne.

Tego typu zbiorowości zdarzają się coraz częściej. Coraz szerszy dostęp do Internetu powoduje, że zaczyna on pełnić rolę pośrednika w komunikowaniu; następstwem tej zapośredniczonej komunikacji mogą być różnorodne wirtualne wspólnoty i społeczności. Co jest podstawą ich zaistnienia? W sensie formalnym – środowiska Internetu, takie jak czaty, grupy czy fora dyskusyjne, strony www i inne, których wielość ofiaruje Sieć. Jednak nie każde komunikowanie prowadzi do powstania wirtualnej społeczności. Howard Rheingold, badacz i entuzjasta wirtualnych światów, definiuje wirtualną wspólnotę jako „społeczny agregat, który wyłania się z sieci, gdy pewna – wystarczająco duża – liczba ludzi podtrzymuje wystarczająco długo publiczną dyskusję i jest w tym dość uczucia, by uformować sieć osobistych relacji w cyberprzestrzeni” (Rheingold, 1993: 5). Definicja ta jest na tyle szeroka i nieostra, że można z jej pomocą zdefiniować właściwie każdą istniejącą w Sieci zbiorowość, jak bowiem pisze krytyk Rheingolda, „dość uczucia (*sufficient human feeling*) to miara raczej mało precyzyjna, pełna założeń odnośnie do tego, co jest ludzkie i jakie emocje uznane będą za uczucia, jak również musimy zgadywać, kiedy owe uczucia staną się wystarczające, by zaistniała wspólnota” (Wilburn, 1996: 7). Według nieprzychylnego Rheingoldowi Wilburna jego prace operują przede wszystkim przykładami różnych istniejących w Sieci ugrupowań, a terminu „wspólnota” używa na określenie zarówno tych, którzy komunikując się poprzez komputer, przenoszą się następnie do rzeczywistości i kontaktują twarzą w twarz, jak i dla tych grup, które mając jakieś wspólne cechy w rzeczywistości, istnieją następnie w Internecie. Innymi słowy: dla Rheingolda „najlepsza wirtualna wspólnota jest rozszerzeniem rzeczywistej wspólnoty” (Wilburn, 1996: 7).

Sapkonauci jako przykład wspólnoty wirtualnej

Obserwacja środowisk internetu dostarcza wielu przykładów takich zbiorowości. W niniejszym podrozdziale pragnę się skupić na opisie dwóch z nich, powiązanych ze sobą.

Obie społeczności są skutkiem istnienia w Internecie www.Sapkowski.pl. strony poświęconej prozie Andrzeja Sapkowskiego¹, utworzonej w 1995 roku przez fana pisarza,

¹ A. Sapkowski zadebiutował w 1985 roku opowiadaniem *Wiedźmin*, które z czasem rozrosło się do wielotomowej sagi o wiedźminie Geralcie i jego przyjaciółach. Wydawane przez oficynę Superno-wa książki biją rekordy popularności, ciesząc się uznaniem krytyków i czytelników. Każdy następny tom przygód wiedźmina był gorąco wyczekiwany i szeroko komentowany. Oprócz licznych nagród literackich z dziedziny fantastyki w 2000 roku Andrzej Sapkowski za swe wiedźmińskie utwory otrzymał Paszport „Polityki”. Autor wyznaczył w polskiej literaturze fantazy nowe drogi, po których podążają liczni naśladowcy. W chwili obecnej autor pisze drugi tom nowego cyklu, tzw.

Jacka Suligę. O wysokiej jakości strony świadczy nie tylko liczba jej użytkowników – o czym za chwilę – ale także fakt, że była nagradzana i zauważana nie tylko przez gremia związane z literaturą fantastyczną, lecz także pisze o niej prasa codzienna, tygodnik „Wprost”, „Gazeta Wyborcza” (por. wywiad z Jackiem Suligą: *Cieszę się, że wytrwałem z Zoną tyle lat*, www.esensja.pl).

