

2. O internecie z perspektywy antropologicznej

Internet i nowe media od początku swego funkcjonowania tworzyły przestrzeń dla rozwoju międzyludzkich relacji. Ich charakter intrygował analityków, którzy interpretowali procesy społeczne na rozmaite sposoby, często oceniając moralnie i ideologicznie charakter owych relacji. Technologia rzuciła również wyzwanie dla badaczy społecznych, którzy stanęli wobec konieczności wytworzenia narzędzi pozwalających na jej skuteczne badanie. W poniższym rozdziale dokonam przeglądu najistotniejszych z perspektywy moich badań tekstów, wyznaczających antropologiczny dyskurs na temat sieci, a także opiszę szczegółowo metody, jakie stosowałem podczas badań.

W tytule dysertacji używam terminu „serwis społecznościowy”, co wymaga pewnego wstępnego wyjaśnienia. Pojęcie „społeczności” w kontekście przestrzeni internetu to względnie nowy marketingowy, analityczny i informatyczny konstrukt. Jeden z moich rozmówców, związany niegdyś z grupą „produkującą” portal, nie bez dumy zapewnił mnie:

(...) moim celem przy pisaniu tego, wtedy, nie zapominajmy, że wtedy coś takiego jak społeczność nie istniało w internecie, wtedy było to stworzenie intranetu w internecie. Nie wiedziałem, jak to nazwać, teraz to wszyscy nazywają społecznością, wtedy nie znaleźmy tego określenia.

W poniższym podsumowaniu nie będę zatem ograniczał się do tekstów odnoszących się do pojęcia „społeczności”. Skupię się na tych pracach, które mieszczą się bezpośrednio w dyskursie nauk społecznych, pomijając teksty z dziedziny informatyki, dotyczące *stricto* technicznego funkcjonowania i projektowania tego rodzaju platform dla ludzkich zbiorowości.

Jednym z pierwszych tekstów, które określiły zakres debaty nad interesującym mnie zjawiskiem i zasugerowały techniki jego opisu, jest „The Virtual Community” Howarda Rheingolda (1993). Praca z pogranicza socjologii, dziennikarstwa i etnografii zawiera również ideologiczne przesłanie związane z wizją przestrzeni internetu jako szansy dla zrekonstruowania wspólnotowych więzi zagrożonych w wyniku rozwoju urbanizacji i kultury masowej (Putnam 2001).

H. Rheingold interesował się platformą dyskusyjną WELL, w ramach której kontaktowali się głównie przedstawiciele kreatywnych zawodów z Doliny Krzemowej w Kalifornii. Według autora w związku z więzią emocjonalną, która się między nimi wytworzyła, można mówić o współczesnej formie wspólnoty.

Dyskusja na temat definicji związków międzyludzkich zawieranych w przestrzeni internetowej i odniesienia ich do wcześniejszych form wspólnotowości zdominowała wiele kolejnych tekstów dotyczących informatycznych protospołeczności. Kluczowym pytaniem, które wymagało zdaniem analityków odpowiedzi, było określenie tego, czy są one wirtualne, czy też realne (Agre, Schuler 1997, Thomsen, Straubhaar, Bolyard 1998). W próbach zdefiniowania charakteru relacji używano określeń, takich jak „wspólnota praktyk” (Lave, Wenger 1991) lub „wspólnota zainteresowań” (Brown, Duguid 2000).

Część tekstów wskazywała na to, iż przestrzeń internetu nie zawieszają zasad panujących *offline*, a użytkownicy często reprodukują różnego rodzaju stereotypy związane z płcią, rasą, narodowością, klasą społeczną na wirtualnych forach dyskusyjnych i w *chat-roomach* (Kendall 2005). Patrice Flichy wskazuje za to na proces kształtowania się pojęcia wirtualności w odniesieniu do wspólnotowych działań w sieci internetowej (2007).

