

Anna Deredas

UNIwersytet Łódzki

*Internetowe (re)konstrukcje rzeczywistości  
społeczno-kulturowej.  
Przykład czaterii*

Internet jest przestrzenią informacyjną. Jest to fakt powszechnie znany i akceptowany. Szeroki i szybki dostęp do informacji zapewniają wyszukiwarki internetowe, w tym najbardziej znana i najczęściej używana wyszukiwarka Google. „Zgooglowanie” dowolnego hasła trwa dosłownie kilka sekund i daje tysiące wyników, w postaci adresów stron WWW, na których szukane wyrażenie się znajduje. Rzetelność tych informacji stoi jednak pod znakiem zapytania. Każdy z użytkowników Internetu podobnie jak może korzystać z zawartych w nim informacji, tak samo może je tam umieszczać. Często pojawiają się więc informacje uprzednio nie zweryfikowane czy po prostu nieprawdziwe. Nie zmienia to jednak faktu, że dostęp do wiedzy o życiu innych ludzi jest łatwiejszy niż kiedykolwiek. Autorskie strony, blogi, portale społecznościowe takie jak Nasza-klasa.pl czy Facebook.com pozwalają postrońnym obserwatorom na poznanie życia innych ludzi, bez wchodzenia z nimi w interakcję. Może pojawić się zatem przekonanie, że zjawiska internetowe są nam dane bezpośrednio i do ich poznania wystarczy bierna obserwacja.

Internet jest również przestrzenią komunikacji międzyludzkiej. Komunikatory takie jak gadu-gadu czy skype, fora internetowe, czaty pozwalają ludziom oddalonym od siebie o tysiące kilometrów na rozmowę w czasie rzeczywistym. Gadu-gadu, skype i inne tego typu oprogramowanie wykorzystywane są do rozmów najczęściej przez ludzi już znających się. Fora internetowe czy czaty natomiast pozwalają na zawarciu nowych znajomości. Często tworzą się grupy tak zwanych stałych bywalców, którzy stają się społecznością takiego forum lub czata. Zdarza się nawet, że znajomości zawarte w Internecie wychodzą poza jego kontekst i ludzie ci spotykają się w tak zwanym *realu*. Nasuwa się tu pytanie, czy możemy poznać i zrozumieć mechanizmy funkcjonowania społeczności czatów i forów tylko za pomocą biernej obserwacji wypowiedzi ich uczestników. Spróbuję odpowiedzieć na tak postawiony problem przedstawiając sposób funkcjonowania grupy ludzi spotykających się na czacie, której byłam członkiem.

## Czym zatem jest czat?

CHAT – (czat) (ang. pogawędka) infor. Rozmowa między dwoma użytkownikami komputera (za pomocą modemu i klawiatury) polegająca na naprzemiennym wpisywaniu tekstu przesyłanego do komputera rozmówcy i wyświetlanego na ekranie jego monitora. (Słownik Wyrazów Obcych 2002)

Czaty, czyli takie miejsca rozmów, znajdują się na różnych portalach na przykład: Wp.pl, Onet.pl czy Interia.pl. Są też całe portale, które są czatami na przykład: Czat.pl, Twojczat.pl. Grupa, o której będę mówiła, spotykała się na czacie na portalu Interia.pl. Czat ten wyróżnia się spośród innych tym, że posiada własną nazwę CZATERia (jak można się domyślić jest to połączenie słów „czat” i „interia”).

Na strukturę CZATERii składają się pokoje tematyczne, zebrane w poszczególne kategorie. Dzięki dużej liczbie pokoi tematycznych, użytkownicy CZATERii mogą wybrać pokój zgodny z ich zainteresowaniami, w którym mają możliwość spotkać ludzi o podobnych poglądach. Pokój Fantastyka, w którym spotykała się interesująca mnie grupa, był zatem przez twórców CZATERii przeznaczony dla osób interesujących się szeroko rozumianymi fantastyką i fantasy. Grupa która spotykała się na Fantastyce składała się z około dwudziestu stałych bywalców. Dla większości z nich powodem odwiedzenia tego pokoju była tematyka związana z jego nazwą. Każda z tych osób czytała literaturę fantasy lub grała w Role Play Games. Czat był dla nich jednym ze sposobów na poszerzenie kręgu znajomych, z którymi łączyły wspólne zainteresowania.