Jak twierdzi autor strony, w trakcie swego istnienia miała około 20 tysięcy odwiedzin miesięcznie. Do początku 2001 roku było ich około 2 miliony. Obecnie średnio stronę odwiedza 1500 osób dziennie. W świetle oficjalnych statystyk umieszczonych na stronie do 24 maja 2001 roku zanotowano 5 999 848 odwiedzin na stronie (stan na dzień 10 lutego 2003). Liczba zarejestrowanych użytkowników wynosi 9841 – są to ci, którzy wchodząc na stronę wybrali opcję „zarejestruj się” i podali swoje dane. Osobno rejestrują się ci, którzy wypowiadają się na forum strony – liczba zarejestrowanych użytkowników wynosi 473, wysłali oni łącznie 20 609 wiadomości. Na stałe współpracuje z Zoną 310 autorów, są to ci, którzy w miarę regularnie nadsyłają swoje prace na stronę. Ponadto istnieje lista dyskusyjna – od 1996 roku – która skupia kilkuset fanów.

Strona jest w pełni interaktywna – żyje i jest współtworzona przez swoich użytkowników. Jak mówi twórca Sapkowski.Zone, czytelnicy strony informują go, co gdzie i kiedy ukazało się na temat prozy Sapkowskiego, sami nadsyłają swoje prace, komentują zawartość strony i nowości, które się pojawiają. Forum, które jest miejscem wymiany poglądów liczy ponad 20 609 wiadomości dotyczących wszystkiego, co się wiąże z sagą o wiedźminie, jak i nową powieścią, funkcjonowaniem strony, czy w końcu dyskusją na każdy temat. Poszczególne fora tematyczne mają swoich moderatorów. W przypadku forum otwartego pojawia się ostrzeżenie, że jego formuła nie zwalnia z obowiązku kulturalnego zachowania się. Podobnie w przypadku Hyde Parku pojawia się informacja, że dyskusje tam są niemoderowane, ale cenzuralne. Strona rządzi się zatem swoistą etykietą, a jej twórcy stawiają użytkownikom określone wymagania.

Użytkownicy strony wielokrotnie przenosili swoją aktywność z „wirtualu” do „realu”. Jedną z pierwszych takich akcji były spotkania miłośników prozy Sapkowskiego i zarazem użytkowników strony w rzeczywistości podczas zlotów zwanych SAPKONy.

Istnienie strony jest bardzo ważne dla jej użytkowników. Do tego stopnia, że gdy wskutek zmiany domeny art.pl, na której strona istniała, na domenę komercyjną, należało zapłacić, kilka lokalnych oddziałów miłośników strony i Andrzeja Sapkowskiego, jak również wielu członków listy Sapek wspierało finansowo stronę, co pozwoliło jej zaistnieć i funkcjonować pod nowym adresem. (por. www.Sapkowski.pl/sponsorzy).

fantasy historycznego, ulokowanego w realiach średniowiecznego Śląska. Pierwszy tom, *Narrenturm* cieszy się ogromną popularnością. Popularność opowieści o wiedźminie spowodowała, że zjawisko „wiedźmin”/Sapkowski zaczęło być multimedialne. Przygody wiedźmina dostępne są tak w książkach, jak i w postaci rozproszonej w miesięcznikach literackich, w komiksach, w wersji filmowej (kinowej i jako serial TV oraz na kasetach video), w postaci gry RPG (*Role Playing Games*) oraz gry komputerowej.

Innym przykładem społecznej aktywności użytkowników jest ich swoiste zaangażowanie w produkcję filmu o wiedźminie. W 2000 roku na stronie zawrzało, gdyż okazało się, że Sapkowski sprzedał prawa do realizacji filmu na podstawie przygód wiedźmina. Na łamach strony internauci zaczęli podważać kolejne pomysły twórców filmowych – obsadę (ta zwłaszcza budziła szczególnie dużo zastrzeżeń), scenariusz, sam pomysł realizacji w końcu. Właściwie nie było roli w filmie, która przez sapkowiczów nie zostałaby skrytykowana. Gdy na dodatek okazało się, że odtwórcy głównych ról nigdy nie czytali prozy Sapkowskiego, uznano to za świętokradztwo. Na liście pojawił się link, pod którym można było zaprotestować przeciwko realizacji filmu, powstał Komitet Obrony Jedynie Słusznego Wizerunku Wiedźmina, powstał nowy dział Filmowa Chata, czat na którym dyskutowano na temat filmu. Wskutek tych działań producenci zdali sobie sprawę, iż nie mają do czynienia z jeszcze jednym utworem literackim, a utworem kultowym, który wywołuje u czytelników niezwykle silne emocje i każdy fan ma swoją wizję postaci wiedźmina. Miłośnicy Sapkowskiego zaczęli być zapraszani na plan filmowy, gdzie mogli obserwować poczynania filmowców. Relacje z tych spotkań – zwykle bardzo krytyczne – były umieszczane na stronie Sapkowski.pl. Na dwa miesiące przed premierą film został pokazany grupie fanów Sapkowskiego z prośbą o ocenę, której fani dokonali (por. „Film”, wrzesień/2001: 22). Filmowa Chata istnieje do dziś, aczkolwiek aktywność użytkowników zmalała, gdyż od premiery skrytykowanego pod każdym względem filmu upłynęło już sporo czasu (premiery – listopad 2001).

