

1. Wstęp

W ciągu kilkunastu lat różnorodne technologie informacyjne stały się nieodłącznym elementem życia Polaków, dla młodszych pokoleń stanowią one integralny składnik osobistej biografii. Użytkownicy, obcujący na co dzień z wypełniającymi społeczną przestrzeń technologiami, na różne sposoby wyrażają, w jaki sposób wpływają one na ludzkie istnienie w jednostkowym oraz wspólnotowym wymiarze. Bywa jednak, że korzystają z technicznej infrastruktury, koncentrując się na bieżących problemach i nie konceptualizując jakościowej zmiany, która dokonała się w dwóch ostatnich dziesięcioleciach. Osoby, które korzystają z serwisu www.grono.net, praktykują tym samym ową zmianę, tworząc swoje profile, załatwiając codzienne sprawy i utrzymując kontakt ze znajomymi. Badacze i teoretycy ze swej strony również uznają wpływ technologii za niezwykle istotny.

Niniejszy tekst, oparty na pięcioletnich wielostanowiskowych badaniach etnograficznych, ma udzielić odpowiedzi na kilka pytań przy zachowaniu równowagi między perspektywą praktyk i dyskursywnych interpretacji, związanych z pojęciem *emic*. Pierwsze pytanie brzmi: w jaki sposób użytkownicy portalu budują obraz siebie za pomocą dostępnych w serwisie środków technicznych i według jakich kryteriów wartościują swoje i cudze profile? Drugie: w jaki sposób tworzą się w ramach www.grono.net zbiorowości i czym się one cechują? Wreszcie: co na tej podstawie możemy powiedzieć o roli technologii w powyższych praktykach i w społecznym kontekście wokół polskich serwisów społecznościowych?

Pytania te uważam za niezwykle istotne w obliczu rozwoju technologii *Web 2.0*, dzięki której po raz pierwszy w historii jednostki na taką skalę mogą umieszczać w przestrzeniach medialnych informacje na swój temat, widoczne dla rzeszy potencjalnych innych. Portal www.grono.net to jeden z pierwszych wielkich przedstawicieli tego rodzaju technologii w Polsce i chociaż jego masowa popularność zdaje się pieśnią przeszłości, to sposoby korzystania zeń wiele mówią o roli nowych technologii w naszym kontekście kulturowym.

Wspomniane wcześniej pytania badawcze wiążą się z dwoma pojęciami teoretycznymi z dyskursu nauk społecznych na temat nowych

technologii medialnych – z „tożsamością” (*identity*) i „wspólnotą” (*community*). Refleksja nad adekwatnością tych pojęć towarzyszyła mi od pierwszych momentów badawczego zainteresowania wirtualnym terenem. Punktem wyjścia była dla mnie definicja tożsamości Anthony’ego Giddensa¹, który określa ją jako „ja pojmowane przez jednostkę w kategoriach biograficznych” (s. 75, 2004), co wiąże się z koniecznością wytworzenia owej narracyjnej biografii. Uważam jednak, że w kontekście internetowego serwisu społecznościowego użytkownicy tworzą narrację na swój temat za pomocą całkiem nowych środków, które można odnieść do pojęcia „hipertekstu” (Kluszczyński 2002). W odróżnieniu do propozycji Giddensa, który kładł nacisk na linearną narrację i poczucie spójności bycia sobą, tworzenie internetowej tożsamości zdaje się działaniem rozwarstwionym, polegającym na odniesieniach, cytatach i linkowaniu. Istotnym wyróżnikiem gronowej tożsamości jest również jej widzialny charakter, przenoszący ją poza wymiar zinternalizowanych wyobrażeń na swój temat. Stwierdziłem również, że w tak pojętą tożsamość wpisują się oczekiwania jednostek wobec ról cudzych i własnej, ogólnego sensu społecznej rzeczywistości, co z kolei prowadzi do zrozumienia moralnego i ontologicznego porządku współczesnego życia (Taylor 2001², 2010).

