

COLLEGIUM CIVITAS

Katedra: Socjologii

Michał Godlewski

Najpierw przeczytaj FAQ

Internetowe grupy dyskusyjne jako środowisko interakcyjne.

Praca magisterska
napisana pod kierunkiem
prof. dr hab. Maryli Hopfinger

Warszawa 2005

SPIS TREŚCI:

NAJPIERW PRZECZYTAJ FAQ.....	1
<i>Internetowe grupy dyskusyjne jako środowisko interakcyjne.....</i>	<i>1</i>
WPROWADZENIE	4
<i>Temat pracy.....</i>	<i>4</i>
<i>Problem badawczy.....</i>	<i>5</i>
<i>Środowisko badań - przestrzeń hipermedialna.....</i>	<i>5</i>
<i>Wstęp do badań.....</i>	<i>7</i>
<i>Metodologia badań.....</i>	<i>8</i>
<i>Aspekty etyczne badań Internetu.....</i>	<i>10</i>
ROZDZIAŁ 1	
CHARAKTERYSTYKA ŚRODOWISKA INTERAKCYJNEGO.....	10
<i>1.1 Środowisko wirtualnych dyskusji - charakterystyka.....</i>	<i>11</i>
<i>1.1.1 Historia Internetu z uwzględnieniem pozycji grup.....</i>	<i>11</i>
<i>1.1.2 Usługi w sieci Internet.....</i>	<i>14</i>
<i>1.1.3 Formy komunikacji.....</i>	<i>17</i>
<i>1.1.4 Usenet a inne internetowe usługi komunikacyjne.....</i>	<i>19</i>
<i>1.1.5 Schemat i zasady działania.....</i>	<i>20</i>
<i>1.1.6 Hierarchia.....</i>	<i>23</i>
<i>1.1.7 Kontrolowana wolność słowa.....</i>	<i>25</i>
<i>1.2 Narzędzia komunikacji.....</i>	<i>26</i>
<i>1.2.1 Struktura wiadomości.....</i>	<i>26</i>
<i>1.2.2 Przykładowa dyskusja - analiza.....</i>	<i>27</i>
<i>1.2.3 Crossposting - połączenia między grupami.....</i>	<i>31</i>
ROZDZIAŁ 2.....	33
SPOŁECZNE WARUNKI INTERAKCJI.....	33
<i>2.1 Opis statystyczny.....</i>	<i>33</i>
<i>2.2 Społeczny wymiar Usenetu.....</i>	<i>42</i>
<i>2.2.1 Milcząca większość.....</i>	<i>43</i>
<i>2.2.2 Władza w Usenecie.....</i>	<i>43</i>
<i>2.3 Usenet a fora dyskusyjne.....</i>	<i>44</i>
<i>2.4 Powstanie i rozwój grupy.....</i>	<i>46</i>
<i>2.5 Sieciowa tożsamość.....</i>	<i>51</i>
<i>2.5.1 Cyfrowe emocje.....</i>	<i>54</i>
<i>2.5.2 Rekonstrukcja „małpy”.....</i>	<i>56</i>
<i>2.6 Komerccjalizacja sieci.....</i>	<i>58</i>

ROZDZIAŁ 3.....	60
REGUŁY I ANALIZA PROCESÓW INTERAKCYJNYCH.....	60
<i>3.1 Konformizm w Sieci.....</i>	<i>60</i>
<i>3.2 Reguły interakcji.....</i>	<i>60</i>
<i>3.2.1 Usenetowy system wartości.....</i>	<i>61</i>
<i>3.2.2 Netykieta i FAQ.....</i>	<i>62</i>
<i>3.2.3 Wykroczenia i sankcje.....</i>	<i>68</i>
<i>3.3 Język i komunikacja w środowisku grup dyskusyjnych.....</i>	<i>72</i>
<i>3.4 Pozycja i rola użytkownika w grupie.....</i>	<i>75</i>
<i>3.5 Społeczne funkcje grup dyskusyjnych.....</i>	<i>82</i>
<i>3.6 Integracja, poczucie wspólnoty, więź.....</i>	<i>86</i>
<i>3.7 Mikrospołeczności czy wielka wspólnota?.....</i>	<i>88</i>
<i>3.8 Rola Internetu i grup dyskusyjnych w procesie socjalizacji.....</i>	<i>89</i>
ZAKOŃCZENIE.....	92
<i>Bibliografia:.....</i>	<i>94</i>

Wprowadzenie

Temat pracy

Tematem pracy są internetowe grupy dyskusyjne, określane także jako Usenet. Są one wirtualnym środowiskiem interakcyjnym, służącym internetowym dyskusjom, wymianie informacji oraz rozrywce. Stanowią one zaledwie wycinek ogólnoswiatowej sieci Internet, związany z tą siecią od niemalże samego początku. Nowy kanał komunikacyjny, jakim stały się grupy, wpłynął znacząco na oblicze współczesnego Internetu, który jest nie tylko bazą danych, zawierającą ogromne ilości informacji, ale przede wszystkim miejscem tworzenia się nowego rodzaju społeczności, wspólnot. Mamy niewątpliwie do czynienia ze stosunkowo nową i niezwykle szybko rozwijającą się przestrzenią społeczną, w której zachodzą niespotykane do tej pory oddziaływania między jednostkami oraz zmienia się znaczenie zjawisk już zdefiniowanych i opisanych.

Celem tej pracy jest analiza socjologiczna internetowych grup dyskusyjnych, a także opis środowiska dyskusji internetowych oraz uzmysłowienie czytelnikowi ogromu i różnorodności jaką oferuje Usenet. W mojej pracy chciałbym skoncentrować się na środowisku polskich grup dyskusyjnych, przede wszystkim ze względu na fakt, iż w polskiej socjologii zdecydowanie brakuje publikacji na temat tego fascynującego środowiska. Chciałbym, aby praca była czytelna zarówno dla doświadczonych użytkowników Internetu, jak i dla tych, którzy nie korzystają z zasobów sieci. Stąd też w pracy znajdą się objaśnienia kwestii dla tych pierwszych oczywistych, jednak niezbędnych dla zrozumienia opisywanych zagadnień. Trudno jest także uniknąć opisu pewnych zagadnień technicznych, związanych z funkcjonowaniem sieci grup dyskusyjnych. Analiza interakcji w konkretnym środowisku, szczególnie tak złożonym i dynamicznym jak Internet, wymaga opisu samej przestrzeni interakcji.

Problem badawczy

W niniejszej pracy skupię się na dwóch podstawowych zagadnieniach:

- analizie opisowej środowiska polskich grup dyskusyjnych, wraz z określeniem w jaki sposób struktura technologiczna i specyfika komunikacyjna wpływają na zachodzące procesy interakcyjne;
- odpowiedzi na pytanie, czy tysiące użytkowników biorących udział w internetowych dyskusjach stanowią określoną formację społeczną, jakie procesy interakcyjne zachodzą w tym środowisku oraz jakie więzi powstają między nimi.

Środowisko badań - przestrzeń hipermedialna

Internet nie jest już zwykłą nowinką techniczną, ani zwykłym narzędziem komunikacji, czy nawet nowym medium, podobnym do telewizji, czy radia. Mamy tu do czynienia z nowym uniwersum interakcyjnym, całkowicie nową kategorią w świecie komunikacji, swoistym **hipermedium**, syntezą istniejących mediów z nowymi, specyficznymi dla technologii cyfrowych. Obecnie Internet oferuje wirtualne odpowiedniki większości tradycyjnych mediów, odpowiedniki przystosowane do oferowanych przez nowoczesne technologie możliwości:

- radio internetowe, które może założyć każdy, bez jakichkolwiek pozwoleń;
- gazety i czasopisma, istniejące w elektronicznej formie wydania „papierowych” periodyków, jak i niezliczone stricte elektroniczne publikacje;
- telewizja, będąca obecnie w początkowej fazie rozwoju, ze względu na ograniczenia technologiczne;
- książki, od amatorskich publikacji na domowych stronach autorów, po mniej lub bardziej legalnie udostępniane dzieła literatury światowej, a także e-books¹, dystrybuowane przez samych autorów lub księgarnie internetowe;
- fotografia, malarstwo, sztuka – Internet pozwala nam na zwiedzanie wirtualnych galerii i muzeów, daje dostęp do prac zarówno artystów znanych, jak i tych, dla których Sieć jest jedyną szansą na zaprezentowanie własnej twórczości;
- bezpośrednia łączność audiowizualna, zastępująca z powodzeniem telefon oraz dająca możliwość prowadzenia telekonferencji.

¹ e-book (ebook) – książka elektroniczna - publikacja w postaci pliku przeznaczonego do odczytywania na komputerach osobistych lub podobnych urządzeniach. Litera „e” jest powszechnie stosowana, dla oznaczenia usług i produktów elektronicznych, np. e-banking, e-biuro.

Sieć nie stanowi jednak jedynie zbioru usług² komplementarnych wobec klasycznych mediów. Z punktu widzenia teorii komunikowania mamy do czynienia ze znacznie szerszym kontekstem społeczno - kulturowym, zmianą w zakresie dostępu do informacji oraz realizacją idei mediów interaktywnych. Przede wszystkim, w przypadku mediów klasycznych, jak prasa, czy telewizja, mamy do czynienia z komunikowaniem jednokierunkowym; istnieje ścisły podział na nadawcę i odbiorcę komunikatu. Internet jest natomiast medium całkowicie interaktywnym, a nadawanie komunikatów jest przywilejem każdego użytkownika. Dzięki temu powstaje zupełnie nowa przestrzeń komunikacyjna, a o wartości medium decydują nie tylko ogromne zasoby, dostępne za przysłowiowym kliknięciem, ale przede wszystkim wspólnota użytkowników Sieci³, możliwość wymiany poglądów oraz informacji między jednostkami na całym świecie.

Charles Jonscher, w „Życiu okablowanym” (2001) przytacza stworzoną przez Pierre Teilhard de Chardina ideę noosfery „sieci łączącej ludzkość na poziomie bardziej umysłowym niż fizycznym” (Jonscher 2001:295). Internet wydaje się wyjątkowo bliski urzeczywistnienia tego proroctwa rodem z lat 30-tych XX wieku. Sieć kształtuje nowy poziom relacji międzyludzkich, tworzy nowe, własne reguły życia społecznego, a wreszcie angażuje użytkowników w nowy rodzaj społeczności, rodzaj do tej pory niespotykany, społeczności funkcjonującej poza granicami narodowymi czy terytorialnymi. Przepływ idei oraz informacji został wyzwolony z ograniczeń fizycznych odległości.

Wpływ Sieci na życie społeczne i komunikację trudno porównać do jakiegokolwiek innego wynalazku, nawet tak epokowego, jak telegraf, czy radio. Zastosowania tego stosunkowo młodego narzędzia już dawno sięgają poza hermetyczny świat naukowców i informatyków. To właśnie masowe komunikowanie, szybkość przesyłania i dostępność danych jest podstawą rozwoju społeczeństwa informacyjnego. Także zjawisko globalizacji, tak charakterystyczne dla cywilizacji przełomu wieków jest nierozdzielnie związane z upowszechnieniem cyfrowych przekazów. Co więcej, także przeciwnicy globalizacji - anty i alter-globaliści wykorzystują Internet dla koordynacji działań.

Od edukacji, przez medycynę, konsultacje naukowe i informacje, po rozrywkę, nawiązywanie znajomości, czy cyberseks. Zmienia się model pracy zawodowej; w miejsce hal biurowych, wypełnionych ciasnymi boksami wkracza telepraca⁴; sklepy internetowe oferują pełną gamę towarów, poczynając od książek, czy płyt CD, na artykułach

² pod pojęciem usług internetowych rozumiemy oferowane w Internecie kanały komunikacji, przekazu informacji. Do korzystania z nich niezbędne są określone narzędzia - programy. Usługi dostępne w sieci Internet zostaną szerzej opisane w następnym rozdziale tej pracy.

³ Określenie „sieć” oznacza połączone ze sobą komputery, mające możliwość wymiany danych. Sieć, pisana z wielkiej litery, to określenie sieci globalnej - Internetu.

spożywczych kończąc. Rośnie popularność banków internetowych, a słowa brytyjskiego futurologa Petera Cochrane - „Jeśli nie funkcjonujesz online, nie istniejesz” - stały się aksjomatem dla większości firm, a nawet pojedynczych użytkowników. Własne strony internetowe posiadają nie tylko wszystkie ważniejsze urzędy czy firmy, ale także przeciętni obywatele, pragnący, by miliony internautów mogły zapoznać się z ich zainteresowaniami, biografią, czy też zobaczyć ich zdjęcie.

Mimo, iż Internet staje się coraz bardziej powszechny i dociera do najodleglejszych zakątków globu, wydaje się iż w dalszym ciągu znajduje się w pośredniej, jeśli nie początkowej fazie rozwoju. Wiąże się to choćby z zagadnieniem dostępu i wymaganych kompetencji. Istnieją już przystawki do odbiorników telewizyjnych, umożliwiające korzystanie z zasobów sieci (WebTV), obsługa stron WWW jest coraz bardziej przyjazna dla użytkownika, jednak w dalszym ciągu świadome i bezpieczne korzystanie z sieci wymaga rozbudowanej wiedzy dotyczącej zarówno sprzętu jak i oprogramowania (hardware i software). Telewidz nie musi znać zasad funkcjonowania kineskopu, czy też uczyć się zasad montażu. Specyfika Internetu oraz czyhające na niedoświadczonego użytkownika zagrożenia (wirusy, konie trojańskie, hackerzy), wymagają znajomości choćby podstawowych zasad działania globalnej sieci i sprzętu umożliwiającego dostęp do niej.

Wstęp do badań

Globalna sieć jest tworem niezwykle dynamicznym. Nie tylko rozrasta się, zyskując codziennie nowych użytkowników, ale i rozwija, udostępniając coraz to nowsze usługi. Jest powszechnie dostępna, już nie tylko przy pomocy komputera, ale także telefonu komórkowego, czy nawet automatów telefonicznych⁵. Internet stał się w pełni multimedialny. Jeszcze kilka lat temu umożliwiał jedynie udostępnianie i przesyłanie komunikatów tekstowych, obecnie możemy nadawać i odbierać przekazy audiowizualne. Powstaje w ten sposób zupełnie nowy kontekst społeczno - kulturowy, w którym tradycyjne zasady kształtowania się społeczności i więzi tracą na znaczeniu.

Nowy wymiar komunikacji międzyludzkiej oferowany przez Internet musi rodzić pytania o kształtowanie się więzi między „obywatelami Internetu” oraz zasady rządzące tą

⁴ Praca wykonywana zdalnie (np. z domu), przy pomocy komputera i nowoczesnych technologii telekomunikacyjnych.

⁵ w lipcu 2004 Telekomunikacja Polska uruchomiła usługi SMS i e-mail dostępną z tzw. „żółtych automatów” (eXanto).

wielomilionową populacją. Zrozumienie i opisanie tego fenomenu stanowi dla socjologa niebywale wyzwanie. Obecnie mówi się już o odrębnej, nie do końca sformalizowanej dyscyplinie nauki, cybersocjologii⁶, zajmującej się badaniem społecznych aspektów Internetu, przestrzeni komunikacyjnej, a także zagadnieniem wykorzystania Internetu do celów badawczych. Obecnie trudno jest jednoznacznie wyznaczyć ramy tej dyscypliny, jednak z pewnością możemy mówić o rozwoju badań prowadzonych nad zjawiskami społecznymi i kulturowymi zachodzącymi w środowisku Internetu. Niezwykle istotna jest także możliwość wykorzystania globalnej sieci jako narzędzia badawczego. Dla badaczy kultury i zachowań społecznych, grupy dyskusyjne mogą stanowić trudne do przecenienia źródło wiedzy. Dają nam unikalną szansę „bezbolesnego wkroczenia” w problematykę konkretnej społeczności (np. homoseksualistów), poznania jej obyczajów, kultury i problemów poprzez obserwację internetowych dyskusji (*alt.pl.homoseksualizm*).

Oczywiście nie należy traktować grup dyskusyjnych, czy nawet całego Internetu, jako totalnego narzędzia poznawczego, dającego wiedzę całościową. Należy pamiętać, iż w internetowych dyskusjach bierze udział jedynie pewien procent danej społeczności.

Ogromna dynamika badanego środowiska jest zjawiskiem fascynującym, jednocześnie jednak stanowi ona dla badacza największy problem, powoduje, iż wszelkie tezy, obserwacje bardzo szybko się dezaktualizują. Stosunkowo duża stabilność środowiska grup dyskusyjnych, bazującego na tych samych zasadach od wielu lat, była jednym z powodów wyboru tej właśnie usługi, jako tematu pracy.

Usenet to usługa autonomiczna: działa bez względu na inne serwisy dostępne w Internecie, będąc przy tym jego immanentną częścią, stąd też w mojej pracy niejednokrotnie będą pojawiać się zagadnienia dotyczące nie tylko Usenetu, ale całej Sieci.

Metodologia badań

Zrozumienie złożonego środowiska internetowych grup dyskusyjnych wymaga zastosowania zarówno metody ilościowej, jaki i przeprowadzenia badań jakościowych.

⁶ Anna Kubczak. *Cybersocjologia? Internet jako przedmiot zainteresowania socjologów*. Kraków 2002.

Dzięki analizie liczebności grup oraz aktywności uczestników internetowych dyskusji uzyskujemy pojęcie o skali zachodzących interakcji oraz jej ośrodkach. Porównanie aktywności w wybranych przedziałach czasowych pozwala także na przedstawienie rozwoju grup oraz zachodzących w ich ramach zmian.

Uzyskanie niezbędnych danych statystycznych, przy pomocy klasycznych narzędzi socjologa, wymagałoby „ręcznej” analizy dziesiątek tysięcy wiadomości, a i to pozwoliłoby jedynie na uzyskanie informacji dotyczących najwyżej kilku grup. Na szczęście badania społeczności internetowych są dziedziną niezwykle dynamiczną, szczególnie w Stanach Zjednoczonych. Z myślą o badaniu grup dyskusyjnych powstał serwis Netscan⁷, pozwalający na uzyskanie informacji o liczebności, uczestnictwie oraz statystyk zarówno pojedynczych, jak i całych gałęzi grup. Analiza zebranych przy pomocy tego serwisu danych pozwala nie tylko na określenie popularności konkretnych grup, ale także na wstępne określenie dynamiki interakcji. Analiza statystyczna obejmuje wiadomości nadesłane na polskie grupy dyskusyjne w okresie od 1 do 30 kwietnia 2004 roku oraz wiadomości z lat 1999 - 2003 w przypadku badań rozwoju grup dyskusyjnych.

Uzyskanie szczegółowych informacji na temat samych procesów interakcyjnych, ich przebiegu oraz warunków w jakich zachodzą wymaga zastosowania metody jakościowej. Analiza treści nadsyłanych na grupy⁸ wiadomości oraz dokumentów dotyczących działania całej sieci Usenet pozwala na prześledzenie interakcji między użytkownikami w środowisku dowolnie wybranych grup oraz określenie ram uniwersum interakcyjnego wraz z obowiązującymi w nim normami.

W tej części badań zastosowałem następujące narzędzia:

- programy - czytniki grup dyskusyjnych, pobierające wiadomości z serwera news.tpi.pl – Outlook Express oraz 40tude Dialog. Umożliwiają one dostęp do najświeższych, prowadzonych na bieżąco dyskusji. Służą także do wysyłania wiadomości na grupy dyskusyjne, dając badaczowi możliwość zastosowania elektronicznego odpowiednika techniki obserwacji uczestniczącej.
- wyszukiwarka internetowa Google, dająca dostęp nie tylko do najświeższych wątków, ale przede wszystkim do archiwalnych zasobów większości grup. Ma to kluczowe znaczenie ze względu na krótki, wynoszący około dwóch miesięcy, okres przez który wiadomości są

⁷ serwis ten mieści się pod adresem <http://netscan.research.microsoft.com/>

⁸ w kontekście internetowych dyskusji pojęcie „grupa” należy traktować dwojako:

1. Jako grupę określamy „wirtualną tablicę ogłoszeniową” - środowisko publikacji wysyłanych wiadomości, stąd też określenie „na grupie” ,dotyczące zagadnień związanych z tym środowiskiem.

2. Grupę stanowią użytkownicy biorący udział w internetowych dyskusjach w ramach konkretnego środowiska publikacji (grupy).

przechowywane na dedykowanych serwerach news⁹. Wyszukiwarka Google archiwizuje wiadomości wysyłane na grupy rozszerzając tym samym możliwości analizy o dyskusje prowadzone nawet kilka lat temu (co przy niezwykle dynamicznym rozwoju Internetu stanowi bardzo odległą przeszłość).

Aspekty etyczne badań Internetu

Jednym z podstawowych zagadnień etycznych w badaniach użytkowników Internetu jest prawo do prywatności oraz tajemnicy korespondencji. W przypadku Usenetu mamy jednak do czynienia z forum publicznym, a wypowiedzi tam umieszczane są archiwizowane i powszechnie dostępne, choćby przy pomocy wyszukiwarki Google. Mimo tego, należy pamiętać, iż zdarzają się wiadomości wysłane, zamiast do konkretnego użytkownika, omyłkowo bezpośrednio na grupę. W środowisku komunikacji internetowej granica między sferą publiczną i prywatną jest bardzo krucha. Często, tak jak w powyższym przypadku, dzieli je kliknięcie na przycisk „odpowiedz nadawcy” lub „odpowiedz grupie”. Należy zatem zwracać uwagę na wykorzystywane i cytowane źródła. Umieszczenie w pracy teoretycznie publicznej wypowiedzi, wysłanej na grupę, lecz zawierającej informacje prywatne, jak adres np. zamieszkania, mogłoby narazić nadawcę na trudne do przewidzenia nieprzyjemności.

W swojej pracy, cytując wiadomości z grup dyskusyjnych oraz analizując uczestnictwo użytkowników, korzystam jedynie z danych dostępnych publicznie i świadomie udostępnianych przez nadawcę. Wszystkie dane osobowe, w szczególności adresy e-mail, są prezentowane w oryginalnej formie, tak jak zostały zapisane przez nadawcę wiadomości.

Rozdział 1

Charakterystyka środowiska interakcyjnego.

"Usenet to miejsce spotkań internetowej społeczności przeznaczone do roztrząsania niewiarygodnie różnorodnych zagadnień. (...) Usenet to kwintesencja Internetu, czyli wirtualna społeczność (ang. community) w akcji: zabawa, wsparcie w problemach,

⁹ serwer - komputer udostępniający określone usługi, przechowujący pliki. Użytkownik nawiązuje połączenie z serwerem poprzez sieć komputerową, korzysta z jego zasobów lub dodaje własne pliki. Serwer news przechowuje i udostępnia wiadomości grup dyskusyjnych.

sprzeczeki, nieobliczalność i niezwykła przydatność. To, obok poczty elektronicznej, najwyżej ceniona część Sieci."

(A.J. Kennedy, *Internet*).

1.1 Środowisko wirtualnych dyskusji - charakterystyka

Grupy dyskusyjne (ang. newsgroups), określane również jako Usenet, „to rozbudowany i efektywny system przekazywania informacji. Służą do porozumiewania się użytkowników Internetu, wymiany poglądów, uzyskiwania informacji o sprawach technicznych, wskazywania interesujących miejsc w Internecie¹⁰”.

Chcąc porównać grupy do tradycyjnych mediów, musielibyśmy wyobrazić sobie ogromną, wielojęzyczną gazetę, redagowaną przez miliony użytkowników na całym świecie. Tak jak gazeta składa się z określonych działów, sekcji tematycznych, tak samo Usenet tworzą grupy poświęcone konkretnym zagadnieniom. Użytkownicy tej usługi spotykają się i prowadzą dyskusje w ramach grup. Każdego dnia tysiące internautów wykorzystują grupy dyskusyjne, poszukując informacji, rozrywki oraz nawiązując znajomości.

Aspekt dyskusji wydaje się być kluczowy z punktu widzenia socjologii. W odróżnieniu od mediów tradycyjnych, Usenet jest w pełni interaktywny; każda opublikowana wiadomość może zostać skomentowana, poddana krytyce. Grupy dyskusyjne to nie tylko źródło informacji zawartych w tysiącach wiadomości, to przede wszystkim środowisko interakcyjne, miejsce, gdzie każdy może wyrażać swoje opinie, prowadzić wirtualne rozmowy na równych prawach.

1.1.1 Historia Internetu z uwzględnieniem pozycji grup

Aby zrozumieć zasady działania komunikacji elektronicznej, warto na wstępie zapoznać się z historią Internetu, medium które w przeciągu 40 lat, z eksperymentu naukowego stało się jednym z najważniejszych zjawisk społeczno - kulturowych przełomu wieków.

Początki Internetu sięgają roku 1969, kiedy to amerykańska agencja rządowa ARPA uruchomiła sieć złożoną z czterech komputerów – ARPAnet. Sieć ta służyła do wymiany informacji naukowych oraz wspólnej pracy nad projektami badawczymi.

¹⁰ Jarosław Zieliński, *O internetowych dyskusjach* (1998) dostępne pod adresem: <http://www.winter.pl/internet/w0934.html>.

Już dwa lata później, programista Ray Tomlinson wysłał pierwszą wiadomość elektroniczną, dając tym samym początek podstawowej usłudze – poczcie e-mail.

W 1973 roku do ARPAnetu podłączonych było już 35 komputerów, włączając w to University College of London w Wielkiej Brytanii oraz Royal Radar Establishment w Norwegii. Rok później, w opracowaniu dotyczącym protokołów komunikacji w sieci, Vinton Cerf używa po raz pierwszy słowa Internet. W 1976 roku, kiedy to królowa Elżbieta II po raz pierwszy korzysta z poczty elektronicznej¹¹, powstaje pierwszy protokół komunikacyjny stosowany w sieci grup dyskusyjnych (UUCP – Unix to Unix Copy Protocol), zaś prawdziwy początek Usenetu datuje się na rok 1979. Wtedy to, trzech studentów z Uniwersytetu Duke i Uniwersytetu Północnej Karoliny tworzy tzw. sieć użytkowników – User's Network, w skrócie nazwaną Usenetem. Ważnym wydarzeniem dla komunikacji internetowej było pojawienie się, w 1981 roku pierwszych emoticonów¹², pozwalających na sygnalizowanie nastroju, emocji autora wiadomości. W roku 1983 od istniejącego ARPAnetu oddzielona zostaje sieć wojskowa MILnet. Wydarzenie to uważa się powszechnie za początek właściwego Internetu. W rok później powstaje protokół komunikacyjny NNTP (Network News Transfer Protocol), dedykowany dla sieci grup dyskusyjnych i wykorzystywany w niej do dzisiaj.

Wraz z rozwojem technologii pojawiają się zaczątki kultury sieci, a nowe medium zyskuje swojego „proroka” – w powieści science-fiction „Neuromancer” autorstwa Williama Gibsona, wydanej w roku 1985, pojawia się po raz pierwszy sformułowanie „cyberprzestrzeń” (cyberspace). Książka ta zapoczątkowała nowy gatunek literacki – cyberpunk – opowiadający o stechnicyzowanym świecie przyszłości oraz życiu na krawędzi świata wirtualnego i realnego.

W 1986 roku sieć grup dyskusyjnych zostaje zorganizowana w strukturę hierarchiczną, której podstawowe gałęzie funkcjonują także w dzisiejszym Usenecie. Pierwsze internetowe strony WWW (World Wide Web) pojawiły się w roku 1990, a sama usługa – łącząca komunikaty tekstowe z grafiką, później także z dźwiękiem, początkowo służyła jako „pomoc naukowa” dla naukowców z instytutu CERN. Od tej pory, rozwój światowego Internetu będzie w dużej mierze opierał się o tę właśnie usługę. Powstaje pierwsza graficzna przeglądarka internetowa – Mosaic (1993), wkrótce potem na rynek

¹¹ można ten fakt potraktować jako ciekawostkę, warto jednak zauważyć, iż w Polsce wielu parlamentarzystów do dziś nie potrafi korzystać z Internetu. Badania przeprowadzone przez inicjatywę Internet Obywatelski wykazały, iż zaledwie 61 posłów (13%) potrafiło udzielić odpowiedzi na proste pytanie zadane drogą elektroniczną.

(13 procent posłów odpowiada na listy elektroniczne. Dziennik Internetowy PAP, 22 marca 2002.)

¹² zagadnienie to zostanie szerzej omówione w dalszej części pracy.

wchodzą firmy Netscape i Microsoft¹³. Kolejne lata to rozwój technologiczny i ekspansja Internetu na cały świat. Obecnie miliony użytkowników na całym świecie korzystają z poczty elektronicznej oraz pozostałych, wciąż unowocześnianych usług, opisanych w dalszej części tej pracy.

Wraz z upowszechnieniem Sieci poza środowiska naukowe, Internet zaczął się komercjalizować, a miejsce grupki naukowców i zapaleńców zajęły korporacje i „dotcomy”¹⁴. Rozwój oprogramowania internetowego przestał być domeną instytutów naukowych: obecnie niekwestionowanym liderem w tej dziedzinie jest „gigant z Redmond” – firma Microsoft. Niezbyt lubiana przez doświadczonych użytkowników ze względu na praktyki monopolistyczne, mimo negatywnych opinii dotyczących jakości oprogramowania i zabezpieczeń, firma zdobyła, między innymi, ponad 90% rynku przeglądarek internetowych.

Internet w Polsce rozwijał się w dużo skromniejszych warunkach. W latach 80-tych istniała realna bariera technologiczna, wynikająca nie tylko z ogólnego zacofania Polski w dziedzinie komputeryzacji, ale i z ograniczeń nałożonych przez COCOM (Komitet Koordynacyjny Wielostronnej Kontroli Eksportu), instytucję przeciwdziałającą eksportowi nowoczesnych technologii do krajów komunistycznych. Pierwsze komputery klasy PC, a także serwer krakowskiego Cyfronetu zostały do kraju po prostu przemycone.

Pierwszy węzeł sieci powstał w 1986 roku, w redakcji czasopisma „Komputer”, nie istniało jednak żadne połączenie „ze światem”. Prawdziwa historia polskiego Internetu zaczyna się w latach 90-tych i nierozzerwalnie wiąże się z Wydziałem Fizyki Uniwersytetu Warszawskiego. W sierpniu 1991 roku, kiedy to dochodzi do pierwszej wymiany poczty elektronicznej między Warszawą a Hamburgiem, zaczyna się era polskiego Internetu. W tym samym roku zostaje ustanowione pierwsze stałe połączenie Polski ze światem (łącze Warszawa – Kopenhaga). Warto uzmysłwić sobie, iż łącze to oferowało przepustowość 9600 bitów na sekundę, czyli dużo niższą od tej, z jakiej obecnie korzysta pojedynczy użytkownik, nawet przy użyciu zwykłego modemu (przepustowość rzędu 56 000 bitów na sekundę).