Aby zalogować się na jakiegokolwiek czata, trzeba sobie wybrać *nick* (imię pod którym się funkcjonuje na czacie). Może to być prawdziwe imię czy nazwisko, jednak takie przypadki są niezwykle rzadkie. Może to być zbiór przypadkowych liter, lub dowolnie wymyślona czy zapożyczona z książki, filmu i tym podobna nazwa własna. Po wybraniu *nicka* można się zalogować do wybranego pokoju. Po kilkurazowych odwiedzinach w pokoju osoba przestawała być anonimowa i nieznaną. Była rozpoznawana przez innych bywalców danego pokoju, a z czasem sama stawała się jego stałym bywalcem. W tym miejscu mogłabym podać *nicky* osób wchodzących w skład grupy stałych bywalców Fantastyki. Zdecydowałam się jednak tego nie robić. Przede wszystkim trzeba pamiętać, że *nick* jest czymś w rodzaju imienia i nazwiska. Pod nim kryje się prawdziwa osoba. Konkretny *nick* jest przypisany do konkretnej osoby i dzięki niemu jest ona rozpoznawalna. Podanie zatem *nicków* bez zgody osób je noszących jest tak samo nieetyczne, jak podanie bez zgody badanych ich danych osobowych. Zapytałam zatem CZATERian odwiedzających Fantastykę o to, czy wyrażają zgodę na umieszczenie ich *nicków* w niniejszym tekście. Większość zgodziła się bez oporów, tylko dwie osoby były przeciwne. W pierwszym odruchu pomyślałam, że przy wymianianiu *nicków* te dwa zwyczajnie pominię. Doszłam jednak do wniosku, że jak wypiszę pozostałe *nicky*, identyfikacja tych dwóch osób, zważywszy na ogromne zasoby Internetu, będzie dość prosta. Dlatego nie zdecydowałam się na umieszczanie tych informacji. Z tych samych powodów nie podaję cezury czasowej, w jakiej funkcjonowała interesująca mnie tutaj grupa.

Osoby stanowiące w danym okresie grupę stałych bywalców któregoś z pokoi CZATERii tworzyły niepisany zbiór reguł, do którego, oprócz CZATYkiety (reguł obowiązujących wszystkich CZATERian), każdy nowy bywalec pokoju musiał się dostosować, aby zostać zaakceptowanym. Na Fantastyce jedną z nich był zakaz kopiowania cudzych ustawień, czyli kolorów *nicka* i czcionki oraz stylu czcionki. W standardzie był czarny *nick*, czarna czcionka, bez pogrubień, podkreśleń czy kursywy. Zmieniając te ustawienia, wybierając kolor i styl, wybierało się wygląd, po którym dana

osoba była rozpoznawalna. Wtedy nawet jak któryś z użytkowników wszedł na Fantastykę pod innym *nickiem*, a zachował swoje ustawienia, był rozpoznawany przez członków grupy jako osoba znana im pod jego pierwszym *nickiem*. Przez postronnego obserwatora mogła taka osoba zostać odebrana jako ktoś zupełnie nowy. CZATYkieta wymuszała zatem od nowego bywalca pokoju wybór takich ustawień, z jakich nikt jeszcze nie korzystał, albo pozostanie przy ustawieniach standardowych.

