

## Internet jako przestrzeń komunikacyjna

Katarzyna Majgier<sup>1</sup>

Instytut Psychologii Uniwersytetu Jagiellońskiego

### THE INTERNET AS A COMMUNICATION SPACE

**Summary.** As the modern communication technologies have been effectively improved and its accessibility and popularity has been increasing exponentially, investigating this way of communicating seems to be the essential assignment for the social sciences. The computer-mediated communication has been already investigated all over the world.

The paper discusses the history of Internet, describes the most popular forms of CMC, its specific problems and the differences between computer-mediated and „traditional” communication. It is also an overview of current research findings connected with this way of communicating, concerning problems of identity and self-presentation as well as the social cues: online group dynamics, interpersonal attraction and aggressive behaviour in communication space created by computer networks users. There are also presented possible benefits from Internet use in information exchange, education, psychotherapy and revalidation of individuals with disabilities.

Komunikacja interpersonalna od wielu lat stanowi obiekt zainteresowania psychologów, socjologów oraz lingwistów. Można jednak zauważyć, że większość badań i analiz związanych z tym zagadnieniem koncentruje się wokół porozumiewania się w kontaktach „twarzą w twarz”, co zakłada, że rozmówcy poza komunikatami werbalnymi wymieniają także informacje pozawerbalne i proksemiczne. Istnieją jednak takie formy komunikacji interpersonalnej, w których tego rodzaju informacje są bardzo ograniczone (np. rozmowa telefoniczna) albo całkowicie niedostępne, tak jak w przypadku porozumiewania się korespondencyjnego lub za pośrednictwem sieci komputerowych.

Niniejszy artykuł dotyczy tej ostatniej formy komunikacji, która obecnie jest najszybszym sposobem przekazywania i uzyskiwania informacji, a jej popularność i dostępność ciągle wzrastają. Zbadanie specyfiki tego sposobu porozumiewania się oraz rządzących nim mechanizmów wydaje się więc istotnym zadaniem dla nauk społecznych.

### INTERNET – GENEZA I ROZWÓJ

Na przełomie lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych świat znajdował się w okowach zimnej wojny, a po obu stronach „żelaznej kurtyny” podejmowano inicjatywy mające zapewnić pierwszeństwo w wyścigu zbrojeń oraz bezpieczeństwo w wypadku wojny nuklearnej. W odpowiedzi na wystrzelenie przez ZSRR sputnika, pierwszego sztucznego satelity Ziemi, Amerykanie powołali ARPA (*Advanced Research Project Agency*), której zadaniem było rozwijanie nauki i technologii militarnej. Zaczęto także rozważać problem komunikacji w wypadku wybuchu wojny. W 1962 r. Paul Baran opublikował raport *On Distributed Communication Networks*. Przedstawił w nim projekt takiego systemu komunikacyjnego, który mógłby funkcjonować pomimo zniszczenia dużej jego części. System taki miał być pozbawiony centralnego punktu kontroli, a połączenia pomiędzy jego węzłami byłyby tak liczne, że w wypadku zniszczenia niektórych z nich sieć nadal funkcjonowałaby dzięki pozostałym. Sieć, nazwana ARPANET, powstała w 1969 r. i rozwijała się niezwykle dynamicznie. Z czasem zaczęto przyłączać do niej węzły spoza USA: z Wielkiej Brytanii i Norwegii. Tymczasem powstawały inne rozbudowane sieci komputerowe, spośród których najważniejszymi były USENET, CSNET, BITNET i jego europejski odpowiednik – EARN oraz NSFNET. Z czasem ARPANET podzielono na MILNET – sieć wojskową oraz ARPANET – sieć naukową, która po połączeniu z pozostałymi rozbudowanymi sieciami utworzyła Internet – system zasięgiem obejmujący dziś niemal cały świat, a dostęp do niego przestał być ograniczony do ośrodków naukowych czy militarnych (Kuchciak, 1997).

### FORMY KOMUNIKACJI ZA POŚREDNICTWEM SIECI KOMPUTEROWYCH

Komunikacja za pośrednictwem sieci komputerowych pod wieloma względami różni się od porozumiewania się w kontaktach bezpośrednich. Pewne aspekty tradycyjnie rozumianej komunikacji interpersonalnej, takie jak przekazy poza- i niewerbalne nie są tu obecne, pojawiają się natomiast możliwości specyficzne dla tego sposobu

<sup>1</sup> Adres do korespondencji: Instytut Psychologii UJ, Zakład Psychologii Eksperymentalnej, ul. Gołębia 13, 31-007 Kraków.

KATARZYNA MAJGIER

porozumiewania się.

Dostępne obecnie formy komunikacji za pośrednictwem sieci komputerowych najogólniej można podzielić na jednostronne, czyli takie, w których nadawca nie zwraca się bezpośrednio do określonego odbiorcy i nie oczekuje odpowiedzi, oraz interaktywne, wymagające udziału co najmniej dwóch osób wchodzących ze sobą w interakcję (Murray, 1997). Z kolei w obrębie interaktywnych form komunikacji możemy wyróżnić formy synchroniczne i asynchroniczne. W asynchronicznych formach komunikacji reakcje odbiorcy są odroczone w czasie, co pozwala na ich przemyślenie i wpływa na sposób porozumiewania się; natomiast synchroniczne – pozwalają porozumiewającym się stronom odbywać zupełnie standardową konwersację lub dyskusję w czasie rzeczywistym (Reid, 1991; 1996; Murray, 1997).

### **Komunikacja jednostronna**

Do jednostronnych form komunikacji należą informacje zamieszczane w bazach danych (*databases*), prasie elektronicznej (*e-journals*), na stronach WWW itp. (Ferris, 1997; Murray, 1997). Niektórzy zaliczają tu także instrukcje i „pomoc” programów komputerowych (Santoro, 1995 – za: Ferris, 1997).

Najpopularniejszą spośród dostępnych w Internecie form komunikacji jednostronnej jest powstała w 1991 r. *World Wide Web* (WWW). Początkowo informacje umieszczane w WWW przypominały pliki tekstowe. Obecnie coraz więcej użytkowników preferuje programy umożliwiające przeglądanie stron w trybie graficznym. W WWW można znaleźć materiały na każdy temat, umieszczone są tam także informacje nieosiągalne w inny sposób (np. z powodu regulacji prawnych), większość z nich jest ogólnie dostępna oraz bezpłatna. Ostatnio można zaobserwować dynamiczny rozwój reklamy w WWW oraz wzrost liczby firm oferujących swoje usługi za pośrednictwem sieci.

