

Adam Dąbrowski

Onofflineowe życie wspólnotowe

Zachodzące współcześnie przemiany życia społecznego, których jedną z istotnych determinant jest wzrost znaczenia nowych technologii w codzienności każdej jednostki są znamienne. Przyjmując, że jednym z podstawowych procesów, który składa się na trwanie i rozwój społeczeństwa jest powstawanie i ewolucja więzi społecznych, należy poświęcić im większą uwagę tak w środowisku socjologów, jak i psychologów społecznych. Kwestia przemian zachodzących w więziach społecznych, które mogą być determinowane nowymi technologiami jest niezwykle istotna. W niniejszym artykule chciałbym podjąć problem związku pomiędzy elementarnymi procesami tworzenia się i funkcjonowania grup a przemianami technologicznymi zachodzącymi we współczesnym świecie. W związku z tym, ogólny problem badawczy, jaki zamierzam przeanalizować można sprowadzić do pytania o to, w jakie typy więzi społecznych jesteśmy obecnie uwikłani.

Kontekst teoretyczny

Przechodząc do analizy istniejącego stanu wiedzy w zakresie tematu badań należy przedstawić podstawowe kategorie, które stanowią trzon niniejszego artykułu. Elementarnym pojęciem, które należy wyróżnić jest więź społeczna. W polskiej socjologii tematyką tą interesowali się między innymi tacy autorzy jak Ludwik Krzywicki (1938), Stanisław Czarnowski (1956), Florian Znaniecki (1928), Stanisław Ossowski (1962), Władysław Jacher (1982), Jan Szczepański (1963), Jarosław Rokicki (1992) a także Mirosława Marody wraz z Anną Gizą-Poleszczuk (2004). Jako pierwszy pojęcie więzi społecznej rozpowszechnił Ludwik Krzywicki, który w wydanej w 1938 roku pracy używał tego określenia niezwykle szeroko. Autor ten zwrócił uwagę na niezwykle ważne rozróżnienie więzi społecznych, mianowicie ich przedmiotowe i podmiotowe ujęcie. Odmienne zdanie na ten temat miał Stanisław Czarnowski (1956), który zwrócił uwagę na interakcyjny charakter więzi. W swoich rozważaniach autor zwracał uwagę na rolę kultury w tworzeniu się więzi społecznych, co ówczasie było niezwykle odkrywczym poglądem. Dla niego to w interakcji powstają więzi społeczne, które są fundamentem wszelkiej solidarności grup społecznych. Florian Znaniecki natomiast, pisał o więzi społecznej głównie przy okazji działań ludzkich i analizie wzajemnych oddziaływań oraz stosunków społecznych. W ujęciu tego autora (Znaniecki, 1928) więź jest intencjonalnym i celowym działaniem poszczególnych jednostek, które chcą trwać w grupie. Powstanie więzi wynika z faktu, że grupy krzyżują się. W podobny sposób charakteryzuje więź Stanisław Ossowski, który w pracy *O osobliwościach nauk społecznych* (1962) zwraca uwagę, że „*wieź społeczna jest czynnikiem świadomości członków grupy i wyraża ogólnie świadomość łączności społecznej*” (za: Jacher, 1987, s.19). Należy wskazać również pracę *Elementarne pojęcia socjologii* Jana Szczepańskiego (1963), w której autor podaje interesującą definicję opisową: „*wieź społeczna to zorganizowany system stosunków, instytucji, środków kontroli społecznej, skupiający jednostki, podgrupy i inne elementy składowe zbiorowości w całość zdolną do trwania i rozwoju*” (za: Jacher, 1987, s.20). Na potrzeby niniejszej pracy przyjmuję właśnie tę, szeroką definicję więzi społecznych, która pozwala uchwycić ich dynamiczne przemiany determinowane między innymi czynnikami technologicznymi.