¹³ historia Internetu na podstawie:

- Jarosław Zieliński *Krótką historią początków Internetu* (1998), dostępne pod adresem <http://www.winter.pl/internet/krotka.html>;

- *Historia Internetu*, dostępne pod adresem <http://www.digitalart.pl/index.php?co=historia>;

- *Internet - Historia*, dostępne pod adresem <http://www.mateo.vip.interia.pl/aliasy.htm>.

¹⁴ jako „dotcomy” określa się firmy działające wyłącznie w Internecie, sama nazwa pochodzi od końcówki adresu internetowego .com (dot – ang. kropka).

Fizycy z wydziału przy ulicy Hożej w Warszawie stworzyli także pierwszy numer elektronicznego magazynu „Donosy¹⁵”, który ukazał się 2 sierpnia 1989 roku. Był to skrót najważniejszych wydarzeń z Polski, początkowo miał formę notatki, przesyłanej przez studentów Wydziału Fizyki do przebywających za granicą znajomych. Ten pionierski projekt działa do dziś, dostarczając informacji Polakom w kraju i za granicą. Warto nadmienić, iż jednym z kanałów dystrybucji „Donosów” jest grupa dyskusyjna *pl.gazety.donosy*.

W grudniu 1991 roku ostatecznie opadła sieciowa „żelazna kurtyna” i Polska uzyskała połączenie z niedostępnymi do tej pory ze względów politycznych serwerami w USA. W 1993 roku, również na Wydziale Fizyki UW, powstała pierwsza polska strona WWW. Rok później zaczęły działać pierwsze polskie grupy dyskusyjne: *pl.polwro* oraz *pl.listserv.polip*. Uruchomienie sieci POLPAK-T przez TP SA, programy Internet dla Szkół oraz Publiczny Dostęp do Internetu upowszechniły Sieć na terenie kraju¹⁶.

Obecnie, mimo stosunkowo wysokich kosztów, Internet w Polsce rozwija się dynamicznie, a według badań instytutu SMG/KRC oraz TNS OBOP liczba internautów sięga obecnie 8 milionów, przy wzroście rządu 1,5 – 1,7 miliona w stosunku do roku ubiegłego¹⁷.

Biorąc pod uwagę, iż rozwój Internetu „pozanaukowego”, zbliżonego do współczesnej postaci, możemy datować od pierwszej połowy lat 90-tych, mamy do czynienia z nieprawdopodobnie dynamiczną ekspansją tego wynalazku. W ciągu niecałych 15 lat czysto naukowy projekt przekształcił się powszechne narzędzie pracy i rozrywki. Internet stał się częścią życia codziennego.

1.1.2 Usługi w sieci Internet

Obecnie najbardziej powszechną z usług dostępnych w Internecie są strony¹⁸ WWW (World Wide Web). Rozwój Internetu w dużej mierze związany jest właśnie z

¹⁵ Magazyn „Donosy” dostępny jest pod adresem <http://www.fuw.edu.pl/donosy/>.

¹⁶ Historia polskiego Internetu na podstawie:

- Dariusz Ćwiklak, *Z Hożej do Kopenhagi - Pięć lat Internetu w Polsce. Biuro i Komputer*, dodatek do *Gazety Wyborczej*, nr 40(2219), 1.10.1996;

- Jarosław Zieliński *Krótką historią początków Internetu* (1998), dostępne pod adresem <http://www.winter.pl/internet/krotka.html>.

¹⁷ wyniki z lipca 2004 i stycznia 2004, źródło: Net Track SMG/KRC; Interbus TNS OBOP.

¹⁸ obecnie stosuje się określenie „witryny”, dotyczy ono zbioru pojedynczych stron połączonych hipertekstowymi odnośnikami (linkami). Witryna posiada określony adres internetowy, np. www.civitas.pl, prowadzący na stronę główną, na której znajdują się odnośniki do konkretnych działów (podstron).

ekspansją witryn oferujących coraz większy wachlarz możliwości i usług. Związane jest to z następującymi cechami tej technologii:

- łatwość obsługi – większość stron nie wymaga od użytkownika znajomości skomplikowanych aplikacji, czy wiedzy dotyczącej funkcjonowania samej usługi;
- bogata, przyciągająca wzrok szata graficzna, multimedialność - obecnie strony internetowe oferują obok tekstu nie tylko grafikę, lecz są wzbogacane o dźwięk, animację, a niekiedy także przekazy wideo;
- duże możliwości umieszczania reklam – bannery, linki, popupy

Dla wielu początkujących użytkowników Internet to głównie strony WWW, dające obecnie dostęp do większości zasobów Internetu. Oprócz niezwykle popularnych obecnie witryn WWW, na całościowy obraz Sieci składają się wymienione poniżej, w większości powstałe dużo wcześniej usługi:

- e-mail – najstarsza oraz najbardziej popularna (poza WWW) z usług, umożliwia szybkie przesyłanie wiadomości oraz wszelkiego rodzaju plików między komputerami na całym świecie;
- listy dyskusyjne – usługa oparta na poczcie elektronicznej; list wysłany przez użytkownika jest rozsyłany do wszystkich zapisanych na daną listę. Listy dyskusyjne są usługą zbliżoną do będących tematem tej pracy grup dyskusyjnych, porównanie tych usług zostanie przedstawione w dalszej części pracy;
- Usenet (grupy dyskusyjne) – ogólnosiwiatowa, niezależna od innych usług sieć, służąca wyłącznie internetowym dyskusjom (pomijając grupy „binarne”, które zostaną opisane w dalszej części pracy);
- FTP (File Transfer Protocol – Protokół Transmisji Danych) – służy przekazywaniu plików między komputerami. Sieć serwerów FTP, udostępniających oprogramowanie oraz wszelkiego rodzaju dane, należy do pierwotnych usług sieciowych. Powstała w 1973 roku, usługa ta jest obecnie wykorzystywana przez bardziej doświadczonych użytkowników;
- IRC (Internet Relay Chat) – jest to rozbudowany system symultanicznych rozmów sieciowych. W sieciach IRC dyskutują ze sobą równocześnie dziesiątki tysięcy użytkowników, spotykających się w pokojach rozmów (chat rooms);
- komunikatory internetowe (najpopularniejsze z nich to Gadu-Gadu, Tlen oraz ICQ) - są to aplikacje służące przede wszystkim do komunikacji między parą użytkowników, obecnie bardzo rozbudowane, umożliwiają transmisję nie tylko komunikatów tekstowych, ale i dźwięku, plików, czy obrazów;

- WAP (Wireless Application Protocol - Protokół Obsługi Aplikacji Bezprzewodowych) usługa przeznaczona dla urządzeń przenośnych, bezprzewodowych (przede wszystkim telefony komórkowe). O ile „komórkowy” Internet nie rozwija się tak dynamicznie, jak chcieliby tego usługodawcy, to z pewnością już obecnie stał się on istotnym elementem komunikacji elektronicznej, zapewniając dostęp do zasobów sieci przy pomocy urządzeń bezprzewodowych.

Usługi takie jak Archie, czy Gopher, służące eksplorowaniu zasobów Internetu i wyszukiwaniu informacji zostały obecnie niemal w 100% zastąpione przez bardziej uniwersalne usługi stron WWW.

Należy zaznaczyć, iż na obecnym etapie rozwoju Internetu trudno mówić o odrębności poszczególnych usług. O ile są one niezależne od siebie, to rozwój narzędzi i technologii umożliwia korzystanie z większości zasobów Sieci za pomocą przeglądarki stron WWW. Instalując system operacyjny z rodziny Windows, otrzymujemy przeglądarkę Internet Explorer, wraz z programem Outlook Express - klientem poczty elektronicznej oraz grup dyskusyjnych. Jeśli tylko posiadamy dostęp do Sieci, te aplikacje wystarczą nam do korzystania z usług e-mail, WWW, grup dyskusyjnych, a nawet FTP (choć w bardzo ograniczonym zakresie).

Usługi przenikają się. Z poziomu stron WWW możemy obecnie nie tylko oglądać rozbudowane witryny, ale i wysyłać pocztę elektroniczną, rozmawiać z innymi internautami na tysiącach czatów, dyskutować na forach, a także, poprzez tzw. bramki, korzystać z IRCa, czy Usenetu. Czaty i fora dyskusyjne, to nic innego, jak uproszczone i zaadaptowane dla potrzeb stron WWW usługi IRC oraz grup dyskusyjnych. Działają na niemal tych samych zasadach co wymienione wcześniej odrębne usługi, oferują jednak nieco skromniejsze możliwości, przy łatwiejszej obsłudze. Spełniają one istotną funkcję z punktu widzenia modelu komunikacji w Internecie. Strony WWW są usługą podobną do klasycznych mediów - autor strony umieszcza na niej określone treści, decyduje o zawartości, natomiast przeglądający nie ma możliwości ingerowania w ten przekaz w jakikolwiek sposób. Innymi słowy mamy tu do czynienia z klasycznym podziałem na nadawcę i odbiorcę. Dopiero strony wzbogacone o wspomniane usługi czatów i forów dyskusyjnych zyskały kanał komunikacji dwukierunkowej.

Istotną różnicą między autonomicznymi IRC i Usenetem a ich odpowiednikami rodem z WWW są wymagania sprzętowe stawiane przez te usługi. O ile programy służące do obsługi grup dyskusyjnych, czy IRC mogą być uruchamiane z powodzeniem na nawet bardzo wiekowych komputerach, to nowoczesne witryny, dające dostęp do forów

dyskusyjnych, a przede wszystkim czatów, wymagają bardziej wydajnego sprzętu i oprogramowania.

1.1.3 Formy komunikacji

Internetowe formy komunikacji między użytkownikami możemy podzielić na synchroniczne i asynchroniczne. Do usług synchronicznych zaliczamy wszystkie te środowiska, gdzie rozmowy odbywają się na bieżąco, komunikaty wpisywane przez jednego użytkownika prawie natychmiast są przesyłane i wyświetlane do pozostałych uczestników. Obecnie najpopularniejszą formą internetowej komunikacji synchronicznej są wszelkiego rodzaju czaty oraz komunikatory internetowe (ICQ, Gadu-Gadu, Tlen itp.). Wraz ze zwiększeniem przepustowości łącz, oprócz „klasycznej”, opartej na słowie pisanym, komunikacji, oferują one możliwość przesyłania głosu, a nawet obrazu. Przodkiem wszystkich tego typu programów był Talk, pozwalający na równoczesną wymianę komunikatów tekstowych przez dwóch użytkowników. Pierwszym prawdziwym serwisem „internetowych pogaduszek”, umożliwiającym komunikację praktycznie dowolnej ilości użytkowników jest IRC. Szukając analogii we wcześniejszych formach komunikacji, można porównać IRC do popularnego niegdyś CB-radia, dającego możliwość rozmowy z kilkoma osobami równocześnie, lub przejścia na inny kanał (częstotliwość radiową), aby prowadzić konwersację tylko z jedną osobą.

Usługi asynchroniczne opierają się na innym modelu komunikacji. Fora internetowe i grupy dyskusyjne – podstawowe środowiska komunikacji asynchronicznej są w dużej mierze podobne do poczty elektronicznej. Różnica polega na tym, iż e-mail wysyłany jest do konkretnej osoby lub osób, natomiast do wiadomości wysyłanych na forum lub grupę mają dostęp wszyscy uczestnicy. Komunikacja w środowisku forów i grup dyskusyjnych odbywa się przy pomocy wiadomości (postów), które grupowane są w wątki według tematów. Użytkownicy czytają nadesłane wiadomości, dodają do nich swoje wypowiedzi oraz tworzą nowe wątki. W systemie asynchronicznym, wymiana zdań może trwać nawet do kilku, kilkunastu dni.

Jak już wspomniałem, Internet od samego początku opierał się na komunikacji tekstowej. Pomimo niezwykle dynamicznego rozwoju technologii audiowizualnych, Sieć wciąż w dużej mierze pozostaje medium opartym na słowie pisanym. W przypadku usług takich jak strony WWW, poczta elektroniczna czy IRC, treści audiowizualne są zazwyczaj jedynie dodatkiem do warstwy tekstowej. W wielu publikacjach dotyczących przemian we

współczesnej kulturze spotykamy się z tezą dominacji „kultury obrazkowej”, szczególnie w drugiej połowie XX wieku. Tymczasem najbardziej dynamicznie rozwijające się medium przełomu XX i XXI wieku, wciąż w dużej mierze bazuje na komunikacji tekstowej. Liczba przesyłanych rocznie listów elektronicznych, już kilka lat temu przekroczyła bilion, a według firmy IDC, w 2005 roku będzie to 35 miliardów e-maili dziennie. Nawet jeśli duża część tej liczby to wiadomości generowane automatycznie, to i tak mamy do czynienia z niewyobrażalną wręcz ilością danych.

„By zapisać wszystkie publikowane każdego roku książki, gazety i inne periodyki oraz różnorodne papierowe dokumenty, potrzeba niespełna 25 TB¹⁹ pamięci. Dla porównania - na zapisanie wszystkich multimedialnych dokumentów tworzonych w tym samym czasie przez użytkowników komputerów trzeba co najmniej 30 000 TB.”²⁰ Powyższe wyliczenie w sposób dobitny ukazuje postępującą dominację dokumentów cyfrowych. Mamy do czynienia z prawdziwym przełomem w komunikowaniu, przepływie informacji. Książka wydana w odległym zakątku świata będzie dla nas niemalże nieosiągalna, natomiast jeśli jej tekst pojawi się w Internecie, możemy ją przeczytać jeszcze tego samego dnia.

Z jednej strony mówi się o narastającym, wtórnym analfabetyzmie, z drugiej jednak, nigdy wcześniej komunikacja tekstowa nie działała w tak ogromnej skali. Przekaz tekstowy przestał być domeną druku, miejsce papieru zajmuje coraz częściej monitor komputera, a nawet wyświetlacz telefonu komórkowego lub laptopa. Tradycyjne listy, kartki pocztowe coraz częściej są zastępowane przez pocztę elektroniczną oraz SMSy. Internet staje się coraz bardziej multimedialny. W swojej obecnej postaci jest esencją rozwiniętej w XX wieku, kultury audiowizualnej, oferując cyfrowy dźwięk i obraz. Korzenie globalnej sieci są jednak czysto tekstowe, a model korzystania z tego medium, jego kultura, wywodzi się z czarnego ekranu zapełnionego poleceniami wpisywanymi przez użytkownika.

Dominacja zasobów tekstowych wynika przede wszystkim z charakteru medium, jakim jest Internet. Biorąc pod uwagę parametry łączy jakimi dysponowali pionierzy komunikacji elektronicznej, jedyną osiągalną formą przekazywania wiadomości był tekst. Nawet dosyć obszerny artykuł, czy też książka w postaci elektronicznej będzie miała objętość od kilkunastu kilobajtów do kilku megabajtów w przypadku kilkusetstronicowych publikacji. Pliki tej wielkości mogą zostać pobrane nawet przez zwykły modem, a zatem są

¹⁹ TB - terabajt. 1 TB = 1024 gigabajty (GB). 1 GB = 1024 MB - jednostki pamięci urządzeń elektronicznych.

²⁰ Adamczyk Michał. 2002. *Cyfrowy potop*. „Wprost” nr 1021.

osiągalne dla każdego użytkownika sieci. Tymczasem przekazywanie dźwięku, o ile jest obecnie powszechne, wymaga dużo szerszego pasma przesyłowego, a zapis 10 minutowego utworu muzycznego to plik wielkości kilku lub nawet kilkunastu megabajtów.

1.1.4 Usenet a inne internetowe usługi komunikacyjne

Grupy dyskusyjne, listy dyskusyjne (mailingowe) i fora dyskusyjne, to usługi bardzo zbliżone ze względu na formę prowadzenia dyskusji. W przypadku grup dyskusyjnych wiadomości przesyłane są do serwera news i stamtąd pobierane przez użytkowników, w przypadku list mailingowych, wiadomości są automatycznie rozsyłane do wszystkich subskrybentów, natomiast fora internetowe korzystają ze specjalnie zaprojektowanych stron WWW, umożliwiających czytanie istniejących wątków i dodawanie własnych wypowiedzi. Mimo podobnego przeznaczenia wszystkich tych usług, istnieje między nimi wiele różnic, wykraczających daleko poza zagadnienia dostępu, czy lokalizacji. Różnice wpływające bezpośrednio na przebieg interakcji zostaną opisane w dalszej części pracy, jednak już na wstępie należy zwrócić uwagę na aspekt ilościowy, a konkretnie, globalną ilość grup, list i forów. O ile Usenet z 45 tysiącami grup wydaje się zbiorowością naprawdę ogromną, to okazuje się, iż w stosunku do innych usług, jest to liczba niewielka. Jeśli ograniczymy nasze zainteresowanie do dyskusji poświęconych fotografii, w międzynarodowej sieci grup dyskusyjnych znajdziemy około 200 grup związanych z tą dziedziną. W przypadku list dyskusyjnych, mamy do czynienia z liczebnością trudną do określenia w skali globalnej. Ograniczając wyszukiwanie do popularnego serwisu list mailingowych, związanego z portalem Yahoo, dowiadujemy się, iż obecnie istnieje tam prawie 5700 list związanych z fotografią, włączając w to grupy traktujące o poszczególnych modelach aparatów. W przypadku forów, umieszczanych na stronach WWW, uzyskanie jakichkolwiek wiarygodnych danych ilościowych jest właściwie niemożliwe. Forum takie teoretycznie może towarzyszyć każdej z milionów stron. Pozostając przy fotografii, według wyszukiwarki internetowej Google, fraza „photography forum” występuje na 351 tysiącach stron. Jest to jedynie pewien rząd wielkości, jako że nie wszystkie strony są przez wyszukiwarkę indeksowane, niektóre mogą występować kilkakrotnie, a wyszukiwana fraza dotyczyła jedynie stron anglojęzycznych. Podsumowując, w porównaniu do innych usług asynchronicznych, Usenet jest niezbyt liczny, jednak bardzo skoncentrowany. Pojedyncze fora rozsiane są po

stronach w całej Sieci, podobnie listy mailingowe²¹. Dostęp do ogromnej większości grup uzyskujemy z jednego miejsca, łącząc się z odpowiednim serwerem.

Różnica w liczebności wynika z pewnością nie tylko z mniejszej popularności Usenetu, ale przede wszystkim, z procedury tworzenia konkretnego środowiska. W przypadku list i forów, sprowadza się ona zazwyczaj do wypełnienia prostego formularza i rejestracji użytkownika. Procedura zakładania grup w sieci Usenet jest dużo bardziej złożona i zostanie opisana w dalszej części pracy, podobnie jak istotne różnice między forami dyskusyjnymi a Usenetem.

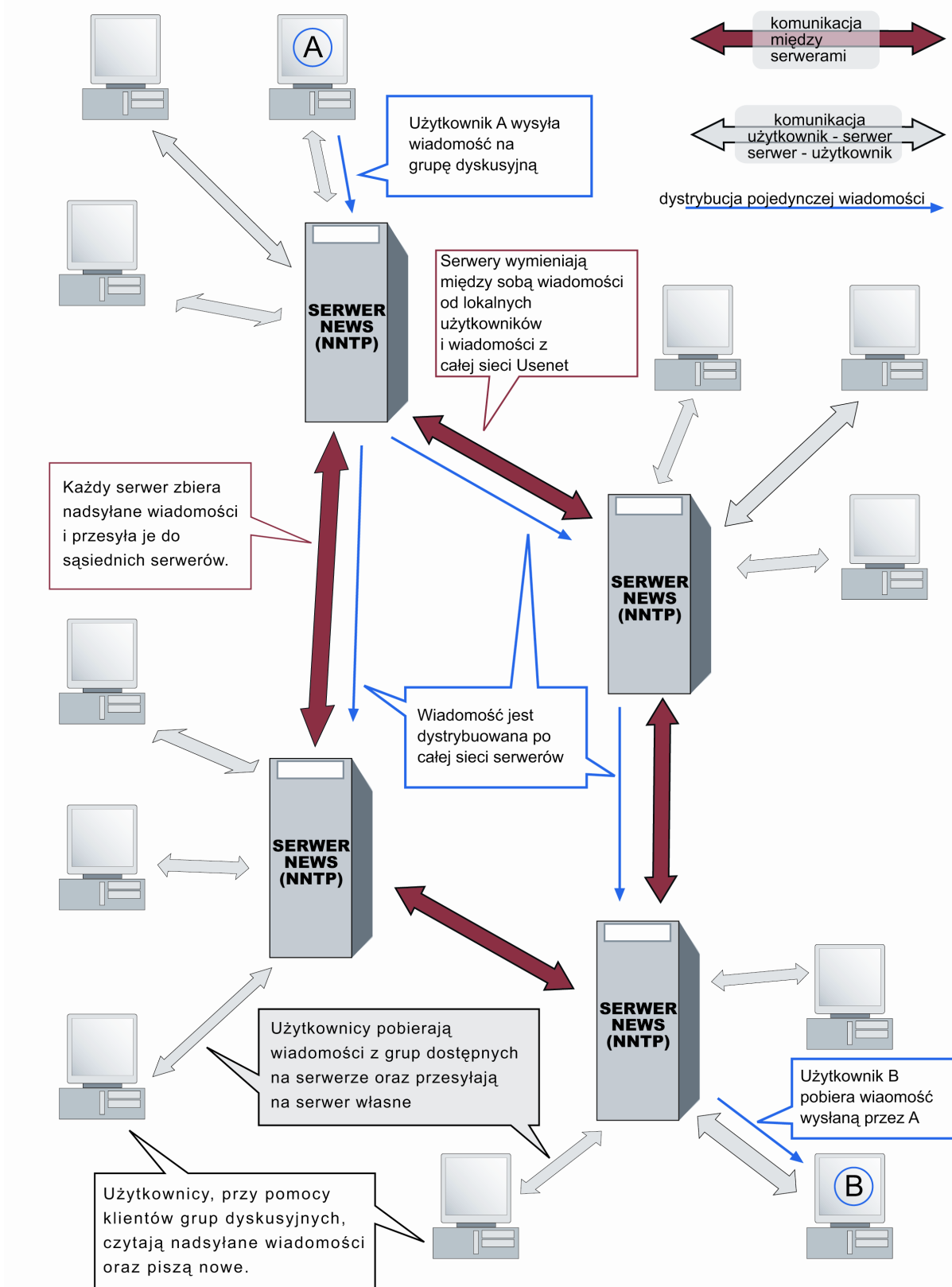
1.1.5 Schemat i zasady działania

Usługa grup dyskusyjnych bazuje na sieci serwerów wymieniających między sobą dane. Odbywa się to przy pomocy dedykowanego protokołu transferu NNTP (Network News Transfer Protocol - protokół przesyłania sieciowych grup dyskusyjnych). Wiadomości nadane przez użytkownika trafiają do wybranego przez niego serwera, po czym są dystrybuowane do pozostałych. Administrator każdego serwera określa, jakie grupy będzie udostępniał. Wiadomości są wysyłane i pobierane przez użytkowników przy pomocy tzw. klientów grup dyskusyjnych - programów obsługujących usenetowy protokół NNTP. Poniższy schemat ilustruje strukturę technologiczną sieci grup dyskusyjnych, z uwzględnieniem dystrybucji pojedynczej wiadomości.

²¹ Listy mailingowe mogą istnieć nawet bez konkretnej lokalizacji i reprezentacji w sieci. Do ich działania potrzebna jest jedynie baza adresatów oraz program automatycznie rozsyłający pocztę.

Rys. 1 - Struktura technologiczna sieci Usenet

STRUKTURA TECHNOLOGICZNA USENETU



źródło: opracowanie własne na podstawie: Usenet Technical Organization - Marc Smith.
Invisible Crowds in Cyberspace.

1.1.6 Hierarchia

Środowisko Usenetu rozwija się niezwykle dynamicznie, w cytowanym artykule autorstwa Jarosława Zielińskiego (1998) mówi się o 28 tysiącach grup, z czego 150 to grupy polskojęzyczne, obecnie internetowe dyskusje odbywają się na ponad 45 tysiącach grup, z czego około 1100 to grupy polskojęzyczne. Każdego dnia, tylko na polskie grupy trafia średnio około 20 tysięcy wiadomości, nie wspominając już o zasobach globalnych.

Tematyka, jakiej poświęcone są grupy jest silnie zróżnicowana, od zagadnień poważnych, naukowych, po czysto hobbystyczne, czy żartobliwe. Aby umożliwić sprawne poruszanie się i orientację w ogromnych zasobach grup, wprowadzono hierarchiczny podział, w którym wieloczłonowa nazwa grupy pozwala określić język, w jakim prowadzone są dyskusje oraz precyzuje jej tematykę. Jeśli interesują nas dyskusje dotyczące grafiki komputerowej, prowadzone po polsku, szybko znajdziemy grupy *pl.comp.grafika* oraz *pl.comp.grafika3d*. Nazwy tych grup składają się z trzech członów: pierwszy oznacza, że są to grupy polskie²², drugi sugeruje globalny zakres tematyczny (komputery, technologie informatyczne), natomiast trzeci określa tematykę, w tym przypadku jest to grafika i grafika trójwymiarowa. Przykładowo, grupa *pl.biznes.wgpw* dotyczy Warszawskiej Giełdy Papierów Wartościowych, akcji i notowań, natomiast *pl.soc.dzieci*, to miejsce wymiany doświadczeń i opinii rodziców wychowujących dzieci.

W światowym Usenecie istnieją nie tylko hierarchie narodowe, czy tematyczne. Firmy, instytuty naukowe, oraz inne podmioty tworzą własne gałęzie grup, wykorzystywane zarówno w celach komunikacyjnych, jak i ogłoszeniowych. Grupy tego typu są zazwyczaj dostępne jedynie na określonych serwerach i rzadko kiedy są szerzej dystrybuowane.

Marc Smith (1999) pisze o 143 szeroko dystrybuowanych hierarchiach²³, przy czym obecnie liczba ta prawdopodobnie jest znacznie większa. Trzonem sieci grup dyskusyjnych jest jednak historyczna „wielka siódemka”:

- comp – związane z komputerami;
- misc – różne grupy, nie kwalifikujące się do żadnej z istniejących hierarchii;
- news – związane z funkcjonowaniem i organizacją grup dyskusyjnych;
- rec – (ang. recreation) – związane z rozrywkami, hobby;
- sci – (ang. science) – poświęcone różnym dyscyplinom nauki;
- soc – (ang. society) – związane z szeroko rozumianym życiem społecznym;

²² pierwszy człon, określający język grupy, jest stosowany w przypadku grup nieanglojęzycznych.

²³ Marc A. Smith. 1999. *Invisible Crowds in Cyberspace: Mapping the Social Structure of the Usenet*.

- talk – grupy służące dyskusjom o sprawach kontrowersyjnych, wolnemu wyrażaniu opinii, usenetowy Hyde-Park;

Ósmą, niezwykle popularną hierarchią jest alt, gałąź alternatywna, rządząca się innymi od pozostałych grup zasadami. Jest to najbardziej anarchistyczna część Usenetu, gdzie grupę może założyć każdy, tak samo, jak każdy może tę grupę skasować. Podobna zasada dotyczy grup działających w hierarchii free.

Należy zaznaczyć, iż w przypadku hierarchii alt, ze względów technicznych i organizacyjnych nie mogą powstawać grupy z przedrostkiem pl, natomiast większość polskich grup umieszcza w nazwie człon pl, pozwalający odnaleźć grupę polskojęzyczną. W hierarchii alt często powstają grupy w analogicznych do globalnego Usenetu podhierarchiach, jak choćby *alt.pl.rec.muzyka.hiphop* i cała gałąź *alt.pl.rec*.

W ramach gałęzi alt i free rozwija się specyficzna podhierarchia binaries. Są to grupy przeznaczone do wymiany różnego rodzaju plików (tzw. binariów) – filmów, muzyki, obrazków. W ramach tych grup nie toczą się zazwyczaj żadne dyskusje, gdyż grupy te z założenia nie mają charakteru interakcyjnego. Ze względu na śladowy zakres interakcji oraz brak archiwów, grupy te nie będą brane pod uwagę w procesie analizy zjawisk interakcyjnych.

W polskim Usenecie istnieją grupy we wszystkich wymienionych hierarchiach z wyjątkiem talk. Oprócz nich, działają liczne gałęzie grup liczące niekiedy zaledwie jedną pozycję²⁴. Do najważniejszych, istniejących zarówno w polskim, jak i światowym Usenecie możemy zaliczyć następujące hierarchie:

- hum – grupy humanistyczne, związane z literaturą, sztuką;
- internet – związane z funkcjonowaniem, zasobami i użytkowaniem Internetu;
- microsoft i ms-news – grupy związane z firmą Microsoft, służące do ogłaszania nowości, komunikatów dla użytkowników, jak i normalnej dyskusji i rozwiązywania problemów;
- listserv – grupy powiązane z działającymi równolegle listami mailingowymi;
- biz – grupy związane z biznesem, w Polsce istnieją pod nazwą biznes.

Wymienione hierarchie dotyczą także ogólnoświatowego Usenetu, istnieje natomiast kilka wyłącznie polskich:

- regionalne – grupy lokalne, najczęściej związane z konkretnym miastem;
- praca – dyskusje i ogłoszenia dotyczące pracy;
- ogłoszenia – grupy przeznaczone do umieszczania ogłoszeń.

Do wspomnianych już, zawierających jedną grupę hierarchii należą:

²⁴ dokładny opis statystyczny polskich grup znajduje w rozdziale 2.

- answers – grupa organizacyjna, służy głównie dystrybucji dokumentów FAQ;
- announce – służy do ogłaszania wyników głosowań dotyczących nowych grup;
- fidonet – usenetowa bramka do sieci fidonet, powstałej w 1982 roku w USA, jeszcze przed „epoką Internetu” łączącej użytkowników na całym świecie;
- irc i ircx – grupa związana z usługą IRC;
- pregieryz – służy ogólnemu piętnowaniu i narzekaniu;
- test – grupa testowa, służąca sprawdzaniu działania czytnika grup, kodowania znaków itp.;
- gazety - związane z periodykami dystrybuowanymi drogą elektroniczną (obecnie w hierarchii tej istnieje jedynie grupa donosy - dystrybucja wspomnianego już periodyku).