Według informacji pochodzących od twórcy strony roku przeciętny sapkowicz jest 23-letnim studentem surfującym po Internecie około dwa lata. Jedna czwarta ankietowanych ma wykształcenie wyższe lub wyższe niepełne. W badanej przez niego losowej próbie 30 osób było 11 kobiet i 19 mężczyzn, wiek: 15–20 lat – siedem osób, 21–30 lat – 18 osób, 31–40 lat – 4 osoby, powyżej 40 lat – 1 osoba. W badanej populacji 16 osób pracuje, 14 – nie; 13 osób to studenci, 6 ma już dyplomy, inni się uczą w szkole średniej. Sapkonauci to w większości wypadków mieszkańcy średnich i dużych miast, w tym metropolii warszawskiej – 11 osób. Podstawową cechą sapkowicza jest – co oczywiste – fakt, że czyta książki Sapkowskiego – szerzej – w ogóle czyta, a więc należy do grupy elitarnej w naszym kraju. Część z użytkowników sieci sama tworzy literaturę i grafikę, czego dowodem jest ich publikacja na stronie (opublikowanych wiadomości jest 416 a 143 oczekuje na ukazanie się w Internecie).

Niektórzy Sapkonauci łączą się w mniejsze terytorialne wspólnoty. Taką zbiorowością są Krapki – Krakowscy Miłośnicy Prozy Andrzeja Sapkowskiego². Jest to społeczność tym ciekawsza, że zaistniała ona na pograniczu dwóch środowisk – strony www i czatu

² Informację o istnieniu lokalnej krakowskiej grupy, niejako odnogi Listy Sapek istniejącej na stronie głównej Sapkowski.pl zaczerpnęłam z rozmowy z Jackiem Suligą, który poinformował mnie o istnieniu w różnych miastach lokalnych odnóg Listy Sapek. Znalazłam adres ich strony www.Krapki.prv.pl oraz adres tzw. webmastera i poprosiłam o możliwość spotkania w celach badawczych. Do takiego spotkania doszło w dniu 14 lutego 2003 roku w ulubionym pubie Krapków, *Pod Ogródkiem* na ulicy Jagiellońskiej w Krakowie.

oraz dwóch światów – rzeczywistego i wirtualnego. Grupa powstała, gdyż podczas czatu na stronie Sapkowski.pl któryś z dyskutantów zapytał o osoby z Krakowa, a następnie doprowadził do ich spotkania. W sumie od zimy 2001 roku, gdy odbyło się pierwsze spotkanie, było ich ponad 119 do lutego 2003 roku, gdy autorka niniejszego tekstu odnalazła ich i przeprowadziła wywiad i obserwację uczestniczącą. Spotkania odbywają się zwykle co tydzień, w piątki o 17.00 z reguły w tym samym miejscu. Na stronie grupy można znaleźć relację z każdego spotkania.

Na liście członków Krapków figurują 42 osoby, aktywnie działa około 15, przy czym nie zawsze są to te same osoby. Grupa ma charakter inkluzywny, wystarczy wyrazić chęć spotkania i przyjść na spotkanie, by do grupy dołączyć. Oczywiście, w grupie obowiązują nicki, zwykle związane z twórczością A. Sapkowskiego, nawiązujące do postaci z sagi o wiedźminie, oraz literatury fantasty. Podczas spotkania, jak i podczas korespondencji Krapki konsekwentnie używają tych właśnie imion, zawieszając swoje inne tożsamości.