Pomocne dla zrozumienia problemu wspólnotowości w internecie są wyniki badań nad sieciowymi grami komputerowymi. Obok forów dyskusyjnych, takich jak główne pole badań H. Rheingolda, to grupy graczy były przykładem integrującej mocy technologii informatycznych. Co szczególnie interesujące, dotyczyły one w szczególności młodszych ludzi, w związku z czym miały większy wpływ na formowanie postaw i stopniowy proces „rozumienia świata” (Condry, Popper 1996). Prace Sherry Turkle dotyczą tego, w jaki sposób uczestnictwo w sieciowej grze, wiążące się również z wcielaniem się w postaci w cyfrowym świecie, wpływa na tożsamość użytkowników (1995, 2005).

Definiując dziedzinę teksty H. Rheingolda, S. Turkle czy Douglasa Schulera powstały przed początkiem „*ery Web 2.0*”, czyli dominacji w internecie stron, których większość zawartości stanowią treści umieszczone przez użytkowników. Nazwa ta dotyczy technologii pojawiających się już od 2001 roku, jednakże samego pojęcia zaczęto używać i popularyzować je od 2004 roku, począwszy od konferencji tematycznych dla sektora informatyki i biznesu organizowanych przez firmy O'Reilly Media i Media Live International. Termin precyzyjnie zdefiniował Timothy O'Reilly (2005). Jakkolwiek grupy graczy, dyskutantów czy też osób wspólnie realizujących projekty za pośred-

nictwem sieci zapowiadały w pewnym sensie funkcjonowanie tej technologii, to od 2004 roku opanowała ona globalną sieć, powodując, iż wspierany przez nią sposób korzystania z medium dotyczy większości użytkowników na całym świecie.

Rosnąca popularność serwisów społecznościowych nowego (właściwego) typu bardzo szybko zwróciła uwagę etnografów i socjologów. Opracowania, początkowo w formie artykułów, dotyczyły różnorodnych aspektów prezentacji i interakcji w ramach portali *Web 2.0*. Stephen Dalsgaard zwraca uwagę na zasadniczą rolę jednostki w konceptualizowaniu osobistych relacji z innymi użytkownikami (2008). Eszter Hargittai interesuje się definicją pojęcia „użytkownik” i kulturową konstrukcją granicy wirtualnej społeczności (2007). Istotnym wątkiem jest dychotomia „publicznego” i „prywatnego” w kontekście rozwoju technologii, która umożliwia użytkownikom prezentację często osobistych treści w kanałach informacji o różnych stopniach otwarcia (Cavanagh 1999, Cichocki 2009b, Kirkpatrick 2010, Lange 2007, Pauwels 2006).

Z czasem przyszły też dłuższe opracowania dotyczące społeczności internetowych typu *Web 2.0*. Szczególnie istotne w kontekście moich badań wydają mi się trzy pozycje.

„Coming of Age in Second Life” na podstawie frapującego materiału terenowego przedstawia rozważania dotyczące dychotomii pomiędzy *virtual* a *actual*, wskazując na zatarcie granic pomiędzy nimi w sferach tak różnych, jak emocje, ekonomia czy kulturowy prestiż (Boellstorff 2008).

Daniel Miller, którego wcześniejsze prace dotyczące kulturowych kontekstów użycia internetu na Trynidadzie (Miller, Slater 2000) stanowiły ważny głos w sprawie zmian w lokalnościach i nowoczesnościach poza „krajami Zachodu” (Taylor 2010), zainteresował się użyciem serwisów społecznościowych w analizowanym uprzednio kulturowym kontekście. Teksty dotyczące Trynidadczyków używających największego obecnie portalu społecznościowego www.facebook.com są kontynuacją skontekstualizowanych badań internetu, przy jednoczesnym zainteresowaniu specyfiką serwisów społecznościowych (Miller 2010, 2011). D. Miller uważa, że www.facebook.com radykalnie zmienia cel i założenia nauk społecznych, modyfikując całkowicie relacje międzyludzkie poprzez możliwość „zatrzymania” i zebrania wszelkich znajomości niezależnie od zmieniających się kontekstów społecznych, przez jakie przechodzi jednostka. Interpretuje on postrzeganie portalu społecznościowego przez swoich badanych jako relację z wszechwidzącym „metaprzyjacielem”, co może mieć konotacje z religijnym postrzeganiem rzeczywistości, jak

i wpływać na formowanie postawy etycznej przy świadomości bycia widzianym w wirtualnej sieci społecznej.