Do hierarchii istniejących w danym okresie jedynie formalnie, o minimalnej aktywności, zaliczamy: *pl.kawały*, *pl.gry*, *pl.org*, *idg.pl*, *chello.pl* oraz *kk-news.pl*.

1.1.7 Kontrolowana wolność słowa

Usenet jest środowiskiem komunikacyjnym, którego fenomen polega w dużej mierze na bardzo ograniczonej kontroli nad przebiegiem interakcji. Praktycznie każda wiadomość powinna zostać opublikowana, bez względu na jej treść i autora.

Od momentu wysłania wiadomości z komputera użytkownika, cały proces przebiega automatycznie i o ile wiadomość spełnia wymogi protokołu przesyłania danych i jest prawidłowo zaadresowana, powinna ukazać się na wszystkich serwerach udostępniających daną grupę.

Może się zatem wydawać, iż mamy tu do czynienia z niemalże absolutnym brakiem nadzoru, strukturą czysto anarchistyczną, gdzie każdy może głosić dowolne opinie.

O ile pogląd ten zostanie zweryfikowany w dalszej części pracy, już na wstępie należy wspomnieć o tzw. grupach moderowanych. Jako jedyne podlegają one bezpośredniej i zinstytucjonalizowanej kontroli, a wiadomość wysyłana na adres tych grup jest wstępnie przesyłana do moderatora, czyli osoby zatwierdzającej wiadomości do publikacji. Nie jest to jednak funkcja cenzorska, lecz porządkowa. W założeniu moderator nie ma prawa blokować wiadomości według własnego „widzimisię”, lecz tylko te, które są niezgodne z tematyką grupy, zawierają reklamy lub obelgi w stosunku do innych uczestników dyskusji.

Decyzja o moderowaniu grupy zapada podczas procedury jej zakładania lub jest wynikiem decyzji aktywnych członków grupy, którzy np. wobec dysfunkcji, zaśmiecania grupy wiadomościami nie związanymi z jej tematyką, decydują się na wyznaczenie

nadzorczy (lub nadzorców) - moderatora. Według danych ze strony www.killfile.pl, zawierającej dane grup istniejących w hierarchii pl, w polskim Usenecie istnieje obecnie 16 grup moderowanych, a zatem stanowią one marginalną część Usenetu.

1.2 Narzędzia komunikacji

1.2.1 Struktura wiadomości

Wiadomości wysyłane na grupy są narzędziem komunikacji w środowisku Usenetu, podobnie jak e-maile, posiadają określoną strukturę, składają się z następujących elementów:

- nagłówek

Zawiera informacje dotyczące nadawcy, jego adresu, daty wysłania wiadomości, adresata oraz temat wiadomości. Treść nagłówka, poza tytułem jest zazwyczaj automatycznie wpisywana przez program obsługujący grupy dyskusyjne, jednak autor wiadomości może dowolnie modyfikować te wpisy, a co za tym idzie, dane te nie zawsze muszą być zgodne z prawdą.

Oprócz wymienionych pozycji, nagłówek wiadomości zawiera treści ukryte, dotyczące nadawcy oraz szczegółów technicznych, których analiza daleko wykracza poza temat tej pracy.

Przykładowy, skrócony nagłówek wygląda następująco:

```
Od: gienio
Do: pl.regionalne.warszawa
Temat: Stolice energii
```

- treść wiadomości

przykładowo:

```
witam.
Wszystkim malkontentom i ślepym krytykom polityki prezydenta
Kaczyńskiego, polecam lekturę artykułu 'stolice energii' w ostatnim
numerze Wprost.
```

- sygnaturka (sig, stopka)

Element nieobowiązkowy, stosowany natomiast przez wielu użytkowników dla wygody. Raz zdefiniowany, będzie dodawany do wszystkich wysyłanych wiadomości, może zawierać praktycznie dowolne treści, od pozdrowień, przez ulubione sentencje autorów, po tzw. ASCII art²⁵. Przyjęte jest, by sygnaturka nie

²⁵ ASCII art – forma rysunku wykonana wyłącznie przy pomocy znaków ASCII, czyli liter i innych symboli.

przekraczała czterech linii tekstu i była poprzedzona tzw. delimiterem (ciągami znaków „-- ”) oddzielającym ją od właściwej treści wiadomości.

Sygnaturka, pochodząca z cytowanej wcześniej wiadomości:

```
--
Gienio
GG 1869519
eugenio@buziaczek.pl
"Życie to nie JE BAJKA , to JE BITWA"
```

W przypadku, gdy wiadomość jest odpowiedzią, w jej treści automatycznie pojawiają się dwa dodatkowe elementy:

- tzw. wrotka, nazwa pochodząca od angielskiego *wrote* (napisał), czyli identyfikator autora i wiadomości, na którą odpowiadamy:

W artykule <ciqvo6\$oei\$2@news.onet.pl> gienio tako rzecze:

- treść wiadomości, na którą odpowiadamy, dla wyróżnienia oznaczoną, zazwyczaj poprzez dodanie znaku „>”.

```
> witam.
> Wszystkim malkontentom i ślepym krytykom polityki prezydenta
> Kaczyńskiego, polecam lekturę artykułu 'stolice energii' w ostatnim
> numerze Wprost.
```

- właściwa odpowiedź,

Daj linka do artykułu, albo nie zwracaj gitary. Kupować tego nie mam zamiaru.

```
--
"Ćwiczenie Tai Chi jest doskonałym treningiem szybkości.
Mający 90 lat mistrzowie Tai Chi, poruszają się równie
szybko jak młodzi początkujący."
Robert Pyzel r p y z e l @ g a z e t a . p l (usuń BezSpamu z adresu)
```

Poznanie struktury pojedynczej wiadomości jest istotne nie tylko z punktu widzenia techniki komunikacji. Odpowiednie zredagowanie i zaadresowanie zapewnia użytkownikowi dużo lepszy odbiór w środowisku grupy, natomiast niewłaściwe cytowanie, czy nawet zbyt długa sygnaturka potrafią zdeprecjonować nawet najciekawszą dyskusję.

1.2.2 Przykładowa dyskusja - analiza

Jak już to zostało opisane, w internetowych usługach asynchronicznych komunikacja oparta jest na wysyłanych przez uczestników dyskusji wiadomościach, które grupowane są w wątki.

Prześledźmy proces rozwoju przykładowej dyskusji:

1. Użytkownik identyfikujący się adresem `catandanothercat.SKASUJ@gazeta.pl` wysłał na grupę *pl.sci.socjologia* wiadomość zatytułowaną „Obrączki”, tworzy w ten sposób nowy wątek. Wszystkie odpowiedzi na tę wiadomość zostaną połączone w jedną gałąź i stworzą wątek.

Witam.

Dlaczego właściwie w większości krajów nosi się obrączki na lewej ręce, podczas gdy w Polsce na prawej. Czy rzeczywiście większość świata nosi na

lewej? Jakie argumenty przemawiają za ręką prawą i lewą?

Ja słyszałem teorię, że Polacy przenieśli obrączki na znak żałoby po Powstaniu Styczniowym - to wersja mojego proboszcza. Czy ktos wie, jak to

jest naprawdę?

Do listu użytkownika zostaje doklejona sygnaturka, informująca, iż skorzystał on z „bramki news” na stronie `www.gazeta.pl`:

--

Wysłano z serwisu Usenet w portalu Gazeta.pl ->
<http://www.gazeta.pl/usenet/>

Wiadomość ta została nadana o godzinie 14.40, dnia 9 września 2004 roku.

2. Pierwszej odpowiedzi udzielił Artur Szkolnicki, o godzinie 19.56, tego samego dnia.

Temat: Re: Obrączki

Odpowiedź zawiera w tytule, oprócz tematu oryginalnej wypowiedzi, skrótowe określenie Re: lub Odp:. Oznacza to po prostu, iż dana wiadomość jest odpowiedzią i ułatwia wyszukiwanie całych wątków w przypadku, gdy nie są one automatycznie grupowane.

Użytkownik <`catandanothercat.SKASUJ@gazeta.pl`> napisał w wiadomości
 news:chpivp\$`rju$1@inews.gazeta.pl`...

> Witam.

> Dlaczego właściwie w większości krajów nosi się obrączki na lewej ręce,
 > podczas gdy w Polsce na prawej. Czy rzeczywiście większość świata nosi
 na

> lewej? Jakie argumenty przemawiają za ręką prawą i lewą?

> Ja słyszałem teorię, że Polacy przenieśli obrączki na znak żałoby po

> Powstaniu Styczniowym - to wersja mojego proboszcza. Czy ktos wie, jak
 to

> jest naprawdę?

Odpowiadając, zachował „wrotkę” oraz zacytował treść oryginalnej wiadomości.

Jest to powszechnie stosowana praktyka, mająca na celu umieszczenie wysyłanej

odpowiedzi w odpowiednim kontekście. Użytkownik czytający samą odpowiedź wie dzięki temu, do której wypowiedzi oraz której jej części wiadomość się odnosi.

Słyszałem o tej wersji, nei potrafię jednak jej potwierdzić.
--
AS

Pod cytatem znalazła się właściwa odpowiedź oraz krótka sygnaturka.

Odpisywanie pod cytatem jest jedną z podstawowych reguł dotyczących redagowania wiadomości wysyłanych na grupy dyskusyjne. Temat usenetowych regulaminów zostanie opisany w rozdziale „Netykieta i FAQ”.

3. Tego dnia oraz w ciągu następnych trzech dni pojawiły się kolejne odpowiedzi:

- Użytkownika podpisującego się jako vicctorr@poczta.onet.pl

Temat: Re: Obrączki

```
> Użytkownik <catandanothercat.SKASUJ@gazeta.pl> napisał w wiadomości
> news:chpivp$rrju$1@inews.gazeta.pl...
> > Witam.
> > Dlaczego właściwie w większości krajów nosi się obrączki na lewej
> > ręce,
> > podczas gdy w Polsce na prawej. Czy rzeczywiście większość świata
> > nosi
> > na
> > lewej? Jakie argumenty przemawiają za ręką prawą i lewą?
> > Ja słyszałem teorię, że Polacy przenieśli obrączki na znak żałoby po
> > Powstaniu Styczniowym - to wersja mojego proboszcza. Czy ktos wie,
> > jak
> > to
> > jest naprawdę?
> >
> Słyszałem o tej wersji, nei potrafię jednak jej potwierdzić.
>
> --
> AS
```

W tym przypadku mamy do czynienia z nieco „przesadnym” cytowaniem. Cytowanie całej dyskusji, w celu dodania krótkiego komentarza jest uważane za niewłaściwe, w przeciwieństwie do cytowania konkretnej części, do której się odnosimy.

A ja mysle, ze... to spadek po wpływach rosyjskich. W rosji tez nosi sie na prawej a nie lewej... ²⁶

V.

²⁶ Brak polskich znaków diaktrycznych, jest świadomym zabiegiem autora wiadomości. Ten styl pisania, okreśłany jako „polskawy”, zostanie omówiony w podrozdziale poświęconym językowi Usenetu.

Dalszy ciąg dyskusji (dwie wiadomości), to wymiana zdań między wypowiadającymi się już użytkownikami:

Arturem Szkolnickim:

Temat: Re: Obrączki

Użytkownik <vicctorr@poczta.onet.pl> napisał w wiadomości news:4ea0.00000799.4140dlfc@newsgate.onet.pl...

>

> A ja mysle, ze... to spadek po wpływach rosyjskich. W rosji tez nosi się

>na prawej a nie lewej...

Możemy połączyć obie teorie w jedną: Gdybyśmy wygrali to powstanie, to w Rosji (a wtedy, właściwie, we wschodniej Gubernii Polskiej) nosiłoby się na lewej - jak w reszcie Europy :)))

--
AS

(Należy zwrócić uwagę, iż tutaj autor odpowiedzi zdecydował się na skrócenie cytatu, dzięki czemu wiadomość stała się bardziej przejrzysta.)

oraz vicctorr@poczta.onet.pl:

Temat: Re: Obrączki

>

> Użytkownik <vicctorr@poczta.onet.pl> napisał w wiadomości news:4ea0.00000799.4140dlfc@newsgate.onet.pl...

>

> A ja mysle, ze... to spadek po wpływach rosyjskich. W rosji tez nosi się

>na prawej a nie lewej...

> Możemy połączyć obie teorie w jedną: Gdybyśmy wygrali to powstanie, to > w Rosji (a wtedy, właściwie, we wschodniej Gubernii Polskiej) nosiłoby się

> na lewej - jak w reszcie Europy :)))

>

> --

> AS

A poza tym to... arystokracja, rowniez zreszta wspolczesna, wciaz nosi na

lewej a nie prawej... A moze to spadek po feudalizmie? Juz sam nie wiem...

Moglo tak byc, ze nosilo sie zwyczajowo na lewej a pozniej wskutek wpływow rosyjskich i jednoczesnie oslabienia arystokracji "lud" przejal od arystokracji sam fakt noszenia obracek zas jej forme zaczerpnal z wzorców rosyjskich? Nie wiem... :)))

Ta wypowiedź zakończyła dyskusję, jednak póki wiadomości są dostępne na serwerze grup, każdy może dodać swoją wiadomość i rozwinąć temat. Opisana dyskusja

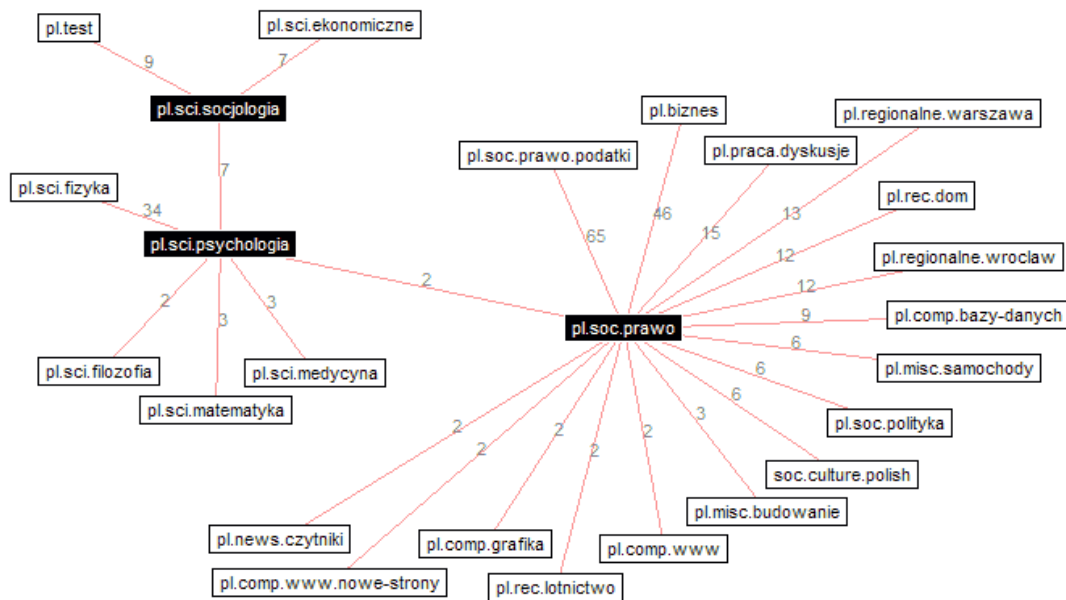
trwała krótko i zawierała zaledwie pięć wiadomości, przy tym zawierających niezbyt rozbudowane wypowiedzi. Zdarza się jednak, iż wymiana zdań rozrasta się do setek wiadomości i trwa nawet dwa – trzy miesiące, niekiedy przy udziale tylko kilku użytkowników.

1.2.3 Crossposting - połączenia między grupami

Co mają wspólnego: socjologia, fizyka, matematyka, prawo i komputerowe bazy danych?

Zdarza się, że użytkownik wysyłając wiadomość chce by trafiła ona na więcej niż jedną grupę, lub by jego komunikat dotarł do większej ilości odbiorców. Tego typu wiadomości, rozsyłane pod kilka adresów i publikowane równocześnie na kilku grupach tworzą sieć połączeń między grupami. Grupy posiadające wspólne wiadomości tworzą wirtualne sąsiedztwa, zazwyczaj powiązane tematycznie, choć niekiedy mamy do czynienia z zupełnie zaskakującymi połączeniami.

Poniższy schemat ilustruje powiązania między zaledwie trzema grupami oraz ich „najbliższym sąsiedztwem” wraz z ilością przesyłanych wiadomości.



Źródło: Netscan

Większość powiązań wynika z pokrewieństwa tematycznego grup - *pl.soc.prawo* cechuje się wyjątkowo dużą ilością wiadomości - łączników. Wiadomości dotyczące prawa budowlanego z *pl.rec.dom*, prawa pracy z *pl.praca.diskusje*, czy wreszcie

działalności gospodarczej z *pl.biznes*. Tak samo dyskusje poświęcone psychologii będą niekiedy związane także z filozofią, socjologią, czy też medycyną.

Niekiedy mamy jednak do czynienia z zupełnie niespodziewanymi powiązaniem, okazuje się bowiem, iż grupa *pl.sci.psychologia* najczęściej wiadomości dzieli nie ze zbliżoną tematycznie *pl.sci.socjologia*, lecz z wydawałoby się odległą *pl.sci.fizyka*.

Przesyłanie wiadomości na więcej niż jedną grupę w największym stopniu dotyczy grup „ogłoszeniowych” i binarnych. W pierwszym przypadku wynika z chęci dotarcia do jak największej ilości odbiorców, zazwyczaj potencjalnych klientów, w drugim natomiast służy skutecznemu rozpowszechnianiu wysyłanych plików.

W przypadku innych grup zjawisko to ma znaczenie ze względu na interakcje międzygrupowe, jednak statystycznie ma charakter marginalny i dotyczy zazwyczaj mniej niż 1% ogółu wiadomości. O ile teoretycznie istnieje możliwość zaadresowania wiadomości nawet do wszystkich grup w sieci, to w praktyce, już przy wysyłaniu, wiadomość może zostać zablokowana ze względu na zbyt dużą ilość adresatów. Ograniczenie to ma chronić sieć grup dyskusyjnych przed „zaśmieceniem” dyskusjami toczącymi się równolegle na kilku grupach. Jeśli wiadomość trafia więcej niż jedną grupę, także wszelkie odpowiedzi na nią są dystrybuowane do wszystkich pierwotnych adresatów. Dlatego też, nieuzasadniony crossposting nie jest mile widziany na większości grup, a niekiedy wręcz zabroniony w regulaminie grupy, czyli tzw. FAQ.

Rozdział 2

Spoleczne warunki interakcji

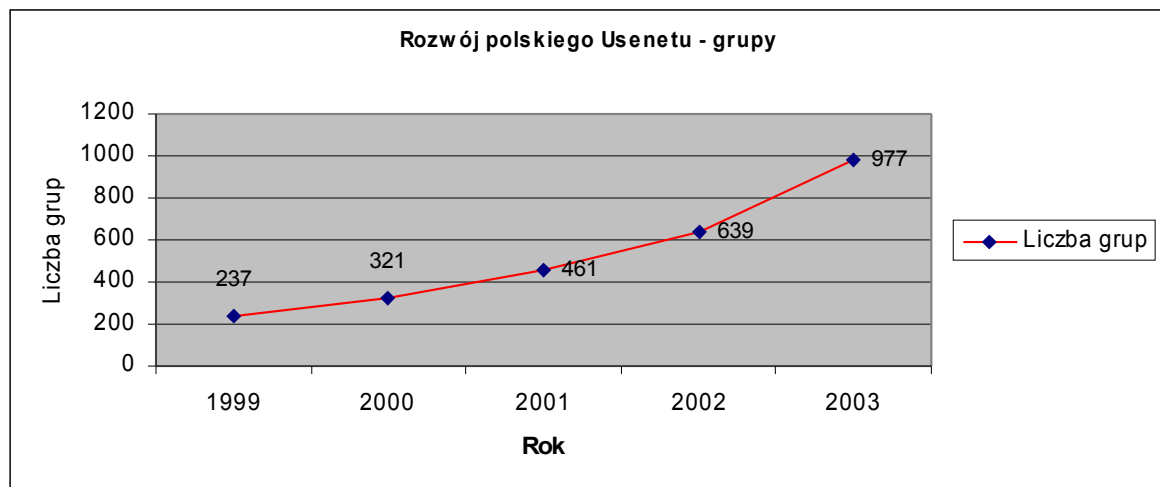
2.1 Opis statystyczny

Analizę statystyczną współczesnego Usenetu warto poprzedzić krótkim opisem rozwoju polskiej sieci grup dyskusyjnych w ostatnich latach. W cytowanym już artykule Jarosława Zielińskiego (1998) mowa jest o 150 polskich grupach. Kolejne lata, według statystyk wygenerowanych przez Netscan, przyniosły dynamiczny wzrost liczby polskich grup. W roku 1999 zarejestrowano aktywność 237 grup, na które przesłano 822 388 wiadomości. W ciągu dwóch lat (1999 - 2001) liczba grup wzrosła niemal dwukrotnie (461 grup), natomiast ich aktywność wzrosła do ponad 5 milionów wiadomości (5 183 582). W roku 2003 nastąpiło kolejne podwojenie ilości grup (1 006), natomiast liczba wiadomości wzrosła do ponad 7,5 miliona (7 624 373). Równie dynamicznie wzrastała populacja polskiego Usenetu, od 91 tysięcy użytkowników w roku 1999, do prawie 800 tysięcy w 2003. Poniższa tabela oraz wykresy ilustrują rozwój polskiej części Usenetu według ilości grup, wiadomości oraz użytkowników:

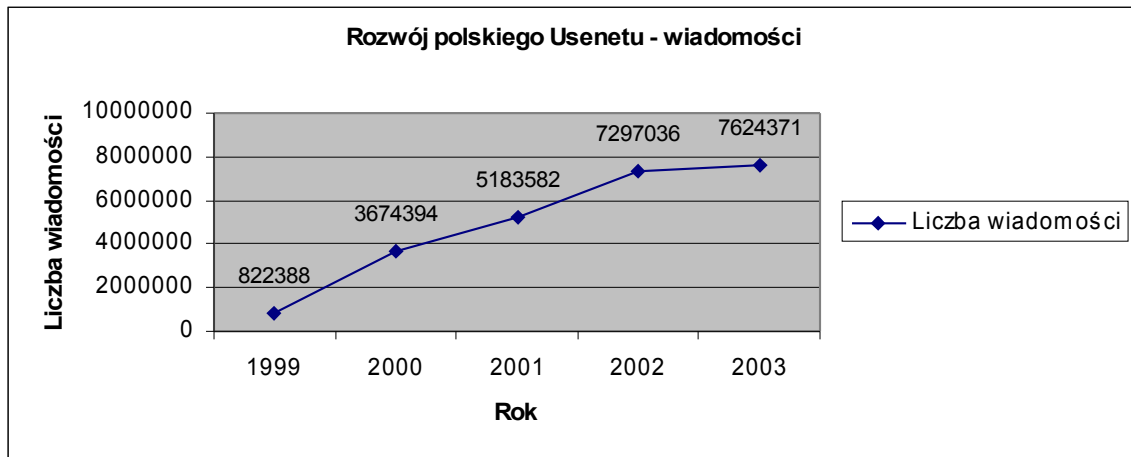
Tabela 2.1 - rozwój polskiego Usenetu w latach 1999 - 2003

Rok	1999	2000	2001	2002	2003
Liczba grup	237	321	461	639	977
Liczba wiadomości	822 388	3 674 394	5 183 582	7 297 036	7 624 371
Liczba użytkowników	91 098	415 941	518 070	710 450	785 862

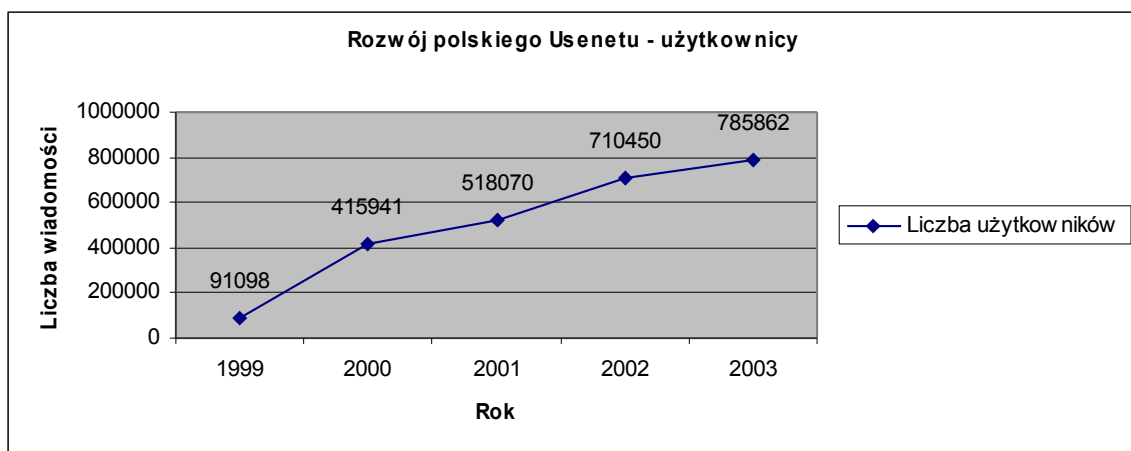
Wykres 2.1 Rozwój polskiego Usenetu – liczba grup



Wykres 2.2 Rozwój polskiego Usenetu – liczba wiadomości



Wykres 2.3 Rozwój polskiego Usenetu – liczba użytkowników



Warto zwrócić uwagę na fakt, iż mimo tak dynamicznego wzrostu we wszystkich analizowanych kategoriach, średnia ilość wiadomości przypadająca na pojedynczego użytkownika pozostaje na niemalże niezmiennym poziomie, rzędu 8,8 wiadomości / os. w roku 2000, do 10,3 wiadomości / os. w 2002:

Tabela 2.2 - Liczba wiadomości przypadających na jednego użytkownika w latach 1999 - 2003

Rok:	1999	2000	2001	2002	2003
Wiadomości na użytkownika:	9,0	8,8	10,0	10,3	9,7

Badania statystyczne przeprowadzono przy pomocy serwisu Netscan, udostępniającego statystyki wszystkich szeroko dystrybuowanych grup dyskusyjnych. Wyniki badań, zawarte w dalszej części pracy obejmują okres od 1 do 30 kwietnia 2004 roku i dotyczą grup, w których nazwie (w dowolnym miejscu) pojawia się człon „pl”.

Ze względu na udział użytkowników w dyskusjach na kilku grupach równocześnie, podanej liczebności nadawców nie należy w pełni utożsamiać z całkowitą populacją grup

dyskusyjnych. Wynika to z faktu, iż użytkownicy biorą często udział w dyskusjach na więcej niż jednej grupie, toteż ten sam nadawca będzie pojawiał się w zestawieniu dla każdej grupy, do której wysłał wiadomość. Ponadto identyfikacja każdego uczestnika dyskusji odbywa się na podstawie adresu poczty elektronicznej oraz nazwy użytkownika - dane te mogą być dowolnie zmieniane, co także może prowadzić do kilkukrotnego zliczenia jednostki. Podobnie ze względu na wiadomości przesyłane między grupami (crossposting), niektóre wiadomości pojawiają się na kilku grupach równocześnie.

W badanym przedziale czasowym zanotowano aktywność (co najmniej jedna nadesłana wiadomość) na 1088 grupach. Udział procentowy poszczególnych hierarchii wygląda następująco:

Tabela 2.3 - Udział procentowy poszczególnych hierarchii ze względu na liczbę grup.

Hierarchia	grup:	udział procentowy:
alt	645	59,283%
pl.rec	91	8,364%
pl.comp	69	6,342%
microsoft i ms-news	45	4,136%
free.pl	44	4,044%
alt (binarne)	41	3,768%
pl.soc	22	2,022%
pl.misc	20	1,838%
pl.sci	19	1,746%
pl.regionalne	12	1,103%
free (binarne)	10	0,919%
ircx.pl	10	0,919%
pl.listserv	9	0,827%
pl.internet	8	0,735%
pl.hum	6	0,551%
pl.news	5	0,460%
pl.ogloszenia	4	0,368%
pl.praca	4	0,368%
pl.biznes	3	0,276%
pl.microsoft	3	0,276%
idg.pl	2	0,184%
pl.announce	2	0,184%
pl.gry	2	0,184%
pl.org	2	0,184%
pl.test	2	0,184%

chello.pl.discussion	1	0,092%
kk-news.pl	1	0,092%
pl.answers	1	0,092%
pl.fidonet.bramka	1	0,092%
pl.gazety.donosy	1	0,092%
pl.irc	1	0,092%
pl.kawaly	1	0,092%
pl.pregierz	1	0,092%
Suma:	1088	100%

Widzimy zatem zdecydowaną dominację hierarchii alt, czyli grup tworzonych przez internautów. Ponieważ powstawanie grup w tej hierarchii nie jest w żaden sposób nadzorowane, wynik ten nie powinien dziwić. Liczba aktywnych grup pozwala bowiem ocenić wyłącznie rozmiar sieci, natomiast nie jej aktywność.

Aby określić aktywność poszczególnych hierarchii należy dokonać analizy liczby aktów komunikacji (nadesłanych wiadomości) oraz liczebności aktywnych użytkowników (nadawców). Ogółem w analizowanym okresie, na grupy wysłano 636 843 wiadomości, z czego 569 794 na grupy „niebinarne”. Poniższa tabela ilustruje rozkład nadsyłanych wiadomości według hierarchii, z wyłączeniem grup „binarnych”. Zostały one celowo pominięte, ze względu na wspomnianą już, śladową ilość wiadomości o charakterze komunikacyjnym, przy ogólnie dużej puli wiadomości napływających na te grupy.