Jeśli chodzi o pojęcie wspólnoty, początkowo interesowały mnie podejścia zwracające uwagę na osłabienie więzi międzyludzkich w warunkach współczesnego kapitalizmu, indywidualizmu i urbanizacji (Bauman 2008, Putnam 2001) oraz wskazujące nowe media jako czynniki kształtujące platformę dla odbudowy relacji grupowych (Maffesoli 2008, Wesch 2008, Rheingold 1993). Doświadczenie badawcze połączone z refleksją teoretyczną przekonały mnie do odniesienia tych pojęć do zjawisk mieszczących się w ramach serwisu społecznościowego. Jednym z głównych celów książki jest polemika z tymi definicjami oraz uzupełnienie ich. Wstępnie mogę stwierdzić, iż tożsamość w większym stopniu wpleciona jest w sieć interakcji, a wspólnoty, do których przynależność można rozumieć jako jeden

¹ W książce „Nowoczesność i tożsamość” bezpośredni wpływ technologii medialnych na kształtowanie dwóch tytułowych pojęć daje się dostrzec na przykład w zakresie oddziaływania telegrafu, a później telefonu i światłowodu na conceptualizację kurczącą się przestrzeni (s. 37–38, 2004).

² W przypisach bibliograficznych podaję daty wydań książek, z których bezpośrednio korzystałem podczas przygotowania tekstu. Pomimo dyskusji, w ramach której proponuje się umieszczać daty pierwszych wydań, sądzę, że odwołanie się do konkretnej publikacji jest najwłaściwszym rozwiązaniem, zważywszy na różnicę w tłumaczeniach i redakcjach.

z elementów tożsamości, użytkownicy serwisu tworzą na wielu płaszczyznach w świecie *online* i *offline*.

Istotnym dylematem teoretycznym było wpisanie się w dyskurs teorii związanych z tożsamością (Castells 2008, Giddens 2004, Sokolewicz 2003, Taylor 2001) lub opierających się na pojęciu „gry” i „performance’u” (Goffman 2000, Schechner 2006, Turner 2005). W związku z ogólnym charakterem badań, podczas których zauważyłem związek pomiędzy biografiami, emocjami i refleksjami rozmówców, ich obecnością i działaniem w sieci, przychyliłem się do teorii tożsamości, starając się jednak wzbogacić je o refleksje nad charakterem przedstawiania i gry w ramach www.grono.net³.

Rozważania dotyczące wyżej wymienionych pojęć umieszczam w kontekście szerszej pojętych relacji pomiędzy technologią a działającymi wspólnie z nią ludźmi. Problem ten jest istotny na dwóch płaszczyznach. Interesująca mnie technologia daje narzędzia do przedstawienia siebie oraz komunikowania się z innymi ludźmi. Serwisy społecznościowe wiążą się z różnorodnością treści, wolnością jej wyboru i odczytania. Nie oznacza to, że technologie owe nie posiadają formy, która prowokuje na różny sposób reakcję użytkowników. Można rzec, iż technologie są swego rodzaju aktorami formującymi relacje społeczne i współokreślającymi praktyki użytkowników (Latour 2011). Badając www.grono.net, można spotkać ogromną różnorodność zachowań, jednakże zawierają one pewien wspólny mianownik, będący czynnikiem uwarunkowanym interakcją z technologią, posiadającą pewne obiektywne cechy. Pozwala to na naukowy opis tej kulturowo-technologicznej sytuacji, wykraczający poza spostrzeżenia dotyczące nieograniczonej kreatywności użytkowników i przedstawiający specyfikę współczesnej sytuacji.