Analiza listy członkowskiej, gdzie przy części (21) nazwisk podany jest wiek, pozwala stwierdzić, iż dominuje grupa osób urodzonych w latach 81–88 (15 osób), dwie osoby to przedstawiciele urodzonych w latach 60., zaś 4 członków to roczniki z lat 70.

Aktywność w grupie można podzielić na dwa rodzaje: w sieci i poza nią.

W sieci: członkowie grupy regularnie umieszczają swoje prace. Znajdują się tam opisy spotkań, opowiadania fantasy, i nie tylko, kolejne odcinki *Kronik Krapkijskich* (powieść pisana przez wszystkich członków), ponadto obrazy (grafiki, fotografie, obrazy prac szydełkowych, pastele). Ponadto członkowie grupy odwiedzają i dyskutują na stronie www.Sapkowski.pl i na swojej stronie, ale częściej spotykają się w rzeczywistości niż w sieci.

Aktywność poza Siecią obejmuje cotygodniowe spotkania, wyjścia do kina, wspólne imprezy typu dyskoteki, pikniki, udział w imprezach ogólnokrakowskich, np. *Valkiriada*. Jak przystało na miłośników Sapka i uczestników strony [Sapkowski.pl](http://www.Sapkowski.pl), wzięli udział we wspólnych akcjach typu zbiórka funduszy na rzecz strony [Sapkowski.pl](http://www.Sapkowski.pl).

Grupa wytworzyła własne obyczaje i rytuały, których przestrzega. Na każdym spotkaniu sprawdzana jest obecność i zapisywana na podstawie do piwa, własnoręcznie. Zeskanowana podstawka jest dowodem obecności umieszczonym na stronie. Członkowie grupy zwracają się do siebie wyłącznie używając nicków. Spotkania mają charakter regularny, każde spotkanie jest opisane w kronice. Często towarzyszą temu zdjęcia. Wspólne pisanie powieści *W krainie Krapkozji*, postmodernistycznej w formie, bo składającej się zarówno z epizodów fabularnych, jak i listów, uwag i innych form narracji, jest opatrzone kilkoma zasadami, podanymi przy wejściu na stronę powieściową, m.in. pisać nie więcej niż jeden odcinek dziennie, nie ingerować w odcinki pisane przez innych, itp.

Regularny charakter spotkań oraz ich ilość pozwala przypuszczać, że stosunki łączące członków grupy są bliskie i bezpośrednie, nieformalne. Grupa ma charakter jednorodny, brak jest formalnego przywódcy. Niewątpliwie cechy takie posiada osoba, która jest webmasterem (nick Dulbeb, prywatnie student AE). Grupa jest heterogeniczna, jeśli chodzi o wiek, lecz w świetle obserwacji, jak również wypowiedzi członków grupy, fakt ten nie stanowi czynnika różnicującego (Elfka, pracownica muzeum i matka dwójki nastolat-

ków, z których jeden jest pełnoletni, traktuje partnersko i jest tak samo traktowana przez 15- i dwudziestolatków z grupy). Można odnieść wrażenie, że niektórzy członkowie grupy w trakcie pobytu w grupie zawieszają swoją „codzienną” społeczną tożsamość i są tylko tym, kim są w grupie, a więc fanami literatury fantasy i ASA. To stanowi płaszczyznę ich porozumienia i szczególnego typu kontaktów. Ta cecha, pewna familiarność i partnerstwo jest zjawiskiem częstym w wirtualnych wspólnotach, gdzie nie występuje hierarchia społeczna i brak jest formalnego przywódcy (Loska, 2000: 150). Rozszerzenie stosunków o niewirtualny, rzeczywisty społeczny wymiar nie powoduje zmiany charakteru ustanowionych wirtualnych relacji.

Członkowie grupy mają wspólne fascynacje literackie i muzyczne, dzielą się i wymieniają płyty CD i książkami. Grupa tworzy forum, gdzie wymienia się poglądy na różne tematy, dyskutuje o filmach, tych obejrzanych wspólnie i nie tylko. Jest miejscem prezentacji dorobku – każdy z grupy ma własne pasje, którym się oddaje, często artystyczne, czego dowodem jest dział Nasza twórczość na stronie Krapków. Podstawą tych stosunków na początku była wspólna fascynacja utworami A. Sapkowskiego, jednak teraz, gdy, jak powiedział JAG, znają je prawie na pamięć, spotykają się, bo są zaprzyjaźnieni i dobrze spędzają razem czas: „Na początku był Sapkowski, potem przyjaźń”. „Należę do Krapków, bo to fajni ludzie, lubię ich. Spotkania pomagają mi w moich problemach. To dobrzy ludzie, można na nich polegać” („Eryka”, gimnazjalistka).