Intrygujący i innowacyjny materiał przynoszą prace Michaela Wescha, inicjatora i koordynatora projektu *Digital Ethnography*. Etnograficznym środkiem wypowiedzi Wescha i jego współpracowników są prezentacje przypominające czasem stylistyką muzyczne teledyski (2007a) czy wzbogacone multimedialnymi elementami wykłady (2008), chociaż nie rezygnują oni z formy pisanej (2007b). Głównym polem zainteresowania M. Wescha są właśnie portale *Web 2.0*, przechodzenie treści między nimi i kulturowe konsekwencje technologii. Do jego wniosków będę odwoływał się w późniejszej części pracy.

Oprócz tekstów, które opierają się na etnograficznych badaniach terenowych, chciałbym odnieść się do prac rejestrujących w szerszym kontekście strukturalne zmiany, jakie zachodzą w społecznościach na całym globie w dużej mierze pod wpływem rozwoju nowych technologii. Manuel Castells zajmuje się nakreśleniem pejzażu współczesności, zwracając uwagę na zmieniający się model instytucjonalny, szczególnie w sferze gospodarki i polityki, polegający na płynności relacji i tworzeniu tak zwanych sieci społecznych (2007, 2008, 2009). Podaje przy tym przykłady z wielu różnych kontekstów, ukazując ogólnosiwiatowy charakter zmian. Darin Barney w podręcznikowym podsumowaniu definiuje pojęcie wspólnoty sieciowej, wskazując na powiązanie pojęcia z nowoczesnymi środkami komunikacji (2008). Mimo że teksty obydwu autorów nie odwołują się bezpośrednio do serwisów społecznościowych, wnioski formułowane przez nich blisko wiążą się z naukowym dyskursem nad tymi technologiami. Dyskurs ten tworzą również teksty wskazujące na związek obecnych procesów społecznych z internetową komunikacją i nowymi formami wspólnotowości (Bassett 1997, Bendyk 2004, Boyd, Ellison 2007, Caldwell 2000, Filiciak, Ptaszek 2009, Gershon 2008, Ito 2005, Ito, Matsuda, Okabe 2005, Jones 1998, Schuler 1996).

Za B. Malinowskim (1984) uznaję za szczególnie istotne ukazanie warunków, w jakich zbierałem materiały do niniejszej analizy. W sytuacji, w której badacze starają się nadążyć za szybko zmieniającymi się technologicznymi innowacjami, istotnym punktem przedsięwzięcia etnograficznego związanego z internetem jest dążenie do wytworzenia unikatowej metody badawczej. Dążyłem do znalezienia procedury odpowiadającej sytuacji, którą pierwotnie oceniłem jako zdecydowanie różniącą się od tradycyjnych badań etnograficznych, takich, jakie przeprowadził i opisał B. Malinowski, ojciec założyciel klasycznej etnografii. Jednocześnie chciałem zachować główne zasady,

sformułowane właśnie przez B. Malinowskiego (1984), a potem wielokrotnie potwierdzone przez takich badaczy, jak Kirsten Hastrup (2008), Paul Rabinow (1977), Edward Evans-Pritchard (2007), Judith Okely (Okely, Callaway 1992), takie jak związek etnografii z osobistym doświadczeniem, długotrwałą obecność w polu badań (jakkolwiek byłoby ono definiowane), wreszcie obserwację uczestniczącą i otwarcie na to, co dana przestrzeń badawcza etnografowi przynosi.

Wstępne założenia, które przyjąłem również jako formę radykalnego eksperymentu, polegały na prowadzeniu całości badań w środowisku CMC, czyli *computer mediated communication* (Mann, Stewart 2000), by zrezygnować ze spotkań etnograf – rozmówca twarzą w twarz i spróbować zbudować zamiast tego podobną relację wyłącznie w internecie.