Elektroniczne czasopisma i magazyny najczęściej są publikowane w postaci stron WWW, aczkolwiek niektóre z nich trafiają wyłącznie do prenumerujących je osób w postaci plików tekstowych. Dzieje się tak zwłaszcza w przypadku prasy komercyjnej, jednak większość elektronicznych czasopism jest dostępna bezpłatnie. Informacje w nich zawarte dotyczą różnych zagadnień, a ich ilość ciągle wzrasta. Coraz częściej także tradycyjne czasopisma i magazyny umieszczają w sieci swoje elektroniczne odpowiedniki.

Elektroniczne bazy danych są czymś w rodzaju wirtualnych bibliotek; przechowuje się tu informacje z różnych dziedzin, uporządkowane w sposób ułatwiający użytkownikowi odszukanie wiadomości na interesujący go temat.

### **Komunikacja interaktywna**

Wśród asynchronicznych form komunikacji interaktywnej najstarszą i najpopularniejszą usługą dostępną w Internecie jest poczta elektroniczna (*e-mail*). Pierwszy program do wymiany poczty elektronicznej powstał w 1972 r. Miał on służyć przesyłaniu formalnych informacji, jednak szybko znalazł szerokie zastosowanie także w prywatnej korespondencji (Kuchciak, 1997). Poczta elektroniczna okazała się nieporównywalnie szybsza i tańsza od tradycyjnej (nazywanej w elektronicznej korespondencji *snail-mail* – ślimaczą pocztą). Ponadto nie wymaga ona aktywności osób i instytucji z zewnątrz, co daje poczucie większej prywatności korespondencji. Niedługo po wynalezieniu i spopularyzowaniu poczty elektronicznej powstały pierwsze listy dystrybucyjne, częściej nazywane listami dyskusyjnymi. Umożliwiają one wysyłanie tej samej wiadomości do wielu odbiorców równocześnie. Wiadomość wysłana na taką listę trafia do wszystkich jej użytkowników. Pierwszymi listami były: *sf-lovers* – skupiająca czytelników literatury *science-fiction* oraz *human-nets*, poświęcona wykorzystaniu sieci komputerowych w komunikacji interpersonalnej (Kuchciak, 1997).

Programy umożliwiające komunikację synchroniczną wynaleziono nieco później. Starsze z nich, takie jak *talk*, *voice* czy *chat*, pozwalają porozumiewać się w czasie rzeczywistym dwóm użytkownikom. W 1988 r. Fin Jarkko Oikarinen z Uniwersytetu Oulu napisał IRC (*Internet Relay Chat*), najpopularniejszy program umożliwiający synchroniczną komunikację pomiędzy wieloma osobami. Obecnie w sieci IRC znajduje się równocześnie około 10 000 użytkowników, a ponieważ tak duża liczba osób nie może porozumiewać się równocześnie, użytkownicy IRC spotykają się na tzw. kanałach (*chanel*s). Niektóre kanały poświęcone są określonym tematom (np. #unix czy #www), inne skupiają osoby z określonych państw lub miast (np. #poland, #gdansk), jeszcze inne noszą nazwy, których znaczenie znają tylko ich założyciele (np. #e77).

Obecnie pojawia się coraz więcej programów umożliwiających komunikację synchroniczną, niektóre z nich poza przekazem tekstowym transmitują także dźwięk i obraz.

Szczególnym rodzajem komunikacji za pośrednictwem sieci komputerowych są gry fabularne (*role-playing games*). Ich uczestnicy, korzystający z programów MUD i MOO, porozumiewają się w sposób synchroniczny, jednak wymieniane przez nich informacje nie dotyczą świata rzeczywistego, ale światów *fantasy* lub *science-fiction*, w których rozgrywa się akcja gry. Użytkownicy MUD i MOO nie funkcjonują tu w swojej rzeczywistej tożsamości, ale jako wykreowane przez siebie postacie, których przygody rozgrywiają się w określonym świecie.

## INTERNET JAKO PRZESTRZEŃ KOMUNIKACYJNA SPECYFIKA KONTAKTÓW SPOŁECZNYCH ZA POŚREDNICTWEM SIECI KOMPUTEROWYCH

Lea i Spears (1995 – za: Chenault, 1998) zwracają uwagę na fakt, iż badania nad interakcjami pomiędzy ludźmi koncentrują się na wybranych rodzajach takich interakcji, ignorując inne. Większość analiz komunikacji interpersonalnej opiera się na paradygmacie badań nad interakcją dwóch osób rozmawiających „twarzą w twarz”, co zakłada, że rozmówcy poza komunikatami werbalnymi generują i odbierają także komunikaty pozawerbalne (Baron, 1984 – za: Reid, 1991; 1996; Zimbardo, Ruch, 1992; Nęcki, 1996). Tymczasem komunikacja za pośrednictwem sieci komputerowych odbywa się wyłącznie na płaszczyźnie werbalnej czy raczej tekstowej. Podobne zjawisko występuje jedynie w przypadku osób korespondujących ze sobą, jednak ten sposób porozumiewania się jest zwykle raczej kontynuacją interakcji nawiązanej wcześniej w kontakcie osobistym. Listy do osób obcych z reguły mają bardzo formalny charakter (Reid, 1991), natomiast komunikacja za pośrednictwem sieci komputerowych pozwala porozumiewać się wyłącznie na płaszczyźnie tekstowej osobom, które często dzieli duża odległość (Reid, 1991; 1996; Bechar-Israeli, 1995). Jednak interakcje tego rodzaju, nawet pozbawione możliwości kontaktu osobistego, często wychodzą poza granice formalnej wymiany informacji i przeradzają się w różnego rodzaju relacje emocjonalne (Rheingold, 1993; Chenault, 1998; Albright, Conran, 1994).

Fakt, że osoby komunikujące się za pośrednictwem sieci komputerowych porozumiewają się wyłącznie na płaszczyźnie tekstowej z jednej strony zubaża ich interakcję, z drugiej jednak otwiera możliwości nieosiągalne w tradycyjnych kontaktach. Komputer „filtruje” dużą część informacji dostępnych podczas bezpośrednich interakcji, takich jak przekaz pozawerbalny, akcent, tempo wypowiedzi itp. (Culnan, Markus, 1987 – za: Chenault, 1998). Lea i Spears (1995 – za: Chenault, 1998) sugerują, że specyficzny dla tego rodzaju komunikacji brak kontaktu „twarzą w twarz” oraz informacji proksemicznych i pozawerbalnych może utrudniać rozwój interakcji. Kiesler, Siegel i McGuire (1989 – za: Reid, 1991; 1996) wymieniają cztery cechy odróżniające komunikację za pośrednictwem sieci komputerowych od porozumiewania się w kontakcie osobistym. Są to: ubóstwo dramaturgiczne, anonimowość społeczna, niewielka ilość informacji na temat statusu społecznego rozmówcy oraz brak regulującego sprzężenia zwrotnego (szczególnie w przypadku komunikacji asynchronicznej). Kiesler i Sproull (1986) podkreślają brak społecznego kontekstu, a Baym (1995) nazywa tę przestrzeń komunikacyjną „społeczną próżnią” (*social vacuum*). Ta przestrzeń komunikacyjna, w której rozgrywają się interakcje pomiędzy osobami porozumiewającymi się za pośrednictwem sieci komputerowych, często nazywana jest w literaturze cyberprzestrzenią (*Cyberspace*), za pisarzem *science-fiction* Walterem Gibsonem, a specyfika relacji międzyludzkich w cyberprzestrzeni jest interesującym zjawiskiem psychologicznym i społecznym.