Druga płaszczyzna relacji pomiędzy technologią a jej użytkownikami i twórcami wskazuje na serwis społecznościowy jako narzędzie służące do generowania zysków ekonomicznych i tworzące relacje (często niewidocznej) władzy. Wielu użytkowników używa serwisu do podobnych celów (o czym napiszę w rozdziałach poświęconych wspólnotowym praktykom w ramach www.grono.net), jednakże szczególnie istotna wydaje mi się relacja pomiędzy administratorami systemu a jego szeregowymi użytkownikami, która zazwyczaj przybiera niewidzialną formę. Owa niewidzialność dotyczy tego, iż polscy

³ Kompromis pomiędzy tymi dwoma ujęciami można zbudować na podstawie teorii Johna Austina, który koncentruje się na wypowiedziach performatywnych. Dochodzi on do wniosku, że granica pomiędzy performatywami a stwierdzeniami jest płynna. Istotna jest tu nie tylko forma gramatyczna, ale również „moc wypowiedzi” (2009).

internauci, jak i krytycy zajmujący się podobnymi serwisami społecznościowymi ignorują to, w jaki sposób właściciele serwisów czerpią korzyści ze swojej działalności. Podobne portale pozwalają na czerpanie ekonomicznych korzyści dzięki oparciu się na niezbyt eksponowanych zasadach „dane za przestrzeń” i „pieniądze za dane”, przy czym druga z tych zasad dotyczy relacji pomiędzy administratorami systemu a firmami zajmującymi się przetwarzaniem danych. Uważam, że takie praktyki tworzą szerszy kontekst sensu i celu funkcjonowania technologii *Web 2.0*.

Kolejne rozdziały książki odpowiadają stopniowo na wymienione wyżej pytania. Rozdział „O internecie z perspektywy antropologicznej” jest wprowadzeniem do teoretycznego języka, za pomocą którego opisuje się antropologicznie internet, oraz prezentacją metod badawczych, których używałem w trakcie eksploracji społecznej przestrzeni serwisu. Biorąc pod uwagę to, że narzędzia etnografii internetu są na bieżąco tworzone, udoskonalane i modyfikowane, uważam, iż dokładne ich opisanie stanowi samą w sobie wartość, jak również uprawomocnia interpretacje zebranego materiału.

W rozdziale „Przestrzeń społeczna w przestrzeni wirtualnej” opisuję, kim byli moi rozmówcy i – szerzej – użytkownicy portalu. Szczególnie istotne wydaje mi się określenie, jakich osób dotyczy moje badanie w wymiarze demograficznym, oraz wpisanie go w kontekst procesów kształtujących obraz nowoczesności.

W rozdziałach „Tworzenie wirtualnej osoby”, „Znajomi, przyjaciele, ciacha” i „Wspólnie zalogowani” prezentuję wyniki badań dotyczących indywidualnego korzystania z www.grono.net, tworzenia relacji za pośrednictwem portalu oraz charakteru formowanych przez użytkowników grup. Opisuję w nich to, w jaki sposób poszczególne elementy techniczne serwisu współtworzą relacje społeczne praktykowane za jego pośrednictwem. Następujący po nich rozdział dotyczący dominującego dyskursu na portalu odnosi się do głównych dyskursywnych cech uwidaczniających się w ramach serwisu.

Rozdział „Producenci przestrzeni” to opis firmy Grono SA oraz próba zarysowania tego, jakie znaczenia i wartości były istotne dla jej twórców w momencie powstawania i rozwoju. Interesuje mnie także relacja między tym, jak wirtualną przestrzeń portalu widzą jej użytkownicy, a tym, czym jest ona dla jej administratorów.

Kwestie, o których chciałbym w tym kontekście wspomnieć, uwidaczniają się dzięki dokładnemu i szukającemu szczegółów spojrzeniu etnografa. Dotyczą one zmian w postrzeganiu swojego „ja” oraz w formie relacji społecznych użytkowników technologii zintegrowanej z ich osobistymi biografiami, czasem wolnym i czasem pracy.

Przekształcenie to odbywa się dzięki nowym formom instytucjonalnym, które mimo iż pozostają często „niewidzialne”, tworzą swoisty kontekst dla międzyludzkich relacji, zapośredniczonych przez serwis społecznościowy.