Początkowe stadium badań przebiegało zatem wyłącznie w sieci, jednakże po mniej więcej roku postanowiłem zrewidować swoje radykalne założenia. Przyczyniły się do tego dwa nierozdzielnie splecione czynniki, z których jeden wynika z doświadczenia, a drugi z refleksji teoretycznej zrodzonej dzięki tematycznej lekturze. Pierwszą przyczynę określiłbym jako zrozumienie, iż nie ma doświadczenia wyłącznie internetowego.

Dzięki różnorodnemu doświadczaniu zjawisk i relacji zacząłem podchodzić do internetu jako przestrzeni nieoddzielonej od reszty świata. Część znajomości, które zawarłem w portalu, w sposób zupełnie „naturalny” zaowocowała spotkaniem twarzą w twarz. Rozmowy „w realu”, jakie prowadziłem ze znajomymi, coraz częściej odnosiły się właśnie do internetu i serwisów społecznościowych jako codziennych gorących tematów. Z największym zainteresowaniem słuchałem historii o zdarzeniach (a także sam zaobserwowałem kilka), których poszczególne fragmenty, akty działy się na zmianę w internecie i poza nim.

Jednym z takich wydarzeń była naładowana przemocą i brutalnością sytuacja, która utwierdziła mnie w zainteresowaniu www.grono.net. Wraz ze znajomym (z *realu*; nasza znajomość w ramach internetu realizowała się często w wymianie interesujących linków i źródeł dobieranych pod kątem niezwykłych sytuacji lub humoru) obserwowaliśmy przez dłuższy moment forum tematyczne o nazwie „Legia Dres Hools”. Utworzyła je grupa młodych ludzi, którzy określali się jako ulicznicy lub „dresi – hoolsi” (identyfikowali się także z miejscem pochodzenia – warszawskim Grochovem – i grupą fanatycznych kibiców Legii Warszawa). Forum dyskusyjne, które utworzyli jako własne miejsce w sieci, stało się szybko przestrzenią walki. W krótkim czasie do dyskusji dołączyli ludzie, których wspólnym celem była

drwina z „dresów” i „hoolsów”, wyszydzanie ich podejścia do życia, sposobu pisania/mówienia i wszystkiego, co reprezentują. Pierwsi użytkownicy tego grona opisywali intruzów określeniami „metale” lub „brudasy” i starali się ich znieważać w możliwie najbrutalniejszy sposób, co wywoływało jeszcze większe szyderstwa.

Zobrazuję sposób rozmów grupy intruzów następującym cytatem: użytkownik Hrabia Jan¹ napisał:

*z tym że widzisz panie doberman
my się potrafimy zniżyć do Twojego poziomu kiedy najdzie nas ochota
a Ty niestety choćbyś bardzo chciał to nie potrafisz się wzbić na nasz poziom bo
z pustego i salomon nie naleje
i tu Cie mamy landryneczku.*²*

W odpowiedzi na tę prowokację jeden z „dresiarzy” zwrócił się do Hrabiego w innym wątku dyskusyjnym:

*Skurwysyny robione hujem z plasteliny!!!! Macie aids i holere a to wszystko bo
strae kurwy z was!!!!!!!*

Jego przeciwnik nie pozostał dłużny i drwiąco odpisał:

*heh
rozwalaja mnie te twoje haselka czasem
ciekaw jestem skąd je bierzesz
z podwórka?
bo wątpię żebyś sam na nie wpadał
to jakby od szympansa wymagać żeby Cie samochodem odwiózł do domu*

Spotkało się to z równie szybką odpowiedzią:

*Skad je biore?? sluchajac takiego cwela jak ty nietrzeba byc piekny umysl bo
pojazdy same sie nasowaja. Na ciebie na twoja matke z ojcem bo teraz bez winy
nie sa ktos takiego skurwysyna jak ty musial wystrugac!! heh Niedojebie nie
mieszaj w to szympansy bo pozanny szympans to by sie w warcaby ograł. Słowo
szympans zastąpił bym twoim imieniem i nazwiskiem kurewko!!!!*

Ten niezwykle agresywny i wulgarny dialog świadczy o kilku istotnych kształtujących go kontekstach. Stylistyka zwrotów jest zróżnicowana w wymiarze klasowym, a reakcja ze strony „dobrego smaku” (Bourdieu 2006) na wypowiedzi „dresiarzy” pokazuje dobitnie

¹ Zmieniłem wszystkie imiona i pseudonimy, a także inne informacje pozwalające na identyfikację osób.

