

Ewa Lubina
Regionalny Ośrodek
Metodyczno-Edukacyjny „Metis”
w Katowicach
ewalubina@wp.pl

Marcin Dąbrowski
Politechnika Śląska
hcmilitant@poczta.fm

BUDOWANIE SPOŁECZNOŚCI WIRTUALNEJ W OPARCIU O PLATFORMĘ INTERNETOWĄ

Społeczeństwo przyszłości to społeczeństwo informacji. Informacja stała się towarem, czymś, co ma wartość (nawet wymiarną), co można kupować sprzedawać, czego posiadanie zwiększa możliwości życiowe. Społeczeństwo informacji opiera się na:

- wytwarzaniu informacji,
- przechowywaniu informacji,
- przekazywaniu informacji
- pobieraniu informacji
- wykorzystaniu informacji.

Jest to więc nieustanna obróbka informacji w różnych dziedzinach życia. Dlatego też uczestnicy życia społecznego od najmłodszych lat przygotowują się do jak najlepszego funkcjonowania w świecie nadmiaru informacji, ponieważ tworzą się „społeczeństwa bogate w informacje”, które zastępują „społeczeństwa bogate w zasoby materialne”. Rozwojowi sieci przekazu informacji i systemów komunikacyjnych towarzyszą przeobrażenia kulturowe i społeczne zmierzające między innymi do tego, aby w ściślejszy niż dotąd sposób zintegrować społeczności różnych krajów i środowisk. Integracja wiąże się nierozłącznie z możliwością manipulacji świadomością, a także z możliwością wpływu na wszystkie dziedziny życia także wkraczania w prywatność. Ogólnie rzecz biorąc wyraźnie widać sumowanie się różnych skutków wdrażania rozmaitych technik i technologii. Komputer i Internet przyspieszają historię rozwoju społeczeństwa.

Nowy kształt społeczeństwa wymaga bardzo daleko idących zmian na poziomie systemów wartości jego członków oraz zwiększenia ich elastyczności i adaptacyjności do zmian w różnych obszarach funkcjonowania. Wymaga to głębokiej refleksji na temat systemu kształcenia.

Proces kształcenia wybiega daleko poza edukację, ale towarzyszy człowiekowi do końca życia. Obecnie dąży się do zdynamizowania procesu uczenia się, ale przede wszystkim do zmian w mentalności społecznej w kierunku zaakceptowania elastyczności i otwartości procesu edukacji, przysposobienia do aktywnego całożyciowego rozwoju i umiejętności funkcjonowania w społeczeństwie, z którego wymiarami nie zawsze umiemy sobie poradzić. Ten najważniejszy wymiar zmieniający nasze wyobrażenie o przyszłości to wymiar wirtualny.

Wyznacznikami postępu stają się w tej perspektywie 3 elementy:

- środowisko powszechnie dostępnej (a więc cyfrowej) informacji,
- twórcza w tym środowisku aktywność człowieka,
- umiejętność współdziałania z innymi partnerami w tym środowisku.

Nowe w społeczeństwie sieciowym nie są wiedza i informacja – te wartości były dominujące we wszystkich społeczeństwach - nowy w naszych czasach jest zbiór technik informacyjnych i sposoby jego wykorzystania. Mówimy o rozwoju społeczeństwa informacyjnego właśnie w kontekście sieci internetowej. Przepływ informacji, jego zasięg, szybkość i dostępność definiuje jakość tego społeczeństwa. Edukacja społeczeństwa informacyjnego coraz bardziej opiera się na kształceniu i wychowaniu przez Internet, choć wcale nie chodzi o to, aby te procesy odbywały się przez Internet właśnie – raczej chodzi o to, że są one przez Internet zdeterminowane. Ich przebieg jest wyznaczany przez uczestnictwo w świecie wirtualnym, który stał się częścią codziennego życia: dla jednych pasją, zainteresowaniem i drogą do rozwoju osobistego, dla innych modą, wyznacznikiem bycia kimś, a dla jeszcze innych nieosiągalnym dobrem (materialnym i nie tylko), niedostępnym np. ze względów finansowych. W ten sposób społeczność wirtualna ulega naturalnym

i rzeczywistym rozwarstwieniom, właściwym światu realnemu, podziałowi wyznaczanemu dostępem do dóbr informacyjnych.