Odwołując się do szkicu Martina Heideggera „Pytanie o technikę”, chciałbym odrzec technologię z oczywistości, „zadziwić się” nią (1977). Wiąże się to z taktyką opisu zaczerpniętą z klasycznej etnografii, zajmującej się zwyczajami obcych dzikich plemion poprzez specyficzną konstrukcję narracji (Geertz 2000). Stosuję w związku z tym pojęcia (takie jak „funkcja”, „instytucja”, „karta instytucji”) z dyskursu takiej właśnie etnografii, szczególnie w odwołaniu do języka Bronisława Malinowskiego⁴ (1984). Jest to działanie, które określiłbym jako zabieg bardziej stylistyczny niż teoretyczny. Ponadto pojęcie „funkcji” i „funkcjonalności” ma istotne, chociaż odmienne, zastosowanie w ramach dyskursu informatyki, w związku z czym w kontekście etnograficznej pracy o technologii nabiera ono kolejnego znaczenia.

Inny wątek związany z filozofią M. Heideggera wiąże się ze statusem symbolicznym relacji pomiędzy użytkownikami serwisu a elementami technicznymi pozwalającymi im na tworzenie spersonalizowanej przestrzeni, w której wirtualnie działali. Przywodzi to na myśl kategorię zamieszkiwania jako akt stawiania się bycia-w-świecie.

„Budowanie i myślenie są – w każdym wypadku na swój sposób – nieodzowne dla zamieszkiwania. Nie są jednak dla niego wystarczające, jak długo zajmują się każde z osobna własnymi sprawami miast słuchać siebie nawzajem. To zaś zdolne są czynić wtedy, gdy oba, myślenie i budowanie, służą zamieszkiwaniu, gdy pozostają w swych granicach (...)” (1977, s. 334).

Budowanie według M. Heideggera to nie tylko akt architektoniczny, związane jest również z działaniem myśli i wyobraźni, a co szczególnie istotne – podobną relację filozof zauważa w kontekście współczesnej mu techniki maszynowej, której istotą jest „pozwoić czemuś (...) zjawić się jako obecne” (s. 327). Uważam, że wychodząc od tej koncepcji filozoficznej, można zrozumieć działania współczesnych internautów nie w kategoriach zabawy, czczej maskarady czy karnawalizacji, ale raczej z pełną powagą skoncentrowaną na zrozumieniu technologii jako aktywnego czynnika przekształcającego pojmowanie istnienia każdego użytkownika.

⁴ Na podobne odniesienie do opisów B. Malinowskiego zdecydował się Tim Boelstorff w tekście na temat internetowej przestrzeni *Second Life* (2010).

Filozofia M. Heideggera coraz częściej staje się inspiracją do opisów całkiem współczesnych – technicznych czy komercyjnych – zjawisk jako strategia pokazywania ich związku z indywidualnym doświadczeniem. Przykładem na to może być tekst Gabrielle Bandler-Viani z 2005 roku „Spacerowanie, emocje i zamieszkiwanie. Wycieczki z przewodnikiem po Prospect Heights w Brooklinie”, który w 2011 roku ukazał się w polskim przekładzie. Autorka powołuje się na M. Heideggera, tłumacząc emocjonalny związek mieszkańców nowoczesnej dzielnicy z takimi miejscami, jak supermarket czy stacja metra. Jakkolwiek na późniejszych stronach w niewielkim stopniu będę odwoływał się do pism niemieckiego filozofa, chciałbym zaznaczyć, iż jego poglądy są swoistym punktem wyjścia do rozważań nad internetowymi serwisami społecznościowymi. Chciałbym, by czytelnik nie miał wątpliwości, że efekt działania techniki uważam za głęboki i fundamentalny, przekształcający świadomość, relacje i praktyki.