² Zachowuję oryginalną pisownię, często pozbawioną polskich znaków.

charakterystykę dyskursu prawomocnego w serwisie. Ze strony „dresiarza” tekst przypomina wręcz wyklinanie, ponadto środki stylistyczne uwypuklają emocjonalny wymiar wypowiedzi, który w przypadku adwersarza jest nieco zakamuflowany drwiną. W obliczu konfliktu to zróżnicowanie cech staje się jeszcze bardziej widoczne.

Dodatkowo charakter „dialogu” rzuca światło na charakter interakcji w portalu. Z pewnością nie można nazwać ich niewinną zabawą młodzieży, emocje stron konfliktu wręcz pulsują, co doprowadzało również do wybuchów, o których wspomnę zaraz. W tym kontekście trudno nazwać to, co działo się w ramach www.grono.net, błahostką. Nawet jeśli uznamy tego rodzaju dialogi za zabawę, to zabawa ta nigdy nie odznaczała się niewinnością.

Byłem jednocześnie zafrapowany i zniesmaczony, czytając wulgarne litanie, przekleństwa (w etnograficznym rozumieniu tego słowa) z jednej strony oraz złośliwe i prowokacyjne komentarze z drugiej. Walka ta mogła się odbywać w imię obrony tożsamości „dresiarzy”. Druga strona konfliktu reagowała agresją, mszcząc się za strach, jakiego w życiu codziennym doświadczali „anty-dresi” na swoich osiedlach i pod klatkami schodowymi. Walka dotyczyła również, jak sądzę, przestrzeni portalu, która naznaczona była przez określony dyskurs prawomocny, obcy „dresiarzom” według rozpoznania ich adwersarzy.

Pewnego dnia znalazłem post jednego z najaktywniejszych i najintensywniej wyśmiewanych „dresów”. Informował on, że w parku spotkał „brudasa jednego z was”, na którym wziął odwet za wszystkie bezczelności, a który płakał potem jak dziecko. Wypowiedź ta, która nie pozostawiała wątpliwości, jeśli chodzi o jej prawdziwość, była szokująca, pewnie dla mnie jako obserwatora daleko mniej niż dla innych czytelników tego forum. Wojna, której geneza sięgała znacznie dalej niż www.grono.net i polski internet, która rozgrywała się, jak wielu sądziło, w bezpiecznych ramach wirtualnej rzeczywistości, znalazła brutalną kontynuację w parku na warszawskiej Pradze, a jej ofiarą stała się osoba, która być może nie miała nawet na www.grono.net konta. Na tym historia się nie zakończyła. Po kilku dniach sprawca przemocy przestał się logować w serwisie (co jest łatwe do sprawdzenia, gdyż przy każdym koncie osobistym widniała wówczas data ostatniego logowania). Jakiś czas potem wrócił, informując, że został aresztowany i z powodu tego właśnie pobicia spędził kilka dni za kratami, co zapewne w środowisku jego znajomych określano prędzej w kategoriach honoru niż wstydu.

Przed obserwacją wyżej wspomnianej sytuacji nie sądziłem, że internet w aż tak istotny sposób wpływa na „rzeczywistość”, a konsekwencje wirtualnych zdarzeń mogą być prawdziwe. Wynikała

z tego gloryfikacja wirtualności, pomysł badania tylko i wyłącznie w sieci.

Jednakże brutalność tego wydarzenia, jego niepojęte konsekwencje uświadomiły mi, jak skomplikowane są relacje pomiędzy internetem a światem poza siecią. Oprócz obserwacji forum „Legia Dres Hools” w zrozumieniu tego pomogła mi cała seria sytuacji i przemyśleń, na szczęście mniej dojmująco przepełnionych przemocą. Stwierdziłem, że nie ma zdarzeń wyłącznie internetowych. Ich skutki prędzej czy później wychodzą poza elektroniczną sieć. Powodują je ludzie, którzy nie są materialnie i biologicznie zintegrowani z siecią, powoduje je również technologia, która prowokuje użytkowników, zmusza ich do nieprzewidywalnych reakcji, wykraczających poza wirtualność. Zdarzenia, znajomości, tematy, opinie, które rozwijały się i krążyły w www.grono.net (a także poza nim), doprowadziły mnie do ostatecznego wniosku o nierozzerwalności internetu i poza-internetowego kontekstu. Konsekwencją sięgającą do metodologii badań był wniosek dotyczący uczestnictwa, jakie daje elektroniczne medium – braku doświadczenia wyłącznie internetowego.