Wizerunek Sapkonauty Krapka nie odbiega od ogólnego wizerunku sapkonauty. Wspólne cechy to fascynacja twórczością Sapkowskiego. Typowy Krapka to człowiek w wieku 17–22 lata, często student. Kraków niekoniecznie jest miejscem zamieszkania, jest miejscem integrującym (są ludzie spoza Krakowa, lecz często przyjeżdżający na spotkania). Niewątpliwie cechą wyróżniającą członków tej społeczności jest ich aktywność twórcza, fakt, że każdy z nich oddaje się jakiejś pasji – fotografii, malarstwu, twórczości literackiej, aktorstwu. Są to także ludzie o szerokich zainteresowaniach humanistycznych i artystycznych, dużo czytający, także poezję, rzadkość w dzisiejszych czasach, oglądający i dyskutujący o filmach. Większość z nich funkcjonuje także w innych kręgach towarzyskich – Krapki są jednym z wielu. Komputer jest dla większości z nich narzędziem, nie celem samym w sobie. Jak mówią, odwiedzają stronę Krapków średnio co dwa tygodnie, gdy pojawiają się na niej nowości, z taką samą częstotliwością odwiedzają stronę Sapkowski.pl.

Podstawą przynależności do przedstawianej grupy jest fascynacja zjawiskiem Sapkowski i twórczością ASA. To stało się powodem obecności w sieci i na stronie Sapkowski.pl. Z kolei Sieć – czat filmowy na www.sapkowski.pl spowodował, że grupa wyodrębniła się z reszty Sapkowiczów na podstawie zróżnicowania terytorialnego, zamieszkania bądź związków z Krakowem i zaczęła funkcjonować oddzielnie. Jako taka jest postrzegana na stronie Sapkowski.pl, jest to więc podstawa ich pewnej odrębności i obiektywnej więzi.

Grupa istnieje zarówno w sieci, jak i w rzeczywistości. Mamy tu do czynienia z przejściem ze świata wirtualnego do realnego, gdzie wzajemna atrakcyjność oraz wspólne fascynacje (więź subiektywna) pozwalają funkcjonować jako grupa przez długi już czas. Re-

gularność spotkań oraz czas trwania grupy świadczą o tym, że dla jej członków – przynajmniej niektórych, jest to bardzo sprawa, z którą się utożsamiają. Grupa daje im poczucie przynależności i możliwość samorealizacji.

Podsumowanie

Wydaje się, że analizowane wspólnoty wirtualne można uznać za udany przykład przejścia z jednej do drugiej rzeczywistości. Pokazuje ten przykład także, że czat i strona www mogą być medium integrującym. Ta integracja jest możliwa w określonych przypadkach – właśnie wspólnej silnej fascynacji, posiadania wspólnej tajemnicy. Nie jest to przykład, który mówi o zjawiskach ogólnych, mówi w zjawisku wyjątkowym. Jak mówi Patricia Wallace, podając przykłady, że silne poczucie grupowości w przypadku cybergrup jest możliwe, ale „dokładnie nie wiadomo, dlaczego pojawia się akurat w tych, a nie innych grupach” (Wallace, 2001: 78). Autorka wymienia dwa istotne czynniki, które jej zdaniem działają stosunkowo podobnie w przypadku grup tak w środowisku wirtualnym, jak i rzeczywistym – wzajemne interakcje – przez co rozumie komunikowanie oraz wpływ wzajemny, widoczny w fakcie, iż członkowie grup sieciowych wykazują stosunkowo duży poziom konformizmu wobec norm grupowych i tzw. netykiety. W świetle przytoczonego opisu wydaje się, że oba te czynniki, jak również wspólna fascynacja wystąpiły i stały się płaszczyzną, na której zaistniały te niezwykle wspólnoty.