Tabela 2.4 - Udział procentowy poszczególnych hierarchii ze względu na liczbę wiadomości.

poz.	Hierarchia	liczba wiadomości	udział procentowy
1.	pl.rec	147983	25,994%
2.	alt	117124	20,574%
3.	pl.comp	70020	12,300%
4.	pl.misc	64449	11,321%
5.	pl.soc	48147	8,457%
6.	pl.regionalne	36171	6,354%
7.	pl.sci	20991	3,687%
8.	pl.pregierz	12678	2,227%
9.	pl.biznes	10416	1,830%
10.	pl.test	7666	1,345%
11.	pl.ogloszenia	7499	1,317%
12.	pl.hum	6142	1,079%
13.	pl.praca	4873	0,856%
14.	microsoft i ms-news	3826	0,672%
15.	free.pl	3345	0,588%
16.	pl.internet	3253	0,571%
17.	pl.listserv	2613	0,459%
18.	pl.news	1329	0,233%

19.	pl.irc	506	0,089%
20.	ircx.pl	108	0,019%
21.	pl.microsoft	45	0,008%
22.	pl.fidonet.bramka	32	0,006%
23.	pl.gazety.donosy	25	0,004%
24.	pl.answers	19	0,003%
25.	pl.announce	11	0,002%
26.	pl.kawaly	6	0,001%
27.	pl.gry	5	0,001%
28.	pl.org	4	0,001%
29.	idg.pl	2	0,000%
30.	chello.pl.discussion	1	0,000%
31.	kk-news.pl	1	0,000%
	Suma:	569290	100%

Jak to już zostało zasygnalizowane, hierarchia alt, mimo większościowego udziału w liczbie grup, wcale nie jest najbardziej aktywna. Powyższe zestawienie pozwala wstępnie ocenić zainteresowania uczestników internetowych dyskusji. Przeważają grupy rec., czyli poświęcone różnym rozrywkom oraz hobby, grupy alt utrzymują wysoką pozycję.

Analiza liczby uczestników obejmuje 113 170 nadawców, z czego 111 328 to uczestnicy dyskusji na grupach „niebinarnych”. Podobnie jak w poprzednim zestawieniu, ograniczymy się tu do użytkowników grup „niebinarnych”:

Tabela 2.5 - Udział procentowy poszczególnych hierarchii ze względu na ilość użytkowników

poz.	Hierarchia	liczba użytkowników	udział procentowy
1.	alt	28770	25,843%
2.	pl.rec	25032	22,485%
3.	pl.comp	17180	15,432%
4.	pl.misc	9972	8,957%
5.	pl.regionalne	7236	6,500%
6.	pl.soc	5779	5,191%
7.	pl.sci	3519	3,161%
8.	pl.biznes	2303	2,069%
9.	pl.ogloszenia	2080	1,868%
10	pl.test	1856	1,667%
11	pl.praca	1836	1,649%
12	microsoft i ms-news	1679	1,508%
13	pl.hum	982	0,882%
14	pl.pregierz	698	0,627%

15	pl.internet	656	0,589%
16	free.pl	647	0,581%
17	pl.listserv	502	0,451%
18	pl.news	354	0,318%
19	pl.irc	114	0,102%
20	ircx.pl	59	0,053%
21	pl.fidonet.bramka	18	0,016%
22	pl.microsoft	15	0,013%
23	pl.answers	11	0,010%
24	pl.announce	10	0,009%
25	pl.gry	5	0,004%
26	pl.gazety.donosy	4	0,004%
27	pl.org	4	0,004%
28	pl.kawaly	3	0,003%
29	idg.pl	2	0,002%
30	chello.pl.discussion	1	0,001%
31	kk-news.pl	1	0,001%
	Suma:	111328	100%

Z punktu widzenia przedmiotu badań, powyższe zestawienia nie pozwalają niestety na ocenę dynamiki, ani nawet skali interakcji. Duża ilość grup w danej hierarchii w żaden sposób nie warunkuje ilości użytkowników, ani tym bardziej, jakichkolwiek oddziaływań między nimi. Jak wskazują przeprowadzone wyliczenia, 52% grup cechuje aktywność poniżej 30 nadesłanych wiadomości w całym analizowanym okresie. Co więcej, liczebność aktywnych użytkowników, co prawda skorelowana z ilością nadsyłanych wiadomości, także nie gwarantuje interakcji.

Dane dotyczące liczby nadesłanych wiadomości oraz aktywnych użytkowników pozwalają jedynie stwierdzić, iż dana grupa lub hierarchia są aktywne. Rodzi się zatem pytanie, jaką część z nadsyłanych wiadomości stanowią dyskusje między użytkownikami, a ile z nich to wiadomości bez odpowiedzi. Pośród grup binarnych, a także ogłoszeniowych, mamy niejednokrotnie do czynienia z bardzo dużą liczbą wiadomości, jak w przypadku *alt.binaries.pl.ape*, która to grupa znalazła się na pierwszym miejscu, z sumą 32045 wiadomości, jednakże 31874 z nich pozostało bez odpowiedzi.

Ze względu na ogromne zróżnicowanie grup w poszczególnych hierarchiach, aby określić warunki interakcji w konkretnym środowisku, należy przede wszystkim przeprowadzić analizę na poziomie pojedynczych grup. Ponadto, ze względu na opisane powyżej czynniki, za kluczowy wskaźnik pozwalający na określenie warunków interakcji należy obrać stosunek procentowy liczby nadesłanych wiadomości do liczby odpowiedzi.

Wysoki udział procentowy odpowiedzi w całej puli wiadomości oznacza, iż w danej grupie częściej niż w innych nadesłana wiadomość znajduje odzew, a zatem dochodzi do wymiany zdań, tudzież udzielane są odpowiedzi na zadane pytanie.

Wskaźnik ten nie jest być może uniwersalny, jednakże z pewnością pozwala ocenić, czy dana grupa oferuje warunki do rozwoju zjawisk interakcyjnych. Opisany „współczynnik interakcyjny” nie będzie rzecz jasna dotyczył grup o bardzo małej sumie wiadomości, rzędu kilku, kilkudziesięciu w badanym okresie. Poniższa tabela przedstawia grupy o współczynniku przekraczającym 90%, z wyłączeniem grup poniżej 100 wiadomości w badanym przedziale czasowym:

Tabela 2.6 - Grupy dyskusyjne według współczynnika wiadomości / odpowiedzi:

poz.	Grupy	Wiadomości wysłanych	Nadawców	Wiadomości będące odpowiedziami	procent odpowiedzi do wszystkich wiadomości
1	pl.rec.humor.monty-python	8497	45	8401	98,870%
2	alt.pl.sapkowski	1245	28	1213	97,430%
3	alt.pl.garfield	1156	32	1120	96,886%
4	alt.pl.fan.trzypion	1145	30	1107	96,681%
5	alt.pl.fan.szczypior	343	18	331	96,501%
6	pl.rec.fantastyka.starwars	1853	49	1781	96,114%
7	alt.pl.psychologia.milosc	2855	169	2734	95,762%
8	pl.rec.hihot	732	48	699	95,492%
9	pl.soc.dzieci.starsze	3383	236	3217	95,093%
10	pl.sci.filozofia	3798	224	3609	95,024%
11	pl.soc.rodzina	1435	177	1363	94,983%
12	pl.pregierz	12678	698	11981	94,502%
13	alt.pl.tvn.bigbrother	9664	126	9123	94,402%

14	alt.pl.popieram.ateizm	804	58	757	94,154%
15	pl.comp.os.advocacy	4241	181	3991	94,105%
16	pl.sci.psychologia	4987	368	4676	93,764%
17	free.pl.satanizm	110	15	103	93,636%
18	pl.soc.wegetarianizm	856	105	800	93,458%
19	pl.soc.seks	4090	420	3821	93,423%
20	pl.rec.fantastyka.sf-f	2062	204	1917	92,968%
21	pl.soc.seks.moderowana	890	202	825	92,697%
22	alt.pl.rec.muzyka.hiphop	2293	125	2117	92,324%
23	pl.rec.sport.pilka-nozna	3598	316	3312	92,051%
24	pl.listserv.plotki	1406	29	1291	91,821%
25	pl.rec.gry.rpg	781	106	715	91,549%
26	pl.misc.dieta	1584	185	1450	91,540%
27	alt.pl.comp.os.hacking	2220	251	2030	91,441%
28	pl.soc.dzieci	6037	642	5491	90,956%
29	free.pl.rec.rejs	506	34	459	90,711%
30	alt.pl.tsa	679	64	615	90,574%
31	pl.rec.gry.konsole	3366	251	3042	90,374%
32	pl.misc.militaria	5775	363	5207	90,165%
33	alt.pl.konie	669	67	603	90,135%
34	pl.sci.kosmos	1568	189	1412	90,051%

Szczególną uwagę zwracają pierwsze cztery grupy, w których przy stosunkowo wysokiej ilości wysłanych postów, mamy do czynienia z liczebnością nadawców poniżej 50. Zajmująca najwyższą lokatę *pl.rec.humor.monty-python* jest ciekawym przykładem grupy wyjątkowo aktywnej, przy wręcz minimalnej ilości uczestników. Co więcej, jeśli bliżej przyjrzymy się statystykom dotyczącym grupy, okazuje się, iż zdecydowana większość wiadomości (6785) została wysłana przez raptem czterech użytkowników (kolejno: 3019, 1553, 1232 oraz 981 wiadomości)

W prezentowanej tabeli przeważają grupy o niskim lub średnim stanie osobowym. Możemy przyjąć tezę, iż podobnie jak w przypadku innych, małych formacji społecznych, niska liczebność grupy wpływa na stopień jej integracji oraz aktywność uczestników.

Pozostając przy analizie pojedynczych grup, warto przyjrzeć się zestawieniu dziesięciu najbardziej aktywnych i najliczniejszych.

Tabela 2.7 - Grupy najbardziej aktywne:

poz.	Grupy według ilości wiadomości	Wiadomości wysłanych	Nadawców
1	pl.misc.samochody	20105	2484
2	pl.pregierz	12678	698
3	pl.rec.rowery	12379	1702

4	pl.soc.polityka	11576	460
5	pl.rec.foto.cyfrowa	10430	1888
6	alt.pl.tvn.bigbrother	9664	126
7	pl.rec.akwarium	9514	1208
8	pl.misc.telefonia.gsm	8988	1851
9	pl.rec.humor.monty-python	8497	45
10	pl.comp.pecet	8316	1788

Sama liczba nadesłanych wiadomości nie pozwala jednoznacznie ocenić popularności danej grupy, choćby ze względu na wspomniane już przypadki, gdy bardzo duża liczba wiadomości była generowana przez nielicznych uczestników dyskusji. Dlatego też, aby uzyskać informacje dotyczące popularności konkretnych grup, należy uwzględnić także liczbę aktywnych uczestników. Dopiero porównanie obu zestawień pozwala nam na uzyskanie obiektywnego rankingu popularności.

Tabela 2.8 - Grupy według liczby nadawców:

poz.	Grupy według ilości nadawców	Wiadomości wysłanych	Nadawców
1	pl.misc.samochody	20105	2484
2	pl.rec.foto.cyfrowa	10430	1888
3	pl.misc.telefonia.gsm	8988	1851
4	pl.test	7657	1848
5	pl.comp.pecet	8316	1788
6	pl.rec.rowery	12379	1702
7	alt.pl.homoseksualizm	4438	1345
8	pl.comp.os.linux	6235	1343
9	pl.rec.foto	6461	1278
10	pl.soc.prawo	6935	1239

W obu przypadkach najwyższą lokatę zajmuje grupa poświęcona motoryzacji, a grupy związane z fotografią cyfrową, rowerami oraz telefonami komórkowymi znajdują się w obu zestawieniach. Powyższe wyniki pozwalają na ocenę najpopularniejszych zagadnień, zainteresowań uczestników internetowych dyskusji.

Szczególne uwagę zwraca fakt, iż w pierwszym rankingu znalazła się tylko jedna grupa związana z komputerami (*pl.comp.pecet*), natomiast w drugim dwie (*pl.comp.pecet* i *pl.comp.linux*). Świadczy to bez wątpienia o postępującej popularyzacji Internetu w środowiskach pozaspecjalistycznych. Wysoka pozycja grupy *pl.comp.linux* jest także interesująca, jako że ogólny odsetek użytkowników systemów operacyjnych z rodziny Linux jest dużo niższy niż popularnych Windows, natomiast stanowią oni grupę silnie zintegrowaną. Analiza liczebności użytkowników w poszczególnych grupach doprowadziła do interesującej obserwacji. Wysoka lokata grupy *alt.pl.homoseksualizm* świadczyłaby teoretycznie o bardzo dużym zainteresowaniu mniejszościami seksualnymi wśród uczestników internetowych dyskusji. W rzeczywistości jednak okazało się, iż ogromna większość nadesłanych w analizowanym okresie wiadomości stanowią automatycznie rozsyłane reklamy serwisów pornograficznych. Przypadek ten sygnalizuje poważne zagrożenie dla elektronicznej komunikacji jakim jest nie zamówiona reklama rozsyłana w milionach wiadomości zarówno do indywidualnych użytkowników, jak i grup dyskusyjnych. Zagadnienie to zostanie szerzej omówione w rozdziale poświęconym komercjalizacji Internetu.

Na zakończenie należy zaznaczyć, iż przedstawione dane dotyczą wyłącznie grup działających w polskich hierarchiach - których nazwa rozpoczyna się przedrostkiem *pl* oraz grup *alt*, zawierających w nazwie taki człon. Uwaga ta jest konieczna, ze względu na fakt, iż istnieje co najmniej kilka grup polskojęzycznych, których nazwa nie zawiera wymienionego członu, dotyczy to wyłącznie grup zakładanych przez użytkowników (*alt* i *free*), a wynika z dowolności przy dobieraniu nazw dla tych grup. Jedynym znanym wyjątkiem jest grupa *soc.culture.polish*, , która działa poza hierarchią *pl*, ponieważ powstała jeszcze przed założeniem tejże. Grupa ta, mimo iż nie była brana pod uwagę w analizie statystycznej, jest ważnym, historycznym elementem polskiego środowiska grup dyskusyjnych. Tam pojawiły się pierwsze polskojęzyczne dyskusje i krystalizowały się zasady wirtualnych interakcji, przeniesione następnie w dużej mierze na cały polski Usenet.

2.2 Społeczny wymiar Usenetu

2.2.1 Milcząca większość

Grupy dyskusyjne są środowiskiem interakcyjnym, w którym tylko pewna część użytkowników bierze aktywny udział. Mówi się nawet o „milczącej większości”, która ogranicza się jedynie do czytania nadesłanych wiadomości lub zabiera głos bardzo sporadycznie. Analizując liczebność oraz aktywność grup, a także same procesy interakcyjne, zwracamy uwagę na użytkowników aktywnych, wysyłających wiadomości. Nasuwa się jednak pytanie, czy można określić wielkość całej populacji Usenetu?

Niestety, o ile liczbę aktywnych, wysyłających wiadomości użytkowników możemy określić dosyć precyzyjnie, choćby dzięki serwisowi Netscan, to ustalenie nawet przybliżonej ilości czytelników grup dyskusyjnych wydaje się nierealne. Wynika to z charakterystyki samej usługi i dostępu do niej; użytkownik może czytać wiadomości zarówno w domu, jak i w pracy, czy kawiarence internetowej, może je pobierać, korzystając z programu – klienta grup dyskusyjnych lub przeglądać przy pomocy stron WWW, takich jak groups.google.pl, niusy.onet.pl, czy też usenet.gazeta.pl. Dostęp do grup dyskusyjnych nie wymaga logowania, potwierdzania tożsamości, a z jednego komputera może korzystać więcej osób. Ponadto użytkownicy mogą pobierać wiadomości z dowolnego serwera oraz czytać tylko niektóre z pobranych wątków. Jak widać, określenie choćby przybliżonej liczby użytkowników grup dyskusyjnych jest co najmniej trudne, jeśli w ogóle możliwe.

Tematem tej pracy są jednak zjawiska interakcji w środowisku Usenetu, a trudno mówić o takowej w przypadku użytkowników nie biorących udziału w dyskusjach. Dla zachowania zgodnego z prawdą obrazu środowiska interakcji, powinniśmy jednak przyjąć, iż istnieje duża grupa użytkowników ograniczających się jedynie do lektury wiadomości, tudzież incydentalnie tylko zabierających głos.

2.2.2 Władza w Usenecie

Jednym z najciekawszych aspektów interakcji w środowisku Usenetu jest zagadnienie władzy. Z jednej strony istnieje bardzo silna, zcentralizowana władza, sprawowana przez administratora. Można tu przytoczyć wypowiedź jednego z uczestników grupy *pl.rec.foto*, trafnie charakteryzującą ustrój nie tylko Usenetu, ale właściwie całej Sieci:

...to nie ma tak, że w Internecie jest anarchia. W Internecie jest dyktatura. Rozproszona dyktatura, ale wszędzie jest jakiś administrator,

który technicznie rzecz biorąc robi, co mu się podoba.

Internet składa się z milionów komputerów rozmieszczonych na całym świecie, a każdy z komputerów udostępniających dane czy usługi (serwerów), jest nadzorowany przez administratora. Struktura ta jest wielopoziomowa i zazwyczaj administrator małej, lokalnej sieci podlega zarządzającemu większą siecią, do której jest podłączony. Mimo to, mamy do czynienia ze strukturą silnie anarchistyczną, z elementami quasi-demokratycznymi. Interwencje administratora siłą rzeczy są ograniczone do przypadków ekstremalnych, ewentualnie osobistych konfliktów.

Jak wynika z przeprowadzonych na potrzeby tej pracy badań, w analizowanym okresie (kwiecień 2004), na polskie grupy dyskusyjne wysyłano średnio prawie 19 tysięcy wiadomości dziennie, a jeśli weźmiemy pod uwagę także grupy „binarne”, średnia ta wzrasta do ponad 21 tysięcy wiadomości. Usenet to sieć niekomercyjna, a wszyscy administratorzy serwerów news oraz moderatorzy poszczególnych grup wykonują swoje zadania bezinteresownie. Kontrola takiej masy informacji wymagałaby ogromnego sztabu moderatorów, przez 24 godziny na dobę monitorujących nadsyłane wiadomości, co przy rozproszonej strukturze sieci jest nierealne. Poza tym właśnie sama struktura technologiczna warunkuje tę bardzo ograniczoną kontrolę. Usenet to setki serwerów rozmieszczonych na całym świecie i wiadomość skasowana przez administratora na jednym z nich nie koniecznie musi zniknąć z innych.

Należy jednak pamiętać, iż administrator posiada bardzo szerokie kompetencje w zakresie sankcji skierowanych przeciw krnąbrnym użytkownikom. Przykładowo, może on na własnym serwerze ustawić automatyczne kasowanie wiadomości od konkretnego użytkownika. W praktyce takie działania są niezwykle rzadkie i dotyczą zazwyczaj jednostek konfliktowych lub wiadomości szkodliwych dla właściciela danego serwera²⁷, a nawet wtedy spotykają się z krytyką użytkowników.

2.3 Usenet a fora dyskusyjne

W poprzednim rozdziale opisana została rola Usenetu i jego charakterystyka w odniesieniu do innych usług internetowych. Szczególną uwagę chciałbym poświęcić różnicy między będącymi tematem tej pracy grupami dyskusyjnymi a ich odpowiednikiem wywodzącym się ze stron WWW - forami dyskusyjnymi.

²⁷ przykładem może tu być przypadek usuwania z serwera TP S.A. wiadomości dotyczących phreaku, czyli darmowego (nielegalnego) korzystania z linii telefonicznych i automatów publicznych.

Niezwykle dynamiczny rozwój sieci World Wide Web w dużej mierze związany jest z opisanymi już czynnikami, jak łatwy dostęp i szeroki zakres oferowanych usług. Dostępne na stronach internetowych czaty czy fora dyskusyjne, wzorowane na klasycznych usługach IRC czy właśnie grup dyskusyjnych, są dla potrzeb stron WWW upraszczane w taki sposób, aby nawet początkujący użytkownik mógł z nich korzystać. O ile sama poprawna konfiguracja programów – klientów IRCa czy grup dyskusyjnych wymaga określonej wiedzy, to w przypadku forów dyskusyjnych czy czatów, wystarczy kliknąć w odpowiednie miejsce, wpisać pseudonim (nick) i już możemy oddawać się komunikacji z innymi użytkownikami.

Czy należy jednak tak zdecydowanie rozdzielać grupy dyskusyjne od forów internetowych, mimo że dla wielu, szczególnie mniej doświadczonych, internautów są one podobne, a często nawet mylone?

Serwisy te różnią się nie tylko sposobem dostępu, czy zastosowaną technologią. Z punktu widzenia nauk społecznych, a w szczególności zagadnienia interakcji, różnice są dużo bardziej istotne. Przede wszystkim grupy dyskusyjne są połączone w jednej, wieloserwerowej strukturze i bez względu na to, z jakiego serwera korzystamy, w większości przypadków mamy dostęp do tych samych zasobów. Mamy także możliwość wymiany informacji, czy równoczesnego przesyłania tej samej wiadomości na grupy o zbliżonej tematyce. Także w toku dyskusji, wraz z jej rozwojem, może ona zostać łatwo przeniesiona na grupę o odpowiedniej tematyce.

Fora dyskusyjne umieszczone na stronach WWW są natomiast rozproszone po całym Internecie i najczęściej związane są z konkretnymi serwisami. Wpływa to nieuchronnie na stabilność i ogólne funkcjonowanie usługi, jako że awaria bądź wyłączenie serwera całkowicie odcina użytkowników od danego forum. W przypadku sieci grup dyskusyjnych awaria pojedynczego usługodawcy może jedynie zmusić użytkowników do zmiany konfiguracji czytelnika, nie przerywa natomiast funkcjonowania samej usługi.

Te dwie, z pozoru niezwykle podobne usługi, różni także kontrola nad nadsyłanymi wiadomościami i możliwość ich cenzurowania. Wszelkie fora dyskusyjne dostępne na stronach WWW, od małych stron domowych czy hobbystycznych po wielkie portale internetowe, są administrowane przez ich właścicieli. Administrator zajmuje się nadzorowaniem danego forum, a przy tym posiada uprawnienia do kasowania wiadomości.

Obserwując dyskusje związane z bieżącymi wydarzeniami politycznymi, rozgrywające się zarówno na licznych forach, jak i na grupie *pl.soc.polityka*, mamy do

czynienia z podobnym, stosunkowo wysokim poziomem agresji i wysoką polaryzacją opinii. O ile ostre konflikty na tle politycznym nie są niczym zaskakującym w naszym społeczeństwie, to istnieje specyficzna różnica między poziomem merytorycznym dyskusji w obu środowiskach. Wypowiedzi zamieszczane na forum najpopularniejszego w Polsce portalu onet.pl są zazwyczaj krótkie, rzadko kiedy mamy do czynienia z dłuższymi wywodami i rozbudowaną argumentacją, dużo częściej pojawiają się krótkie i kategoriyczne opinie oraz obelgi, jednak z wyłączeniem wulgaryzmów. W dyskusjach usenetowych proporcje są najczęściej odwrotne, co mogłoby wskazywać na diametralne zróżnicowanie użytkowników tych serwisów. Zjawisko to opisuje Jarosław Rafa, w artykule „Intergłupki”²⁸. Przeprowadzony przez autora eksperyment dowiódł, iż przyczyną zróżnicowania jest wprowadzone na forum „jednego z portali” moderowanie dyskusji. Każda wiadomość musiała zostać zaakceptowana przez moderatora, podobnie jak w przypadku usenetowych grup moderowanych. Jednak osoba kontrolująca wiadomości napływające na grupę dyskusyjną nie ma prawa oceniać ich treści, jedynie formę i zgodność z netykietą. W opisywanym przez autora (sprawującego *nota bene* funkcję moderatora jednej z grup) forum, moderator zatrzymywał wiadomości dłuższe, cechujące się rozbudowaną argumentacją, natomiast bez problemu dopuszczał wypowiedzi krótkie, nawet jeśli były agresywne. W innych źródłach pojawiają się uwagi dotyczące stricte politycznej cenzury na forum portalu onet.pl.

Mamy tu do czynienia ze zdecydowaną różnicą w kontroli nad publikacją wiadomości, przy czym Usenet zapewnia prawie nieograniczoną wolność słowa, a jakiegokolwiek próby jej ograniczania spotykają się z ostrą reakcją użytkowników.

Odrzucanie wiadomości przez moderatorów Onetu było szeroko krytykowane zarówno na konkurencyjnych forach, jak grupach dyskusyjnych. Zwraca to uwagę na przywiązanie internautów do wartości nieskrępowanej komunikacji.

2.4 Powstanie i rozwój grupy

Opisane już zagadnienie władzy oraz kontroli w środowisku Usenetu dotyczy interakcji w istniejących już grupach, natomiast procedura powstawania nowej grupy jest dosyć złożona i przy quasi-demokratycznym charakterze nie pozostaje bez wpływu na charakter interakcji.

²⁸ Jarosław Rafa *Intergłupki* (2001) na http://www.wsp.krakow.pl/papers/f_moder.html.

Procedura tworzenia grup jest szczegółowo opisana, wraz ze wszystkimi warunkami, jakie należy spełnić, aby grupa mogła powstać. Dokumenty FAQ oraz instrukcje na stronach WWW opisują procedury dotyczące zakładania grup w hierarchii pl oraz alt. Należy w tym miejscu zdecydowanie oddzielić grupy w hierarchii pl od grup alt, jako że właśnie procedura zakładania jest podstawowym źródłem różnic między nimi, zarówno na płaszczyźnie technicznej, jak i społecznej.

Zacznijmy od omówienia procedury dotyczącej grup pl.

Teoretycznie, z inicjatywą założenia nowej grupy wystąpić może każdy użytkownik, co nie znaczy, że każdemu to się może udać. Przede wszystkim należy zapoznać się z procedurą zakładania grup oraz upewnić się, iż istnieje rzeczywiste zapotrzebowanie pośród użytkowników Usenetu na grupę o konkretnej tematyce. Odbywa się to przy pomocy dwóch rodzajów wiadomości: RFD (Request For Discussion – prośba o dyskusję) oraz CFV (Call For Votes – wezwanie do głosowania). Wiadomość RFD zawierająca opis grupy, którą chcemy utworzyć, musi zostać przesłana na grupę *pl.news.nowe-grupy*. Tam też, w ramach wątku „PROPOZYCJA: nazwa grupy”, nasz pomysł zostanie poddany krytyce i dopiero gdy zostanie zaaprobowany, możemy przejść do kolejnego etapu tworzenia grupy.

Na tym etapie powinien zostać wysłany list CFV, jednak nie na jakąkolwiek grupę, lecz pod adres administratora hierarchii pl. On decyduje o rozpoczęciu głosowania oraz w jego rękach pozostaje ostateczna decyzja o założeniu grupy. Następnie dochodzi do głosowania i jeśli jego wynik będzie pozytywny, grupa zostaje wpisana do hierarchii i rozpoczyna działanie.

W wyniku analizy wiadomości na grupach organizacyjnych oraz na podstawie zainicjowanej na grupie *pl.news.nowe-grupy* dyskusji, okazało się, iż system tworzenia grup odbiega nieco od procedury wyżej opisanej. Mimo akceptowanych propozycji RFD, w ciągu ostatnich kilku miesięcy nie doszło do ani jednego głosowania, a co za tym idzie nie powstała żadna grupa.

Okazuje się, iż ogromna liczba grup, dyskusje tysięcy aktywnych uczestników, cała hierarchia pl podlega władzy jednego administratora²⁹. Posiada on „władzę absolutną” i jako jedyny ma możliwość zakładania oraz kasowania grup. Taki jednoosobowy model zarządzania prowadzi do zahamowania rozwoju hierarchii pl. Nie wynika to bynajmniej ze złej woli administratora, liczna i tętniąca życiem hierarchia pl jest po prostu zbyt duża, by jedna, nawet bardzo zaangażowana osoba, była w stanie nią zarządzać.

²⁹ w niektórych dyskusjach mówi się o dwóch.

Mimo to, polski Usenet wciąż się rozwija, powstają nowe grupy. Opisane powyżej procedury oraz ich dysfunkcje, dotyczą wyłącznie hierarchii pl, natomiast istnieje jeszcze druga, niezwykle liczna część sieci grup dyskusyjnych. Zaprezentowane wyniki badań statystycznych wskazują, iż największa liczba polskich grup istnieje w hierarchii alt.

Grupy te nie podlegają opisanej procedurze dyskusji i głosowania. Do ich stworzenia potrzebna jest jedynie wiedza dotycząca tzw. wiadomości kontrolnych (ang. control messages), zawierających instrukcje dla serwera news, pozwalających na stworzenie nowej grupy.

Wystarczy jedna wiadomość, by założyć grupę, jednak tak samo jedną wiadomością można grupę skasować. Dlatego też hierarchia alt jest stosunkowo mało stabilna, każda grupa może teoretycznie zniknąć z dnia na dzień. O ile w hierarchii pl o losie grup decydują opisane wcześniej czynniki (skasowanie, a nawet zmiana nazwy grupy także wymagają głosowania), to grupy alt są w dużo większym stopniu anarchistyczne, a ich istnienie i rozwój dużo mniej stabilne. Z analizy wątków na grupach związanych z funkcjonowaniem Usenetu oraz na samych grupach alt wynika jednak, iż w praktyce niezwykle rzadko dochodzi do niekontrolowanego kasowania grup. Spowodowane jest to nie tyle niespodziewanym wygaśnięciem instynktów destrukcyjnych pośród użytkowników, lecz następującymi faktami:

- skasowanie grupy wymaga dosyć zaawansowanej wiedzy dotyczącej funkcjonowania sieci grup oraz wspomnianych wiadomości kontrolnych;
- informacje o operacjach tego typu są zapisywane na serwerach news, łącznie z danymi autora wiadomości kasującej, zatem skasowanie aktywnej, często odwiedzanej grupy wiązałoby się z narażeniem na zemstę jej użytkowników;
- o ile wiadomości tworzące grupy są zazwyczaj przyjmowane przez serwery automatycznie, to wiadomości kasujące podlegają zazwyczaj weryfikacji administratorów.

Stosunkowo łatwa procedura zakładania grup alt ma swoje zalety, dając szansę na stworzenie „swojego miejsca w Usenecie” internautom dzielącym nawet bardzo oryginalne zainteresowania. Mamy zatem grupy poświęcone wszelkim odmianom muzyki, popularnym „garbusom”, czy całą podhierarchią *alt.pl.regionalne*, poświęconą poszczególnym miastom i problemom lokalnym³⁰.