Cechą wyróżniającą pokój Fantastyka od innych był specyficzny styl prowadzenia rozmów przez jego bywalców. Dość często w trakcie spotkań w pokoju dochodziło do odgrywania różnych sytuacji mających miejsce w świecie realnym. Pokój wtedy stawał się pubem, dyskoteką, parkiem, mieszkaniem, a użytkownicy rozmawiali ze sobą tak, jakby rzeczywiście znajdowali się w takim miejscu. Taki rodzaj rozmów charakteryzuje użytkowników Internetu grających za jego pomocą w RPG. Prawdopodobnie stąd schemat takiej gry został przeniesiony przez bywalców Fantastyki na ich rozmowy. Ten styl konwersacji cechuje używanie nawiasów „<>” dla wyrażenia mowy niewerbalnej, gestów, czyli tego wszystkiego, czego w czasie naszych spotkań internetowych nie widać, a co jest niezwykle istotne w trakcie komunikacji (na przykład: <szeptuje do ucha>, <krztusi się>, <zachodzi od tyłu i zakrywa oczy rekami>). Krótko mówiąc, jest to dodatkowy opis swoich zachowań, wzbogacający przekaz zawarty w lakonicznie często zapisanej wypowiedzi. Większość użytkowników czatów używa specyficznego dla tego rodzaju komunikacji języka i związanych z nim symboli lub znaków. Przede wszystkim posługuje się *emotami* (skrót od *emotikon*). *Emotikony* najczęściej stosuje się po to, aby w obrazowy sposób okazać emocje. Są to różnego rodzaju buźki wskazujące na stan emocjonalny danej osoby. Mogą one wyrażać radość, smutek, złość, zawstydzenie, szczęście i inne. Dzięki temu można odnieść wrażenie, że widzi się twarz danej osoby. *Emoty* będąc symbolami o charakterze piktogramów często są dla użytkownika czata bardziej czytelne niż tekst, rozmowy bez nich są dla niego wręcz nie do wyobrażenia. Bywalczy Fantastyki mieli również swoje inne „wyróżniki językowe” zmieniające przyjęte w języku literackim zasady pisowni i ortografii. Przede wszystkim używali wielu zdrobnień za pomocą litery „q”: *neteq, czateq*. Zdrabniane były również *nicki* przez dodanie na końcu litery „ś”. Często stosowano zamiast „w”, „f” na przykład „cmok f polika”. Natomiast na potwierdzenie czegoś nie mówiono „tak” czy „no” tylko „niop”. Jednak najbardziej charakterystyczne dla tej grupy było słowo „re”. Używała go osoba, która na pewien czas opuściła pokój i po powrocie, zastawszy te same osoby, w ten sposób się z nimi witała, nawiązując do wcześniejszych wypowiedzi. Drugim przypadkiem użycia tego słowa był moment, kiedy nie wylogowując się z czata, ktoś odchodził od komputera na jakiś czas, a potem wracając tym słowem zaznaczał swoją obecność. Zawsze wtedy ktoś dopowiadał takiej osobie również „re”. Bardzo szybko zostało to skojarzone z pewną piosenką, której fragment brzmi: „Była sobie żabka mała, re re ,kum kum”. Stąd na powitanie „re” padała odpowiedź „qm” i odwrotnie, bo oba te słówka były używane zamiennie w tym samym kontekście. Tworzenie swoistych charakterystycznych tylko dla danej grupy zwrotów językowych jest dość powszechne, ponieważ język:

[...] przede wszystkim dotyczy [...] rzeczywistości doświadczanej całkowicie świadomie, rzeczywistości zdominowanej przez motyw pragmatyczny (to znaczy przez zespół znaczeń odnoszących się bezpośrednio do aktualnych albo przyszłych działań), dzielonej z innymi i przyjmowanej bez zastrzeżeń. Jakkolwiek językiem można się posługiwać w odniesieniu do różnych rzeczywistości [...] Jako system znaków język ma

cechę obiektywności. Natykam się na język jako na zewnętrzną wobec mnie sferę faktów i w rezultacie stawia mnie to w sytuacji przymusowej. Język zmusza mnie do podporządkowania się jego wzorcom. Mówiąc po angielsku nie mogę stosować niemieckiej składni; jeśli chcę się porozumieć poza obrębem mojej rodziny, nie mogę używać słów wynalezionych przez mojego trzyletniego syna; muszę brać pod uwagę panujące standardy mowy stosowane w różnych okolicznościach, nawet jeżeli wołałbym moją prywatną „niestosowną”.

(Berger, Luckmann 1983: 74)

Nie powinno więc dziwić tworzenie nowych wzorów językowych w świetle nowej jakości, jaką jest czat. Aby móc się porozumieć z jego bywalcami, z uczestnikami tego konkretnego świata, trzeba było dostosować się do wymogów komunikacyjnych jego „mieszkańców”. Dlatego wszyscy CZATERianie używają *emotikon*, *buziek*, oraz różnego rodzaju skrótów, bo opisują one ich świat, ponadto są do niego przypisane – ukazują jego odmienność od innych, podobnych światów. Bywalcy Fantastyki, w trakcie spotkań w *realu*, często używali języka CZATERii, przenosząc ów specyficzny dla komunikacji w świecie Internetu sposób porozumiewania się na opis rzeczywistych doświadczeń „rzeczywistego” świata. Rzeczą naturalną było mówienie sobie po *nicku*, chociaż wszyscy wiedzieli, jak kto ma na imię. Na czacie najpierw poznaje się *nicki*, potem imiona, dlatego są one ważniejsze, to one mówią, z kim mamy do czynienia. Zwroty „qm” i „re” również były używane na spotkaniach w *realu*. Prowadziło to do zabawnych sytuacji, kiedy osoba wracająca z toalety w pizzerii powiedziała „re” a grupa chórem odpowiedziała jej „qm”. Personel i inni klienci zawsze mieli wtedy bardzo zaskoczone miny. Używanie zwrotów zrozumiałych tylko w obrębie tej grupy sprawiło, że wytworzyła się bardzo silna więź między jej członkami, ponieważ:

Występowanie pewnych konstrukcji językowych, których używanie jest często wręcz zalecane przez netykiety, pozwala wnioskować o wartościach podzielanych przez badaną zbiorowość. Używanie określonego języka może także mieć na celu zaznaczenie grupowej odrębności lub manifestację „stopnia wtajemniczenia”.

(Mazurek 2003: 106)

Nawet miejsce spotkań, czyli pokój Fantastyka, okazało się czymś co spaja tę grupę. Dlatego jej nazwa została pieszczotliwie zdrobniona „fante”. Zastanawiające może być to, że przestrzeń w której spotykają się użytkownicy nazywa się pokojem. Dlaczego? Pokój jest pomieszczeniem ograniczonym czterema ścianami, oknami i drzwiami. Do pokoju nie da się wejść, ani z niego wyjść niezauważonym, jeżeli ktoś jest w środku. Ludzie znajdujący się w pokoju – czy tego chcą czy nie – przebywają w swoim towarzystwie, niezależnie od tego, czy ze sobą rozmawiają, czy milczą. Tak samo jest na czacie. Są tu drzwi – rolę ich pełni krzyżyk umożliwiający wyjście z pokoju, oknami są ekrany rozmów: ogólny i prywatny, a ścianami ikony i banery, ograniczające widok ekranu rozmowy. Do tego przyjscie każdego użytkownika jest widoczne wszystkim, dzięki pojawiającej się informacji: ~przychodzi: (*nick*), tak samo wyjście: ~odchodzi: (*nick*). Ludzie znajdujący się w wirtualnym pokoju, również przebywają w swoim towarzystwie, o czym łatwo się przekonać, patrząc na listę *nicków* umieszczonych jeden pod drugim w prawym ekranie, obok ekranu ogólnego. Dochodzi do tego jeszcze fakt, że pokój jako pomieszczenie realnie istniejące najczęściej kojarzy się z domem. Owszem są jeszcze na przykład pokoje hotelowe, ale dla moich rozważań ma to zdecydowanie drugorzędne znaczenie. Twierdząc, że pokój jest pomieszczeniem umieszczonym w domu, myślę o domu w szerokim znaczeniu, czyli takim w którym to oprócz wolnostojącego budynku zamieszkałego przez

jedną rodzinę, domem można nazwać też mieszkanie w bloku czy kamienicy. A dom:

Dom jest miejscem intymnym. Myślmy o domu jak o swoim miejscu, ale zachwycające obszary przeszłości przywołuje nie cały dom – budynek, na który można tylko patrzeć – ale jego części i wyposażenie, to, czego możemy dotknąć, co ma również zapach: strych i piwnica, kominek i wielkie okno, ukryte zakątki, taboret, złożone lustro, nadłamana muszla.

(Tuan 1987: 183)

Dom jest przytulnym, przyjaznym miejscem, wywołującym pozytywne skojarzenia. W domu może być wiele pokoi, a w nich drobiazgi, mniejsze lub większe, które przywołują niesamowite wspomnienia. Myśląc w ten sposób CZATERię można nazwać domem z wieloma pokojami, w których czatujący ludzie czują się, jak u siebie w domu! W domu, którym wyposażeniem i częściami, mającymi dla nich ogromne znaczenie jest: sama nazwa pokoju, ludzie, kolor *nicka*, używane *emotikony*, charakterystyczne zwroty, czyli to wszystko co pozwala stwierdzić, że to jest moje miejsce.