Samo komunikowanie nie tworzy jeszcze grupy społecznej, choć zaprezentowane dane świadczą o tym, że użytkownicy strony komunikują się bardzo intensywnie. Zainteresowanie prozą Sapkowskiego, ustawiczna wymiana poglądów na ten temat (zwłaszcza, że autor jest płodny), przekonanie o zagrożeniu interesów – prowadzić mogą do powstania silnego poczucia grupowości, odrębności i identyczności zrodzonej ze wspólnej fascynacji. Częstotliwość kontaktów ze stroną – a ta, jak wspominaliśmy, jest dość wysoka, wzmacnia to poczucie. Dyskusja na łamach strony, komentarze, a w przypadku wielu osób aktywne współtworzenie strony, dają takie poczucie przynależności i zaspokajają potrzebę samorealizacji. Najlepszym przykładem poczucia przynależności do grupy, więzi z interesami wspólnoty są naszym zdaniem opisane powyżej wspólne działania podejmowane przez użytkowników strony.

Podczas kontaktów i pośrednich styczności, które mają miejsce na stronie, dochodzi do prezentacji wspólnych, podzielanych przez sapkonautów wartości. Wspólnota społeczna, jeśli istnieje, jest wspólnotą działań, znaczeń, wartości. Współtworząc stronę, tak poprzez dyskusje, jak i poprzez własne utwory, przedłużając swą aktywność w realnym życiu społecznym, liczni jej użytkownicy potwierdzają, że należą do tej samej wspólnoty znaczeń, pewnego wiadomego tylko nielicznym i, przez nielicznych podzielanego uniwersum symbolicznego. Użytkownicy strony nie tylko biorą, ale i dają, nie tylko szukają i znajdują informacje, zabawę, poczucie przynależności, ale sami tworzą, oferują, wchodzić we wzajemne kontakty, działają. Można rzec, że zmienia się tu stosunek między nadawcą i odbiorcą, gdyż użytkownicy strony to potencjalni wydawcy, krytycy, autorzy, kontestatorzy i aktywiści, a nie tylko bierni konsumenci przekazów (Loska, 2001: 150).

Opisując powyżej konkretne środowiska Internetu, zwracałam uwagę zarówno na CMC (*Computer Mediated Communication*), jak i – tam gdzie to było możliwe – na komunikację interpersonalną w świecie społecznym, będącą następstwem CMC. Nie wszystkie strony www pełnią funkcję integrującą wobec swoich użytkowników tak, jak i nie każdy czat łączy swych uczestników w grupy – większość chatów jest tylko areną do błahych pogaduszek. Jednak niektóre z nich, tak strony jak i czaty, integrują wirtualną społeczność, która wokół nich się gromadzi. Pytanie, jaka jest natura tych tworów jest wciąż otwarte. W świetle przytoczonych powyżej przykładów, wydaje się, że sieciowe społeczności nie są tworami do końca nowymi jakościowo. Ich członkowie przenoszą ze świata społecznego do wirtualnego zasady i wartości, które obowiązują w rzeczywistości społecznej, choć w wirtualnej mogą one być inaczej realizowane i przestrzegane. Społeczności sieciowe nie są alternatywą ani zagrożeniem dla świata społecznego, są jego rozwinięciem, uzupełnieniem, rozszerzeniem.

Bibliografia

- [1] Loska K. 2001: *Dziedzictwo McLuhana. Między nowoczesnością a ponowoczesnością*, Rabid, Kraków.
- [2] Rheingold H. 1993: *The Virtual Communities. Homesteading on the Electronic Frontier*, Reading, M.A. Addison-Wesley.
- [3] Suliga J.: *Cieszę się, że wytrwałem z Żoną tyle lat*, www.esensja.pl
- [4] Tadeusiewicz R.: *Społeczność Internetu*, UWND AGH, Kraków.
- [5] Teszner Ł.: *Kto mieszka w cyberprzestrzeni. O społeczeństwach internetowych*, www.cyberForum.pl
- [6] Wallace P. 2000: *Psychologia Internetu*, Warszawa.
- [7] Wilburn S.P., 1996: *An Archeology of Cyberspace. Virtuality, Community, Identity* [w:] D. Porter (red.): *Internet Culture*, Ratledge, NY, London.

Strony www:

www.Sapkowski.pl

www.Krapki.prv.pl