## TOŻSAMOŚĆ W KOMUNIKACJI ZA POŚREDNICTWEM SIECI KOMPUTEROWYCH

Tożsamość jednostki odgrywa niebagatelną rolę w komunikacji. Wiedza o tożsamości partnera interakcji jest podstawą wzajemnego porozumienia (Donath, 1996). Według Nęckiego (1996), podczas kontaktu z nieznaną osobą dochodzi do szybkiego „rozpoznania” psychiki partnera, co pozwala obu stronom podjąć decyzję o kontynuacji lub przerwaniu interakcji. To „rozpoznanie” polega na wnioskowaniu na podstawie zewnętrznych cech partnera: jego wyglądu i zachowania. Duży wpływ na sposób postrzegania i ocenę rozmówcy wywierają stereotypy związane z jego płcią, wiekiem, przynależnością kulturową, sposobem ubierania się, poruszania i mówienia. W komunikacji za pośrednictwem sieci komputerowych te informacje są niedostępne, co pozwala na zachowanie większej anonimowości, wyrównanie statusu społecznego, a także na manipulowanie swoją tożsamością. Podczas gdy w świecie fizycznym obowiązuje nierozłączna jedność: jedno ciało – jedna tożsamość, w cyberprzestrzeni każdy może mieć tyle „elektronicznych osobowości”, ile zdoła wykreować (Donath, 1996). W świecie fizycznym na wiele aspektów swojej tożsamości jednostka nie może wpłynąć – wynikają one z jej pochodzenia (rasa, narodowość) czy uwarunkowań biologicznych (płeć, wygląd zewnętrzny, dysfunkcje fizyczne). Porozumiewanie się za pośrednictwem sieci komputerowych pozwala na uwolnienie się od stereotypów związanych z tymi cechami. W świecie komunikacji opartej wyłącznie na tekście przekaz słowny jest bowiem nie tylko jedynym środkiem porozumiewania się, ale również jedynym narzędziem autoprezentacji (Donath, 1996). Informacji o partnerze interakcji dostarcza dostępny chyba w każdej z form komunikacji za pośrednictwem sieci komputerowych adres jego konta oraz dane specyficzne dla określonej aplikacji, umożliwiającej kontakt. Donath (1996) uważa, że adres konta (użytkownik@domena) stanowi cenne źródło informacji o jego użytkowniku. Poza adresem w nagłówku listu programy do obsługi poczty elektronicznej umieszczają imię i nazwisko nadawcy. Jednak większość z nich ma opcję pozwalającą usunąć te dane lub zastąpić je dowolnym tekstem. Niektórzy użytkownicy poczty elektronicznej dołączają do wysyłanej korespondencji także z reguły umieszczoną na końcu

KATARZYNA MAJGIER

listu tzw. sygnaturę (*signature*), która najczęściej zawiera ich imię i nazwisko, adres konta oraz strony WWW, rzadziej także adres domowy, numer telefonu, dowolny tekst (np. maksymę filozoficzną) lub ułożony z liter obrazek.

W niektórych środowiskach, takich jak IRC, MOO czy MUD, użytkownicy funkcjonują pod pseudonimami (*nicknames*), które można łatwo zmienić. Jedynym ograniczeniem wyboru takiego pseudonimu jest używanie go w danej chwili przez inną osobę. Pseudonimy w komunikacji za pośrednictwem sieci komputerowych, podobnie jak w różnego rodzaju subkulturach, pełnią dwojaką rolę: po pierwsze – pozwalają na ukrycie „oficjalnej” tożsamości; po drugie – umożliwiają kreowanie „kondspiracyjnej” tożsamości w określonym środowisku (Gombrich, 1984 – za: Danet, 1996). Część pseudonimów jest przeniesieniem na grunt IRC nadanych wcześniej przezwisk, rzadziej imion czy nazwisk. Z analizy 260 pseudonimów użytkowników IRC, przeprowadzonej przez Bechar-Israeli (1995) wynika, że rzadko decydują się oni na takie rozwiązanie. Tylko 18 spośród nich (7%) używało w charakterze pseudonimu swojego prawdziwego imienia lub nazwiska.

Możliwość manipulowania swoją tożsamością pozwala jednak nie tylko ukrywać pewne informacje, ale także fałszować je. Reid (1991) opisuje przedstawianie się niektórych użytkowników IRC jako atrakcyjniejszych fizycznie, wyjaśniając takie postępowanie chęcią zrealizowania marzeń o byciu atrakcyjnym i popularnym.

Donath (1996) wyróżnia dwa rodzaje fałszowania tożsamości (*identity deception*): zafalszowanie kategorii (*category deception*) oraz „podszywanie się” (*impersonation*).

Percepcja społeczna opiera się na postrzeganiu innych nie jako indywidualności, ale jako przedstawicieli określonych kategorii społecznych (Aronson, 1995; Nęcki, 1996; Zimbardo, Ruch, 1992). Możliwości ukrywania czy fałszowania informacji związanych z tymi kategoriami, które otwiera komunikacja za pośrednictwem sieci komputerowych, są w różny sposób wykorzystywane przez jej użytkowników. Do tego rodzaju manipulacji należą tzw. *trolling* oraz *wirtualna zmiana płci* (*gender-switching*).

*Trolling* to swego rodzaju zabawa tożsamością na forum grupy społecznej. Troll włącza się do grupy na liście dyskusyjnej czy kanale IRC i stara się zostać pełnoprawnym członkiem grupy, fałszując informacje na swój temat; czasami prowokuje dyskusje na specyficzny dla grupy temat, może także podejmować próby jej rozbicia (Donath, 1996).

Jednym z najciekawszych zjawisk psychologicznych i społecznych w cyberprzestrzeni jest wirtualna zmiana płci. Płeć jest we wszystkich kulturach cechą, która w największym stopniu wpływa na percepcję drugiej osoby.