Ze względu na brak ograniczeń w zakładaniu grup alt, to właśnie w tej hierarchii mamy do czynienia ze stosunkowo dużym odsetkiem grup, których aktywność jest bliska zeru. W niektórych przypadkach wynika to z faktu, iż założona grupa jest żartem,

³⁰ podhierarchia *regionalne* istnieje także w hierarchii pl.

komunikatem lub testem procedury. Przykładem mogą być tu grupy typu *alt.pl.fan.leszek.miler.to.glupi.kiler* (4 wiadomości w badanym okresie), czy *alt.pl.siemens.rulez.nokia.sucks* (1 wiadomość). Większość z martwych grup stanowią jednak ofiary błędnego przeświadczenia założyciela o powszechnym zainteresowaniu danym tematem, za przykład może posłużyć grupa *alt.pl.fan.leszczynski* (3 wiadomości). Popularność jurora programu „Idol” najwidoczniej nie przeniknęła do środowiska Usenetu. Innym przypadkiem są grupy, których tematyka dubluje się z już istniejącymi. Grupa *alt.pl.telewizja.seriale.telenowele* (3 wiadomości), być może przyciągnęłaby dyskutantów, gdyby nie to, iż istnieją już: *pl.rec.telewizja* oraz *alt.pl.telewizja.seriale*, wyczerpujące zapotrzebowanie na wirtualne dyskusje na ten temat. Może zastanawiać fakt, iż grupy te określane są jako martwe, mimo że w badanym okresie napływały na nie pojedyncze wiadomości. Statystyki te są jednak w większości wynikiem działalności reklamodawców, a nie dyskutujących użytkowników.

Założenie grupy w hierarchii alt wiąże się z ograniczeniem jej dostępności. Administratorzy serwerów news, szczególnie zagranicznych, często rezygnują z pobierania grup z gałęzi alt, ze względu na ich niekontrolowany rozwój oraz powstawanie licznych grup typu binaries, wymagających udostępniania dużej przestrzeni dyskowej.

Przemiany w grupach mogą wiązać się ze zróżnicowanymi czynnikami. Najczęściej spotykanym zjawiskiem jest podział jednej grupy na kilka i utworzenie podhierarchii. Podłożem takiego wydarzenia zazwyczaj jest potrzeba dostosowania grupy do rozwijających się dyskusji, obejmujących zróżnicowane zagadnienia, nie zawsze zgodne z pierwotnie określonym zakresem tematycznym. Przykładem może być tu podzielenie podhierarchii *pl.rec.muzyka* na grupy poświęcone poszczególnym gatunkom muzyki. Wyjątkowo interesujący przypadek takiej secesji dotyczy grupy *pl.rec.foto*, jako że wynika on zarówno z przemian w środowisku grup dyskusyjnych, jak i tych zachodzących we współczesnej fotografii.

Początkowo dyskusje na temat wszystkich aspektów fotografii odbywały się na jednej grupie (*pl.rec.foto*), wkrótce jednak pojawiła się potrzeba oddzielenia wątków traktujących o sprzęcie oraz ogłoszeń od dyskusji o artystycznej stronie fotografii. W tym celu utworzono grupę *pl.rec.foto.art*. Powstała w ten sposób niewielka, acz bardzo stabilna grupa, o niewielkich wahaniach ilości nadsyłanych wiadomości i prawie niezmiennej ilości użytkowników (kwiecień 2002 - 226 nadawców, kwiecień 2003 - 250, kwiecień 2004 - 223). Technologia cyfrowej rejestracji obrazów stawała się coraz bardziej popularna, co stopniowo znajdowało odzwierciedlenie w poświęconych fotografii cyfrowej wątkach

napływających na grupę *pl.rec.foto*. Antagonizm między zwolennikami klasycznych, srebrowych procesów fotograficznych a entuzjastami nowych możliwości obrazowania bardzo szybko doprowadził do powstania grupy *pl.rec.foto.cyfrowa*. Początkowo grupa „analogowa” utrzymywała wysoką pozycję w rankingu ilości wiadomości oraz użytkowników. Stopniowo jednak nowa grupa przejmowała użytkowników, którzy rezygnowali z technologii analogowej, na korzyść cyfrowej. Wyniki badań ilościowych wskazują, iż należy mówić tu raczej o przeniesieniu lub rozszerzeniu partycypacji na nowe grupy, niż znaczącym zwiększeniu liczebności użytkowników. Zamieszczona poniżej tabela, ilustrująca secesję w podhierarchii *pl.rec.foto* ukazuje między innymi dość stałą liczbę użytkowników, zaangażowanych w dyskusje o fotografii, migrujących jedynie do nowych grup.

Tabela 2.9 - Podział grup o tematyce fotograficznej

pozycja	Grupy według ilości wiadomości	Wiadomości wysłanych	Nadawców
	kwiecień-2004		
6	pl.rec.foto.cyfrowa	10430	1889
18	pl.rec.foto	6461	1279
	alt.pl.rec.foto.cyfrowa.aberracjaszumofon		
121	u	1426	39
214	pl.rec.foto.art	581	223
227	alt.pl.rec.foto.cyfrowa.gielda	495	268
302	alt.pl.foto.cyfrowa.gielda	213	119
440	alt.pl.fotogaleria	59	37
	SUMA:	19665	3854
	kwiecień-2003		
6	pl.rec.foto	11120	1454
11	pl.rec.foto.cyfrowa	9648	1712
167	pl.rec.foto.art	901	250
	SUMA:	21669	3416
	kwiecień-2002		
6	pl.rec.foto	11777	1500
33	pl.rec.foto.cyfrowa	4898	861
188	pl.rec.foto.art	676	226
	SUMA:	17351	2587
	kwiecień-2000		
21	pl.rec.foto	3746	880
208	pl.rec.foto.art	29	19

	SUMA:	3775	899
	wrzesień-1999		
20	pl.rec.foto	1251	216

Jak to zostało zasygnalizowane, wraz z powstaniem nowych grup nie doszło do znacznego wzrostu liczebności użytkowników, czy też liczby nadsyłanych wiadomości. W stosunku do roku 2003 doszło nawet do zmniejszenia sumy nadsyłanych wiadomości, przy niewielkim wzroście liczby użytkowników.

Zjawisko postępującej dominacji fotografii cyfrowej nad analogową zdecydowanie wykracza poza ramy tej pracy. Należy jednak choćby pokrótce zwrócić uwagę na zachodzące przemiany i ich kontekst kulturowy. Tradycyjny negatyw stanowił pewne świadectwo rzeczywistości, zatrzymany w kadrze obraz zyskiwał fizyczną postać. Obecnie wszystko odbywa się w przestrzeni cyfrowej, obraz jest rejestrowany przez matrycę aparatu, obrabiany i często modyfikowany w „cyfrowej ciemni”. Komputerowe ulepszenie obrazu (od samego początku cyfrowego), będące obecnie praktyką nagminną w przypadku mediów drukowanych, powoduje iż zaciera się granica między zarejestrowanym oryginałem i dziełem redakcyjnego grafika.

Cyfrowe obrazowanie, dające praktycznie natychmiastowy rezultat niezwykle daleko odbiega od niemalże alchemicznej wiedzy pionierów fotografii. Daleko idący rozwój tego medium, niosący ze sobą zarówno pozytywne jak i negatywne konsekwencje jest niezwykle ciekawym zagadnieniem dla badaczy współczesnej kultury.

2.5 Sieciowa tożsamość

Interakcje w specyficznym środowisku Internetu, a w szczególności grup dyskusyjnych, odbywają się nie tyle między jednostkami, lecz między swoistymi konstruktami, kreowanymi mniej lub bardziej świadomie obrazami jednostek.

W życiu codziennym, nasz stosunek do danej osoby jest uwarunkowywany przez sygnały związane z jej wyglądem, płcią, rasą, statusem społecznym, zachowaniem i wieloma innymi, zakodowanymi w procesie socjalizacji. Wzorce kulturowe, siatka kategorii klasyfikacji jednostek pozwalają nam na identyfikację partnera interakcyjnego już na podstawie cech zewnętrznych.

Komunikacja elektroniczna (w przypadku Usenetu) całkowicie pozbawia możliwości takiej klasyfikacji, jako że sprowadza jednostkę do ciągu znaków pojawiających się na ekranie komputera. W trakcie dyskusji możemy zdobyć określony

zasób informacji na jej temat, jednak bez możliwości ich weryfikacji. W kontaktach twarzą w twarz jednostka może wpływać na jej postrzeganie w dosyć ograniczonym zakresie, a fałszowanie cech takich jak wiek, czy płeć jest niemożliwe, bądź wymaga bardzo dużych nakładów. Wchodząc w interakcje z innymi jednostkami w świecie rzeczywistym, już na wstępie wnosimy informacje dotyczące naszego wyglądu czy zachowania.

Biorąc pod uwagę czysto tekstowy charakter interakcji w środowisku Usenetu oraz związaną z tym anonimowość, możemy mówić raczej o konstruowaniu lub odtwarzaniu tożsamości jednostki na podstawie nielicznych przesłanek zawartych w nadsyłanych wiadomościach. Zręczny gracz może stworzyć całkowicie wyabstrahowaną tożsamość w żaden sposób nie związaną z rzeczywistością.

Zagadnienie anonimowości, niewątpliwie kluczowe dla relacji internetowych, niesie ze sobą pytanie o odpowiedzialność za słowa wypowiedziane na czatach, IRCu, czy też treść wiadomości wysyłanych na grupy dyskusyjne, będące przecież forum publicznym³¹.

Mówiąc o internetowej anonimowości, należy podkreślić, iż jest to raczej perspektywa, z jakiej jednostki postrzegają się wzajemnie w procesie interakcji, niż anonimowość faktyczna. Ograniczenie zagadnienia anonimowości jedynie do jej interakcyjnego aspektu jest niezbędne, jako że faktyczna anonimowość w sieci jest obecnie jedynie mitem. Ustalenie danych personalnych konkretnego użytkownika jest nieosiągalne dla przeciętnego internauty, bardziej doświadczony użytkownik będzie w stanie określić jego internetowy adres IP, jednak nie jego rzeczywistą lokalizację. Tymczasem policja oraz służby bezpieczeństwa, na podstawie informacji od operatora sieci, są w stanie określić dokładny, fizyczny adres, pod którym znajduje się konkretny komputer oraz dane osobowe użytkownika. Można przytoczyć tu przykład jednego z członków grupy pl.rec.foto, który przed Europejskim Szczytem Ekonomicznym i planowanymi demonstracjami alterglobalistów, w dyskusji dotyczącej ewentualnych „zadym” i ich fotografowania, wysłał następującą wiadomość:

Sprzedam przepustkę uprawniającą do poruszania się po strefie "zero" bez kontroli i rewizji. Bez ceny minimalnej, kto da więcej?
;pp

³¹ W przypadku usług IRC i czatów istnieje zarówno publiczny jak i prywatny poziom interakcji, rozmowy możemy prowadzić zarówno w pokojach publicznych, jak i „na privie”, kierując nasze wypowiedzi tylko do wybranej osoby. W przypadku grup dyskusyjnych, wszystko co wysłamy trafia na grupę (bądź grupy), natomiast funkcję „priva” spełnia e-mail.

Jarek

Dodane na końcu wypowiedzi „,pp” sugerowało, iż jest to żart, jednak policja, szczególnie gorliwie monitorująca w tym czasie Internet, uznała wiadomość za podejrzaną. W domu nadawcy została przeprowadzona rewizja, a on sam został zatrzymany.

Przytoczony przykład dobitnie świadczy o tym, iż obecnie możemy mówić jedynie o silnym przeświadczeniu większości użytkowników o anonimowości, czy też anonimowości interakcyjnej.

Nowe technologie w komunikacji internetowej pozwalają na rozszerzenie przekazu o dźwięk i obraz, łącznie z dynamicznym podglądem naszego rozmówcy poprzez kamerę internetową. Technologie te pozwalają na uzyskanie dużo bardziej rozbudowanej wiedzy o użytkowniku, mają jednak zastosowanie niemal wyłącznie w systemach komunikacji synchronicznej. W przypadku środowiska Usenetu jedynym źródłem informacji o „rozmówcy” jest tekst.

Przy kontaktach twarzą w twarz, większość informacji o rozmówcy uzyskujemy na podstawie wyglądu, „mowy ciała” i innych przekazów niewerbalnych. W momencie gdy nie otrzymujemy tych informacji, tak jak w komunikacji elektronicznej, staramy się wytworzyć obraz jednostki na podstawie dostępnych danych. Biorąc pod uwagę jak niewielką ilość informacji o nadawcy zawiera przeciętna wiadomość przesyłana na grupę, mamy do czynienia z procesem bardzo ogólnej kategoryzacji współdyskutantów, przypisywaniu ich do z góry przyjętych typów - „mądrali”, „dogmatyka”, czy też „eksperta”.

W świetle opisanych powyżej mechanizmów kategoryzacji nasuwa się pytanie, jaką rolę odgrywa tożsamość użytkownika i jego identyfikacja w środowisku grup dyskusyjnych. W internetowej komunikacji synchronicznej mamy do czynienia z silną potrzebą identyfikacji interlokutora, niejednokrotnie celem całej rozmowy jest właśnie „poznawanie się”. Świadczyć o tym może kierunek rozwoju oprogramowania służącego komunikacji synchronicznej. Zarówno czaty jak i komunikatory oferują obecnie możliwość przekazywania dźwięku oraz obrazu, dając rozmówcom znacznie większą ilość informacji o sobie. W środowisku Usenetu, analiza prowadzonych dyskusji wskazuje na dużo słabszą potrzebę identyfikacji rozmówcy w wymiarze znanym z komunikacji twarzą w twarz. W asynchronicznej komunikacji elektronicznej na tożsamość jednostki składają się elementy wynikające z dostępnych i istotnych (dla danej grupy lub użytkownika)

danych. W szczególności dotyczy to grup związanych z konkretną tematyką, np. poświęconych technologii, czy nauce. Przykładowo, w dyskusjach na temat programowania czy też grafiki komputerowej podstawowymi cechami decydującymi o tożsamości użytkownika w grupie będą jego kompetencje, wiedza i doświadczenie oraz stosunek do innych użytkowników. Możemy tu powrócić do porównania grup dyskusyjnych do tradycyjnej gazety. Czytając artykuł poświęcony interesującej nas tematyce, przede wszystkim zwracamy uwagę na treść, wartość merytoryczną, czy też po prostu na to, czy styl pisania nam się podoba. Informacje na temat wyglądu lub innych cech fizycznych autora stają się drugorzędne lub wręcz nieistotne. W praktyce, zarówno w tradycyjnej gazecie jak i w internetowych dyskusjach treść artykułu lub wiadomości bywa rozpatrywana przez czytelnika w oderwaniu od fizycznej osoby autora. W obu przypadkach reprezentacją użytkownika - autora są wyłącznie jego wypowiedzi.

2.5.1 Cyfrowe emocje

Czysto tekstowa forma wypowiedzi praktycznie wyklucza zastosowanie komunikatów niewerbalnych związanych z tonem, mimiką czy gestykulacją. Wszelkie nacechowane emocjonalnie przekazy, metafory czy zdania zwyczajnie żartobliwe mogą zostać odebrane zupełnie inaczej, niż to zakładał autor. Potrzeba oddania emocji w czysto tekstowym środowisku początków Internetu została zauważona dosyć szybko, jednak sam problem do dziś istnieje, a jego prowizoryczne, ograniczone formą przekazu rozwiązania, przyczyniły się do powstania specyficznego języka sieci,

Podstawowym, niewątpliwie bardzo uproszczonym środkiem wyrażania emocji stały się emoticony, nazywane niekiedy „buźkami”. Przy pomocy znaków kodu ASCII użytkownicy zaznaczają swój nastrój, czy też stosunek do rozmówcy. Ze względu na „tekstowy” charakter, do ich odczytania musimy przechylić głowę, okaże się wtedy, iż są to symbolicznie ukazane wyrazy twarzy, reprezentujące smutek, radość i inne emocje.

Najważniejsze ze stosowanych emoticonów to:

- :-) – zwykły uśmiech³²
- ;-) – uśmiech „z przymrużeniem oka”
- :-> - uśmiech z przekąsem
- :-D – głośny śmiech, wielka radość
- :-(- smutek

³² często stosuje się uproszczoną formę emoticonów, pozbawionych myślnika (nosa), czyli przykładowo :) zamiast :-).

:’-(- płacz

:-O – zdziwienie

:-P – pokazanie komuś języka

Jeśli w wiadomości przeczytamy „...no to mamy koniec tygodnia :)”, możemy się domyślać, iż jej nadawca cieszy się z nadchodzącego weekendu. Dwa niepozorne znaki zabarwiają emocjonalnie przekaz, który bez nich musiałby brzmieć „...no to mamy koniec tygodnia, z czego bardzo się cieszę”

To samo zdanie napisane bez i z wykorzystaniem emoticonów nabiera zupełnie innych znaczeń, przykładowo komunikat: „to bardzo interesujące ;-)” zamieszczony w odpowiedzi na czyjąś wiadomość zostanie odebrany zupełnie inaczej, niż takie samo zdanie bez emoticonu.

Podobne znaczenie mają rozmaite zabiegi stylistyczne, mające „zmiękczyć” wypowiedź, nadać jej określony charakter. W wiadomościach wysyłanych na grupy dyskusyjne często mamy do czynienia ze swoistą transkrypcją języka mówionego, stylizacją wypowiedzi mającą za zadanie zbliżenie internetowej dyskusji to „realnej” rozmowy. Często pojawiające formy typu „no.. wiesz...” obrazują zawieszenie głosu, a także „zmiękczają” treść wypowiedzi; różnica między zdaniem „no, wiesz... chyba nie masz racji” a „nie masz racji” jest dla odbiorcy zasadnicza.

Przykładem ekspresji para-werbalnej jest także „wirtualny krzyk” lub podniesienie głosu, w kulturze Internetu wyrażane poprzez użycie wielkich liter. Środek ten wykorzystuje się dla zaakcentowania, wzmocnienia wypowiedzi.

Ostatnim z istotnych środków komunikacyjnych, charakterystycznych dla grup dyskusyjnych są akronimy. Większość to skróty anglojęzyczne, które weszły na stałe do języka Internetu, część z nich ma swoje polskie odpowiedniki. Poniżej zamieszczam listę najbardziej popularnych, stosunkowo często pojawiających się w nadsyłanych wiadomościach, podając w nawiasie polskojęzyczną wersję, o ile taka istnieje:

AFAIK - As Far As I Know - z tego, co wiem [ZTCW]

AFAIR - As Far As I Remember - z tego co pamiętam [ZTCP]

BTW - By The Way - przy okazji (poza tym)

EOT - End Of Topic - koniec tematu (ze strony piszącego)

FAQ - Frequently Asked Questions - często zadawane pytania

IMHO - In My Humble Opinion - Moim skromnym zdaniem [MSZ]

IMO - In My Opinion - Moim zdaniem [MZ]

IMVHO - In My Very Humble Opinion - moim bardzo skromnym zdaniem [MBSZ]

ROTFL - Rolling On The Floor Laughing - tarzając się ze śmiechu

RTFM - Read The Fine / Fucking Manual - poczytaj wspaniałą / pier.. instrukcję obsługi

TIA - Thanks In Advance - Z góry dziękuję

Oprócz wyżej wymienionych, powstały także specyficznie polskie akronimy:

BP - bardzo przepraszam

BP, PPNMSP - bardzo przepraszam, po prostu nie mogł(e/a)m się powstrzymać.

MSPANNC - mogł(e/a)m się powstrzymać ale nie chciał(e/a)m

PPNMSP - Po prostu nie mogł(e/a)m się powstrzymać

SOA #1 - Standardowa odpowiedź administratora nr 1 (czyli: 'U mnie działa')

SOU #1 - Standardowa odpowiedź usera³³ nr 1 (czyli: 'U mnie nie działa')

Niekiedy w internetowych dyskusjach stosuje się także tzw. „tagi” wzorowane na poleceniach używanych w HTML - języku służącym do tworzenia stron internetowych.

Przy ich pomocy oznacza się część tekstu, nadając jej określony kontekst lub charakter.

Zastosowanie „tagów” wygląda zazwyczaj następująco:

```
<żart mode on> albo <żart>
```

```
treść wiadomości
```

```
< żart mode off> albo </żart>
```

2.5.2 Rekonstrukcja „małpy”

W środowisku grup dyskusyjnych atrybutem pozwalających na uzyskanie choćby szczątkowej wiedzy o użytkowniku jest adres poczty elektronicznej widniejący w nagłówku wiadomości. W Internetowych interakcjach, bazujących zazwyczaj na bardzo skromnej wiedzy o jednostce, ten prosty ciąg znaków jest niekiedy jedynym źródłem informacji. Adres e-mail wygląda zazwyczaj następująco: nazwa_użytkownika@domena.

Nazwą użytkownika może być praktycznie dowolne słowo lub słowa, wybrane przez daną osobę podczas zakładania konta pocztowego³⁴, od imienia i nazwiska po zupełnie absurdalne czy niezrozumiałe pseudonimy. Często dzięki tej nazwie możemy zidentyfikować nie tylko płeć, ale i zainteresowania czy zawód danej osoby. Ze względu na pełną dowolności w wyborze loginu (nazwy użytkownika), bardzo łatwo możemy zostać oszukani przez dowcipnego nadawcę, a osoba posługująca się adresem nastolatka@domena.pl to w rzeczywistości miły inżynier w kwiecie wieku. Druga część

³³ user - (ang.) użytkownik.

³⁴ w niektórych przypadkach (np. firmy, instytuty naukowe, organizacje) nazwa w adresie jest przydzielana odgórnie.

adresu, czyli domena, to adres internetowy serwera poczty, na którym założone zostało konto. Niekiedy także na tej podstawie możemy uzyskać informacje o użytkowniku. W większości przypadków członkowie grup korzystają z darmowych kont pocztowych, a figurująca w adresie domena typu onet.pl czy o2.pl nie dostarcza nam praktycznie żadnych informacji, poza tym, że dana osoba najprawdopodobniej mieszka w Polsce. Jednakże jeśli odczytamy wiadomość pochodzącą z domeny uw.edu.pl, wiemy tym samym, iż jej nadawca jest związany z Uniwersytetem Warszawskim, przy czym możemy się jedynie domyślać, czy jest to student pierwszego roku, czy też mamy do czynienia z szanowanym profesorem. Aby lepiej zobrazować to zagadnienie, przytoczę przykłady adresów użytkowników najczęściej nadsyłających wiadomości na grupę *pl.regionalne.warszawa* w badanym okresie (kwiecień 2004):

- szuwaks@go2.pl – użytkownik posługuje się pseudonimem, a domena w adresie, to popularny serwis darmowych kont pocztowych, zatem możemy zidentyfikować jedynie jego płć;

- "michaljonca" <miguel@arch.pw.edu.pl> - tutaj podany adres jako całość jest fałszywy, tylko część w nawiasie jest właściwa. Adres ten jednak daje nam wyjątkowo dużo informacji o autorze wiadomości, prawdopodobnie zawiera jego rzeczywiste imię i nazwisko, a jego druga część, to domena należąca do Wydziału Architektury Politechniki Warszawskiej, a zatem autor jest w jakiś sposób związany z tą uczelnią.

Interesującym może wydać się fakt, iż podobne do wyżej omawianego, „prowadzące do nikąd”, adresy pojawiają się bardzo często w nagłówkach wiadomości. Cel podawania takich adresów najlepiej zobrazuje następujący przykład:

- algi@BEZSPAMU.aster.pl

- pisz_na@bartosz.maupa.sucheki.pl

- adam_nielubie.spamu@dalete_kondrat.pl

Praktyka podawania fałszywych adresów poczty elektronicznej³⁵ nie służy bynajmniej utrudnieniu komunikacji z daną osobą, jest to forma zabezpieczenia przed niechcianą korespondencją, nazywaną przez internautów SPAMem.

³⁵ Wiadomości są w rzeczywistości wysyłane z prawdziwego adresu użytkownika, zmieniany jest jedynie „adres zwrotny” w nagłówku wiadomości.

2.6 Komerccjalizacja sieci

Niechciane reklamy zalewające skrzynki pocztowe internautów to jeden z najważniejszych aspektów zjawiska stopniowej komercjalizacji Internetu. Zagadnienie niechcianej poczty, określanej jako „spam”, wykracza częściowo poza ramy tej pracy, jednak dotyczy ono praktycznie wszystkich użytkowników Internetu, a w szczególności aktywnych uczestników internetowych dyskusji. Warto zatem pokrótce wyjaśnić czym jest spam i dlaczego stanowi jeden z najbardziej palących problemów współczesnego Internetu.

Nadawcy tych uciążliwych maili, zapelniających skrzynki pocztowe internautów, wynajdują nowych adresatów w sposób równie sprytny, co nieuczciwy. Wyspecjalizowane programy automatycznie przeszukują zasoby sieci w poszukiwaniu ciągów znaków zawierających symbol „@”, czyli adresów poczty elektronicznej. Adresy te trafiają następnie do baz danych i internauta mimowolnie zostaje zasypany różnymi ofertami, od podejrzanie taniego oprogramowania po niedwuznaczne propozycje od gospodyń domowych zza oceanu. Wymienione w poprzednim podrozdziale adresy zostały zmienione w taki sposób, aby dla zbierającego dane automatu były całkowicie nieprzydatne, a dla czytającego wiadomość użytkownika łatwe do zrekonstruowania. Zmodyfikowany adres w nagłówku wiadomości powoduje, iż reklamy trafiają w próżnię, natomiast uczestnicy internetowych dyskusji są zazwyczaj dodatkowo informowani o pułapce w adresie już w treści wiadomości, w automatycznie dodawanym podpisie.

Pochodzenie określenia spam można tłumaczyć dwojako:

- najbardziej prawdopodobne - źródłem jest skecz Monty Pythona, w którym to menu restauracji zawierało rozmaite potrawy, jednak w rzeczywistości, bez względu na zamówienie, do każdego dania podawano właśnie SPAM, czyli mielonkę wieprzową;
- żartobliwy skrót od Stupid Person AdvertiseMent - w wolnym tłumaczeniu - reklama rozsyłana przez głupka.

Warto zaznaczyć, iż jako spam kwalifikuje się nie tylko nie zamówioną reklamę, ale każdą masowo rozsyłaną pocztę, włączając w to rozmaite „łańcuszki szczęścia”, czy (najczęściej fałszywe) apele o pomoc.

Problem niechcianej reklamy (spamu), to obok różnego rodzaju wirusów obecnie jedna z największych bolączek internautów. Wystarczy powołać się tu na szacunkowe wyliczenia firm sektora bezpieczeństwa sieciowego (Internet Security). Według MessageLabs³⁶, spam stanowi obecnie około 80% przychodzących wiadomości, natomiast

³⁶ <http://www.messagelabs.com/>

w roku 2005 udział ten może się zwiększyć do 90%³⁷. Tak wysokie wartości uzmysławiają, iż to właśnie niechciana reklama jest jednym z największych zagrożeń dla całej społeczności internetowej.

Obecnie większość usługodawców oferujących konta e-mail udostępnia użytkownikom filtry antyspamowe automatycznie blokujące podejrzaną pocztę. Zdarza się jednak, iż automat zakwalifikuje wartościową dla nas wiadomość jako reklamę, a co za tym idzie, zerwie kanał komunikacyjny.

Problem spamu jest obecnie szeroko dyskutowany, a walka z nadawcami milionów niechcianych wiadomości odbywa się już także na płaszczyźnie prawnej. Świadczyć o tym może choćby wprowadzona w Polsce Ustawa z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną oraz analogiczne przepisy w innych krajach, przewidujące wysokie kary (łącznie z karą pozbawienia wolności) za masowe wysyłanie spamu. W drugiej połowie 2004 roku sąd w Rzeszowie ukarał nadawcę nie zamówionej reklamy grzywną w wysokości 3 000 złotych. Ten jednostkowy przypadek świadczy o dostrzeżeniu wagi zjawiska i próbach walki z nim.

W Usenecie walka z niechcianą pocztą toczy się na dwóch frontach:

- zapobieganie - opisane już fałszywe adresy oraz tzw. „spam traps”;
- zwalczanie – administratorzy oraz moderatorzy grup walczą z niechcianą reklamą uruchamiając tzw. cancel-boty, programy automatycznie kasujące wiadomości zidentyfikowane jako spam oraz nie spełniające wymagań formalnych określonych w netykietce³⁸. Istnieje także grupa dyskusyjna poświęcona wyłącznie walce ze spamem – *pl.internet.mordplik* (mordplik, to spolszczenie angielskiej nazwy killfile, czyli listy adresów ignorowanych, która pozwala na zablokowanie wiadomości pochodzących od konkretnego nadawcy) W środowisku grup dyskusyjnych możliwości stosowania zaawansowanych technik reklamowych są bardzo ograniczone. Nie tylko ze względu na powszechną niechęć użytkowników i administratorów do niezamówionej reklamy, lecz przede wszystkim z powodu stosowanej w przesyłaniu wiadomości technologii. Propagowanym standardem w redagowaniu wiadomości na grupy jest „plain text”, czyli zwykły, nieformatowany tekst, uniemożliwiający stosowanie większości internetowych chwytów reklamowych, czy choćby wstawianie do wiadomości plików graficznych. Nawet

³⁷ Anna Meller. *Spam nasz powszedni*. 2004. Dostępne pod adresem <http://www.idg.pl/news/67215.html>.

³⁸ normy netykiety zostaną szczegółowo opisane w następnym rozdziale pracy.

jeśli ktoś zdecyduje się na reklamowanie własnego serwisu poprzez podszycie się pod zadowolonego klienta, zachwalającego daną stronę czy usługę, szybko zostanie zidentyfikowany jako spamer i w najlepszym przypadku publicznie zdemaskowany.

Dlatego też to właśnie niezamówione e-maile z reklamami trafiające na adresy zebrane z grup stanowią główne zagrożenie dla uczestników internetowych dyskusji.

Rozdział 3

Reguły i analiza procesów interakcyjnych

3.1 Konformizm w Sieci

Patricia Wallace w książce „Psychologia Internetu” (2001) porusza wiele interesujących zagadnień dotyczących zachowań człowieka w środowisku sieciowym. Autorka, nawiązując do eksperymentów Smilowitza, Comptona i Flinta, przedstawia tezę, iż w środowisku komunikacji sieciowej mamy do czynienia z obniżonym poziomem konformizmu w kwestii wyrażania opinii, zachowań wobec innych uczestników interakcji. Anonimowość oraz brak fizycznej obecności w środowisku interakcji osłabiają i oddalają presję i potrzebę dostosowania się do opinii grupy. Ten „klasyczny” konformizm jest jednak zastępowany nowymi wymogami grupy wobec jednostki. Aby funkcjonować w jakiegokolwiek grupie społecznej należy poznać i przestrzegać choćby podstawowych norm podzielanych przez pozostałych jej uczestników. Tak też dzieje się w przypadku Usenetu, gdzie wolność opinii współistnieje z regulaminami szczegółowo określającymi sposoby jej wyrażania. W dalszej części pracy postaram się omówić Usenetowy system norm oraz strategie zapewniające ich przestrzeganie.