Inną pracą, która stanowi niewątpliwą wkład do teorii więzi społecznych jest *Więź społeczna a zmiana kultury* Jarosława Rokickiego (1992). Książka stanowi studium dynamiki polskiej zbiorowości etnicznej w Stanach Zjednoczonych i sama w sobie jest niezwykle ciekawa. W niniejszym kontekście warta

odnotowania jest propozycja typologii syntetycznej, w której autor podzielił więź na naturalną, symboliczną oraz zrzeszeniową. Jedną z nowszych publikacji dotyczących więzi społecznych jest praca dwóch autorek – Mirosławy Marody oraz Anny Gizy-Poleszczuk (2004) pod tytułem *Przemiany więzi społecznych. Zarys teorii zmiany społecznej*. Jak zaznaczają same autorki, głównym przedmiotem rozważań jest zmiana społeczna. Ujęta w tekście zmiana jest ufundowana na więzi społecznej, która na przestrzeni lat również uległa przemianom. Tak przedstawiony proces zmusza autorki do przejrzenia sposobów definicji pojęcia więzi społecznych oraz propozycji sformułowania własnego zdania na temat współczesnego ich tworzenia i trwania. Praca stanowi doniosły wkład do wiedzy na temat współczesnego społeczeństwa, ma jednak również pewne ograniczenie. Współczesne więzi społeczne podlegają tak błyskawicznym zmianom zarówno pod wpływem zachodzących procesów globalizacji, jak i doniosłego znaczenia nowych mediów, że ich analiza wymaga systematycznego opisu.

Drugim elementarnym zagadnieniem, które należy rozważyć jest przestrzeń wirtualna. Na wstępie warto poczynić kilka uwag o znaczeniu Internetowej rzeczywistości wirtualnej i sposobach jej wyróżniania. Pierwotne skojarzenia semantyczne ze słowem "wirtualny" wpływają na postrzeganie wirtuala oraz stosunek do wszystkich "wirtualnych" procesów i wytworów kulturowych. Są to sztuczność oraz symboliczność. Definicja wirtualności zamieszczona w słowniku języka polskiego PWN (2012) doskonale ukazuje tę relację. „*Wirtualny – stworzony w ludzkim umyśle, ale prawdopodobnie istniejący w rzeczywistości lub mogący zaistnieć; wykreowany na ekranie komputera, telewizora, ale tak realistyczny, że wydaje się rzeczywisty*”. Wirtualny znaczy, zatem prawdopodobny i wyimaginowany, ale na tyle precyzyjny, że może powodować złudzenie prawdziwości. Wszystko, co wirtualne jest symboliczne, a raczej znaczeniowe. Analizując przestrzeń wirtualną można odwołać się do klasycznego podziału Peirce'a, który wszystkie znaki podzielił na indeksowe, ikoniczne oraz symboliczne. Symboliczność można także rozumieć po prostu jako niematerialność. Wszystko, co znajduje się w rzeczywistości wirtualnej wydaje się być zamieszczone jedynie na serwerach i komputerach użytkowników sieci. Wszystkie procesy i przedmioty znajdujące się w przestrzeni wirtualnej intuicyjnie są kojarzone z brakiem formy materialnej.

Oba omówione pierwotne skojarzenia są jednak błędne. Rozważmy w pierwszej kolejności sztuczność rzeczywistości Internetu. Sztuczność mogłaby być tutaj definiowana na kilku poziomach. Po pierwsze, sztuczne mogłyby być relacje między osobami korzystającymi z sieci. Po drugie, ludzie mogą udawać swoje tożsamości. Po trzecie, całe otoczenie (kontekst) w którym zachodzą interakcje pomiędzy użytkownikami Sieci, może być porównywane (a przy tym spłycające) do symulacji komputerowej.