Różnicowanie sposobu porozumiewania się i innych zachowań w zależności od płci partnera interakcji występuje nawet wówczas, gdy jest nim trzymiesięczne niemowlę (Seavy, 1975 – za: Danet, 1996). Komunikacja za pośrednictwem sieci komputerowych umożliwia nie tylko nieujawnianie informacji na temat swojej płci, ale także jej „wirtualną zmianę” poprzez przyjęcie pseudonimu lub podanie nazwiska charakterystycznego dla płci przeciwnej oraz – w językach flekcyjnych – stosowanie odpowiednich form gramatycznych. Takie eksperymenty przeprowadzają również osoby, które w świecie fizycznym nie mają problemów z zaakceptowaniem swojej tożsamości płciowej (Danet, 1996). Niektórzy spośród nich stale funkcjonują w Cyberprzestrzeni jako dwie, a nawet więcej osób, nie tylko o różnych tożsamościach, ale także różnej płci. Środowiskami szczególnie sprzyjającymi zabawom i manipulacjom tożsamością płciową są MUD i MOO. Programy MOO pozwalają na operowanie większą niż dwie liczbą płci: poza kobietami i mężczyznami w świecie MOO istnieją osoby rodzaju neutralnego (*neuter*), królewskiego (*royal*) – mówiące o sobie „my”, po prostu „osoby” (*person*) i wiele innych, których nie sposób przetłumaczyć (Danet, 1996; Curtis, 1992 – za: Danet, 1996). Dla osób reprezentujących te płci utworzono nawet odpowiednie zaimki (np. *person reads pers book perself* – za: Danet, 1996).

Do najbardziej piętnowanych społecznie zachowań w komunikacji za pośrednictwem sieci komputerowych, zwłaszcza na listach dyskusyjnych oraz kanałach IRC, należy „podszywanie się” (*impersonation*). Polega ono na podawaniu się za inną osobę – poprzez używanie jej pseudonimu lub nazwiska. Donath (1996) zwraca uwagę na fakt, iż większość osób „podszywających się” pod inne osoby jedynie „podpisuje” wysyłane przez siebie komunikaty ich pseudonimem, nazwiskiem czy sygnaturą, nie próbując nawet naśladować ich stylu wypowiedzi, co sprawia, że oszustwo jest szybko wykrywane.

W środowisku IRC obowiązuje niepisana zasada nieużywania cudzego pseudonimu, a celowe „podszywanie się” pod kogoś wiąże się z sankcjami – włącznie z zablokowaniem dostępu do IRC. Ponieważ jednak z IRC korzysta obecnie od 8 000 do 12 000 osób z całego świata równocześnie, często dochodzi do konfliktów na tym tle. W 1990 r. Niemiec, Armin Gruner, napisał program pozwalający zarejestrować pseudonim „Nickserv”, co uniemożliwiało „podszywanie się” pod kogoś osobom z innym, niż zgłoszony w Nickserv adresem konta (Bechar-Israeli, 1995; Reid, 1991). Jednak pomimo wielkiego powodzenia, jakim cieszył się Nickserv, jego autor usunął go z sieci w 1994 r. Okazało się bowiem, iż daje on przewagę osobom lepiej zorientowanym technicznie. Mogły one zarejestrować pseudonim używany wcześniej przez kogoś, kto nie miał umiejętności niezbędnych do zgłoszenia swojego pseudonimu (Gruner, 1995 – za: Bechar-Israeli, 1995).

## INTERNET JAKO PRZESTRZEŃ KOMUNIKACYJNA ZJAWISKA SPOŁECZNE W CYBERPRZESTRZENI

Rozległe sieci komputerowe oraz oprogramowanie umożliwiające porozumiewanie się za ich pośrednictwem zostały zaprojektowane w celu przechowywania i przekazywania informacji, jednak studiując literaturę poświęconą rozwojowi Internetu (Kuchciak, 1997; Reid, 1991) często spotyka się informacje, że niemal każdy kolejny wynalazek udoskonalający komunikację za pośrednictwem sieci komputerowych szybko znajdował zastosowanie jako medium umożliwiające kontakty interpersonalne.

W komunikacji za pośrednictwem sieci komputerowych można zaobserwować duży ładunek emocji, nawet w tych obszarach cyberprzestrzeni, które poświęcone są wyłącznie sprawom zadaniowym i organizacyjnym (Rheingold, 1994; McCormick, McCormick, 1992; za: Chenault, 1998; Reid, 1991; 1996). Donath (1996) uważa, że pomimo iż wymiana informacji jest podstawową funkcją Usenetu, równie ważne są jego dwie pozostałe funkcje: zaspokajanie potrzeby afiliacji i chęci bycia potrzebnym. Nawet te grupy, których zadaniem nie jest zapewnianie wsparcia, dostarczają go. Użytkownicy poszukują tu nie tylko informacji, ale także towarzystwa i poczucia przynależności do grupy (Wellman, Gulia, 1989 – za: Chenault, 1995). Smolowe (1995 – za: Chenault, 1998) uważa, że aż 80% osób korzystających z komunikacji za pośrednictwem sieci komputerowych robi to w poszukiwaniu kontaktów społecznych, towarzystwa i wspólnoty, nie samych informacji. Parks i Floyd (1996) dowodzą jednak, że „tylko” 60% spośród przebadanych przez nich użytkowników sieci deklaruje nawiązywanie interakcji społecznych w ten sposób.

### **Przyjaźń i grupy społeczne w komunikacji za pośrednictwem sieci komputerowych**

W cyberprzestrzeni spotyka się ogromną ilość użytkowników z całego świata, co każdemu z nich daje możliwość nawiązania wielu kontaktów społecznych. Dzięki temu wzrasta prawdopodobieństwo znalezienia osób o podobnych zainteresowaniach czy problemach. Sam fakt, że osoby te porozumiewają się za pośrednictwem sieci komputerowych, wprowadza tu wstępną selekcję. Reid (1991; 1996) uważa, że osoby spotykające się w cyberprzestrzeni mają podobny status społeczny, który wiąże się z ich uprzywilejowaną pozycją ekonomiczną, zapewniającą im możliwość dostępu do sieci komputerowych oraz odpowiedni sprzęt i oprogramowanie. Jednak w Polsce dostęp do Internetu wiąże się w większym stopniu z wykształceniem; znaczna liczba jego użytkowników to studenci oraz wykwalifikowani pracownicy instytucji naukowych i większych firm. Lea i Spears (1995) zwracają uwagę na fakt, iż komunikacja za pośrednictwem sieci komputerowych wymaga umiejętności obsługi komputera i odpowiedniego oprogramowania, co ogranicza możliwość korzystania z niej do osób, które mają motywację i chęć nabycia tych umiejętności. Poza tym niektóre aplikacje (np. tematyczne listy dyskusyjne) pozwalają na dalszą selekcję osób o podobnych zainteresowaniach. W ten sposób w cyberprzestrzeni tworzą się grupy społeczne, przyjaźnie, a nawet związki romantyczne. Internetowe wspólnoty wywierają ogromny wpływ na swoich członków, szczególnie tych, którzy rozwijają silne więzi z grupą; są także wsparciem dla osób, które odczuwają potrzebę przynależności do grupy (Lea i Spears, 1995 – za: Albright, Conran, 1994). Hiltz i Turoff (1985) opisują dużą empatię w grupach porozumiewających się za pośrednictwem sieci komputerowych. Wśród ich członków obserwuje się poczucie wspólnoty i przyjaźni z osobami, których nigdy nie widzieli.