Konstruowanie granicy pomiędzy tym, co dzieje się między ludźmi w internecie, a „prawdziwą” rzeczywistością *offline* jest procesem nieuprawnionym, który prowadzi do tworzenia sztucznej przestrzeni badań. Podsumuję to stwierdzeniem M. Castellsa, który opisuje dzisiejszy świat jako rzeczywistą wirtualność, odnosząc ten termin zarówno do gospodarki, polityki, jak i sfer w większym stopniu mieszczących się w obrębie mojego zainteresowania badawczego – ludzkiej tożsamości, relacji międzyludzkich (2007).

Powrócę jeszcze na moment do kategorii doświadczenia, która w moich badaniach zajmuje kluczową rolę. Według autorów, których podejście do badań terenowych uważam za szczególnie inspirujące, to sam etnograf jest istotnym instrumentem badawczym, jego przebywanie w terenie, zmysły i samoświadomość (Cohen 1985, Hastrup 2008, Okely 1996, Rabinow 1977). Jakkolwiek starałem się nie izolować sztucznie internetu od reszty rzeczywistości, zależało mi również na doświadczaniu świata badanego poprzez medium. Moją ambicją było działanie (czytanie, patrzenie) w taki sposób, jaki prowokuje www.grono.net. Wiele z rozmów w trakcie badań dotyczyło sposobów zachowań w serwisie, doświadczania wirtualnej przestrzeni i zapośredniczonych technologią relacji społecznych. Rozmowy te były częścią w procesie koła hermeneutycznego (Gadamer 2004). Zastanawiałem się, w jaki sposób rozumiem tę technologię i jak jej doświadczam, później konfrontowałem swoje własne doświadczenie i rozumienie z opiniami moich rozmówców. Te opinie zmuszały mnie

do zmiany podejścia, które po raz kolejny poddawałem pod rozważę, dalej ponownie dyskutując wnioski.

Z tym wiąże się jedna z najważniejszych różnic pomiędzy www.grono.net czy www.facebook.com a Omarakaną (Malinowski 1984), Tikopią (Firth 1936) czy wioską Bororo (Levi-Strauss 1992). Etnograf w dalekim (czy nawet bliższym) terenie znajduje się (znajdował?) „gdzie indziej”, chce zyskać wgląd w rzeczywistość, do której nie przynależy. W ramach etnografii od kilkudziesięciu lat pojawiają się teksty dotyczące badania własnej kultury (Okely 1996), wiążąc ten problem z kwestiami egzotyzacji (Abu-Lughod 1991), wyobcowania (Traube 1996) czy obiektywizującego zdystansowania badacza (Hastrup 2008). Sądzę, że internet jako przestrzeń badań na nowo i z jeszcze większą mocą stawia podobne pytania. Serwisy społecznościowe zawsze oferują uczestnikom przestrzeń profilu (własną podstronę), która z założenia ma być prywatnym miejscem. Rozpoczynający pracę badacz startuje z tego samego punktu obcości/swojskości, w jakim znajduje się każdy inny użytkownik. Doświadczenie korzystania z technologii może jednak nosić podobne cechy u większości zalogowanych. Ja sam, podobnie jak wielu moich rozmówców, zaliczałem się do grupy, która korzystała z www.grono.net w zbliżony sposób. Wiązało się to z równoczesnym nabywaniem sprawności technicznej i kompetencji społecznej w ramach serwisu. Poznając nowe funkcjonalności strony, co wiązało się z poszerzaniem pola interakcji z innymi użytkownikami, uczestniczyłem we wspólnym doświadczeniu współdziałania z technologią. Pozwalało mi to na lepsze zrozumienie innych gronowiczów, jak i specyfiki samego www.grono.net.