(Nie)realne więzi społeczne

Więzi społeczne w Internecie są zawierane i podtrzymywane na szereg różnych sposobów. Przede wszystkim można tutaj wyróżnić osoby, które poznały się w świecie realnym i kontaktują się (podtrzymują swoją więź) za pomocą Internetu oraz osoby, które poznały się w świecie wirtualnym. Niezależnie od tego, z którymi relacjami mamy do czynienia, jeżeli tylko więź jest nawiązana partnerzy relacji dążą do tego, aby ją podtrzymywać. Oczywiście można wyróżnić szereg więzi społecznych, który to podział w wirtualu jest o tyle bardziej istotny, że człowiek może w nim uczestniczyć angażując jedynie część swojej uwagi i tożsamości. I tak, przy zachowaniu wysokiego poziomu ogólności, wśród więzi społecznych wyróżnić można pragmatyczne, autoteliczne i kapitałtwórcze. Przedstawiona typologia nie jest rozłączna. Istnieją więzi pragmatyczno-kapitałtwórcze lub autoteliczno-kapitałtwórcze. Wszystko zależy od tego, co jest siłą napędzającą zaistnienie, trwanie i podtrzymywanie więzi, a co np. pozytywnym efektem jej działania. Niezależnie od tego, z którym typem (kombinacją typów) mamy do czynienia w Sieci należy zaznaczyć, że żadne z nich nie mogą być nazwane sztucznymi.

Nawet przelotne relacje przypadkowych osób np. na forum internetowym są odbierane i analizowane przez strony, które w nią weszły na takiej samej zasadzie, jak nawiązanie kontaktu wzrokowego z nieznaną osobą w trakcie przejazdu autobusem. Jest to pewien rodzaj styczności o której pisał Jan Szczyptański w kontekście konstruowania więzi społecznej (1963). Taka wymiana spojrzeń wywołuje określone procesy myślowe i ma przełożenie na zachowania społeczne, więc nie możemy uznać ich za sztuczne. Większość relacji zachodzących w Internecie można scharakteryzować jako więzi Granovettera (Granovetter, 1983). Autor koncepcji siły słabych więzi udowodnił, że nawet przelotne, słabe i nie do końca strukturalizowane więzi są ważne dla jednostki, ponieważ ich wielość stwarza wiele możliwości działania, rozwoju i współpracy.

Przyjmując tak postawioną tezę za prawdziwą nie wolno jednak zapominać, że Internet jest też pełen relacji bardzo silnych i zażyłych. Ekstremalnym przykładem są pary, które poznały się w rzeczywistości wirtualnej i zawarły związek małżeński. Rita Sri Mutiara Dewi oraz Wirjadi Sutrisno, którzy poznali się w Internecie i przed tym jak spotkali się w realu, wzięli ślub¹. Warto dodać, że panna młoda pochodzi z Indonezji natomiast pan młody z Kalifornii w USA. Ślub odbył się przy użyciu kamer internetowych oraz mikrofonów i został oficjalnie zarejestrowany przez mużmańskiego duchownego. Można zastanawiać się, czy nie jest to „wybryk” młodych pasjonatów nowych technologii, lecz wiek małżonków wskazuje na coś innego. Oboje mają ponad 50 lat i jest to ich drugie małżeństwo na podstawie czego można uznać, że ich związek jest przemyślaną i świadomą decyzją ufundowaną na rzeczywistej, bardzo bliskiej relacji.

Internauci korzystając z Internetu muszą dopasowywać się do jego zaprojektowanej organizacji i infrastruktury technicznej. Anonimowość, poczucie braku kontroli nad całością systemu i bezkarność powodują, że ludzie mogą dowolnie manipulować, kreować i wymyślać swoje tożsamości. „Internet jest miejscem, gdzie konfrontacja techniki z ludzkim odczuciem tożsamości przybiera formy szczególnie interesujące. W cyfrowych społecznościach uczestnicy są zawieszani między sferą rzeczywistą a wirtualną. Posuwając się powoli, nieśmiało, nie dokona pewnie kolejnych kroków. W czasie wędrówki na granicy tych światów wymyślamy samych siebie” (Rosińska-Blaustein, 2001, s.134). W tym samym miejscu autorka zwraca uwagę, że w celu zbadania tożsamości użytkowników Sieci, należy analizować ich wszystkie Internetowe doświadczenia. W tym względzie, tożsamość Internauty konstruowana jest w trakcie jego kolejnych podróży.