Specyfika komunikacji za pośrednictwem sieci komputerowych, a zwłaszcza anonimowość, która zapewnia użytkownikom poczucie bezpieczeństwa, pozwala na nawiązywanie kontaktów społecznych także osobom nieśmiałym i niedostosowanym społecznie. Okazuje się, że nieśmiałe nastolatki mają mniej problemów komunikacyjnych podczas porozumiewania się za pośrednictwem sieci komputerowych niż w kontaktach twarzą w twarz, a w czasie rozwijania tego rodzaju interakcji ich zdolności społeczne ulegają poprawie (Albright, Conran, 1994). Reid (1991) uważa, że ta forma komunikacji sprzyja zawieraniu przyjaźni przez osoby nieśmiałe, ponieważ występuje tu większe „odhamowanie”; można tam „być sobą nawet bardziej niż jest to społecznie akceptowane”. Przyjaźnie zawarte za pośrednictwem sieci komputerowych są zwykle trwałymi, głębokimi związkami emocjonalnymi, nawet jeśli ich uczestnicy mogą nigdy nie poznać się osobiście. Hiltz i Turoff (1985) zauważają, że wielu użytkowników Sieci nigdy nie zobaczy swoich najbliższych przyjaciół, Rheingold (1993) pisze o „niewidzialnych przyjaciółach”, a Reid (1991) określa ich mianem *e-friends* („elektroniczni przyjaciele”), co jest niezupełnie trafnym określeniem, ponieważ sugeruje, że partnerem interakcji jest raczej urządzenie czy program niż drugi człowiek.

Tymczasem Parks i Floyd (1996) dowodzą, że związki (przyjacielskie i romantyczne) zawarte za pośrednictwem sieci komputerowych zwykle są przenoszone „do świata fizycznego”. Z badań Hellerstein (1985) wynika, że użytkownicy, którzy często korzystają z Internetu i poświęcają mu dużo czasu (*heavy users*), chętniej nawiązują kontakty za jego pośrednictwem, niż osoby rzadziej korzystające z tej formy komunikacji (*light users*), preferujący znajomości zawarte w inny sposób. Autorka wyjaśnia, że użytkownicy częściej korzystający z Sieci zaspokajają w ten sposób potrzeby społeczne, a zawarte dzięki niej znajomości chętnie przenoszą „do świata fizycznego”.

KATARZYNA MAJGIER

Także w Polsce użytkownicy spotykający się w grupach dyskusyjnych, na kanałach IRC czy „światach” MUD, a nawet grający za pośrednictwem sieci komputerowych w gry akcji, organizują zjazdy i spotkania, na których poznają się osobiście. Większość z nich chętnie nawiązuje i utrzymuje „pozasieciowe” kontakty ze znajomymi z Internetu.

### **Atrakcyjność interpersonalna w cyberprzestrzeni**

Atrakcyjność interpersonalna to – zgodnie z definicją Berscheida i Hatfielda (1987; za: Chenault, 1998) – tendencja lub predyspozycja do oceniania innej osoby lub jej symbolu w sposób pozytywny. W tradycyjnych badaniach nad kontaktami społecznymi jest ona mierzona m.in. za pomocą takich wskaźników, jak długość kontaktu wzrokowego, przekazy pozawerbalne i proksemiczne. W komunikacji za pośrednictwem sieci komputerowych nie można obserwować tych zmiennych, można jednak mierzyć atrakcyjność interpersonalną w inny sposób. Chenault proponuje wykorzystywanie – jako wskaźnika takiej atrakcyjności – wyświadczenia przysług (*favor-doing*); natomiast Walther i Tidwell (1995 – za: Chenault, 1998) jako sygnał niewerbalny w komunikacji asynchronicznej zastosowali czas od otrzymania wiadomości do przygotowania odpowiedzi. Na podstawie przeglądu literatury na temat atrakcyjności interpersonalnej – od Darwina (ekspresja emocji) po wyniki współczesnych badań – podkreśla rolę „drobnych sygnałów” (*small nuances*), często zrytualizowanych, pozornie niemal niedostrzegalnych zachowań, które pojawiają się także w komunikacji za pośrednictwem sieci komputerowych. Te „drobne sygnały”, okazujące emocje i wywierające wpływ na odbiór danej osoby jako mniej lub bardziej atrakcyjnej, niewidoczne w kontaktach za pośrednictwem sieci komputerowych, zastępowane są tzw. smilejami (*smileys*) lub emotikonami (*emoticons*) (Reid, 1991; Chenault, 1998; Albright, Conran, 1994), czyli kombinacjami znaków interpunkcyjnych, które oglądane z boku przypominają przedstawione schematycznie twarze, np. :- ) – uśmiech, :( – smutek, ;- ) – uśmiech „z przymrużeniem oka”, =8O – przerażenie. Istnieje także kod skrótów opisujących pozawerbalne reakcje użytkowników. Najpopularniejsze zwroty, takie jak „LOL” (*laughs out loudly* – śmieje się głośno) czy „ROTFL” (*rolling on the floor laughing* – zwija się ze śmiechu na podłodze) przeniknęły także do języka polskiego w tego rodzaju komunikacji. Istnieją opinie, że komunikacja za pośrednictwem sieci komputerowych może w pewnym stopniu wypaczać wzajemny obraz partnerów interakcji (Lea, Spears, 1995), jednak wyniki badań Walthera (1992; 1993 – za: Chenault, 1998) nad „pierwszym wrażeniem” w kontaktach osobistych i za pośrednictwem sieci komputerowych dowiodły, iż ta forma komunikacji nie zniekształca obrazu danej osoby, ale zwiększa czas jego wytworzenia. Werner i Baxter (1985 – za: Chenault, 1998) uważają, że we wszystkich związkach, w miarę poznawania się, partnerzy stopniowo wypełniają luki w swoich wzajemnych obrazach, a komunikacja za pośrednictwem sieci komputerowych daje większe możliwości wypełniania tych luk własnymi wyobrażeniami.

### **Związki romantyczne za pośrednictwem sieci komputerowych**

Większość badań nad komunikacją za pośrednictwem sieci komputerowych dotyczy zastosowań tej formy wymiany informacji w nauce i pracy, niewiele uwagi poświęca się wykorzystaniu jej w podtrzymywaniu i nawiązywaniu związków romantycznych – twierdzą Albright i Conran (1994). Tymczasem Internet daje możliwość nawiązania licznych kontaktów interpersonalnych, co sprawia, że wielu ludzi poszukuje partnerów właśnie tą drogą. Coraz więcej par poznaje się i utrzymuje kontakt za pośrednictwem sieci komputerowych, choć dla niewielu z nich pozostaje on jedyną formą kontaktu. „Internetowe związki” stanowią wdzięczny temat dla prasy, filmu i literatury. *Electronic Journal on Virtual Culture* ma specjalny dział poświęcony poradom dla takich par (Philips, 1994 – za: Albright, Conran, 1994). Albright i Conran (1994) piszą o trzech nasuwających się tu pytaniach: czym charakteryzują się romantyczne i intymne komunikaty wymieniane za pośrednictwem sieci komputerowych, na czym polega rozwój w czasie wzajemnej fascynacji i przywiązania w tego typu związkach oraz w jaki sposób można tu odróżnić prawdziwą miłość od oszustw i żartów?