Rozmowy na *fancie* przebiegały w dwojaki sposób. Po pierwsze rozmawialiśmy na pokoju ogólnym, gdzie każdy mógł się włączyć do rozmowy i gdzie toczyła się główna dyskusja. Po drugie rozmawialiśmy na *privie*. Tutaj mogły się spotkać dwie osoby i to tylko za obustronną zgodą, a nikt inny nie miał wglądu w tę rozmowę. To na *privie* CZATERianie poznawali się nawzajem. Tam właśnie toczyły się najważniejsze rozmowy. Odkrywaliśmy wtedy prawdziwych ludzi stojących za *nickami*, a rozmowa ta przebiegała zazwyczaj znacznie spokojniej niż na ogóle. Można się było wyciszyć i porozmawiać na spokojnie we dwójkę. Zresztą na *priv* się też nie chodziło z każdym. Osobiście uważam, że *priv* stał się takim swoistym miejscem intymnym, gdzie można się było otworzyć przed i na drugą osobę, po dość krótkiej i pobieżnej znajomości.

Intymność między ludźmi nie wymaga znajomości szczegółów życia drugiej osoby; powstaje w chwilach prawdziwego wyczerania i wymiany. Każda taka intymna wymiana następuje w jakimś miejscu, które wpływa na jakość spotkania. Jest tyleż intymnych miejsc, ile okazji, w których ludzie wchodzi w prawdziwy kontakt.

(Tuan:1987: 179)

My, jako użytkownicy czata twierdziliśmy, że ten nasz kontakt jest jak najprawdziwszy, a CZATERia jest naszym drugim domem. A po co jest dom? Dom jest do mieszkania. Więc czemu użytkownicy czata nie mogliby zostać jego mieszkańcami? Skoro padło stwierdzenie, że Fantastyka jest naszym miasteczkiem, a jej bywalcy przez spędzanie tam tylu godzin dziennie jego mieszkańcami. Wydaje mi się, że to jest tak jak z używaniem języka antropomorfizującego w stosunku do zwierząt. Po prostu używamy pojęć już nam znanych do określenia, nazwania nowo powstałych zjawisk społecznych czy kulturowych.

Kulturowa rzeczywistość składa się – twierdzą jej badacze – z wielu zjawisk wewnątrz stale zmieniających się i tworzących nowe konfiguracje, które, odrzucając i odnawiając znaczenia, dostosowują się do nowych kontekstów. W wyniku tego powstają, obok zjawisk starych, wypracowanych przez wcześniejsze pokolenia, coraz to inne, a stale sensy mieszają się z nowymi...

(Karpińska 2004:141)

Dlatego uważam, że można użytkowników czata nazwać jego mieszkańcami. W celu wzmocnienia więzi między bywalcami Fantastyki, zostały stworzone więzy wirtualnego