Można zastanowić się nad stwierdzeniem, czy uczestnicy istotnie są „zawieszani” między światami. Otóż, zawieszenie oznacza jakąś przejściowość, konieczność pójścia do przodu lub cofnięcia się. Człowiek natomiast uczestniczy w obu światach konstruując swoją ponowoczesną tożsamość. Jednostki konstruują swoje Ja na zasadzie mozaiki. Tożsamość składa się z wielu ról, pozycji i doświadczeń, w których osoba bierze udział w ciągu swojego życia. Jak zauważa Bauman (2007) współczesna tożsamość jednostki (a raczej tożsamości) są konstruowane całe życie, a projekty sztywnych, niepodlegających fluktuacjom definicji siebie są mało atrakcyjne i niefunkcjonalne w zmieniającej się ponowoczesności. Przywołując innego myśliciela „żyjemy teraz w czasoprzestrzeni, w której nie ma już tożsamości, są tylko transformacje” (Lyotard, 1988, s.21). Czy zatem zasadne jest mówienie o sztuczności ludzi przebywających w sieci ze względu na ich różną (zmienną) tożsamość? Można uznać, że immanentną cechą współczesnego człowieka jest swego rodzaju trans-tożsamość. „Trans”, czyli przekraczająca i wymykająca się wszelkim granicom i zaszufładowaniu. Sieć stwarza dużo bardziej sprzyjające warunki do tworzenia i przekraczania granic niż real, w którym każdy pełni określone role. W Sieci łatwo można wyzbyc się różnych ograniczeń dzięki czemu możliwa staje się realizacja strategii świadomego budowania swojej biografii.

¹ <http://news.bbc.co.uk/2/hi/asia-pacific/4610462.stm>, dostęp, 5.02.2012r.

Za symulację można również uznać warunki, w jakich dochodzi do relacji. Otaczający świat wirtualny nie ma swojego materialnego odpowiednika. Pojęcie definicji sytuacji, które zaproponował Wiliam I. Thomas zdaje się dobrze opisywać relacje światów wirtualnego i reala w interesującym nas tutaj kontekście. Definicja sytuacji odnosi się do zdolności umysłu jednostki, dzięki którym ludzie mogą nazywać, kategoryzować i orientować się na konstelacje obiektów we wszystkich sytuacjach – włączając samych siebie jako obiekty (Turner, 2008, s.419). Jednostki orientują się w otaczającym świecie – niezależnie od tego, czy jest on wyobrażony, realny czy wirtualny – dzięki swojej refleksyjności i odnajdywaniu elementów, które są dla nich rozpoznawalne w otoczeniu. Wirtual jest budowany przeważnie – i często niepotrzebnie – na zasadach funkcjonujących w realu, aby użytkownicy mogli łatwo orientować się i poruszać w tym świecie. Przyjmując wyjaśnienie interakcjonistyczne budowania sytuacji komunikacyjnej należy zwrócić uwagę, że elementy występujące zarówno w rzeczywistości realnej jak i wirtualnej są zbliżone, natomiast ich rozpoznawanie, a więc sama orientacja w otoczeniu różnią się. Jednostki muszą interpretować swoje pozycje, role, emocje oraz otoczenie i refleksyjnie wiązać wszystkie te elementy, aby zrozumieć całą interakcję. Niezależnie od tego, czy wskaźniki i desygnaty sytuacji są zamieszczone w Internecie, czy w rzeczywistości realnej są jednak konstruowane przez jednostki. Definicja sytuacji zawsze może być o tyle symulacyjna o ile partnerzy interakcji są zmuszeni do jej interpretacji i negocjacji, co potwierdza hipotezę o podobnych warunkach budowania porządku interakcyjnego w przypadku zarówno rzeczywistości wirtualnej jak i realnej.