### **„Ciemna strona cyberprzestrzeni”**

Internetowe romanse ukazują komunikację za pośrednictwem sieci komputerowych od najbardziej idyllicznej strony, jednak anonimowość i wzrastająca wolność od norm społecznych, które zapewnia komunikacja za pośrednictwem sieci komputerowych, mają też drugą, negatywną stronę. Chenault (1998) nazywa ją „ciemną stroną Cyberprzestrzeni” (zob. też Dibbell, 1993; Chapman, 1995). Danet, Reudenberg i Rosenbaum-Tamari (1997) zauważają, że komunikacja za pośrednictwem sieci komputerowych może wyzwalać zachowania agresywne. Często manifestowane są tu takie postawy, jak rasizm czy seksizm. Kiesler, Siegel i McGuire (1989 – za: Reid, 1991) twierdzą, że w tego rodzaju komunikacji ludzie mają tendencję do zachowywania się w sposób bardziej „odhamowany” niż w kontaktach „twarzą w twarz”, a Rice i Love (1987 – za: Reid, 1991) uważają, że może to wynikać z braku kontroli opartej na zachowaniach i sygnałach niewerbalnych, nieobecnych w komunikacji za pośrednictwem sieci komputerowych. Ponadto anonimowość społeczna użytkowników ogranicza możliwość kar i restrykcji społecznych, aczkolwiek nawet sankcje społeczne noszą piętno agresji. Reid

## INTERNET JAKO PRZESTRZEŃ KOMUNIKACYJNA

(1991) zwraca uwagę na nazwy komend IRC pozwalających na sankcjonowanie nieakceptowanych zachowań, np. usunięcie z kanału – /kick (kopnąć), przerwanie sesji – /kill (zabić) itp.)

Chenault (1998) sugeruje, że agresywne i nieakceptowane zachowanie w komunikacji za pośrednictwem sieci komputerowych może wynikać właśnie z faktu, że odbywa się ona za pośrednictwem sieci komputerowych. Von Rospach, autor podręcznika dla początkujących użytkowników Usenetu, pisze: „Pamiętaj, że osoba z drugiej strony to człowiek, o czym łatwo zapomnieć, łącząc się z Siecią przez komputer” (1997 – za: Chenault, 1998).

### Uzależnienie od Internetu

Obecnie Internet zapewnia szybki dostęp do wszelkiego rodzaju informacji, także niedostępnych w inny sposób; pozwala szybko porozumiewać się z innymi osobami, nawet w odległych krajach świata i otwiera możliwości nawiązywania szerokich kontaktów społecznych. W związku z tym ciągle wzrasta liczba osób spędzających przed komputerem coraz więcej czasu, nierzadko więcej, niż mogą sobie na to pozwolić. Dlatego niektórzy badacze (Goldberg, 1995; Young, 1996a; 1996b; 1998) piszą o uzależnieniu od Internetu (IAD – *Internet Addiction Disorder*). Jednak, choć na świecie pojawiły się już ośrodki oferujące leczenie „uzależnionych”, na razie nie ma dowodów naukowych na istnienie takiego zaburzenia, a przeprowadzone dotychczas badania (Young, 1996; Egger, Rautenberg, 1996) budzą zastrzeżenia pod względem metodologicznym. Objęły one bowiem stosunkowo niewiele (ok. 500) osób, wybranych spośród zainteresowanych tym zagadnieniem użytkowników Internetu, a więc niereprezentatywne próby, a procedura eksperymentów stwarzała możliwości fałszowania wyników przez osoby badane. Wydaje się jednak, że nadużywanie dostępu do Internetu najczęściej jest swego rodzaju ucieczką od problemów czy samotności, a w bardziej drastycznych przypadkach wiąże się raczej ze skłonnością do zachowań kompulsywnych lub słabą samokontrolą niż z „uzależniającymi” właściwościami samego medium (Brenner, 1996; King, 1996; Grohol, 1998).

### Podsumowanie

Psychologiczne aspekty komunikacji za pośrednictwem sieci komputerowych nie były dotychczas przedmiotem badań i publikacji w polskich czasopismach psychologicznych. Jednak w krajach, w których ten rodzaj komunikacji pojawił się wcześniej, powstaje wiele publikacji na ten temat. Istnieją tam nawet czasopisma poświęcone wyłącznie temu zagadnieniu (np. *Computer-Mediated Communication Magazine*, *Journal of Computer-Mediated Communication*, *Journal of On-line Behavior*).

Przestrzeń komunikacyjna tworzona za pośrednictwem sieci komputerowych wydaje się interesująca z psychologicznego punktu widzenia. Pozwala ona bowiem na porozumiewanie się osób oddalonych od siebie o tysiące kilometrów, także w sposób synchroniczny, wyłącznie na płaszczyźnie tekstowej. Możliwość udostępniania informacji osobom z całego świata sprawia, że ta forma porozumiewania się zaciera granice pomiędzy komunikacją interpersonalną a społeczną. Zbadanie specyfiki kontaktów za pośrednictwem sieci komputerowych, jej cech wspólnych z tradycyjnymi sposobami porozumiewania się oraz różnic pomiędzy nimi wydaje się istotnym zadaniem dla współczesnej psychologii. Analiza zjawisk obserwowanych w tego rodzaju komunikacji może pozwolić odkryć niedostrzegane lub niedoceniane dotychczas zależności występujące we wszystkich interakcjach. Wyniki takich badań pozwoliłyby na wyciągnięcie większych korzyści z zastosowania tego sposobu porozumiewania się w edukacji, wymianę informacji czy komunikacji społecznej oraz rozwiązanie lub ograniczenie wynikających z niego problemów.

Od kilku lat na całym świecie trwają prace nad zastosowaniem komunikacji za pośrednictwem sieci komputerowych w dydaktyce i edukacji. Internet może być bowiem wykorzystywany jako pomoc dydaktyczna uzupełniająca i wspomagająca tradycyjne nauczanie, czego przykładem jest amerykański projekt *Kindergarten to 12 grade* („Od przedszkola do matury”). Pozwala również prowadzić tzw. nauczanie na odległość (*distance learning*), polegające na odbywaniu całego procesu edukacji za pośrednictwem sieci komputerowych. Umożliwia to zdobycie wykształcenia osobom niepełnosprawnym oraz mieszkającym z dala od ośrodków akademickich. Na świecie istnieją już funkcjonujące w ten sposób uczelnie, np. *Virtual Online University* w USA, *Virtual Universität* w Niemczech czy Centrum Edukacji na Odległość Politechniki Gdańskiej.