Spółeczności wirtualne stają się po trosze coraz ważniejszym, tak ilościowo, jak i jakościowo składnikiem otaczającej rzeczywistości. Internet tworzy po temu bardzo dobre warunki, ponieważ sieć jest miejscem, w którym po trosze rozwijają się wszystkie dziedziny życia codziennego: od bankowości, przez robienie zakupów, uczenie się, poszukiwanie i znajdowanie rozrywek, znajdowanie przyjaźni i miłości, aż po porady lekarskie i psychologiczne, kłótnie i czułości zakochanych, a nawet sprawdzanie godziny odjazdu autobusów spod domu.

Przestrzeń wirtualna składa się obecnie z bardzo wielu platform o różnym charakterze:

- informacyjnym (dla różnych środowisk specjalistycznych),
- edukacyjnym i naukowym,
- towarzyskim,
- wymiany (sposrządzeń, materiałów, dóbr),
- kulturalnym (różne dziedziny sztuki: plastyka, muzyka, literatura, fotografia),
- środowiskowym,
- handlowym,
- doradczym,
- zawodowym,
- finansowym,
- turystycznym,
- reklamowym,
- dziennikarskim,
- politycznym,
- a także osobisto-refleksyjnym (blogi).

Przegląd tych platform pokazuje bogactwo i różnorodność tematyki i, co za tym idzie, ogromny zasięg społeczny zjawiska: każdy, kto tylko ma dostęp do sieci, znajduje dla siebie miejsca, w których zaspokajają własne potrzeby. Regularne zagładanie w te miejsca powoduje stopniowo powstawanie nawyków sprawdzania, co się tam dzieje, a za chwilę oczekiwanie, że na pewno będzie się działo coś nowego, subiektywnie wartościowego, atrakcyjnego – coś, po co warto tam zagładac. Proces ten można byloby określić jako wrastanie w środowisko sieciowe.

Tworzenie społeczności jest zorientowane na cel. Jest to szczególnie ważne w wypadku grup osób dorosłych – a użytkownicy sieci są w większości osobami dorastającymi lub dorosłymi. Określenie celu i stworzenie wokół niego warunków do interakcji stanowi o funkcjonowaniu platformy internetowej. Skupienie różnych osób w sieci wokół określonego tematu powoduje, że są one uznawane za środowisko, pewną w miarę spójną grupę i przez samo to zaczynają przyciągać innych. Ich własne poczucie atrakcyjności i pewnej odrębności powoduje, że osoby z zewnątrz chętnie się włączają w takie środowisko tworząc społeczność.

Należałoby rozważyć, czy można mówić o społeczności w sytuacji, gdy odległość pomiędzy uczestnikami utrudnia bezpośredni kontakt i głębsze relacje. Utrudnia, ale nie uniemożliwia. Psychologia społeczna wyróżnia grupy społeczne i niespołeczne stosując do ich zróżnicowania kryterium współdziałania członków grup (a nie liczebność). Społeczność internetowa pozornie nie spełnia kryterium społeczności – jej członkowie oddaleni od siebie w przestrzeni nie muszą współdziałać ze sobą, nie muszą się nawet znać osobiście – wystarczy, że posługują się jakimś pseudonimem. Nie są także od siebie zależni, nie współpracują – właściwie tylko przebywają razem w przestrzeni wirtualnej. Jednak takie przekonanie jest dużym uproszczeniem, opartym być może w dużej mierze na nieznanym zasad funkcjonowania platformy. Osoby, które korzystają z platform internetowych są anonimowe, ale identyfikowalne: każde środowisko wymaga założenia konta osobistego z nazwą i hasłem, a poza tym połączenie z każdym komputerem na świecie jest rozpoznawalne (numer IP). Założenie konta osobistego na platformie także nie musi być dla wszystkich dostępne. Środowiska specjalistyczne nie udostępniają wszystkim możliwości założenia konta na platformie – decyduje o tym administrator i on przydziela hasło dostępu. On również określa możliwości poruszania się po platformie poszczególnych osób, stwarza możliwość dostępu do różnych jej części. Administrator ma moc decyzyjną powierzona mu przez zarządzający tron grupy-platformy. Funkcjonowanie społeczne na platformie realizuje niepisane zasady dominacji i podporządkowania. Zasady te są niekiedy ujęte w postać regulaminu (np. w dużych portalach) i wtedy zyskują status prawny. Jak widać schemat jest bliższy precyzyjnie określonym i rygorystycznie przestrzegany zasadom zarządzania w społeczności, niż niezależnemu funkcjonowaniu jednostek.