(Nie)materialność Sieci

Kolejne skojarzenie, jakie przywołałem odnośnie wirtualności związane jest z jej niematerialnością. Kultura społecznej przestrzeni wirtualnej jest złożona, ponieważ jest tworzona przez różne typy osób użytkujących Sieć. Tak samo jak nie możemy mówić o jednej kulturze w przypadku reala, tak w świecie wirtualnym również mamy do czynienia z wieloma kulturami definiowanymi jako „całościowy sposób życia charakterystyczny dla danej zbiorowości, na który składa się wszystko to, co ludzie robią, myślą i posiadają jako członkowie społeczeństwa (wzory działania, myślenia i wyposażenia materialnego)” (Sztompka, 2005, s.150). Kultury te tworzone są zdaniem Castellsa (2003) przez cztery główne typy „mieszkańców” Sieci, tj. hakerów, komunitarian, przedsiębiorców oraz techno-merytokratów. Wszystkie te grupy przyczyniają się do stworzenia przestrzeni, którą jako użytkownicy możemy oglądać logując się do Sieci, ale bardzo często ich działania mają wymierny efekt w świecie realnym (lub jego finansowy ekwiwalent). Do mediów docierają coraz to bardziej spektakularne dowody potwierdzające taki stan rzeczy. W 2009 roku użytkownik gry MMO Project Entropia kupił za 330 tysięcy dolarów stację kosmiczną Crystal Palace². Buzz Erik Lightyear (nick użytkownika) wydał zatem około miliona złotych za posiadłość w świecie wirtualnym, ponieważ obliczył, że w przeciągu kilku lat zarobi na tej transakcji. Swoje przypuszczenia uzasadniał faktem, że jest to miejsce, w którym dokonuje się innych operacji finansowych, od których będzie mógł pobierać prowizję jako prawowity właściciel przestrzeni.

Czy można powiedzieć, że rzeczywistość wirtualna nie ma swojego materialnego ekwiwalentu? Zwraca uwagę jeszcze jeden fenomen. Twórcy Second Life, gry, która zrewolucjonizowała podejście do życia w sieci nie przypuszczali dając użytkownikom możliwość wzbicia się w niczym nieograniczoną przestrzeń, pokonania wszelkich praw fizycznych i pełnej dowolności budowy świata zgodnego z wyobraźnią twórcy, że spora część ludzi będzie konstruowała swoje otoczenie na kształt realnego świata. Przykładem mogą być polskie miasta, które doczekały się swojego odpowiednika w rzeczywistości wirtualnej. Są to między innymi Kraków, Poznań oraz Wrocław.

² <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=49737>, dostęp 05.02.2012r.

Dotychczasowe rozważania dobrze streszcza Mirosława Marody, „rzeczywistość, jakiej doświadczają jednostki, jest bowiem zawsze rzeczywistością społecznie wytworzoną i symbolicznie zakodowaną, a tym samym jest rzeczywistością par excellence wirtualną, choć do pojawienia się Internetu zwykliśmy to określać mianem kultury (Marody, 2010, s.45). Wirtualność staje się coraz bardziej urealniona, a postępujące procesy przepływów pomiędzy dwoma światami przekształcają wielorzeczywistość społeczną w jedną *rzeczywistość onofflineową*.

Zmienna rzeczywistość onofflineowa w analizie socjologicznej

Ustalając w poprzedniej części tekstu relacje pomiędzy wirtualną rzeczywistością i światem realnym w kategoriach jedności wielorzeczywistości warto przywołać kilka cech wskazujących na taki stosunek. W pierwszej kolejności należy wskazać na immersyjność rzeczywistości wirtualnej, która „jest jak przejście przez ekran do fikcyjnego świata filmu, a wejście w środowisko wirtualne można porównać do przejścia przez telewizor lub komputer, przez znikający punkt lub wir, w trójwymiarowy świat symboli” (Morse, 1994, s.181, za: Lister, i in. 2009). Użytkownik przebywając w świecie wirtualnym konstruuje go i aktualizuje. Staje się przez to – niezależnie od tego jak bardzo jest świadom swojej twórczości – prosumentem zmiennej wielorzeczywistości. Kategorię prosumenta Internauty można umieścić na kontinuum stawiając po jednej stronie jednostkę, która świadomie porusza się po Sieci i świadomie dokonuje wpisów, komentuje i „publikuje siebie”, natomiast po drugiej stronie stanie osoba, która użytkuje zasoby Internetu nie zdając sobie sprawy z faktu, że każdy jej ruch, wybór strony, czy przejście pomiędzy różnymi witrynami są analizowane i przyczyniają się do stworzenia nowej lub potwierdzenia istniejącej architektury Sieci. Immersyjność pokazuje, że jednostka przebywając w rzeczywistości wirtualnej odczuwa, wchodzi w relacje i porządkuje swoją definicję sytuacji w sposób naturalny, przypominający orientację w rzeczywistości realnej.