Przestrzeń w tekstach etnograficznych konstruowana jest na wiele sposobów, które zazwyczaj przybierają formę „być tam” i „wrócić i napisać tekst”. W przypadku badań internetowych ta proporcja wymaga zdecydowanego przemyślenia. Pisząc te słowa, jestem zalogowany zarówno na www.grono.net, jak i na www.facebook.com. Pozostaję ciągle w tym samym miejscu, będąc jednocześnie na kilku platformach (technicznych, wyobrazeniowych i społecznych). Co więcej, gdy formułuję pewne wnioski i nie mam pewności, jak do nich mogą ustosunkować się rozmówcy, mogę wysłać do nich maila lub zaczepić ich na czacie. Stała współobecność jest – muszę przyznać – poczuciem radosnym, ale i na swój sposób paraliżującym, a przy tym doświadczeniem bliskim wielu użytkownikom internetu.

* * *

Wziąłem pod uwagę jako materiał badawczy również własne doświadczenia i biografię. W pewnym momencie prowadzenia badań zacząłem mieć wrażenie dysproporcji pomiędzy rodzajem materiałów, jakie wytworzyłem – wywiadów i notatek – a poczuciem rozumienia specyfiki www.grono.net. Materiałów miałem wiele, ale wiedzy – znacznie więcej. Zbiegło się to z lekturą tekstów J. Okely (1996) uświadamiających mi, co zawdzięczam swemu doświadczeniu, które kilka lat wcześniej z pełną premedytacją i metodycznie zacząłem nasycać internetem, zapełniać działalnością i przebywaniem w różnego rodzaju serwisach społecznościowych.

Postanowiłem zastosować metodę integralną w aspekcie źródeł etnograficznych (Dobrowolski 1966, Kwaśniewicz 1969) i nie ograniczać się do jednego sposobu pozyskiwania danych. W trakcie pięciu lat przeprowadziłem wywiady ze stoma osobami, z pięćdziesięcioma z tej grupy rozmawiałem twarzą w twarz, chociaż znakomitą większość z nich poznałem za pośrednictwem www.grono.net. Większość rozmów *offline* postanowiłem utrwalać za pomocą notatek. W pracy postanowiłem wykorzystać fragmenty tych wywiadów, które okazały się najbogatsze w kontekst, a jednocześnie przekazywały duży ładunek emocjonalny ze strony rozmówców.

Dużą liczbę wywiadów – gdyż przyjąłem zasadę prowadzenia z jedną osobą kilku rozmów – odbyłem za pośrednictwem internetu, wykorzystując komunikator internetowy Gadu-Gadu, pocztę elektroniczną oraz wewnętrzną pocztę serwisu www.grono.net.

Żaden z wykorzystanych podczas badań³ sposobów komunikacji nie jest przezroczysty. Każdy rodzaj porozumiewania to osobna platforma techniczna czy też jej brak⁴, bo tak możemy określić kontakt twarzą w twarz [co w literaturze anglojęzycznej stanowi ważne rozróżnienie metodologiczne, w którym *face-to-face* (FTF) jest przeciwstawione *computer mediated communication* (CMC) (Mann, Stewart 2000)] i inna płaszczyzna kontaktu rozumianego jako rozmowa

³ Korzystałem podczas badań z tak różnorodnych technologii, jak poczta elektroniczna, komunikatory internetowe, stosowałem archiwizację danych. Nie unikałem spotkań poza internetem, a jako główną metodę stosowałem obserwację połączoną ze „szwendaniem się” po zakamarkach serwisu.

⁴ Cyberrdewd tworzy bardzo krótką klasyfikację owych form porozumiewania się pod względem zastosowanych technologii, rozdzielając następujące typy: Telnet (najstarsza technologia), IRC – *Internet Relay Chat*, *Web Chat*, *Direct Chat* oraz *World Chat* (z tym ostatnim można utożsamiać www.grono.net jako „rodzaj wirtualnej symulacji rzeczywistości”) (2000).