pokrewieństwa. W ten sposób, przez stworzenie fantowej rodziny, nastąpiła hermetyzacja grupy. Zaczęło się, od realnie istniejących związków, to znaczy związków ludzi, którzy poznali się na czacie i stwierdzili, że będą razem. Często bywało, że sporo czasu byli wirtualną parą, zanim spotkali się w *realu*. Jeśli na skutek wzajemnego (w odniesieniu do całej wspólnoty Fantastyki) porozumienia powstawała jakaś para, to byli także wirtualni rodzice. Rodzice mieli dzieci i w ten sposób ktoś – znów poprzez wirtualne ustalenia – stawał się synem, córką, siostrą czy szwagrem. Zrobił się w końcu z tych powiązań całkiem solidny „węzeł gordyjski”, niemożliwy do zaistnienia w świecie realnym. Niektórzy byli zarówno swym ojcem, jak i synem, ale to nikomu nie przeszkadzało. Interesujące jest to, że *fantowa* rodzina trwała, nawet jak już związki się rozpadły. Jak nastąpiła zmiana partnerów, co było dość częstą praktyką, to po prostu pojawiała się kolejna żona czy kolejny mąż. Organizowane były nawet śluby na czacie. Był ksiądz, panna młoda i pan młody, którzy wchodzili pod *Nickami*, na przykład: panna\_młoda\_(nick), pan\_młody\_(nick), ksiądz\_(nick). Odtwarzana była cała ceremonia, włącznie z sakramentalnym tak, z błogosławieństwem i oczywiście weselom. Z czasem niektórzy użytkownicy zwracali się do siebie używając stopni pokrewieństwa. W ten sposób dla jednej osoby ktoś mógł być ojcem, dla innej bratem, a dla kolejnej prawnukiem. Sieć tych powiązań stawała się coraz bardziej złożona i skomplikowana – nie do rozwiązania dla obserwatora z zewnątrz (zdarzało się zresztą, że sami się w tym gubiliśmy). Organizowaliśmy sobie również urodziny. Jak ktoś dowiedział się, że inna osoba ma urodziny, to natychmiast w temacie (wiodąca informacja na samej górze okna rozmowy) pojawiała się informacja, kto i ile kończy lat, dzięki czemu wieść bardzo szybko się rozchodziła. Jak tylko jubilat zjawiał się w pokoju, była organizowana dla niego wirtualna impreza urodzinowa. Obowiązkowo był emotikonkowy tort, wino, piwo, śpiewaliśmy sto lat, były tańce, muzyka i śpiewy. Zachowywaliśmy się tak, jak na normalnym przyjęciu. Wchodząc do pokoju, trzeba było się od razu przywitać ze wszystkimi. I jak zjawiała się już większa grupa, pojawiał się <tort>, oczywiście solenizant musiał zdmuchnąć świececzki, myśląc przy tym życzenie. Dawaliśmy mu chwilę, on stwierdzał <myślę życzenie, dmucham> i na przykład stwierdzaliśmy, że nie udało mu się wszystkich świececzek zdmuchnąć i mu pomagaliśmy <dmuch>, po czym było jedzenie tortu, śmiechy, śpiewy i popijanie. Może się to wydawać dziwne, ale taki sposób imprezowania, był dla nas jak najbardziej realny mimo, iż tylko o tym pisaliśmy. To się działo naprawdę, czuliśmy swoje towarzystwo, które było jak najbardziej rzeczywiste, ponieważ zachowania były identyczne jak te w rzeczywistości *off-line*. Takie zachowania wzmacniały nasze poczucie łączącej nas więzi.

Zasadniczą rolę w procesie tworzenia społeczności wirtualnej odgrywa poczucie przynależności do grupy – w wymiarze fizycznym ludzi tych łączy jedynie dostęp do serwera, jednak nie można wykluczyć faktu, że sami członkowie tych cyber-wspólnot odczuwają silną więź grupową.

(Błaszczyk 2001: 77)

W świetle powyższych słów przypuszczam, że stworzenie wirtualnej rodziny, powołanie do życia miasteczka Fantastyka, nazywanie siebie jego mieszkańcami i wytworzenie zrozumiałych nam tylko zwrotów stało się dla nas uprawomocnieniem, potwierdzeniem tego, że łączy nas jakaś więź, że jesteśmy grupą. Każda nowa osoba, która chciała wejść do grupy przechodziła mały test. Na jej pierwsze pytania w stylu: „cześć!, skąd jesteś?”, lub „jak masz na imię?”, „ile masz lat?” padały odpowiedzi: „z zą węgla”, „z Merkurego”, „z Żółtej podwodnej”, „z kątówni” i tym podobne. Jeżeli osoba się nie obrażała, tylko zaczęła rozmawiać dalej normalnie, lub wybuchała

śmiechem, to było w porządku, znajomość się nawiązywało. W innym wypadku taka osoba była ignorowana, szczególnie jak ciągle domagała się informacji odnoszących się do świata spoza CZATERii. Był to swego rodzaju test sprawdzający, czy osoba nadaje się do grupy – jeśli przeszła go pozytywnie, zostawała dopuszczona do grupy, wciągnięta w system pokrewieństwa. W przeciwnym razie była odrzucana. Tak jak zawsze odrzucaliśmy osoby, które się awanturowały i prowokowały kłótnie. Można to porównać do spotkań w knajpie ze znajomymi, gdzie ktoś obcy się dosiadzie i zrobi awanturę. Wtedy na taką osobę, która używała wulgaryzmów, były dwa sposoby: albo dawaliśmy jej *ignora*, albo wzywaliśmy *admina* (osobę administrującą stroną WWW i czatem), aby dał *bana* (karne wylogowanie ze strony). Na takie nieprzyjemne jednostki mówiliśmy, że to na pewno „onetowcy”, czyli użytkownicy czata na portalu Onet. Przez niektórych CZATERian czat na Onecie jest uważany na gorszy, nudniejszy, gdzie ludziom nie zależy na zawieraniu bliższych znajomości. Do tego wygląd ich okien miał prostą grafikę, gdzie wszystko wydawało się takie jakieś szare, stonowane. Za to na CZATERii miał czcionki do wyboru i mnóstwo jasnych, żywych, nie tak przygaszonych, jak na innych czatach, kolorów. Do tego można sobie wybrać styl czcionki i na dokładkę kolor *nicka*. O ile sam dobór symboli określających własną obecność na czacie był próbą kreacji indywidualnej osobowości wirtualnej, o tyle podkreślanie możliwości takiej kreacji w aspekcie dyskredytowania „wrogiego” czata można przyrównać do kreacji poczucia odrębności od użytkowników innych czatów, a przez to do samookreślenia siebie w kontekście bycia uczestnikiem konkretnej rzeczywistości. Jak zaznaczył Zbigniew Benedyktowicz,