Logując się do Sieci, użytkownik wchodzi również w interakcję i doświadcza imaginacji, co – razem z immersją – tworzy trzy fazy budowania wirtuala (tzw. trzy I: Interaction + Immersion + Imagination) (Coiffet, Burdea, 2003). Interakcja nawiązana z gotowym światem, do którego wkracza użytkownik surfując po Sieci jest początkiem jego zanurzenia się w świat, który zamiast wymyślanego lepiej określać jako konstruowany. Wszystkie wspomniane cechy, czy też fazy budowania rzeczywistości onlineowej są uwarunkowane światem realnym i doświadczeniem jednostki, dlatego to, w jaki sposób dokona się „pełne zanurzenie” w Sieci jest warunkowane dwukontekstem (kontekstem świata realnego i wirtualnego) oraz cechami jednostki (lub partnerów nawiązanej interakcji). Wynika z tego, że każdy konstruuje swój świat i jest uczestnikiem wielu rzeczywistości w jednym momencie, dlatego warto mówić o sygnalizowanej już tutaj zmiennej *rzeczywistości onofflineowej*. Jej niewątpliwymi cechami jest wielowariantowość, umowność oraz brak stałej tożsamości (Korab, 2010, s. 21).

Online, offline i onoffline

Stwierdzenie, że więzi społeczne ulegają pewnym zmianom jest truizmem. W literaturze można znaleźć wiele koncepcji na temat tego, co jest głównym czynnikiem sprawczym zmian zachodzących w społeczeństwach, jednak już klasycy socjologii dowodzili, że ich kluczowym elementem są przemiany więzi społecznych. Wspominając tylko kilku klasyków należy przypomnieć, że Ferdinand Tönnies (1988) dzielił na tej podstawie społeczeństwa na dwa podstawowe typy: wspólnoty i zrzeszenia, natomiast Emil Durkheim (1999) wskazywał, że typy solidarności (mechanicznej lub organicznej), które tworzą się w oparciu o relacje międzyludzkie mają fundamentalny wpływ na kształt całego społeczeństwa. Odwołując się do różnych rodzajów więzi Charles Cooley (1909, za: Szmatka, 2007, s.67) wyodrębnił grupy

pierwotne oraz wtórne. Ujęcia te łączy jedno podstawowe założenie. Grupa społeczna lub zbiorowość może trwać i rozwijać się wtedy i tylko wtedy, gdy pojawia się więź społeczna. Dlatego więź społeczną można uznać za podstawowe pojęcie dla socjologii.

Głębszą analizę więzi jako zjawiska społecznego, a nie tylko pojęcia można znaleźć u bardziej współczesnych autorów, przykładowo Talcotta Parsonsa (1969). Z funkcjonalnego punktu widzenia Talcotta Parsonsa zasadnicze siły spajające społeczeństwo ogniskują się właśnie w więziach społecznych. Są one funkcjonalnym wymogiem systemu społecznego i prowadzą do równowagi i stabilności systemu, gdyż to na ich podstawie może dochodzić do integracji, zgody i jedności.