Nie bez znaczenia jest także indywidualna nauka za pośrednictwem Internetu, którego zasoby można porównać do bogato wyposażonej biblioteki, umożliwiającej szybkie i łatwe uzyskanie informacji ze wszystkich praktycznie dziedzin wiedzy. Głównym źródłem otrzymywanych w ten sposób wiadomości, zwłaszcza dla młodszych użytkowników, są atrakcyjne wizualnie strony WWW. Z myślą o nich powstają interaktywne bazy danych oraz internetowe encyklopedie i biblioteki. Wielu użytkowników ceni sobie dostęp do elektronicznych wersji prasy naukowej i popularnonaukowej oraz aktualizowanych na bieżąco serwisów informacyjnych, a także uczestnictwo w listach dyskusyjnych, gdzie można wymieniać opinie i doświadczenia również z ekspertami z danej dziedziny wiedzy.

W 1996 r. w Polsce powstał program IDS (Internet dla szkół), którego celem jest stworzenie jednolitego systemu kształcenia, wspomagane go zastosowaniem sieci komputerowych poprzez wyposażenie w nie wszystkich szkół

KATARZYNA MAJGIER

i przeszkolenie kadry pedagogicznej. Został on uznany przez międzynarodową organizację *G7 Global Inventory Project* za najlepszy polski projekt oraz drugi w świecie (Kustosz, 1998). Powstają także programy i organizacje mające umożliwić dostęp do Internetu osobom niepełnosprawnym, które mogłyby w ten sposób zdobyć wykształcenie, nawiązać kontakty towarzyskie oraz znaleźć pracę. Komunikacja za pośrednictwem sieci komputerowych stwarza bowiem możliwość tzw. telepracy, wykonywanej na komputerze podłączonym do sieci, w domu pracownika. Pozwala to nie tylko na znalezienie zatrudnienia przez osoby niepełnosprawne, ale także na kontynuację kariery zawodowej przez kobiety przebywające na urloпах wychowawczych. Ich praca może być wykonywana w dowolnym miejscu wyposażonym w komputer podłączony do Internetu. W USA i Szwecji istnieją programy *SeniorNet* – sieć komputerowa dla osób starszych. Umożliwia ona szybkie porozumiewanie się, robienie zakupów czy rozwijanie zainteresowań bez konieczności ciężkiego czasem podróżowania. Komunikacja za pośrednictwem sieci komputerowych jest także wykorzystywana w leczeniu fobii społecznej oraz terapii osób nieśmiałych i nieprzystosowanych społecznie (Chenault, 1998). Podejmowane są próby zastosowania tego rodzaju porozumiewania się w psychoterapii oraz poradnictwie psychologicznym, co może przynieść znaczne korzyści, zwłaszcza w miejscach, gdzie pacjenta dzieli od najbliższego psychoterapeuty duża odległość (np. w Australii) lub w przypadku osób, które w kontakcie osobistym nie potrafią przełamać oporu przed rozmawianiem o swoich problemach (Suler, 1997). Należy jednak pamiętać, że pomimo wzrastającej dostępności tego rodzaju komunikacji obecnie może z niego korzystać stosunkowo niewiele osób, zwłaszcza w państwach słabiej rozwiniętych technicznie. Poważnym problemem staje się także sytuacja dojrzałych kobiet i mężczyzn zwanych grupą społeczną BC (*before computers*), którzy zdobywali wykształcenie i kwalifikacje przed pojawieniem się szerokiego dostępu do komputerów. Pracownicy z grupy BC nie umiejący obsługiwać komputera mają obecnie ograniczone możliwości zatrudnienia oraz większe prawdopodobieństwo utraty pracy. W Polsce, podobnie jak w innych krajach Europy Środkowo-Wschodniej, problem ten dotyczy także wielu wykształconych młodych ludzi.

## BIBLIOGRAFIA

- Albright, J., Conran, T. (1994). *Online love: sex, gender and relationships in cyberspace*. Dostępne w Internecie pod adresem: <http://www-scf.usc.edu/~albright/onlineluv.txt>.
- Aronson, E. (1995). *Człowiek – istota społeczna*. Warszawa: PWN.
- Baym, N. (1995). The emergence of community in computer-mediated communication. [W:] S. G. Jones (red.), *CyberSociety: Computer-Mediated Communication and Community* (s. 138-163). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Baron, N. S. (1984). Computer-mediated communication as force in language change. *Visible Language*, 18, 2, 118-141.
- Bechar-Israeli, H. (1995). From „Bonehead to Clonehead Nicknames, play and identity on Internet Relay Chat. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11, issue 2. Dostępne w Internecie pod adresem: <http://shum.cc.huji.ac.il/jcmc/vol1/issue2/bechar.html>.
- Berscheid, E., Hatfield, E. (1978<sup>2</sup>). *Interpersonal attraction*. New York: Random House.
- Brenner, V. (1996). *An initial report on the online assessment of Internet addiction: the first 30 days of the Internet Usage*. Marquette University Counseling Center and Suny Buffalo. Dostępne w Internecie pod adresem: <http://www.ccsnet.com/prep/pap/pap8b/638b012p.txt>.
- Chapman, G. (1995, April 2). Harassment in cyberspace: Dr. Jekyll becomes Mr. Hyde under cover of the keyboard. *San Diego Union-Tribune*. G-3.
- Chenault, B. G. (1998). Developing personal and emotional relationships via computer mediated communication. *Computer-Mediated Communication Magazine*, 5, 5. Dostępne w Internecie pod adresem: <http://www.december.com/cmcmag/1998/may/chenault.htm>.
- Culnan, M. J., Markus, M. L. (1987). Information technologies. [W:] F. M. Jablin i in. (red.), *Handbook of organizational communication: An interdisciplinary perspective* (s. 420-443). Newbury Park, CA: Sage.
- Curtis, P. (1992). Mudding: Social phenomena in text-based virtual realities. Proceedings of the 1992 Conference on Directions and Implications of Advanced Computing, Berkeley, May 1992. [W:] D. Schuler (red.), *DIAC-92: Directions and Implications of Advanced Computing*. Palo Alto, CA: Computer Professionals for Social Responsibility.
- Danet, B. (1996). Text as mask: Gender, play and performance on the Internet. [W:] J. Curran, T. Liebes, (red.), *Rethinking the part played by people in mass communication*. London: Routledge.
- Danet, B., Ruedenberg, L., Rosenbaum-Tamari, Y. (1997). Hmmm... where's all that smoke coming from: Writing, play and performance on Internet Relay Chat. [W:] S. Rafaeli, F. Sudweeks, M. McLaughlin (red.), *Networks and Netplay: Virtual Groups on the Internet*. Cambridge, MA: AAI/MIT (opublikowane także w: *Journal of Computer Mediated Communication*, 2, issue 4 – <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/danet.html>).
- Dibbell, J. (1994). A rape in Cyberspace: Or, how an evil clown, a Haitian trickster spirit, two wizards, and a cast of dozens turned a database into a society. [W:] M. Dery (red.), *Flame wars* (s. 237-261). Durham, NC: Duke U.P.
- Donath, J. S. (1996). Identity and deception in the virtual community. [W:] P. Kollock, M. Smith (red.), *Communities in Cyberspace*. London: Routledge. Dostępne w Internecie pod adresem: <http://judith.www.media.mit.edu/Judith/Identity/IdentityDeception.html>.
- Egger, O., Rautenberg, M. (1996). *Internet behaviour and addiction*. Niepublikowany artykuł dostępny w Internecie pod