3.2 Reguły interakcji

Omawiając zjawiska interakcyjne w środowisku Usenetu należy już na wstępie podkreślić, iż wszelkie zachowania oraz reakcje z nimi związane mają charakter jednostkowy i subiektywny. Mimo że istnieje zbiór norm regulujących komunikację w tym środowisku - netykieta to ich egzekucja zależna jest w dużej mierze od charakteru konkretnej grupy, więzi w niej panujących, a przede wszystkim od indywidualnych odczuć pojedynczego użytkownika. Badanie interakcji w ramach grup dyskusyjnych opiera się na analizie pojedynczych wiadomości tworzących wątki. Ze względu na ograniczony konformizm użytkowników nieczęsto mamy do czynienia z jednorodnością grupy. Co

więcej, wiedza którą uzyskujemy oparta jest wyłącznie na reakcjach aktywnych użytkowników, na wysłanych przez nich wiadomościach.

3.2.1 Usenetowy system wartości

Anonimowość, w połączeniu z oddaleniem poczucia odpowiedzialności czynią z Internetu środowisko niezwykle podatne na destrukcyjne działanie nawet pojedynczych jednostek. Nawet bardzo interesująca dyskusja odbywająca się na IRCu, czacie, czy też forum internetowym może zostać zdeprecjonowana przez jedną tylko osobę, np. zapelniającą ekran obraźliwymi, czy też zupełnie przypadkowymi komunikatami. Wydaje się zatem, iż środowisko takie jak Usenet, niemalże pozbawione formalnej kontroli i systemu sankcji, powinno bardzo szybko ulec degeneracji, przekształcić się w wielkie „pole bitwy”, a w konsekwencji ulec całkowitemu rozkładowi. Niechybna śmierć Usenetu, mimo iż wielokrotnie prorokowana, nie nastąpiła i nic nie wskazuje na to, by miała nadejść w najbliższym czasie. Jak wynika z przeprowadzonych na potrzeby tej pracy badań, Usenet wciąż się rozwija, wciągając coraz większe rzesze użytkowników w świat wirtualnych dyskusji. W dużej mierze wynika to z uznania i zaakceptowania przez większość użytkowników określonych wartości w internetowej interakcji. Analiza wiadomości nadsyłanych na grupy dyskusyjne pozwala określić pewien podstawowy system wartości dotyczący komunikacji w tym środowisku, na podstawie którego powstała sieciowa etykieta, opisana w dalszej części pracy.

Wiele przesłanek wskazuje, iż w środowisku grup dyskusyjnych za priorytet uznaje się sam akt komunikacji oraz interakcje między użytkownikami. Dotyczy to zarówno sfery merytorycznej jak i technicznej. Wolność komunikacji i wyrażania poglądów jest obwarowana kilkoma istotnymi warunkami:

- uczciwość w dyskusji - za szczególnie naganne uznaje się manipulowanie cytowanymi wypowiedziami;
- szacunek dla współdyskutantów;
- prawo do prywatności - ochrony danych osobowych, norma związana przede wszystkim z niechętnym stosunkiem do niezamówionej reklamy;
- stosowanie się do podziału tematycznego grup - wiadomości powinny być wysyłane na odpowiednie grupy tematyczne.

Wydawać się może, iż założenia takie powinny być oczywiste, bez względu na środowisko interakcji. Praktyka pokazuje jednak, iż interakcje w obrębie grup

dyskusyjnych prowadzą niekiedy do sytuacji konfliktowych, a także budzą silne emocje uczestników dyskusji. Przekłada się to na słowną „wolną amerykankę”, a w skrajnych przypadkach może prowadzić do przeniesienia agresji w świat rzeczywisty.

Obserwując internetowe dyskusje możemy z całą pewnością stwierdzić, iż w komunikacji internetowej mamy do czynienia ze zdecydowanie wyższym poziomem agresji niż w komunikacji twarzą w twarz, a także z silną polaryzacją poglądów. Usenet służy wyrażaniu poglądów oraz dyskusjom na rozmaite tematy, także te najbardziej drażliwe. Prowadzi to niejednokrotnie do ostrych konfliktów czy agresywnych wymian zdań. Zazwyczaj nawet ostre „pyskówki” są przez uczestników dyskusji tolerowane, a niekiedy traktowane wręcz jako grupowa rozrywka. Istnieje jednak określona granica, zależna w dużej mierze od atmosfery oraz więzi panujących na grupie, poza którą użytkownik musi liczyć się z opisanymi w dalszej części pracy sankcjami ze strony współdyskutantów.

Na podstawie opisanego powyżej repertuaru wartości utworzono zestaw norm i zaleceń dla internautów chcących w sposób bezkonfliktowy egzystować w Internecie - jest to dobrowolnie przyjmowany kodeks, określany mianem netykiety. W dalszej części pracy przedstawię podstawowe jej założenia, wraz z systemem kar przewidzianych dla łamiących normy użytkowników.

3.2.2 Netykieta i FAQ

Wiele grup posiada własne, specyficzne normy, do których powinni stosować się dyskutujący. Mogą one dotyczyć zarówno zakresu poruszanych zagadnień, jak i sposobu formatowania wiadomości. Istnieje jednak pewien uniwersalny kodeks określający reguły interakcji dla środowiska grup dyskusyjnych, jak i całego Internetu.

Kodeksem tym jest **netykieta**, czyli etykieta internetowa. Podobnie jak klasyczna etykieta, nie jest to kodeks w sensie prawnym, lecz raczej zbiór ogólnie przyjętych obyczajów, mających unormować, a przede wszystkim ułatwić komunikowanie się w środowisku sieciowym. Istnieje kilka wersji netykiety, dostosowanych do poszczególnych usług (IRC, e-mail, strony WWW, Usenet). Poniżej przedstawię najważniejsze z zawartych w netykiecie norm, dotyczących środowiska grup dyskusyjnych, co pozwoli z pewnością lepiej zrozumieć reguły interakcji, a także wiele opisywanych w tej pracy zachowań poszczególnych użytkowników.

- Grupa to przede wszystkim miejsce spotkań i dyskusji na określony temat. Jej uczestnicy nie mają obowiązku udzielania odpowiedzi na zadawane przez nowicjuszy pytania. Założenie to doskonale ilustruje fragment dokumentu zamieszczonego na stronie internetowej jednej z grup:

„Co to w ogóle jest grupa dyskusyjna?

Najłatwiej scharakteryzować ją używając definicji negatywnej, tzn. odpowiadając na pytanie czym na pewno nie jest - nie jest darmową infolinią, encyklopedią ani zawsze czynnym punktem informacyjnym. Niesie to za sobą wiele różnorodnych konsekwencji, między innymi takie, że grupowicze nie czytają grupy po to by udzielać odpowiedzi na pojawiające się na niej pytania nowicjuszy, co więcej nie muszą zupełnie odpowiadać na pytania nowicjuszy, a jeśli już nawet to robią, to tylko dlatego że chcą bezinteresownie pomóc, a nie dlatego, że mają obowiązek odpowiadać na pytania.”³⁹

- Przed wysłaniem pierwszej wiadomości na daną grupę użytkownik powinien zapoznać się z ostatnio nadsyłanymi wątkami, aby poznać atmosferę panującą na grupie, zrozumieć jej tematykę oraz podstawowe zasady. Przejrzenie grupowego archiwum jest wskazane praktycznie przy każdej wysyłanej wiadomości, aby uniknąć powtarzania zadanych już przez kogoś pytań.

- W internetowych dyskusjach preferuje się zwięzły styl artykułowania przekazu a wiadomości powinny być zgodne z tematyką grupy. Użytkownicy, wysyłający wiadomości na niewłaściwą grupę, zamiast oczekiwanej odpowiedzi mogą się spodziewać krótkiego komunikatu NTG (ang. Not This Group - Nie Ta Grupa).

- Jeśli dyskusja dotyczy spraw dla grupy nieistotnych, wykracza poza tematykę danego wątku lub ogranicza się do wymiany zdań między dwoma użytkownikami, przyjęte jest, by przenosić ją „na priva”, czyli kontynuować przy pomocy poczty elektronicznej. Zwyczaj ten ma uchronić grupę przed zalewem wiadomości nieinteresujących dla

³⁹ źródło: <http://www.windsurfing.rec.pl/?gr=09&poz=01> (pisownia oryginalna).

większości grupy oraz zapoznawaniem się z epitetami wymienianymi między kłócącymi się użytkownikami.

Należy zaznaczyć, iż nie każda wiadomość odbiegająca od tematyki grupy będzie w ten sposób traktowana. Atmosfera prowadzonych dyskusji w większości przypadków przypomina bardziej spotkanie w kawiarni, czy pubie niż seminarium naukowe.

W rzeczywistości wszystko zależy od charakteru grupy i nastawienia dyskutantów.

Wiadomość o treści „Elvis żyje, Marsjanie go porwali” wysłana na naukową grupę *pl.sci.kosmos* zostałaby najprawdopodobniej uznana za typowy przypadek NTG. Jeśli jednak jej nadawcą byłby bywalec grupy, dużo bardziej prawdopodobne jest, iż pozostali potraktowaliby wiadomość jako żart, rozluźnienie dyskusji na temat hipotetycznej kolonizacji Czerwonej Planety. W przypadku grup o charakterze towarzyskim, w szczególności między ich bywalcami, granice „wiadomości nie na temat” nie są tak ścisłe.

Na wielu grupach przyjęte jest, by wiadomości luźno lub wcale niezwiązane z tematyką grupy, a także odpowiedzi odbiegające od pierwotnego tematu oznaczać w nagłówku literami OT, co jest skrótem od angielskiego „off topic”, czyli „poza tematem”.

- Nie należy wysyłać na grupę odpowiedzi, będących uwagami odnośnie stylu pisania (błędów ortograficznych, gramatycznych itp.). Jeśli koniecznie chcemy zwrócić komuś uwagę, powinniśmy to uczynić przy pomocy listu skierowanego wyłącznie do danej osoby.

- Wszelkiego rodzaju ogłoszenia powinny być kierowane na właściwe grupy, zawierające w nazwie słowo ogłoszenia, lub po prostu do tego przeznaczone (np. *pl.praca*). Na nielicznych grupach ogłoszenia są dozwolone (o ile są związane z tematyką grupy), natomiast na pozostałych są zabronione. Zazwyczaj, jeśli regulamin danej grupy zezwala na publikowanie ogłoszeń, wymaga się by tego typu wiadomości były odpowiednio oznaczone w nagłówku, np. poprzez dodanie słowa „spam”, lub „reklama”. Takie oznaczenie pozwala nie zainteresowanym użytkownikom automatycznie odfiltrować ogłoszenia. Łamanie reguł „usenetowej reklamy” może wiązać się z bardzo poważnymi sankcjami, ze względu na opisane zjawisko komercjalizacji Internetu i niechęć internautów do wszelkiego rodzaju spamu.

- Wysyłając odpowiedź na wiadomość innego użytkownika należy przytoczyć

tę część wiadomości, do której się odnosimy, nasza odpowiedź powinna znaleźć się pod cytatem. Cytowanie całej wiadomości jest niewskazane. Jest to jeden z najczęściej popełnianych błędów w internetowych dyskusjach.

- Do wysyłanej przez nas wiadomości powinien zostać dołączony podpis, może to być imię i nazwisko, w ostateczności pseudonim (nick). Wiadomość bez podpisu może zostać potraktowana podobnie jak każdy inny anonim i zwyczajnie zignorowana.

- Przed wysłaniem pytania na grupę użytkownik powinien skorzystać z dostępnych źródeł, które mogą zawierać odpowiedź (dokumentacja programu lub urzędnia), ze szczególnym uwzględnieniem archiwum wiadomości i stron WWW o danej tematyce. Zadając pytanie, które pojawiło się np. już trzy razy w przeciągu tygodnia, zostaniemy prawdopodobnie potraktowani jako „idący na łatwiznę”.

- Jeśli użytkownik uważa, iż zagadnienie poruszane w wiadomości dotyczy więcej niż jednej grupy, powinien wykorzystać możliwość crosspostingu. Powinien przy tym zadbać, aby odpowiedzi spływały w jedno miejsce - na adres jednej grupy - korzystając z mechanizmu FUT (Follow Up To - w najpopularniejszym czytniku grup, Outlook Express, funkcja ta nosi nazwę „prześlij w nawiązaniu”).

- Absolutnie zabronione jest usuwanie wiadomości innych niż własne, bez względu na ich treść. Nie istnieje żaden formalny sposób na całkowite zablokowanie wysłanych wiadomości, jednak posiadająca odpowiednią wiedzę osoba jest w stanie usunąć wiadomość. Istnieje bowiem mechanizm „cancel-post”, czyli specjalna wiadomość kontrolna, służąca wykasowaniu już wysłanej wiadomości z serwera. W założeniu służy ona do usuwania własnych wiadomości, np. zawierających błędy, czy omyłkowo wysłanych pod niewłaściwy adres. Wystarczy jednak spreparować odpowiedni nagłówek listu, by podszywając się pod kogoś skasować jego wypowiedzi. Praktyka taka jest jednak nielegalna i potępiana przez internautów, a dla kasującego może skończyć się przykrymi konsekwencjami.

Z tego samego mechanizmu korzystają wspomniane cancel-bots, czyli programy automatycznie kasujące napływający na grupy spam. Odbywa się to jednak zazwyczaj za zgodą użytkowników, a przede wszystkim służy utrzymaniu porządku na grupie.

- Czytelnikami grup są użytkownicy o rozmaitych kompetencjach kulturowych,

reprezentujący zróżnicowane grupy społeczne, czy religijne. Nadawca powinien np. wziąć pod uwagę, iż jego wiadomość nie dla każdego będzie zabawna, a dla niektórych może być wręcz obraźliwa. W komunikacji przy pomocy poczty elektronicznej autor listu określa konkretnego adresata, a forma wypowiedzi uwzględnia stosunek prywatny, czy też zawodowy między nadawcą a odbiorcą. W Usenecie wiadomość jest wysyłana do nieokreślonej liczby zróżnicowanych adresatów (wszystkich, którzy zdecydują się ją przeczytać), co powinno zostać uwzględnione przez jej autora. Niemniej jednak, w środowisku grup specjalistycznych istnieje pewien poziom oczekiwań wobec użytkownika - do uczestniczenia w dyskusji wymagana jest określona wiedza. Trudno przecież oczekiwać, by np. specjaliści zajmujący się tworzeniem stron internetowych do każdego otwieranego na *pl.comp.www* wątku załączali skrócony kurs programowania w HTML, PHP, javie, i java script⁴⁰, tylko po to, by nawet całkowity nowicjusz był w stanie zrozumieć diskutowane zagadnienie.

Doświadczeni członkowie danej grupy zazwyczaj będą oczekiwać od zabierającego głos użytkownika, iż zapoznał się on z obowiązującymi zasadami dotyczącymi zarówno formy, jak i treści nadsyłanych wiadomości. Zasady te możemy podzielić na ogólnosieciowe oraz grupowe. Źródłem informacji na temat zasad ogólnych jest opisana już netykieta, natomiast w wielu przypadkach istnieje szereg norm związanych z konkretną grupą. Ich opis, wraz z odpowiedziami na podstawowe pytania dotyczące tematyki grupy, jest zawarty w dokumencie noszącym nazwę FAQ (ang. Frequently Asked Questions). Funkcja normatywna tego typu dokumentu ogranicza się zazwyczaj do opisania zasad prowadzenia dyskusji na danej grupie, zachowań pożądanых i zakazanych oraz zamieszczenia odsyłacza do jednej z wersji netykiety.

Przykładem reguły grupowej jest wymóg, by w przypadku dyskusji na temat filmu, jeśli autor wiadomości zdradza kluczowy fragment fabuły, opis taki był odpowiednio oznaczony - zazwyczaj stosuje się określenie „spoiler” (w wolnym tłumaczeniu - „psuj”) w temacie lub treści wiadomości oraz oddziela się dany fragment od reszty wiadomości w następujący sposób:

⁴⁰ języki programowania stosowane przy budowaniu serwisów WWW.

(treść wiadomości)

.
.
.
.
.
S
P
O
I
L
E
R
.
.
.

(treść spoilera)

Dzięki temu, aby dowiedzieć się kim był morderca w filmie X, użytkownik jest zmuszony do przewinięcia treści wiadomości, natomiast osoba, która chce sama obejrzeć film nie dowie się tego przez przypadek.

W FAQ zamieszczony jest opis problematyki, jaką grupa się zajmuje. Jest to o tyle istotne, iż nie w każdym przypadku nazwa grupy pozwala na dokładne określenie jej tematyki; przykładowo *pl.comp.pecet* jest poświęcona komputerom osobistym (PC), a opis zawarty w FAQ precyzuje, iż grupa służy dyskusjom wyłącznie na temat sprzętu komputerowego.

Najważniejsza funkcja FAQ wynika z samej nazwy dokumentu. Zebrane w jednym miejscu odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania, służą przede wszystkim uregulowaniu tematyki prowadzonych dyskusji - wyeliminowaniu powtarzających się pytań zadawanych przez początkujących w danej dziedzinie użytkowników. Podobną funkcję spełnia archiwum grupy (dostępne np. przez wyszukiwarkę Google), zawierające większość wiadomości kiedykolwiek wysłanych na grupy, z możliwością wyszukiwania według słów kluczowych.

Może się wydawać, iż wymaganie od początkującego użytkownika zapoznania się z archiwalnymi wątkami oraz FAQ może mieć efekt zniechęcający, wpływający negatywnie na interakcje. Należy jednak zauważyć, iż w praktyce dotyczy to głównie przypadków, gdy dane pytanie pojawiało się już na grupie kilkakrotnie i została na nie już udzielona wyczerpująca odpowiedź lub gdy zachowanie użytkownika jednoznacznie

wskazuje, iż nie zna on obowiązujących na grupie zasad. Z perspektywy stałych członków grupy, odpowiadanie po raz kolejny na to samo pytanie wydaje się bezcelowe, dlatego też najczęściej jego autor zostaje odesłany do FAQ lub konkretnego, archiwalnego wątku.

Wiele grup korzysta z mechanizmu FAQ-bot'ów, programów automatycznie wysyłających do nowych użytkowników e-mail z informacją dotyczącą tematyki grupy oraz FAQ.

3.2.3 Wykroczenia i sankcje

W środowisku usług synchronicznych, w szczególności IRC, nadzorem zajmują się operatorzy, nazywani skrótowo „opami” – zazwyczaj zasłużeni dla danego kanału (pokoju rozmów) użytkownicy. Posiadają oni szczególne uprawnienia, łącznie z możliwością stałego lub czasowego odcięcia dostępu do pokoju. Ponieważ operatorzy sprawują realną władzę, dochodzi do konfliktów między grupami użytkowników, których ambicją jest uzyskanie kontroli nad konkretnymi kanałami. Prowadzi to niekiedy do prawdziwych wojen, wynikiem których jest zakłócenie komunikacji w danym pokoju rozmów, a niekiedy na całym serwerze. W przypadku grup dyskusyjnych nie ma stanowiska „opa”, nie ma też możliwości „zsanowania”⁴¹ użytkownika tak, aby nie mógł wysłać wiadomości na grupę, jak to ma miejsce w środowisku IRC. Grupy nie posiadają także formalnego „kodeksu postępowania”, określającego karę przewidzianą za konkretne przewinienie. Struktura i technologia Usenetu pozwalają każdemu użytkownikowi zdecydować, czy chce daną wiadomość przeczytać, czy też nie, pozostać cichym obserwatorem, czy też włączyć się do dyskusji. Mamy tu zatem do czynienia z czysto subiektywnym odbiorem wiadomości, a co za tym idzie, indywidualną jej oceną i reakcją.

W przypadku środowiska grup dyskusyjnych wykroczenia możemy podzielić na dwie kategorie: formalną i merytoryczną.

Najważniejsze błędy i wykroczenia formalne to:

- niewłaściwe redagowanie wiadomości – np. odpowiadanie nad cytatem - jest to jeden z najczęściej popełnianych błędów;

⁴¹ ban (ang. zakaz, banicja) – zablokowanie dostępu do danej usługi dla pojedynczego użytkownika lub całej ich grupy.

- inne od przyjętego kodowanie polskich znaków⁴². Jest to istotne z punktu widzenia dostępności nadsyłanych postów. Przy zastosowania niewłaściwego kodowania, wiadomość może zostać źle odczytana przez klienta grup dyskusyjnych, a w miejscu polskich znaków ś,ć,ł,ó,ż,ż,ą,ę pojawią się tzw. krzaki, czyli symbole zastępcze.

Odczytanie takiej wiadomości staje się co najmniej utrudnione:

Mój syn w³a¶nie wróci³ z Francji i koniecznie chcia³, ¿ebyµ mu ugotowa³a takie jedzenie jakie tam jad³ w restauracji.
W efekcie po szczegó³owym wywiadzie powsta³o co¶ takiego:
Łoso¶ gotowany polany sosem koperkowym na bazie bezszamelu podany z dyni¶ gotowan¶ na parze polan¶ tym samym sosem.
Syn po jedzeniu o¶wiadczy³, ¿e w³a¶nie na takie co¶ mia³ ochotê, a ja mam pytanie:
Czy Francuz by to zjad³?

(przykładowa wiadomość z grupy pl.rec.kuchnia, przeformatowana tak, jak wyglądałaby przy zastosowaniu niewłaściwego kodowania polskich znaków);

- crossposting – nieuzasadnione wysyłanie wiadomości na więcej niż jedną grupę.

W przypadku, gdy użytkownik roześle pojedynczą wiadomość do kilkunastu lub więcej grup, mamy do czynienia z „nadmiernym crosspostingiem” (excessive crossposting), który traktowany jest jako spam;

- usuwanie cudzych wiadomości - jest to prawdopodobnie najcięższe z usenetowych wykroczeń. W zaciętej dyskusji mogą padać bardzo niekulturalne wypowiedzi, nawet obelgi, jednak w momencie, gdy jeden z dyskutantów usunie wiadomość adwersarza, dochodzi do sytuacji pogwałcenia wolności wypowiedzenia się. Zachowanie takie spotyka się zazwyczaj z radykalną reakcją pozostałych użytkowników z dążeniem do całkowitego „odcięcia” danej osoby od Usenetu włącznie.

Do najważniejszych wykroczeń związanych z samą treścią wiadomości możemy zaliczyć:

- NTG – wysyłanie wiadomości o treści znacznie odbiegającej od tematyki grupy (ten rodzaj zachowania możemy rozpatrywać w obu kategoriach). Może ono wynikać zarówno ze zwykłej pomyłki, błędnego podania adresata, jak i z nieznajomości tematyki grupy;

- spam – wysyłanie ogłoszeń i reklam na grupy do tego nie przeznaczone;

⁴² ze względu na międzynarodowy charakter sieci, istnieją specjalne sposoby kodowania przesyłanych wiadomości, odpowiadające konkretnym grupom języków, zawierające specyficzne dla nich znaki diakrytyczne. W polskim Usenecie jedynym akceptowanym kodowaniem jest ISO 8859-2, inaczej Środkowoeuropejski ISO.

- agresja wobec partnera w dyskusji, pomawianie, ataki personalne, a także wysyłanie obraźliwych wiadomości, prowadzących często do tzw. flame wars – wojen na obelgi. Zachowanie takie jest szkodliwe nie tylko ze względu na brak szacunku dla rozmówcy, ale także dlatego, iż prowokuje ono często równie agresywny odzew wywołując niepotrzebną, bezproduktywną dyskusję;

- trollowanie - prowokowanie bezprzedmiotowych dyskusji w rodzaju „O wyższości Świąt Bożego Narodzenia nad Świątami Wielkiej Nocy”. Tutaj także wynikiem prowokacji jest najczęściej całkowicie bezprzedmiotowa dyskusja;

- podszywanie się - struktura wiadomości wysyłanych na grupy dyskusyjne umożliwia bardzo łatwe zafalszowanie danych nadawcy i stworzenie wrażenia, iż wiadomość została nadana np. przez szanowany na danej grupie autorytet. Działania takie są sporadyczne, jednak jeśli już do nich dochodzi (zazwyczaj wiąże się to z próbą zdyskredytowania osoby poszkodowanej), spotykają się z ostrą reakcją uczestników dyskusji.

W środowisku Usenetu dosyć często dochodzi do naruszenia opisanych norm (ogólnych lub grupowych) oraz do sytuacji konfliktowych. Pomimo braku organów kontrolujących toczące się dyskusje i otwierane wątki, społeczność grup dyskusyjnych wytworzyła nieformalny system sankcji stosowanych zarówno wobec niechcianych wiadomości, jak i ich nadawców, zależnie od skali i wagi wykroczenia. Najbardziej podstawową reakcją na wiadomość uznaną za niezgodną z regulaminem lub nieinteresującą dla danej grupy jest całkowity brak reakcji. W środowisku komunikacyjnym, jakim jak Usenet, brak odpowiedzi może stanowić bardzo ważny komunikat dla nadawcy.

W środowisku grup związanych z konkretnym, specjalistycznym zagadnieniem brak reakcji na pytanie użytkownika może przede wszystkim wynikać z faktu, iż nikt z czytelników nie zna na nie odpowiedzi. Przeważnie jednak brak odpowiedzi na komunikat użytkownika oznacza, iż nadawca w jakiś sposób zniechęcił innych użytkowników do podjęcia dyskusji lub udzielenia odpowiedzi.

Wobec większości (szczególnie lżejszych) wykroczeń, użytkownik łamiący reguły otrzymuje upomnienie od bardziej doświadczonych, dbających o porządek na grupie

dyskutantów. Tego typu **reprimenda** nader często okazuje się skutecznym środkiem nacisku, szczególnie gdy wykroczenia popełniane są przez początkującego użytkownika i wynikają z nieznamomości netykiety lub braku doświadczenia. Przywołany do porządku użytkownik zazwyczaj stara się dostosować do wymagań grupy.

Niekiedy jednak reprimenda jest sankcją niewystarczającą, czy to ze względu na brak chęci podporządkowania się regułom grupy, czy też uznanie danej osoby za „niereformowalną”, a jej zachowania za wynik złej woli. W takich przypadkach, wobec użytkowników notorycznie łamiących reguły netykiety i zasady konkretnej grupy, stosuje się najwyższą sankcję Usenetu, czyli tzw. **PLONK**. Samo określenie jest niekiedy żartobliwie tłumaczone jako skrót od „Pewien Lamer⁴³ Opuścił Naszą Kompanię”, natomiast najczęściej spotykane wyjaśnienie tego wyrażenia, to: „wyraz dźwiękonaśladowczy, odgłos jaki wydaje użytkownik wpadający na dno killfile - listy adresów niechcianych użytkowników”. Umieszczenie użytkownika na tej liście (przykładowo, w czytniku Outlook Express robimy to wybierając z menu opcję „Zablokuj nadawcę...”) oznacza, iż przy pobieraniu wiadomości z grup dyskusyjnych wszystkie wiadomości nadane przez niego będą automatycznie pomijane. Mimo, iż sankcja ta nie dotyka karanego bezpośrednio, jest bardzo skuteczna z punktu widzenia pozostałych użytkowników. Odmowa komunikacji - podstawowej wartości Usenetu - i ignorowanie danej jednostki poprzez PLONK można porównać do wyłączenia mikrofonu posłowi nie stosującemu się do regulaminu obrad, z tym że w przypadku grup dyskusyjnych każdy użytkownik sam decyduje o nałożeniu sankcji.

Sankcja ta nie byłaby prawdopodobnie w ogóle skuteczna, gdyby osobnik „sPLONKowany” nie był o tym fakcie informowany. Dlatego też, w odpowiedzi na wiadomość niezgodną z przyjętymi normami, nadawca otrzymuje reprimendę popartą PLONKiem. Niekiedy używa się także sformułowania „plonk warning”, ostrzeżenia - „żółtej kartki”, sugerującej, iż jeśli nadawca nie zmieni swojego postępowania, otrzyma kartkę czerwoną, czyli PLONKa.

W przypadku znaczącego naruszenia netykiety, wysyłania na grupę spamu i innych poważnych wykroczeń stosuje się karę najcięższą, dotkliwą dla użytkownika, czyli **skargę do „abuse” sieci**, z której dany użytkownik korzysta – adresu przeznaczonego do zgłaszania nadużyć, przewinień, poważnych naruszeń netykiety. Powiadomienie, poprzez

⁴³ **lamer** (ang. od *lame* ‘lichy, kiepski’) – użytkownik początkujący, nie znający zasad, a mimo to przeświadczony o własnej racji - określenie jednoznacznie negatywne, w przeciwieństwie do **newbie** (nowicjusza), czyli po prostu początkującego uczestnika wirtualnej wspólnoty.

„abuse” operatora sieci może mieć dla użytkownika poważne konsekwencje, łącznie z zablokowaniem dostępu do grup dyskusyjnych, skasowaniem konta poczty elektronicznej, czy nawet z całkowitym odcięciem od Sieci.

Analiza prowadzonych dyskusji oraz aktywności grup dyskusyjnych wskazuje, iż opisany system norm i sankcji pozwala na dosyć sprawne funkcjonowanie Usenetu. Przypadki naruszania grupowych norm są zazwyczaj neutralizowane w ramach danej grupy, najczęściej poprzez ignorowanie i izolowanie danej osoby.

3.3 Język i komunikacja w środowisku grup dyskusyjnych.

Wobec ponadnarodowego charakteru Sieci, jej globalnego zasięgu, mamy do czynienia ze swoistym powrotem do kulturowego uniwersalizmu. Teksty kultury i związane z nimi wzorce rozprzestrzeniają się w niebywale szybkim tempie. Zasięg ich oddziaływania nie ogranicza się jedynie do krajów rozwiniętych; obecnie Internet zaczyna obejmować swym zasięgiem kraje takie jak Zambia, czy Kenia. Co najważniejsze, podobnie jak kilkaset lat temu łacina, tak teraz język angielski stał się językiem uniwersalnym.

Globalna komunikacja wymaga uniwersalnego kodu, a współczesne komunikowanie nierozzerwalnie związane jest z technologią komputerową. Jako że świat komputerów i sieci komputerowych jest oparty na języku angielskim⁴⁴, naturalnym wydaje się, iż to właśnie ten język zdominował światową komunikację, także w zakresie innych mediów.