Analitycznie można wyodrębnić trzy modele więzi społecznych w kontekście Internetu. Po pierwsze powstałe więzi mogą być onlineowe, to znaczy rozpoczęte w świecie wirtualnym i tam kontynuowane. Należy jednak zaznaczyć, że chodzi jedynie o rozróżnienie pomiędzy faktem, czy doszło do fizycznego kontaktu między partnerami interakcji, czy nie. Mówiąc o więziach onlineowych trzeba brać pod uwagę, że są to istotne więzi w świecie realnym, lecz osoby nigdy nie miały bezpośredniego kontaktu face-to-face. Wiąż onlineowa ze znajomym z facebooka stanowi niejednokrotnie przedmiot rozmyślań, rozmów z innymi osobami, a także może być czynnikiem wyznaczającym agendę dnia partnerów interakcji. Niezwykle ważna jest linia demarkacyjna tego typu więzi, która w świecie onofflineowym wyznaczana jest jedynie na podstawie fizycznego kontaktu i nie zakłada jedynie wirtualnych emocji, zaangażowania czy zaufania.

Drugi typ możliwych więzi społecznych wynikający z dostępności świata wirtualnego to więzi offlineowe. Dostępność wirtuala umożliwia komunikację między osobami znajdującymi się na różnych kontynentach. Ich spotkanie w realu jest nadal utrudnione. Często pomijaną funkcją komunikacyjną Internetu jest jednak również możliwość nawiązywania kontaktów z osobami mieszkającymi w tym samym mieście, dzielnicy, czy osiedlu. W takim przypadku możliwość spotkania i nawiązania kontaktu bezpośredniego jest dużo łatwiejsza. Tego typu relacje mogą zostać nawiązane za pośrednictwem Internetu, np. na funpageach, stronach hobbyistycznych, czy skupiających lokalną wspólnotę i stać się jedynie podstawą do stworzenia więzi offlineowych, tzn. takich które funkcjonują w świecie realnym. Grupa młodzieżowa może wyszukać zawodników do osiedlowych meczów piłki nożnej w Internecie, natomiast dalsza ich znajomość oraz kolejne mecze mogą być już umawiane w kontakcie bezpośrednim. Tego typu więź, choć korzeniami sięga rzeczywistości wirtualnej jest realizowana i podtrzymywana poza nią.

Ostatni wyróżniony typ ukazuje całą kwintesencję *rzeczywistości onofflineowej*, czyli rzeczywistości społecznej, którą jedynie analitycznie można dzielić na real i wirtual. Rzeczywistości, która jest dostępna dla człowieka tak samo jak dostępna jest kultura, którą z jednej strony możemy uznać za wirtualną kategorię socjologiczną, z drugiej jako realnie funkcjonujący artefakt społeczny (Berger, Luckman, 1983). Rzeczywistość onofflineowa jest równie imaginacyjna, co żywa w każdej jednostce, coraz częściej nie ograniczając się tylko do ludzi, którzy posiadają komputer z łączem internetowym. Wiąż onofflineowa ustanawia się pomiędzy jednostkami, które swojego kontaktu nie ograniczają do jednego z dwóch syntetycznie wyróżnionych światów. Zarówno w Internecie mogą umawiać się na wspólne granie, czy wideokonferencję, jak i w realu spotykać się towarzysko lub zawodowo. Przestrzeń wirtualna jest nie tylko narzędziem komunikacyjnym, ale przestrzenią, w której wiąż również jest realizowana.

Internet przyczynił się do powstania trzech typów więzi społecznej, w których odgrywa niezwykle zróżnicowaną rolę, niekiedy będąc tylko narzędziem zastępującym np. telefon. Jednak w przypadku więzi onlineowych lub onofflineowych jest to zupełnie inna jakość, która zmienia rzeczywistość społeczną wieloaspektowo. Porządkując zmiany, jakie Internet wywołał umożliwiając nawiązywanie więzi

społecznych można podzielić rzeczywistość na trzy przenikające się wymiary życia społecznego: ekonomiczny, kulturowy oraz polityczny. Analiza każdego z nich byłaby niezwykle cenna, jednak wykracza poza ramy artykułu.