## INTERNET JAKO PRZESTRZEŃ KOMUNIKACYJNA

adresem: <http://www.ifap.bepr.ethz.ch/~egger/ibq/res.htm>.

Ferris, S. P. (1997). What is CMC? An overview of scholarly definitions. *Computer Mediated Communication Magazine*, 4, 1. Dostępne w Internecie pod adresem: <http://www.december.com/cmcmag/1997/jan/ferris.htm>.

Fisher, H. (1992). *Anatomy of love*. New York: Fawcett Columbine.

Gold, J. (1997). Does CMC present individuals with disabilities opportunities or barriers? *Computer-Mediated Communication Magazine*, 4, 1. Dostępne w Internecie pod adresem: <http://www.december.com/cmcmag/1997/jan/gold.htm>.

Goldberg, I. (1995). *Are you suffering from Internet Addiction Disorder?* Dostępne w Internecie pod adresem: <http://www.iucf.indiana.edu/~brown/hyplan/addict.html>.

Grohol, J. (1998). *Internet Addiction Guide*. Niepublikowany artykuł dostępny w Internecie pod adresem: <http://www.psych.central.com/netaddiction/>.

Hellerstein, L. N. (1985). The social use of electronic communication at a major university. *Computers and the Social Sciences*, 1, 191-197.

Hiltz, S. R., Turoff, M. (1985). Structuring CMC Systems to Avoid Information Overload *Communication of the ACM*, 28, 7, 680-689.

Kiesler, S., Siegel, J., McGuire, T. W. (1984). Social psychological aspects of computer mediated communication. *American Psychologist*, 30, 10, 1123-1134.

Kiesler, S., Sproull, L. (1986). Reducing social context cues: Electronic mail in organizational communication. *Management Science*, 32, 11, 1492-1512.

King, S. A. (1996). *Is the Internet addictive, or are addicts using the Internet?* Niepublikowany artykuł dostępny w Internecie pod adresem: <http://rdz.stjohns.edu/~storm/iad.html>.

Kuchciak, M. (1997). *Geneza i rozwój Internetu*. Niepublikowany artykuł dostępny w Internecie pod adresem: <http://www.ccs.pl/~mkc/internet/genroz.html>.

Kustos, H. (1998). Wirtualna szkoła. *Magazyn Internetowy WWW*, 8 (16).

Lea, M., Spears, R. (1995). Love at first byte? Building personal relationships over computer networks. [W:]

J. T. Wood, S. Duck (red.), *Understudied relationships: Off the beaten track* (s. 197-233). Newbury Park, CA: Sage.

McCormick, N. B., McCormick, J. W. (1992). Computer friends and foes: Content of undergraduates' electronic mail. *Computers in Human Behavior*, 8, 379-405.

Murray, P. J. (1997). What Is CMC? *Computer Mediated Communication Magazine*, 4, 1. Dostępne w Internecie pod adresem: <http://www.december.com/cmcmag/1997/jan/murwhat.htm>.

Ńęcki, Z. (1996). *Atrakcyjność wzajemna*. Kraków: Wydawnictwo Profesjonalnej Szkoły Biznesu.

Parks, M. R., Floyd, K. (1996). Making friends in Cyberspace. *Journal of Communication*, 46, 80-97. Dostępne także w: *Journal of Computer Mediated Communication*, 46, issue 4, <http://www.ascusc.org/jcmcm/vol1/issue4/vol1no4.html>.

Reid, E. (1991). *Electropolis: Communication and community on Internet Relay Chat*. Unpublished honors thesis, Department of History, University of Melbourne, Melbourne, Australia. Dostępne w Internecie pod adresem: <http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/electropolis.html>.

Reid, E. (1996). Communication and communities on Internet Relay Chat: Constructing Communities. [W:] P. Ludlow (red.), *Conceptual Issues on the Electronic Frontier*. Melbourne: MIT Press.

Rheingold, H. (1993). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Reading, Mass: Addison-Wesley.

Rice, R. E., Love, G. (1987). „Electronic emotion: Socioemotional content in a computer mediated communication Network”. *Communication Research*, 14, 1, 85-108.

Smolowe, J. (1994). Intimate strangers. *Time*, 145, Special issue (Welcome to Cyberspace).

Suler, J. (1997). *Psychology of Cyberspace*. Dostępne w Internecie: <http://www1.rider.edu/~suler/psyber/psyber.html>.

Von Rospach, C. (1997). *A primer on how to work with the Usenet community*. Dostępne w Internecie pod adresem: <ftp://rtfm.mit.edu/pub/usenet-bygroup/news.answers/usenet/primer/>.

Walther, J. B. (1992). Interpersonal effects in computer-mediated interaction: A relational perspective. *Communication Research*, 19, 52-90.

Walther, J. B. (1993). Impression development in computer-mediated interaction. *Western Journal of Communication*, 57, 381-398.

Walther, J. B., Tidwell, L. C. (1995). Nonverbal cues in Computer-Mediated Communication, and the effects of chronemics on relational communication. *Journal of Organizational Computing*, 5(4).

Wellman, B., Gulia, M. (1995). *Net surfers Don't Ride Alone: Virtual Communities as Communities*. Dostępne w Internecie pod adresem: <http://www.sscnet.ucla.edu/soc/csoc/cinc/wellman.htm>.

Young, K. S. (1996a). *Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder*. Dostępne w Internecie pod adresem: <http://cybertowers.com/selfhelp/articles/internet/intaddic.html>.

Young, K. S. (1996b). *The Internet addiction survey*. Dostępne w Internecie pod adresem: <http://www.pitt.edu/~ksy/survey.htm>.

Young, K. S. (1998). *Caught in the Net*. New York: Wiley.

Zimbardo, P. G., Ruch, F. L. (1992). *Psychologia i życie*. Warszawa: PWN.