Można w tym miejscu zaryzykować tezę, iż dominacja języka angielskiego w Internecie stanowi istotną przyczynę jego globalizacji i uniwersalizacji w takich dziedzinach jak ekonomia czy kultura. Nawet w tej pracy, pisząc o środowisku Internetu, trudno jest unikać anglojęzycznych nazw i pojęć. Często przyjęły się one na tyle, iż ich spolszczone wersje stają się niezrozumiałe dla przyzwyczajonych do angielskich terminów użytkowników. Próby „polonizacji” języka związanego z komputerami prowadzą niekiedy do sytuacji wręcz humorystycznych, jak w przypadku, kiedy to termin *interface* miał zostać przetłumaczony jako „międzymordzie”.

⁴⁴ nie chodzi tu jedynie o aspekt komunikacyjny, także języki programowania oparte są na anglojęzycznych poleceniach.

Współczesny Internet wywodzi się bezpośrednio z sieci uniwersyteckich. Dla kultury i języka Internetu najważniejszym źródłem są właśnie korzenie globalnej Sieci. Przede wszystkim wpływają one na stosowany w internetowej komunikacji język. Jednym z najbardziej podstawowych zwyczajów językowych w Sieci jest zwracanie się do innych użytkowników po imieniu lub „per ty”. Wiadomości pisane w stylu bardzo oficjalnym, nazbyt grzecznościowym wyglądają w internetowych dyskusjach wręcz nienaturalnie.

Analiza języka Internetu z pewnością wykracza poza ramy tej pracy, jednak trudno jest omawiać zagadnienia interakcji w środowisku Usenetu, nie wspominając o specyficznym języku, stosowanym w internetowych dyskusjach. W opisywanym środowisku język stanowi nie tylko narzędzie komunikacji, jest równocześnie częścią przekazu, decydującą o jego odbiorze.

Grupy dyskusyjne to miejsce spotkań ludzi o określonych zainteresowaniach, związanych często z konkretnym zagadnieniem. Język jakim posługują się uczestnicy danej grupy jest związany raczej zarówno z jej specyfiką, tematem, jak i z faktem, iż spotkanie ma miejsce w przestrzeni internetowej. Inną formę i styl będą miały dyskusje na grupie poświęconej motocyklom, a inną na *pl.sci.filozofia*, jednak w obu przypadkach środowisko dyskusji będzie wpływało na akt komunikacji i zachowania językowe użytkowników.

Poza wspomnianymi już, powszechnie używanymi akronimami, skrótowcami oraz emoticonami w wielu przypadkach pojawiają się specyficzne dla danej grupy „powiedzonka” czy formy stylistyczne. Można tu przytoczyć następujące przykłady:

- „syfra” - pogardliwe określenie aparatów cyfrowych, stosowane niekiedy na grupie poświęconej fotografii analogowej;
- matiz i gazmaska - powiedzonko wywodzące się z grupy *pl.listserv.chomor-l*, zazwyczaj związane jest z nadsyłanymi po raz kolejny, znanymi grupowiczom, dowcipami;
- katamaran - stosowane na grupie *pl.rec.motocykle* określenie dwuśladu (samochodu);
- DC - stosowany zazwyczaj w nagłówku wiadomości skrót od Default City - „miasto domyślne”, nawiązuje do wiadomości wysyłanych przez mieszkańców Warszawy, którzy:

sa przekonani, ze internet jet tylko w Warszawie, w związku z tym nigdy nie pisha o jakie miasto chodzi.

Język polskiego Internetu jest swoistym pomieszaniem żargonów, polszczyzny literackiej, potocznej oraz zapożyczeń z języka angielskiego. Podobnie niejednorodny jest styl pisania, zależny od adresata - grupy, na której użytkownik się wypowiada oraz od jego cech indywidualnych, czy też chwilowego nastroju.

Niezwykle powszechne jest przekonanie, iż w Internecie niezwykle swobodnie podchodzi się do zasad ortografii i składni, a tym samym przyczynia się on do degeneracji języka potocznego i pisanego. Z pewnością zjawisko to dotyczy także grup dyskusyjnych, niejednokrotnie trafiamy na wiadomości pisane bez poszanowania zasad ortografii czy gramatyki. Internet ukształtował specyficzny styl pisania, ukierunkowany na szybki przekaz komunikatu, pozbawiony zbędnych ozdobników formalnych, niekiedy wręcz niechlujny. W większości społeczności internetowych priorytetem jest sam akt komunikacji, natomiast strona formalna pozostaje zazwyczaj na drugim planie⁴⁵.

Ponieważ większość internautów akceptuje ten styl, netykieta nie zobowiązuje jednoznacznie do poprawnej pisowni. Co więcej, właśnie wypominanie komuś błędów w pisowni traktowane jest często jako naruszenie zasad. W praktyce odbiór wiadomości jest całkowicie subiektywny i zależny od czytającego oraz od samej grupy, przyjętego dla niej stylu pisania. Drobne błędy, w szczególności literówki są zazwyczaj tolerowane. W przypadku wiadomości najeżonych poważnymi błędami, utrudniającymi wręcz odczytanie treści, zamiast oczekiwanej odpowiedzi możemy się spodziewać propozycji nabycia Słownika Poprawnej Polszczyzny. Należy podkreślić, iż mimo przyzwolenia na dużą dowolność stylistyczną, wielu użytkowników nie będzie tolerowało błędów w nadsyłanych wiadomościach, uznając je za przejaw braku szacunku dla czytających.

Pośród cytowanych wiadomości często pojawiają się wypowiedzi pisane bez użycia polskich znaków diaktrycznych. Należy zaznaczyć, iż tego typu pisownia nie stanowi błędu i w środowisku komunikacji elektronicznej jest zazwyczaj akceptowana.

Taki sposób pisania jest określany jako „polskawy” i stosowany jest zazwyczaj wtedy, gdy nie mamy pewności, czy wiadomość zostanie właściwie zakodowana. Do niedawna styl „polskawy” był wręcz preferowany w internetowych dyskusjach, ze względów technicznych. Obecnie większość klientów grup obsługuje „ogonki” i w polskiej sieci obowiązuje jeden standard kodowania polskich znaków, wspomniany już ISO 8859-2. Używanie pełnego zestawu znaków jest preferowane ze względu na łatwiejszy odbiór formułowanych treści oraz nieporozumienia wynikające z braku tzw. ogonków, jak choćby sztandarowy przykład „robienia komuś łaski”.

Teoria „wspólnoty językowej” Della Hymes’a (1972) zakłada, iż kluczowym warunkiem partycypacji w tego typu grupie społecznej jest zrozumienie jej wewnętrznego języka, umiejętność jego interpretacji oraz wykorzystanie go do tworzenia komunikatów.

⁴⁵ Mowa tu o stronie formalnej języka wykorzystywanego w elektronicznej komunikacji. Sama struktura wiadomości, sposób formatowania postów są ściśle określone, a ich nieprzestrzeganie jest wysoce niepożądane.

Grupy dyskusyjne zdecydowanie możemy zaliczyć do kategorii wspólnot językowych, a kompetencje komunikacyjne użytkownika w sposób znaczący wpływają na jego status grupowy. W następnym podrozdziale, opisując typologię oraz hierarchię ról użytkowników Usenetu, przedstawię czynniki decydujące o pozycji użytkownika w grupie, w tym także rolę kompetencji komunikacyjnych.

3.4 Pozycja i rola użytkownika w grupie

Interakcje twarzą w twarz angażują zazwyczaj cały zestaw ról społecznych. Będąc jednocześnie mężczyzną, ojcem, mężem, dyrektorem szkoły, szefem, tylko część ról możemy wybrać, wpływać na sposób postrzegania naszej osoby w dosyć ograniczonym zakresie. Część ról jest nam przypisana, decydujemy jedynie o sposobie ich odgrywania oraz tworzymy hierarchię ich ważności. Zarówno do wyznaczonych, jak i wybranych ról przypisane są określone oczekiwania, standardy zachowań oraz zobowiązania wobec społeczności,

W środowisku grup dyskusyjnych system ról jednostki wynika bezpośrednio z procesu kształtowania „elektronicznej tożsamości”. Ze względu na bardzo ograniczony zakres sygnałów wstępnie nadawanych przez użytkownika (adres poczty elektronicznej oraz podpis), dopiero w toku interakcji, na podstawie zestawu zachowań, stylu aktów komunikacji, możemy budować wiedzę o jednostce. W konsekwencji rola i status użytkownika grup nie są zdeterminowane przez jego realny status w społeczeństwie, wytwarzana jest unikalna, wirtualna tożsamość.

O ile w badanym środowisku mamy do czynienia z pewną władzą formalną wraz z przypisanym jej zestawem sankcji, to trudno mówić o jakichkolwiek formach przywództwa oraz podporządkowaniu użytkowników wedle grupowej hierarchii.

Status grupowy nie wiąże się z konkretnymi, ustanowionymi przywilejami, czy też z dodatkowymi uprawnieniami, jest on raczej prestiżowy, daje użytkownikowi pewną siłę głosu oraz autorytet w dyskusjach.

Zróznicowanie użytkowników grup dyskusyjnych jest związane z wieloma czynnikami; ich pozycja, rola jaką pełnią w grupie jest wypadkową określonych cech, zachowań i kompetencji.

Najważniejszym czynnikiem jest staż użytkownika. Grupy „ojców założycieli” posiadają wysoki status w niemal każdej strukturze społecznej, zarówno formalnej, jak i nieformalnej. Podobnie dzieje się w przypadku większości grup „interakcyjnych”, gdzie

istnieje grupa członków uczestniczących w dyskusjach od dłuższego czasu, czy nawet od samego początku istnienia grupy. Oni właśnie są podstawową siłą napędową grupy i swoistą elitą, decydującą o atmosferze panującej na grupie.

Sam staż nie decyduje jednak o pozycji użytkownika, drugą cechą różnicującą uczestników dyskusji jest aktywność. Obok wspomnianej „milczącej większości” istnieje duża grupa użytkowników, których aktywność jest praktycznie minimalna. Ich udział w dyskusjach często ogranicza się do zadania nurtującego ich pytania i oczekiwania na odpowiedź. O ile dwie powyższe kategorie obejmują większość użytkowników, to o specyfice grupy decyduje najbardziej aktywna mniejszość. Badania wykazują, iż w przypadku niektórych grup większość wiadomości generowana jest przez kilku, najwyżej kilkunastu użytkowników. Nie oznacza to jednak, iż sama aktywność warunkuje pozycję użytkownika. Niejednokrotnie w grupie najbardziej aktywnych dyskutantów znajdują się osoby o niskim statusie grupowym. Prowadzący długotrwałe kłótnie i wojny na obelgi użytkownicy znajdują się nie tylko w statystycznej czołówce uczestników, ale i na „czarnych listach” pozostałych użytkowników.

W większości grup, szczególnie związanych z konkretnym zagadnieniem (np. grupy z hierarchii sci, czy hobbystyczne), ważnym czynnikiem będą „kompetencje tematyczne” danego użytkownika, wiedza z będącego przedmiotem dyskusji zakresu tematycznego, a co za tym idzie, jego „przydatność” dla grupy. Wysoki status grupowy użytkownika decyduje przede wszystkim o „sile jego głosu”. Osoba taka, ze względu na znajomość panujących na grupie obyczajów, doświadczeniu w internetowych dyskusjach, zyskuje zazwyczaj prawo do wypowiedzania się w imieniu grupy. Zajmowana w grupie pozycja, rola danego użytkownika nie jest jednak zależna jedynie od wiedzy związanej z tematyką grupy. Równie ważnym kryterium są tu specyficzne dla opisywanego środowiska kompetencje komunikacyjne oraz znajomość zasad netykiety i umiejętność koegzystencji.

Dzięki analizie profili użytkowników, dostępnych dzięki serwisowi Netscan, możemy stwierdzić, iż w bardzo wielu przypadkach jedna osoba bierze udział w dyskusjach na więcej niż jednej grupie. Wynikiem tego jest, między innymi, wielość ról odgrywanych przez jednostkę. Będąc autorytetem na jednej grupie, na innej możemy być całkowitym laikiem. Zawodowy informatyk będzie miał wysoką pozycję w przypadku dyskusji dotyczących jego specjalności, będąc przy tym początkującym wędkarzem, na grupie poświęconej temu zagadnieniu dołączy raczej do grupy słuchaczy, korzystających z rad bardziej doświadczonych hobbystów.

Możemy zatem mówić o pewnej dwoistości w systemie ról jednostki. Użytkownik przestrzegający netykiety będzie w stanie spokojnie funkcjonować w środowisku każdej grupy, bez względu na posiadaną wiedzę. Podobnie będzie z jednostkami konfliktowymi, prawdopodobnie będą zachowywać się agresywnie bez względu na środowisko grupy. Z drugiej strony, włączając się w dyskusje w nowym środowisku, użytkownik będzie budował swoją pozycję praktycznie od początku. Sytuacja zmienia się, jeśli grupa jest zbliżona tematycznie do innych, na których użytkownik posiada już ugruntowaną pozycję lub gdy zna on jej uczestników.

Na podstawie opisanych powyżej czynników, analizy dyskusji oraz typologii zaproponowanej przez S.A. Goldera (2003), postaram się przedstawić typologię użytkowników polskiej sieci grup dyskusyjnych.

Typologia użytkowników:

- Nowicjusz - jest to użytkownik, który dopiero odkrył istnienie środowiska grup dyskusyjnych lub konkretną grupę. Zgodnie z netykietą Usenetu powinien na wstępie zapoznać się z regułami i zwyczajami panującymi na grupie. Jeśli tego nie zrobi, to mimo niekonfliktowej postawy naraża się na nieświadome złamanie obowiązujących norm, wskutek czego może zostać już na wstępie skarcony lub wyśmiany. Nie znając obowiązujących w danym środowisku norm i zasad czy języka grupy, bardzo łatwo można stać się celem złośliwych uwag, a w najlepszym przypadku zostać całkowicie zignorowanym. Podobnie przecież potraktowano by w świecie rzeczywistym dyletanta zabierającego głos w środowisku specjalistów.

- Obserwator (lurker) - może wcale nie udzielać się w dyskusjach, jednak w miarę regularnie czyta napływające wiadomości, dzięki czemu poznaje tematykę grupy i jej reguły. Zgodnie z zaleceniami netykiety, rolę obserwatora powinien przyjąć każdy nowicjusz, pragnący włączyć się do dyskusji.

- Przechodzień - bierze udział w dyskusjach na wybranej grupie lub grupach i tylko sporadycznie odwiedza inne. Dla biorących czynny udział w dyskusjach na grupie, gdzie nie jest częstym gościem, może być postrzegany jako nowicjusz lub obserwator, za względu na sporadyczną partycypację. Jego wiedza o danej grupie oraz regułach obowiązujących w Usenecie będzie jednak dużo większa, z racji praktyki interakcyjnej.

Przechodzień, zdając sobie sprawę ze zróżnicowania tematycznego grup, przed podjęciem dyskusji zapozna się z FAQ grupy i ostatnio podejmowanymi zagadnieniami.

- Aktywista - „młoda krew” - ten typ użytkownika stanowi zazwyczaj fazę przejściową między statusem nowicjusza lub obserwatora a opisanym poniżej, statusem doświadczonego użytkownika. Osoba, która zapoznała się z zasadami dyskusji oraz poznała środowisko grup dyskusyjnych staje się jego aktywnym uczestnikiem. Często zafascynowana możliwościami Usenetu, jest w stanie poświęcić dużo czasu na udział w dyskusjach i zaangażować się w życie grupy.

- Fachowiec – osoba posiadająca kompetencje w zakresie konkretnej tematyki, z jaką związana jest grupa oraz poświęcająca czas, aby dzielić się swoją wiedzą z mniej doświadczonymi użytkownikami. Jego pozycja będzie szczególnie silna w środowisku grup specjalistycznych, gdzie najczęściej pojawiającymi wiadomościami są pytania dotyczące grupowej tematyki. Przykładowo, taką rolę będzie odgrywał udzielający się na grupie *pl.soc.prawo* zawodowy prawnik, czy też właściciel dużej firmy udzielający na *pl.biznes* rad początkującym przedsiębiorcom.

- Organizator, siła napędowa grupy - jego status grupowy wynikał będzie nie tyle z wiedzy, jak w przypadku „fachowca”, co z zaangażowania w życie wspólnoty, np. organizacji spotkań grupowych, działań integrujących użytkowników. Zazwyczaj rolę taką odgrywają bardziej doświadczeni użytkownicy.

- Strażnik grupy - domeną wielu bardziej doświadczonych i zaangażowanych w funkcjonowanie grupy użytkowników jest wyjątkowa dbałość o przestrzeganie wyznaczonych zasad, szczególnie ze strony początkujących użytkowników. Właśnie użytkownicy należący do tej kategorii najczęściej krytykują brak znajomości netykiety, odsyłają nowicjuszy na grupy odpowiadające zadawanym pytaniom.

- Autorytet (guru) - ze względu na silną polaryzację stanowisk w internetowych dyskusjach niezwykle rzadko możemy spotkać się z niekwestionowanymi autorytetami. Istnieją jednak jednostki, które ze względu na staż grupowy oraz wiedzę dotyczącą grupowej tematyki posiadają wysoki status i stanowią swoisty *vox populi*.

Szczególnym przypadkiem autorytetu w środowisku polskiego Usenetu jest wspomniany już administrator hierarchii pl. W tym jedynym przypadku status użytkownika wynika z posiadanej władzy, możliwości stosowania sankcji wobec użytkowników.

Wymienione powyżej typy użytkowników możemy zaliczyć do kategorii wartościowanych pozytywnie, bądź neutralnie. Oprócz nich, w środowisku Usenetu niejednokrotnie mamy do czynienia z postawami ocenianymi jednoznacznie negatywnie - użytkownikami łamiącymi reguły netykiety. Poniżej przedstawię najważniejsze typy użytkowników stanowiących „ciemną stronę Usenetu”:

- Flamer – określenie to wiąże się z tzw. „flame wars” - wojnami na obelgi. Osoba taka umieszcza na grupie obraźliwą wiadomość, której podstawowym celem jest wywołanie burzliwej reakcji innych użytkowników. Mogą być to ataki personalne, bądź skierowane przeciw całej grupie.

Przykładem może być tu wiadomość wysłana na grupę alt.pl.rec.muzyka:

Temat:hip-hop to nic nie warte g _ _ _ o !!!!!!!!!!!!!!!

Jak można słuchać takiej muzyki. Tandeta.
Uwazam ze ludzie sluchajacy hiphopu to gorszy rodzaj ludzi. Ludzie Ci maja
jakis problem z wlasną osobowością.
pozdr. czekam na komentarze.

Flamer nie stara się nawiązać dyskusji, ani uczestniczyć w życiu grupy. Jego celem jest wywołanie emocjonalnej reakcji u odbiorców, rozpoczęcie jak najdłużej trwającej ostrej wymiany zdań.

- Troll – określenie to jest najczęściej kojarzone z brzydkim, agresywnym stworzeniem bytującym pod mostem, wywodzącym się z bajek. W rzeczywistości jest to angielski termin związany z wędkarstwem i oznacza metodę łowienia na przynętę. O ile flamer atakuje otwarcie, licząc na agresywną reakcję, troll pozoruje typową dyskusję, np. zadając kontrowersyjne lub bardzo oczywiste pytanie, wiedząc iż w ten sposób łatwo wywoła lawinę wiadomości. Najczęściej w pułapkę zastawioną przez trolla wpadają mniej doświadczeni użytkownicy, którzy zbulwersowani niedopuszczalnym zachowaniem będą usilnie krytykować nadawcę lub zaskoczeni ignorancją pytającego, będą starali się wykazać kompetencjami w zakresie grupowej tematyki.

Identyfikacja użytkownika - trolla jest niekiedy niezwykle trudna. Autor prowokacyjnego pytania, czy wypowiedzi może być trollem, jednak może być także nowicjuszem, który przez niewiedzę, brak znajomości zasad, łamie przyjęte na grupie normy lub porusza omawiane już wielokrotnie zagadnienie. Problem ten dotyczy to przede wszystkim pytań zadawanych przez początkujących uczestników dyskusji.

Dosyć drastycznym przykładem ewidentnego „trollowania” może być wiadomość użytkownika [karramba](#), wysłana na adres grupy *pl.rec.zwierzaki*:

Temat:Czy zawiązanie psu plastikowego worka na głowie na pewno szybko go zadusi???

Sasiad kazal zebym spytal... ma w planie zlikwidowac swego starego psa ze starosci i chcialby to zrobic najbardziej humanitarnie, a ze nie ma strzelby, wymyslil cos takiego.

Czy aby pies nie przegryzie worka??

Co o tm sadzicie? Moze sa jakies lepsze sposoby na psia eutanazje??? Moze lepiej siekiera w leb???

Pozdrwiam

Sceptyk

Użytkownik został bardzo szybko zidentyfikowany jako troll, co nie powstrzymało jednak dyskusji na wywołany temat, spowodowanej w dużej mierze drastyczną treścią wiadomości, nawet przy założeniu, iż była to prowokacja. Najczęściej stosowanym przeciwdziałaniem wobec trolli, oprócz opisanych już sankcji (reprimenda i PLONK) jest ignorowanie, nie odpowiadanie na tego typu posty. Jednym z podstawowych celów trolla jest zwrócenie na siebie uwagi i wywołanie zamieszania na grupie, dlatego też , w przypadku tego typu wiadomości, mających prowokować niepotrzebną dyskusję często pojawia się następująca odpowiedź, komunikat do pozostałych czytelników:

Prosimy nie karmić trolla , troll nie karmiony pójdzie sobie na inną grupę.

Autorami takiego komunikatu są zazwyczaj doświadczeni użytkownicy, którzy łatwiej rozpoznają prowokację i dążą do jej unieszkodliwienia . Apel o „nie karmienie trolla”, czyli zignorowanie kontrowersyjnej wypowiedzi wydaje się być słuszną strategią wobec tego typu zachowań. W rzeczywistości jednak, nader często wątki takie rozwijają się dosyć dynamicznie. Wynika to przed wszystkim z charakteru samego medium, dającego

możliwość sformułowania i wysłania natychmiastowej odpowiedzi - wyrażenia oburzenia, czy też wydrwienia autora wiadomości.

Opisane zachowania, w szczególności „trollowanie” nie zawsze są zwalczane, niekiedy użytkownicy świadomie i celowo rozwijają prowokacyjny wątek - „karmią trolla”, zapewniając sobie rozrywkę i drwiąc z nadawcy.

Można tu przytoczyć dosyć zabawny przykład z grupy *pl.misc.samochody*. Użytkownik identyfikujący się jako „skodomaniak” wysłał wiadomość o następującej treści:

Temat:Czy plytka DVD dziala jako antyradar?

Mam pytanko.

Czy plytka DVD jest lepsza jako antyradar od klasycznego CD? Czy w ogole sie nadaje, bo juz rozne opinie slyszalem. Jedni mowia, ze jest lepsza, bo ma wieksza gestosc zapisu i lepiej odbija fale radaru, a drudzy, ze sie w ogole nie nadaje. Mam taka uszkodzona plytke i nie wiem czy zmieniac, bo z CD jezdze juz trzy lata i jeszcze ani razu nie zlapali mnie za predkosc, a lubie przycisnac do dechy. Jezdze Skoda Octavka.

Podobnie jak w poprzednim przypadku, już w drugiej odpowiedzi określono nadawcę jako trolla:

Błehhehehe.. ROTFL!!

Tak zabawnego trolla, to dawno tu u nas nie było ;-)

A tak w ogóle, to zdradzę Ci w tajemnicy, że na fotoradary najlepsze są stare winylowe - bo możesz nimi całą swoją twarz zasłonić!

Wątek rozwinął się do sporych rozmiarów, głównie za sprawą dowcipnych komentarzy, tudzież sugestii, iż najlepszym anty-radarem jest płyta... chodnikowa.

Ostatecznie, jeden z grupowiczów zdecydował się udzielić faktycznej odpowiedzi:

zlituje sie nad toba: zadna plyta dvd,cd,kaseta vhs,mc,zyletka,telewizor, kuchenka mikrofalowa ani nic innego co powiesz na lusterku nie oszuka radaru policyjnego.

to tak jakbys wsadzil kij do rzeki a ona by sie go wystraszyła i zaczęła spierdzielać w drugą stronę....

echhh.....

Cechą charakterystyczną dla wielu trolli oraz flamerów jest migracja pomiędzy grupami. Zdemaskowany i skrytykowany użytkownik będzie na dłuższą metę ignorowany, a co za tym idzie, nie będzie w stanie realizować swoich prowokacji. Nie powinno zatem

dziwić, iż „nie karmiony” i „sPLONKowany” użytkownik przeniesie się na inną grupę, w poszukiwaniu nowych ofiar.

- Ideowiec (troll ideowy) – efekt jego działania jest podobny do efektu powodowanego przez trolla, czynnikiem różnicującym jest tu motyw działania. Celem takiego użytkownika jest nie tyle prowokacja, co wyrażenie określonych sądów, a następnie potępienie osób wyrażających zdanie odmienne. Manifestacja skrajnych, „jedynie słusznych” poglądów, „monopol na prawdę” oraz znieważanie przeciwników w dyskusji w imię wyznawanego światopoglądu jest cechą charakterystyczną dla tej kategorii użytkowników. W Usenecie mamy do czynienia z (nielicznymi na szczęście) grupami, na których większość dyskusji odbywa się przy pomocy tego typu wypowiedzi. Za najbardziej jaskrawy przykład możemy uznać grupę *pl.soc.polityka*, gdzie wyzwiska typu „ubecka menda” , czy „pieprzony faszysta” wcale nie należą do najcięższych.

Warto nadmienić, iż niektórzy z wytrwale „trollujących” użytkowników stali się na tyle sławni, iż powstały poświęcone im strony internetowe, oddzielne grupy dyskusyjne, a nawet stali się bohaterami usenetowych powiedzonek⁴⁶. Określenie „troll” jest niekiedy stosowane przez mniej doświadczonych użytkowników wobec każdej osoby zakłócającej grupowe dyskusje, także użytkowników agresywnych, opisanych w kategorii *flamer*.

3.5 Społeczne funkcje grup dyskusyjnych

Internet rozrasta się bardzo dynamicznie, miliony stron WWW, dokumentów i innych plików tworzą największą w dziejach ludzkości bibliotekę, zapewnia błyskawiczny dostęp do informacji, możliwość ich pobierania z kilku źródeł równocześnie, wszystko to coraz częściej obudowane bogatą szatą audiowizualną. Przy wszystkich pozytywnych aspektach niemalże niekontrolowanego rozwoju i możliwości umieszczania informacji w Sieci, dochodzi do przesyty i powstania „informacyjnego śmietnika”, w którym niezwykle trudno dotrzeć do poszukiwanych treści.

Możemy lubić jazz, na równi z Mozartem, zachwycać się malarstwem Hieronima Boshha oraz pasjonować się filmami Jima Jarmuscha, chcemy także być na bieżąco z

⁴⁶ określenie „arnoldyzm” - nawiązujące do zachowań jednego z najbardziej znanych trolli, który uporczywie prześladował użytkowników wyrażających krytyczne opinie wobec jego wypowiedzi, włączając w to groźenie pobiciem oraz zgłaszanie pozwów do prokuratury m. in. za przetwarzanie jego danych osobowych (podanie imienia i nazwiska na grupie).

wydarzeniami w kraju i na świecie, a czasem także pozdrowić krewnych, mieszkających w innej części kraju, czy też na innym kontynencie. Oglądanie dzieł sztuki i filmów, słuchanie muzyki, czytanie książek i czasopism, czy pisanie listów jest dla nas przyjemnością, jednak co się stanie jeśli wszystkie te czynności zechcemy wykonywać równocześnie? Internet nie wymusza tak aktywnej i wielowątkowej percepcji, jednak stwarza dla niej możliwości techniczne i zachęca do niekończącej się wędrówki po kolejnych interesujących stronach, poznawania nowych ludzi dzięki usługom komunikacyjnym, czy też słuchania jednej z tysięcy internetowych rozgłośni radiowych. Teoretycznie Sieć pozwala nam zaoszczędzić czas, a jej niezmiernie zasoby w większości przypadków zaspokoją nasze oczekiwania, a nawet je przewyższą. Wszystko to pod warunkiem, iż będziemy w stanie dotrzeć do poszukiwanych informacji. Wpisując w dowolnej wyszukiwarce słowa kluczowe związane z interesującym nas zagadnieniem możemy być pewni, iż oprócz poszukiwanych treści znajdziemy ogromne ilości „elektronicznych śmieci”, reklam i innych pułapek zachęcających nas do odwiedzenia witryny. Autorzy komercyjnych stron internetowych szczególnie dbają o wysoką pozycję ich serwisu w wyszukiwarkach, zlecając pozycjonowanie⁴⁷ strony tak, aby nawet po wpisaniu niezwiązanego z ich działalnością słowa, to właśnie odnośnik do ich strony pojawił się na początku listy znalezionych stron.

Ponieważ w Internecie każdy może publikować niemalże dowolne treści, podstawowym problemem staje się wyszukanie informacji oraz ich selekcja. W artykule „Internet i ludzki umysł” (2002) doc. dr hab. Robert Piłat zwraca uwagę na „nadobfitość i szum informacyjny Internetu”, proponuje również określone lekarstwo, pozwalające na lepsze, sprawniejsze poruszanie się po zasobach Sieci – **rekomendację**.

Usenet, szczególnie w porównaniu do stron WWW jest miejscem wolnym od reklam, a techniki marketingowe, jak wspomniane pozycjonowanie po prostu nie mogą być stosowane (brak możliwości technicznych). Użytkownicy sieci grup dyskusyjnych dzielą się posiadaną wiedzą, doświadczeniem, wskazują źródła informacji. Specyfika Usenetu pozwala na uzyskanie subiektywnych ocen użytkowników konkretnej usługi, czy produktu. Dlatego też jedną z najbardziej wartościowych funkcji grup dyskusyjnych jest właśnie wymiana informacji, ich weryfikacja oraz rzeczona rekomendacja.

Jedną z najistotniejszych funkcji grup dyskusyjnych, jak i całego Internetu jest **integracja**, tworzenie wirtualnego odpowiednika kół zainteresowań. Dla wszelkiego

⁴⁷ Znając mechanizmy wg których wyszukiwarki określają pozycję strony, można nimi manipulować, uzyskując bardzo wysoką trafność wyszukiwania na stronach zupełnie niezwiązanym z wyszukiwanym zagadnieniem.

rodzaju hobbystów, pasjonatów oraz grup mniejszościowych Internet to nie tylko ogromne źródło wiedzy, ale i szansa na odnalezienie innych, dzielących ich pasję oraz borykających się z podobnymi problemami. Rozsiani po całej Polsce, czy nawet świecie, miłośnicy paralotniarstwa, wspinaczki, czy jakiegokolwiek innej dyscypliny, hobby, dziedziny nauki zyskują możliwość dzielenia się doświadczeniami i wymiany informacji. Ma to niebagatelne znaczenie, szczególnie z punktu widzenia zróżnicowanie kulturowego miasta i wsi.