Podsumowanie

Celem niniejszego artykułu była odpowiedź na pytanie dotyczące możliwości więziotwórczych we współczesnym – onofflineowym – świecie. Udostępnienie Internetu użytkownikom niezwiązanym z ośrodkami akademickimi miało doniosłe znaczenie, a dynamiczne zmiany jakie wywołało są obserwowane od samego początku po dziś dzień. Wydaje się jednak, że ważniejsze od samego narzędzia i jego funkcjonalności jest jego społeczny – wielowymiarowy – aspekt. Za jego sprawą jesteśmy dziś świadkami tworzenia się zupełnie nowych typów więzi, które różnią się od tradycyjnie definiowanych zarówno pod względem ilościowym jak i jakościowym.

Różne wymiary tworzenia się onofflineowych więzi społecznych pokazują, że nie dotyczą one wąskiej grupy użytkowników określonego typu, lecz wszystkich (coraz częściej również tych, którzy osobiście z Internetu nie korzystają). Jeśli uznać niniejszą tezę za fakt, należy być szczególnie uważnym przy konstruowaniu kolejnych wniosków z badań (choćby preferencji wyborczych), które uwzględniają jedynie standardową metryczkę pomijającą fakt cyfryzacji relacji międzyludzkich, która ma doniosły wpływ na funkcjonowanie jednostek w społeczeństwie, ich wartości, poglądy oraz zainteresowania.

Bibliografia

- Bauman, Z. (1994). *Dwa szkice o moralności ponowoczesnej*. Warszawa: Instytut Kultury.
- Berger, Peter, L., Luckman, T. (1983). *Społeczne tworzenie rzeczywistości*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Castells, M. (2003). *Galaktyka Internetu: Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*. Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.
- Coiffet, P., Burdea Grigore C. (2003). *Virtual teality technology* (drugie wydanie). Nowy Jork: Wiley.
- Czarnowski, S. (1956). *Dzieła tom III Kultura*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Durkheim, E. (1999). *O podziale pracy społecznej*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Granovetter, M.S. (1973). *The strength of weak ties*. American Journal of Sociology.
- Jacher, W. (1987). *Więź społeczna w teorii i praktyce*. Katowice: Uniwersytet Śląski.
- Korab, K. (2010). Filozofia i socjologia wirtualnej rzeczywistości, W: K. Korab (red.) *Wirtual. Czy nowy wspaniały świat?* Warszawa: Scholar.
- Krzywicki, L. (1938). *Praca zbiorowa*, Warszawa: Wydawnictwo Instytut Gospodarstwa Społecznego.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I. Kelly, K. (2009). *Nowe media. Wprowadzenie*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Liotard, J.-F. (1988). *Periphrations*. New York: Columbia University Press.
- Marody, M. (2010). Wirtualność rzeczywistości, rzeczywistość wirtualności W: K. Korab (red.) *Wirtual. Czy nowy wspaniały świat?* Kraków: Scholar.
- Marody, M., Giza-Poleszczuk, A. (2004) *Przemiany więzi społecznych. Zarys teorii zmiany społecznej*. Warszawa: Scholar.
- Ossowski, S. (1962). *O osobliwościach nauk społecznych*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Parsons, T. (1969). *Struktura społeczna a osobowość*, tł. M. Tabin, wstęp Antonina Kłoskowska, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Ekonomiczne.
- Rokicki, J. (1992). *Więź społeczna a zmiana kultury*. Wrocław-Warszawa-Kraków: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Rosińska-Blaustein, Z. (2001). *Koncepcja obioru mediów*. Warszawa: Wyd. Prószyński i S-ka.
- Słownik Języka Polskiego, <http://sjp.pwn.pl/slownik/2536590/wirtualny>, dostęp 5.02.2012r.
- Szczepański, J. (1963). *Elementarne pojęcia socjologii*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Szmatka, J. (2007). *Małe struktury społeczne*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Sztompka, P. (2005). *Socjologia. Analiza społeczeństwa*. Kraków: Wydawnictwo Znak.
- Tönnies, F. (1988). *Wspólnota i stowarzyszenie. Rozprawa o komunizmie i socjalizmie jako empirycznych formach kultury*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Turner, J. H. (2008). *Struktura teorii socjologicznej*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Znaniecki, F. (1928). *Socjologia wychowania (t. I)*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.