[...] odpowiedź na pytanie, „kim jestem?”, zawarta jest w obrazie obcych – jest możliwa dzięki Innym, jest reflekssem obrazu Innych. W tym sensie proces identyfikacji jest częścią procesu komunikacji. Odpowiedź przychodzi niejako z zewnątrz. Samorozpoznanie, odkrywanie swej identyczności, tożsamości zawdzięczamy innym. Poczucie własnej identyczności jest rezultatem konfrontacji, porównania z innymi.

(Benedyktowicz 2000: 37-38)

„Swoimi” są tutaj użytkownicy CZATERi, „obcymi” zaś użytkownicy wszystkich innych czatów. My CZATERianie – jak sami siebie nazywaliśmy, przeciwstawialiśmy swój wizerunek, wizerunkowi tych innych. To my mamy lepszą grafikę, ładniejsze okna, lepszą kolorystykę. Na CZATERii jest różnokolorowo, wesoło, a nie szaro i ciemno. Zachowanie związane z innymi użytkownikami czata, reakcje na osoby zaśmiecające ekran czy *floodujące* okazały się takie same, jak na ludzi obcych, czy działających w opozycji do przyjętego przez nas systemu wartości w rzeczywistości realnej.

Reasumując CZATERia, a właściwie pokój Fantastyka, to ludzie, którzy choć początkowo się nie znali, po pewnym czasie stali się przyjaciółmi lub co najmniej dobrymi znajomymi. Tym, co nas wyróżniało, była dość specyficzna przestrzeń, w której się kontaktowaliśmy, czyli Internet. Na początku dla nas, jako nowych użytkowników czata, była to całkowicie nowa jakość, którą trzeba było poznać, oswoić, do której należało się przystosować. Najłatwiej jest to osiągnąć używając znanych określeń na opisanie nowych zjawisk. I tak się stało w naszym przypadku: miejsce rozmów zostało nazwane pokojem, cała CZATERia domem, natomiast użytkownicy sąsiadującymi ze sobą mieszkańcami. W ten sposób przestrzeń ta została oswojona i stała się dla nas miejscem częstych spotkań. Dzięki intensywności tych kontaktów stworzyliśmy silnie powiązaną grupę, wręcz fikcyjną rodzinę, która to jeszcze bardziej podkreślała łączące nas więzi. Jednakże mieliśmy świadomość swojej odrębności, bo doskonale potrafiliśmy się

odróżnić od innych użytkowników czatów. Dzieliłiśmy ich na „swoich” i „obcych”, i tak jak w *realu* zmieniało się to w zależności od sytuacji, od kontekstu. Do tego posługiwaliśmy się swoistym, własnym językiem, który również odróżniał nas od przysłowiowych „innych”. W ten oto sposób stworzyliśmy swój własny świat „fantastyki”. Zachowywaliśmy się w nim i reagowaliśmy na pewne sytuacje, tak jak to robiliśmy w „normalnym” świecie, czyli w *realu*. Sądzę, że nazywanie nowych jakości znanymi już nazwami oraz zachowanie, myślenie i postrzeganie rzeczywistości wirtualnej w sposób charakterystyczny dla życia codziennego, miało na celu urealnienie tej wirtualnej rzeczywistości, które uprawomocniało podejmowane w niej działania i dawało możliwość funkcjonowania według znanych już wzorów zachowań, mimo nowego sposobu komunikacji. Dlaczego tak się dzieje wyjaśnia Sherry Turkle:

Rzeczywistość kontratakuje. Ludzie, którzy wiodą równoległe życie w Internecie, są tak czy inaczej ograniczeni przez swoje pragnienia, troski i śmiertelność swojego fizycznego „ja”.