Kolejną, nie mniej istotną funkcją wielu grup jest **konsultacja i edukacja**, przepływ informacji między użytkownikami oraz wymiana doświadczeń. Młodzi rodzice, świeżo upieczeni przedsiębiorcy, czy też początkujący programiści często poszukują odpowiedzi na frapujące ich pytania właśnie na grupach dyskusyjnych. Oprócz napływających każdego dnia tysięcy pytań i mniej lub bardziej kompetentnych odpowiedzi wystarczy zagłębić się w archiwalne zasoby grup, by przekonać się o potencjale wiedzy nagromadzonym w środowisku internetowych dyskusji.

Dla wielu użytkowników grupy dyskusyjne nie stanowią jedynie „interaktywnego poradnika”, tudzież wirtualnego okienka z napisem „informacja”. Obok dyskusji bazujących na prostym schemacie pytanie - odpowiedź, a czasem także w ich ramach rozwija się grupowe **życie towarzyskie**. Wątek rozpoczęty prostym pytaniem, np. o tytuł dawno widzianego filmu może rozwijać się w zupełnie nieoczekiwanym kierunku, od dyskusji na temat innych filmów danego twórcy, przez subiektywne ich oceny, do tematów zupełnie nie związanych z kinematografią. Użytkownicy regularnie biorący udział w dyskusjach wymieniają się interesującymi opowieściami, zasłyszanyymi dowcipami, czy też prowadzą dyskusje na aktualne i istotne dla nich tematy.

Z punktu widzenia nauk społecznych niezwykle istotną funkcją grup takich jak alt.pl.psychologia.milosc, czy pl.soc.uzaleznienia będzie wzajemne **wsparcie**. Ich uczestnicy poszukują pomocy w trudnych sytuacjach życiowych, czy też walce z nałogiem. Internetowa anonimowość pozwala wielu ludziom na otwarte mówienie o problemach, których być może nie zdradziliby nawet najbliższymi.

Dla biorących udział w internetowych dyskusjach twórców istotną funkcją Usenetu jest możliwość **ekspresji**, dzielenia się własną twórczością z grupą oraz poddanie się krytyce. Szczególnie drugi aspekt tej internetowej ekspresji wydaje się istotny z punktu widzenia współczesnej kultury. Istnieją grupy, jak choćby wspomniana już podhierarchia pl.rec.foto, gdzie istotną część nadsyłanych wiadomości stanowią prośby o ocenę, krytykę

twórczości wystawionej w jednej z setek internetowych galerii, czy też grupa *pl.hum.poezja*, na którą autorzy nadsyłają swoje wiersze.

Internet pozwala każdemu twórcy na publikowanie swoich dzieł. Wirtualne galerie zapełnione są fotografiami, istnieją strony poświęcone debiutującym filmowcom, literatom, przedstawicielom niemalże każdej dyscypliny kultury i sztuki. Tak powszechna możliwość prezentowania swoich dokonań tworzy zupełnie nowy kontekst kulturowy. Początkujący twórca ma szansę na krytykę dużo bardziej obiektywną (choć niekiedy złośliwą), niż ta oferowana przez członków rodziny, czy znajomych. Praktycznie każdy, przy niewielkich nakładach, ma szansę zaprezentować szerokiej publiczności swoje zdjęcia, obrazy, czy nawet filmy. Anonimowość autora pozwala przy tym na czystą - obiektywną percepcję dzieła.

Pojawia się tu jednak problem przeładowania, nadmiaru informacji. Doskonałym przykładem jest witryna *plfoto.com*, gdzie każdy internauta może umieścić swoje fotografie oraz otrzymać ocenę i komentarz od innych użytkowników tego serwisu. Galeria ta jest niezwykle popularna (prawie 50 tysięcy zarejestrowanych użytkowników), co nieuchronnie wiąże się z ogromną ilością dodawanych zdjęć, a tym samym osłabieniem siły wyrazu pojedynczych prac. Wolność prezentacji twórczości artystycznej osiągnęła swoje apogeum, przy jednoczesnym zniesieniu warunku dopuszczenia do publikacji. Sam twórca decyduje, czy jego dzieło „nadaje się” do zaprezentowania szerokiej publiczności.

Oprócz opisanych powyżej funkcji grup dyskusyjnych warto wspomnieć na zakończenie o **rozrywkowo - humorystycznym** aspekcie internetowych dyskusji. Oprócz naturalnych w życiu towarzyskim zabawnych wypowiedzi i „dowcipów kontekstowych” istnieje co najmniej kilka grup poświęconych niemal wyłącznie humorowi i dowcipom. Warto zwrócić szczególną uwagę na grupę *pl.rec.humor.najlepsze*, przeznaczoną do publikacji zabawnych wypowiedzi z innych grup.

Warto na zakończenie wspomnieć o specyficznej kategorii grup ogłoszeniowych – z perspektywy zjawisk interakcyjnych mają one marginalne znaczenie. Ogromna większość nadsyłanych wiadomości, to krótkie oferty typu sprzedam, kupię, wynajmę, itp. Mimo, iż rzadko dochodzi tam do jakiegokolwiek wymiany zdań, grupy te odgrywają bardzo ważną rolę w środowisku Usenetu. Ich zadaniem jest przyjmowanie wiadomości, które na

innych grupach byłyby co najmniej niemile widziane. Odciażając pozostałe grupy ze wszelkiego rodzaju ogłoszeń „oczyszczają” przestrzeń interakcyjną⁴⁸.

Podsumowując, analiza tematyki dyskusji oraz przedstawione powyżej funkcje grup dyskusyjnych pozwalają na określenie trzech podstawowych „celów interakcyjnych”:

- wymiana informacja i opinii;
- „cel towarzyski”, poznanie innych użytkowników oraz integracja w ramach środowiska;
- rozrywka, sposób spędzania czasu;

Należy podkreślić, iż niezwykle rzadko zdarza się, by jakaś grupa spełniała wyłącznie jedną, zdeterminowaną np. przez jej nazwę i pozycję w hierarchii funkcję. Nawet w przypadku grup ogłoszeniowych, czy grupy *pl.test*⁴⁹, zdarzają się normalne dyskusje towarzyskie, czy też poświęcone konkretnym zagadnieniom.

3.6 Integracja, poczucie wspólnoty, więź

Jednym z podstawowych czynników różnicujących poszczególne grupy jest integracja ich członków oraz kształtujące się w ramach grupy więzi. Decydują one o charakterze interakcji między użytkownikami i specyfice danej grupy.

Do najsilniej zintegrowanych grup możemy z pewnością zaliczyć te, w których dominuje towarzyski aspekt interakcji. Interakcja w tych grupach nakierowana jest raczej na wspólne spędzanie czasu i przypomina najczęściej kawiarnianą dysputę, w której wymiana informacji odgrywa rolę drugoplanową. Grupy tego typu charakteryzuje zazwyczaj niewielka liczba uczestników, przy czym większość z nich bierze aktywny udział w życiu grupy.

Nieco inaczej kształtują się więzi w środowisku pozostałych grup. Oprócz nielicznych grup o charakterze czysto towarzyskim, największymi ośrodkami tworzenia się więzi między użytkownikami są grupy hobbystyczne, integrujące podzielających podobne zainteresowania internautów, a także grupy regionalne, związane z konkretnym regionem czy też miastem. Ze względu na zróżnicowaną liczebność tego typu grup oraz stosunkowo duży odsetek użytkowników – nowicjuszy i obserwatorów, tylko część z uczestników

⁴⁸ jest to założenie teoretyczne, w praktyce różnego rodzaju ogłoszenia pojawiają się na większości grup. Od wewnętrznego regulaminu grupy zależy, czy zezwala się na ogłoszenia i na jakich warunkach.

⁴⁹ grupa *pl.test* służy w założeniu testowaniu procedury wysyłania wiadomości, sprawdzaniu poprawności kodowania polskich znaków, itp.

dyskusji bierze aktywny udział w życiu grupy, zarówno tym wirtualnym, jak i rzeczywistym.

Pozainternetowy aspekt interakcji wiąże się przede wszystkim ze specyfiką tych grup. Usenetowi hobbyści, jak choćby uczestnicy *pl.rec.foto*, *pl.rec.rowery*, czy *pl.misc.kolej*, oprócz wymiany doświadczeń i informacji spotykają się w realu⁵⁰, organizują wspólne plenery, wycieczki, czy też po prostu spotkania mające na celu poznanie się i przełożenie wirtualnych znajomości na realne.

Podobnie dzieje się w przypadku grup regionalnych, których charakter sprzyja spotkaniom, jako że prawie wszyscy zainteresowani zamieszkują w regionie, z jakim związana jest grupa. W przypadku grupy warszawskiej i krakowskiej, takie spotkania odbywały się nawet co tydzień, a z analizy wiadomości na innych grupach wynika, iż z całą pewnością odbywały się spotkania grup:

free.pl.rzeszow, *alt.pl.regionalne.skierniewice*, *pl.regionalne.gorny-slask*,
pl.regionalne.pozan, *pl.regionalne.trojmiasto*, *pl.regionalne.lublin*, *pl.regionalne.lodz*.

Wpływ spotkań „w realu” na funkcjonowanie internetowych wspólnot jest zagadnieniem wykraczającym poza ramy tej pracy, którego opracowanie wymagałoby przeprowadzenia odrębnych badań. Możemy jednak zaryzykować stwierdzenie, iż spełniają one ważną funkcję w życiu grupy. Z pewnością wpływają na wzmocnienie więzi między użytkownikami, pozwalają na budowanie relacji opartych na klasycznej interakcji twarzą w twarz.

Warto w tym miejscu wspomnieć także o zagadnieniu grupowej identyfikacji. Członkowie kilku polskich grup (między innymi: *pl.rec.rowery*, *pl.misc.samochody*, *pl.rec.motocykle*, *pl.rec.foto*, *pl.rec.windsurfing*, *pl.rec.sport.zimowe*), zdecydowali się na stworzenie naklejek, czy też naszywek identyfikacyjnych, ułatwiających rozpoznawanie się grupowiczów w świecie rzeczywistym (realu). Przypadki takiego „oznakowywania” są dosyć rzadkie, choćby ze względu na to, iż tylko część użytkowników wyraża chęć, oraz trudności formalne (fotograficy mogą naklejkę umieścić na aparacie, kierowcy na zderzaku, natomiast w przypadku grupy *pl.sci.psychologia*, czy *pl.soc.dzieci* sprawa byłaby już bardziej skomplikowana). Zachowania takie, mimo dosyć niszowego charakteru, zwracają uwagę na istnienie potrzeby identyfikacji grupowiczów jako realnej grupy społecznej oraz poczucie wspólnoty pojawiające się w środowisku internetowych dyskusji.

⁵⁰ real – określenie na świat realny, „poza Internetem”, stosuje się także akronim IRL (In Real Life – W Prawdziwym Życiu).

O ile zjawiska takie występują tylko w niewielkiej liczbie grup, zwracają one uwagę na jeszcze jeden, niezwykle istotny aspekt „uspołeczniania” grup dyskusyjnych oraz budowania w ich ramach więzi między użytkownikami.

3.7 Mikrospołeczności czy wielka wspólnota?

Rozważając zagadnienie nowych, tworzących się w Internecie zbiorowości trudno nie zadać sobie pytania, w jaki sposób rodzące się więzi oraz samo środowisko interakcyjne wpływają na charakter tych zbiorowości. Prorok Internetu, Marshall McLuhan przewiduje, iż w środowisku globalnej wioski ukształtuje się nowy typ społeczności, zbliżony bardziej do pierwotnej wspólnoty społeczności rolniczych, niż do industrialnego, miejskiego społeczeństwa połowy XX wieku.

O ile w dobie komunikacji elektronicznej więzi lokalne, oparte na fizycznej bliskości i miejscu bytowania jednostek tracą na znaczeniu, to warto zauważyć, iż w rzeczywistości wirtualnej, a szczególnie w środowisku grup dyskusyjnych dochodzi do swoistego **odtworzenia więzi terytorialnych**. Konkretna grupa stanowi pewien obszar „zamieszkiwany” przez podzielających wspólne zainteresowania użytkowników, a całość Usenetu to „kontynent”, na który owe terytoria się składają. Niektórzy z użytkowników zamieszkują w jednej wspólnocie (na jednym określonym terytorium), inni, niczym cybernetyczni nomadzi, wędrują między terytoriami w poszukiwaniu dóbr i doświadczeń.

Istotne jest, iż Internet pozwala jednostce wybrać partnerów interakcji zgodnie z potrzebami i zainteresowaniami, wyzwalając ją z ograniczenia wspólnoty lokalnej na korzyść wielkiej wspólnoty Sieci, z możliwością wstąpienia do wybranej mikrospołeczności – grupy dyskusyjnej.

Podstawową różnicą, przemawiającą na niekorzyść internetowych grup interakcyjnych jest dużo słabsza więź tworząca się między ich uczestnikami. W realnej społeczności, uczestniczymy zarówno świadomie jak i mimowolnie, wraz z całym zestawem sygnałów, takich jak wygląd czy zachowanie. Tymczasem w środowisko komunikacji elektronicznej wkraczamy jedynie w wyniku określonych potrzeb, a nasza tożsamość ogranicza się zazwyczaj do pseudonimu oraz adresu poczty elektronicznej.

W opisywanej przez F. Tönniesa wspólnocie (*Gemeinschaft*) jednostka uczestniczy całościowo, włączając się w życie zbiorowości wraz ze wszystkimi cechami osobowościowymi. Tymczasem w stowarzyszeniu (*Gesellschaft*), jednostka angażuje jedynie pewien zestaw ról społecznych a tworząca się więź częściowo oparta jest o

wymianę dóbr (Tönnies, 1988). W grupach dyskusyjnych cechy te krzyżują się, tworząc odmienne, hybrydowe byty społeczne.

Ponadto należy wziąć pod uwagę ogromne zróżnicowanie poszczególnych grup pod względem panujących w nich więzi i celów interakcji.

Trudno jednoznacznie określić społeczną formę internetowych zbiorowości, wydaje się natomiast, iż w kontekście grup dyskusyjnych możemy odnieść się do koncepcji Floriana Znanieckiego, gdzie grupa stanowi produkt uczestniczących w niej jednostek⁵¹. O wartości grupy stanowi synteza świadomości i wiedzy wszystkich jej uczestników, a zatem grupa dyskusyjna jest w stanie wytworzyć więcej niż każdy z użytkowników osobno. Co więcej, to użytkownicy, ich potrzeba dyskusji, interakcji decydują o istnieniu grupy, a bez nich grupa pozostaje jedynie jednym z miliardów plików umieszczonych na serwerach globalnej sieci.

3.8 Rola Internetu i grup dyskusyjnych w procesie socjalizacji

Socjalizacja w środowisku Internetu jest zagadnieniem niezwykle złożonym i wielokontekstowym. Trudno jest ocenić wpływ internetowej socjalizacji na dzieci i młodzież. Era powszechnego dostępu do Internetu trwa w Polsce od niedawna i dopiero, gdy dojrzeje pokolenie końca lat 80-tych i lat późniejszych będziemy w stanie ocenić wpływ Sieci na kształtowanie jednostki. Możemy natomiast określić pewne czynniki, które z pewnością mają niebagatelny wpływ na proces socjalizacji pierwotnej w epoce Internetu.

Zmiany zachodzą tak dynamicznie, że można pokusić się o tezę, iż w obecnych warunkach społeczno-kulturowych mamy do czynienia z przyspieszeniem wymiany pokoleniowej. Dotychczas przyjmowało się, iż kolejne pokolenia dzieli co najmniej 20 lat. Nawet obserwacje dokonywane w życiu codziennym pozwalają przypuszczać, iż obecnie ten okres jest dużo krótszy. W Polsce zjawisko to jest szczególnie silnie widoczne i przypuszczalnie uwarunkowane jest dwojako.

1. Apogeum kultury prefiguratywnej.

Niezwykle dynamiczny rozwój technologii i idące za tym nowe możliwości komunikacji przyczyniają się do zjawiska **bezustannej rewolucji** we współczesnej kulturze. Komputer staje się jednym z podstawowych sprzętów domowych, większość

⁵¹ F. Znaniecki. 1986. *Grupy społeczne jako wytwory uczestniczących w nich jednostek*. w: J. Szacki. *Znaniecki*. Wiedza Powszechna. Warszawa.

szkół posiada pracownie informatyczne. Dzieci korzystają z Internetu, nawet jeśli nie w domu, czy szkole, to w kawiarenkach internetowych. Młode pokolenie doświadcza wirtualnego świata i uczy się z niego korzystać. Jego tożsamość buduje się równolegle w świecie realnym i wirtualnym. Coraz częściej obok tradycyjnych, podwórkowych zabaw dzieci wybierają ekran monitora, na którym dalej bawią się w wojnę, czy policjantów i złodziei, tyle że przy pomocy cyberprzestrzennych awatarów⁵².

Z punktu widzenia procesów socjalizacji niezwykle istotne jest, że pokolenie to bardzo szybko przyswaja wszelkie nowinki technologiczne i zyskuje **przewagę kompetencji** nad pokoleniem rodziców. Skutkiem tego jest faktyczny brak kontroli rodzicielskiej nad „wirtualnymi podróżami” dziecka. Komputerowe kompetencje większości rodziców ograniczają się zazwyczaj do podstawowej obsługi potrzebnych programów, o ile w ogóle przejawiają oni zainteresowanie „przerośniętą maszyną do pisania”. Ich dziecko tymczasem swobodnie eksploruje Internet, wykorzystuje go do dowolnie wybranych celów.

2. Przełom polityczny i technologiczny

Oddziaływanie drugiego czynnika jest o tyle bardziej znaczące, że powszechne. Przemiana ustrojowa i wszelkie związane z nią konsekwencje, jak wprowadzenie wolnego rynku, czy komercjalizacja mediów nie mogą pozostać bez wpływu na proces socjalizacji. Pokolenie roku 80-tego i lat wcześniejszych rozpoczynały edukację w realiach zmierzchu PRL-u, a dorastały w warunkach nieco chaotycznej „epoki przejściowej”, natomiast pokolenia późniejsze już od okresu przedszkolnego, pierwszych kontaktów z rówieśnikami doświadczają rzeczywistości „nowoustrojowej”.

Różnice między dwoma nowymi pokoleniami są niezwykle złożone i dotyczą bardzo zróżnicowanych zagadnień, poczynając od bajek, na których dzieci się wychowywały (Miś Uszatek kontra Pokemony), na modelu kariery zawodowej i potrzebach materialnych kończąc. Rozwinięcie tej tezy zdecydowanie wykracza poza ramy analizowanych zagadnień, należy jednak zdać sobie sprawę, iż rozpatrywanie procesów socjalizacyjnych we współczesnej Polsce wymaga uwzględnienia wszystkich czynników oddziałujących na jednostkę. Przemiany w obyczajowości, kulturze, gospodarce i technologii tworzą określoną rzeczywistość społeczną, w której jednostka funkcjonuje.

⁵² awatar – określenie pochodzące z hinduizmu, oznacza „wcielenie”, w kontekście środowiska komputerowego oznacza ono przedstawienie użytkownika w cyberprzestrzeni, jego wirtualne wcielenie.

Dostęp do ogromu informacji zgromadzonych w Sieci nie wymaga już nawet użycia komputera. Technologia ewoluuje ku dostępowi bezprzewodowemu, integracji komputera i telefonu. Już w tej chwili, nawet na całkowitym odludziu możemy pozostawać w kontakcie ze światem, otrzymywać na bieżąco wybrane informacje, jak choćby najświeższe wiadomości, czy kursy walut. Należy zatem zadać sobie pytanie, w jakim stopniu zmienia się zasób wiedzy niezbędnej do funkcjonowania w nowoczesnym społeczeństwie. Pytanie to staje się szczególnie ważne w kontekście modelu edukacji i socjalizacji pierwotnej.

Czy rzeczywiście niezbędne jest, by przyszły prawnik przyswajał całe tomy kodeksów, skoro odpowiedni program jest w stanie w ciągu sekund odnaleźć nie tylko konkretny paragraf, ale i związane z nim orzecznictwo. Wydaje się, iż podstawową kompetencją w świecie przeładowanym informacjami powinna stać się umiejętność wyszukiwania wiedzy i logicznego rozumowania.

Zakończenie

W niniejszej pracy starałem się przedstawić środowisko internetowych grup dyskusyjnych z punktu widzenia zachodzących w nim interakcji. Opis struktury technologicznej, przedstawiona typologia użytkowników oraz normy regulujące procesy interakcyjne pozwalają na zrozumienie i poznanie samego Usenetu.

Duża dynamika rozwoju oraz zróżnicowanie badanego środowiska, a przede wszystkim jego niedawne pojawienie się w polu zainteresowania socjologii zdecydowały o opisowo - eksploracyjnym charakterze pracy. Zróżnicowane niemal pod każdym względem grupy dyskusyjne nie pozwalają na formułowanie ogólnych twierdzeń, czy tworzenie całościowych teorii. Nowe i niezbadane środowisko, angażujące wirtualną część osobowości jednostki uniemożliwia poszukiwanie prostych analogii do istniejących koncepcji życia społecznego. Równocześnie na obecnym etapie rozwoju internetowego hipermedium trudno jest sformułować jednoznaczną siatkę pojęciową, pozwalającą na całkowite, socjologiczne „oswojenie” Sieci.

Problematyka społeczności wirtualnych należy z pewnością nie tylko do najbardziej interesujących zagadnień socjologii początku XXI wieku, ale także do najważniejszych, łączących w sobie teorię komunikacji oraz zjawiska i zachowania z zakresu psychologii społecznej. Znamienne jest także, iż przy bardzo ograniczonym zakresie sankcji, zamiast całkowitej samowoli, mamy do czynienia ze sprawnie działającym kanałem komunikacyjnym, gdzie sami użytkownicy dbają o utrzymanie porządku.

Usenet to jedna z najbardziej wartościowych części Internetu, oferująca ogromne możliwości i zasób informacji. Sieć grup dyskusyjnych stawia przed użytkownikiem określone wymagania, wymaga zrozumienia i nauczenia się zasad jej funkcjonowania. Przede wszystkim jest ona środowiskiem żywym, opartym na współpracy między użytkownikami. Stanowi pomost między technologicznym środowiskiem programistycznym, gdzie maszyna wykonuje zaprogramowane przez użytkownika polecenia a światem społecznym, interakcją między zdolnymi do abstrakcyjnego myślenia jednostkami. Niewątpliwie mamy tu do czynienia z fenomenem społeczno-technologicznym.

Internet, wraz z będącą tematem tej pracy siecią grup dyskusyjnych, jest jednym z najważniejszych zjawisk kulturowych i społecznych współczesnego społeczeństwa. Dzięki nowym możliwościom komunikacji oraz powstaniu ponadnarodowego, wirtualnego

uniwersum w społeczeństwach końca XX wieku doszło do głębokich przemian, wpływających na każdy niemal aspekt życia. Przejście od społeczeństwa post-industrialnego do społeczeństwa informacyjnego to ich oczywisty efekt.

Praca ta z pewnością nie zaspokaja potrzeb badawczych, jakie zrodziły się wraz z rozwojem globalnej sieci, tym bardziej, iż Internet znajduje się ciągle w fazie wstępnego rozwoju, a przewidywanie przyszłej jego postaci, zarówno pod względem technologicznym, jak i społecznym wydaje się zadaniem raczej dla autorów literatury science-fiction, niż socjologów. Grupy dyskusyjne to zaledwie wycinek z ogromnej społeczności Internetu. Globalna sieć to zupełnie nowa przestrzeń społeczna, w której zachodzą zarówno zjawiska znane już socjologom jak i specyficzne dla tego nowego uniwersum interakcyjnego. Rozumienie Internetu nie powinno ograniczać się jedynie do zagadnień sprzętu i oprogramowania. Sieciowe społeczności i interakcje w nich zachodzące, rozwijająca się wciąż cyberkultura, a także czysto sieciowa sztuka (net art) to tylko część zagadnień powodujących, iż Internet powinien znaleźć się w ośrodku zainteresowania socjologów. Staje się on nie tylko odrębnym środowiskiem społecznym, ale przede wszystkim źródłem zjawisk dotyczących całej współczesnej globalnej cywilizacji.

Mam nadzieję, iż praca ta nie tylko przybliżyła czytelnikowi złożony świat internetowych interakcji, ale stanie się także głosem w dyskusji o społecznych konsekwencjach rozwoju nowych technologii komunikacyjnych.

Bibliografia:

Adamczyk Michał. 2002. *Cyfrowy potop*. „Wprost” nr 1021

Castells Manuel. 2003. *Galaktyka Internetu*. Tłum. Tomasz Hornowski.
Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.

Ćwiklak Dariusz. 1996. *Z Hożej do Kopenhagi - Pięć lat Internetu w Polsce*.
Biuro i Komputer, dodatek do Gazety Wyborczej, nr 40(2219), 1.10.1996

Dobek Ostrowska Bogusława (red). 1997 - *Współczesne systemy komunikowania*,
Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego

Frankowski Marcin. 2002. *Co to jest spam i dlaczego jest zły*.

URL: <http://homepages.globe.net.nz/marcinf/abuse.html>

Frankowski, Marek Tadeusz. 2004. *Socjologia. Mikrostruktury społeczne*.
Warszawa: Wydawnictwo M. M.

Goban-Klas Tomasz. 1999. *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy,
radia, telewizji i Internetu*,
Warszawa-Kraków Wydawnictwo Naukowe PWN

Gwóźdź Andrzej (red.). 1994. *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników
elektronicznych*.
Kraków: Wydawnictwo Universitas

Golder, A. Scott. 2003. *A Typology of Social Roles in Usenet*.
Harvard University: Department of Linguistics.

Haber, Lesław Henryk (red.). 2002. *Polskie doświadczenia w kształtowaniu społeczeństwa
informacyjnego : dylematy cywilizacyjno-kulturowe*.
Kraków : Wydział Nauk Społecznych Stosowanych.

- Haber Lesław. 2001. *Mikrospołeczność informacyjna: na przykładzie miasteczka internetowego Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie*
Kraków: AGH Uczelniane Wydaw. Naukowo-Dydaktyczne.
- Hopfinger Maryla. 2003. *Doświadczenia audiowizualne. O mediach w kulturze współczesnej.*
Warszawa: Wydawnictwo Sic!.
- Hopfinger Maryla (red). 2002. *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku.*
Warszawa: Oficyna Naukowa
- Jakubowski Daniel. 2004. *Grupy dyskusyjne jako forma komunikacji i informacji.*
URL: <http://www.danieljakubowski.piwko.pl/pracadyplomowa/>
- Jonscher Charles. 2001. *Życie okablowane.* Tłum. Lech Niedzielski.
Warszawa: Wydawnictwo MUZA SA
- Kennedy Agnus J. 1999. *Internet,*
Bielsko-Biała: Wydawnictwo Pascal
- de Kerckhove Derick. 2001a. *Inteligencja otwarta. Narodziny społeczeństwa sieciowego.*
Warszawa: Mikom
- , 2001b *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości.*
Warszawa: Mikom
- Kubas Grzegorz. 2004. *Netykieta - Kodeks etyczny czy prawo internetu.*
Kraków: Uniwersytet Jagielloński, Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej,
- Kubczak Anna. 2002 *Cybersocjologia? Internet jako przedmiot zainteresowania socjologów.* Kraków.
- Matuzik Marcin. 2000. *Netykiety. Regulacje etyczne i prawne przepływu informacji w Internecie.* Zeszyty Prasoznawcze (nr 1,2/2000).

- Mead Margaret. 1987. *Kultura i tożsamość*.
Warszawa. Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- McLuhan Marshall. 2001. *Wybór tekstów*. Poznań: Zysk i S-ka.
- Meller Anna. 2004. *Spam nasz powszedni*.
URL: <http://www.idg.pl/news/67215.html>.
- Negroponte Nicolas. 1997. *Cyfrowe życie*. Tłum. Marian Łakomy.
Warszawa: Książka i Wiedza.
- Piłat Robert. 2002. *Internet i ludzki umysł*. w: Zeszyty szkolne nr 3, 2002
Warszawa: Wydawnictwo STENTOR.
- Rafa Jarosław. 2001. *Interglupki*
URL: http://www.wsp.krakow.pl/papers/f_moder.html.
- Sieńko Marcin. 2002. *Człowiek w pajęczynie, Internet jako zjawisko kulturowe*,
Warszawa: ATUT Oficyna Wydawnicza.
- Sitarski Piotr. 2002. *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*.
Kraków: RABID.
- Smith A. Marc. 1999. *Invisible Crowds in Cyberspace: Mapping the Social Structure of the Usenet*. London: Routledge Press.
- Stryker Sheldon. 1970. *Symbolic Interactionism: A Social Structural Vision*. Menlo Park CA: The Benjamin/Cummings CO.
- Thompson John B. 2001. *Powstanie interakcji pośredniej*, w: *Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów*. Tłum. Izabela Mielnik.
Wrocław: Wydawnictwo Astrum.

Toffler Alvin. 2003. *Trzecia Fala*. Tłum. Ewa Woydyłło.
Warszawa: PIW.

Tönnies Ferdinand., 1988, *Wspólnota i stowarzyszenie*.
Warszawa: PWN.

Turner, H. Jonathan. 1985. *Struktura teorii socjologicznej*.
Warszawa: PWN.

Wagłowski Piotr. 2001. *Niektóre prawne aspekty spamu*.
URL: http://www.vagla.pl/skrypts/spam_prawo.htm.

Wallace Patricia. 2001. *Psychologia Internetu*.
Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.

Zieliński Jarosław. 1998a. *O internetowych dyskusjach*.

URL: <http://www.winter.pl/internet/w0934.html>

-----, 1998b. *Krótką historią początków Internetu*.

URL: <http://www.winter.pl/internet/krotka.html>

-----, 2002. *Ta trzecia kultura*.

URL: <http://www.winter.pl/internet/w1138.html>

Źródła:

Netykieta,

http://www.faq.trzebnica.net/nt_usenet.php

<http://usenet.gazeta.pl/usenet/1,47944,1709961.html>

13 procent posłów odpowiada na listy elektroniczne.

Dziennik Internetowy PAP, 22 marca 2002

Estetykieta, czyli jak pisać estetyczne posty.

URL: <http://klub.chip.pl/wincat2/news/estetykieta.htm>