Portal www.grono.net na samym początku funkcjonowania był grupą znajomych, współników, nieanonimowych i interreagujących jednostek. Po kilku latach rozwoju stał się uniwersum działań, prawdziwych postaci i masek, obrazów, znaczeń, multimediów, hipertekstualnym wszechświatem, w którym nie można odbyć dwóch takich samych podróży. Poniższy tekst nie jest ani obiektywnym przewodnikiem po tej przestrzeni, ani kompletnym i zamkniętym indeksem tego, co znajduje się w środku www.grono.net. Stosując metodę etnograficzną, dążyłem do przekazania zrozumienia ogółu poprzez analizę szczegółu. Wybrałem część szczególnie interesujących fenomenów, dzięki którym można dostrzec nie tylko specyfikę serwisu, ale również szerszy kontekst zjawisk, dotyczący lokalnego używania mediów, jak również relacji człowiek – sieć komputerowa – inny człowiek.

Podobnie jak badacz żaden z użytkowników nie znajdzie na www.grono.net jednolitej treści – jest skazany na wydeptanie swoich własnych dróg. I faktycznie – przedstawiciele różnych grup odnajdą tam co innego. Polscy Wietnamczycy mogą używać portalu zarówno do podtrzymywania więzi etnicznych, jak i do socjalizacji z pochodzącymi stąd rówieśnikami słowiańskiego pochodzenia. Mieszkańcy Siedlec czy Augustowa mogą kontaktować się wyłącznie ze swoimi sąsiadami i szukać treści dotyczących tylko ich okolicy. Skrajnie prawicowa młodzież nie musi wychodzić ze swojego kręgu i otwierać się na inne światopoglądy – znajdzie w serwisie wystarczająco wiele osób o podobnym sposobie myślenia, by zbudować wirtualne ideologiczne getto. Na kolejnych stronach opiszę nie tyle możliwe wybory

drogi, ale raczej samą czynność „chodzenia”, jej cechy wspólne dla wszystkich użytkowników.

Kiedy podjąłem decyzję o naukowym badaniu www.grono.net, czyli w 2005 roku, temat – i teren – mógł wydawać się etnograficzną futurologią, odkrywaniem dopiero powstających nowych form tożsamości i wspólnoty. W pewnym aspekcie pozostaje taki nadal, jednakże mój ścisły obiekt zainteresowania – ten jeden szczególny portal społecznościowy – w chwili obecnej, w 2012 roku, stał się obiektem etnograficznej archeologii. Szczyt zainteresowania (najczęściej dziennikarskiego, ale również nielicznych opracowań naukowych), aktywności i liczby użytkowników przypadł na kilka lat, w trakcie których użytkowanie portalu było moim doświadczeniem prywatnym, a jednocześnie polem badania naukowego. Po tym krótkim okresie popularność i wpływ www.grono.net na życie użytkowników raptownie zwały⁵ (już w 2010 roku znajomi, którzy znali temat moich badań, bardzo często dziwili się: „to tam jeszcze się coś dzieje?”). Jeśli www.grono.net może objawić nam to, w jaki sposób będą wyglądały relacje człowieka i technologii w przyszłości, to jedną z ich cech będzie zmienność, migracja, błyskawiczne zaangażowanie i równie szybkie znużenie. Licząc na to, że antropologia opiera się raczej na stałym zaangażowaniu niż zubożeniu i nudzie, zapraszam do lektury kolejnych rozdziałów.

⁵ W lipcu 2012 roku, kiedy ostateczna wersja tekstu trafiła już do wydawcy, a ja prowadziłem badania terenowe w okolicach Kolna, odebrałem wiadomość, iż „grono zniknęło z sieci”. Po jakimś czasie okazało się, że logo i nazwa (z domeną zmienioną na net.pl) pozostały, jednakże ze zmienioną szatą graficzną i bez większej części danych serwis stał się przestrzenią przeznaczoną do „bezpiecznego przechowywania plików”. Spodzielając się dalszych zmian i przeformowań, postanowiłem zachować wersję tekstu z połowy roku 2012, koncentrując się tym samym na określonym momencie w rozwoju polskiego internetu.