(Turkle 1995: 267, za Castells 2003: 137-138)

Dlatego w Internecie ludzie reagują tak samo, jak w rzeczywistości. Dzięki takiemu oswojeniu wytworzyło się poczucie bezpieczeństwa, stabilności, swojskości, normalności w tym tak specyficznym, obcym, wręcz abstrakcyjnym świecie jakim jest Internet. Jednakże, wbrew pozorom, było w nim coś rzeczywistego, realnego, dzięki czemu mogliśmy upodobnić ten cybernetyczny świat do świata poza komputerowego, tego znanego i najbardziej dla ludzi rzeczywistego. Tym czymś były nasze odczucia, a właściwie rzeczywiste odczuwanie wyobrażonej wspólnoty. Wiedzieliśmy, że tworzymy silnie związaną grupę, mimo dość specyficznej przestrzeni, w której się wytworzyła. Dlatego też chcieliśmy tę przestrzeń przybliżyć, oswoić, upodobnić do przestrzeni znanej za świata realnego.

Przybliżenie specyfiki grupy CZATERian spotykającej się w pokoju Fantastyka przyszło mi z pewną łatwością, ponieważ przez długi okres byłam członkiem tej społeczności. Uczestnictwo w jej życiu, współtworzenie zasad, wejście w system relacji sprawiło, że znałam to wszystko od środka, od miejsca w którym powstawało. Nie było miejsca na niedopowiedzenia czy niezrozumienie. Zupełnie inaczej wyglądałaby sytuacja, gdybym była postronnym obserwatorem z zewnątrz, nie wchodzącym w interakcje z badanymi. Owszem, miałabym dostęp do wszystkich wypowiedzi z pokoju ogólnego. Mogłabym archiwizować wszystkie rozmowy i z czasem na pewno wiele spraw stałoby się jasnych. Jednak miałabym kontakt tylko z tym, co jest dane wszystkim. Umknęłoby mi to, co najważniejsze – prawdziwi ludzie. W trakcie rozmów na czacie użytkownicy poznają się głównie na *privach* i tu są zawierane przyjaźnie. Na *privie* nowa osoba poznaje zasady funkcjonowania grupy, tutaj zadaje pytania i otrzymuje odpowiedzi. Zatem bierna obserwacja, podglądanie nie daje całkowitego obrazu funkcjonowania takiej grupy. Jedyne pełne współuczestnictwo w jej życiu w internecie jak i poza nim pozwala na poznanie i zrozumienie. Pociuszające zatem jest to, że nawet w internecie są miejsca, gdzie nie wszystko jest oczywiste, dane bezpośrednio.



### **Literatura:**

- Benedyktowicz Z., Portrety „obcego”: Od stereotypu do symbolu, Wydawnictwo UJ, Kraków 2000.
- Berger P. L., Luckmann T., Społeczne tworzenie rzeczywistości, PIW, Warszawa 1983.
- Błaszczyk A., Przestrzeń w wymiarze wirtualnym, [w:] Przestrzenie, miejsca, wędrówki. Kategoria przestrzeni w badaniach kulturowych i literackich, red. P. Kowalski, Uniwersytet Opolski, Opolskie Towarzystwo Przyjaciół Nauk, Opole 2001, s. 69-78.
- Castells M., Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem. Dom Wydawniczy Rebus, Poznań 2003.
- Karpińska G. E., Sąsiedzi to bliscy inaczej. Rzecz o wspólnotowości w kamienicy czynszowej, [w:] Codzienne i niecodzienne. O wspólnotowości w realiach dzisiejszej Łodzi, red. Karpińska G. E., „Łódzkie Studia Etnograficzne”, t. 43, 2004, s.141-169.
- Mazurek P., Internetowa grupa dyskusyjna, *Kultura i Społeczeństwo*, rok XLVII nr 1, 2003.
- Słownik wyrazów obcych, PWN, Warszawa 2002.
- Tuan Y-F., Przestrzeń i miejsce, PIW, Warszawa 1987.

### **Źródła internetowe:**

[www.interia.pl](http://www.interia.pl)