Inną zasadą warunkującą istnienie społeczności jest wspólne zaspokajanie potrzeb i realizację celów oraz wzajemne zaufanie. Uczestnicy platformy niewątpliwie są związani realizacją potrzeb – zamieszczają na platformie i wykorzystują zamieszczone tam przez innych informacje, dane, materiały. Wśród uczestników pozyskują inne zainteresowane osoby do współdziałania w

określonym przez siebie obszarze lub przy realizacji określonych przez siebie celów. Oczywiście formy współpracy i realizacji różnią się znacznie od tych, do których przywykliśmy w warunkach naturalnych, niemniej spełniają one swoją rolę w planie społecznym.

Formy współpracy i komunikacji, kontakt na odległość powodują, że społeczności internetowe są bardzo mało spójne. Decyduje o tym między innymi brak możliwości zarządzania konfliktem, które to zarządzanie jest jednym z ważniejszych mechanizmów działania grupy. Brak bezpośredniego kontaktu sprawia, że potencjalne i pojawiające się konflikty pomiędzy uczestnikami platformy nie są rozwiązywane, ponieważ jest to proces trudny i mało przyjemny. O wiele łatwiej jest konflikt ominąć lub rozstrzygnąć arbitralnie na poziomie zarządzającego platformą, niż wypracowywać kompromis. A to decyduje o niespójności społecznej. Mechanizmem zastępującym zarządzanie konfliktem staje się autorytet prowadzącego platformę – a więc nie ma tu szans na demokrację raczej na władzę absolutną.

O atrakcyjności tej społeczności decyduje nie tylko tematyka platformy. Bardzo ważna jest także wewnętrzna świadomość spójności środowiskowej. Jest ona podkreślana przez proces inicjacji do środowiska, czyli włączania nowych uczestników. Utrudnienia inicjacyjne realizowane na platformie mają oczywiście zupełnie inną postać: polegają na podawaniu nieskończonej ilości danych osobistych, których ujawnienie warunkuje założenie konta. Jednocześnie działa mechanizm przyciągający: obietnice regularnego przesyłania komunikatów, wartościowych materiałów, nowości, czyli wartości niedostępnych osób spoza środowiska. Poza tym działa także zagrożenie – zapomnienie hasła dostępu wyklucza uczestnika z grona uprzywilejowanych, chyba że poda jakieś inne dane osobiste np. niezależny adres pocztowy, na który można przesłać mu dane ponownie. Wszelkie trudnienia inicjacyjne, jak wiadomo, działają wzmacniająco na motywację uczestnictwa w społeczności, zadowolenie z tego uczestnictwa i spójność grupową.

Jak widać proces formowania się grupy na platformie internetowej nie odbiega od procesu przebiegającego w warunkach naturalnych. Co zatem powoduje, że powinno się skupić uwagę na tych procesach? Istnieje po temu parę powodów. Zjawiska te wymagają uważnej obserwacji ponieważ:

- przebiegają one w warunkach zdecydowanie odmiennych od naszych dotychczasowych doświadczeń,
- przebiegają w warunkach modyfikujących ich przebieg,
- są nowe, trudno przewidzieć, w jaką stronę może pójść rozwój zjawiska,
- warto podjąć próbę przewidywania problemów, jakie to zjawisko może wygenerować w najbliższej przyszłości.

Warto zatem prześledzić, jak na platformach internetowych przebiega proces tworzenia społeczności i w jaki sposób jest ona zarządzana. Społeczności te obejmują dość dużą grupę uczestników. Mówi się już o społeczności Allegro, która liczy sobie ponad 1,5 mln osób. Podobnie portale informacyjne – tam również społeczności liczą się w miliony. Platformy edukacyjne grupują ich mniej – w granicach 1-1,5 tys. Wśród wielu różnych, tematycznych lub celowych, do porównania wybrano trzy platformy: handlową, edukacyjną i ogólnoinformacyjną.

	Platforma wymiany handlowej (np. Allegro)	Platforma edukacyjna (np. Modle)	Portal internetowy (np. Onet, WP)
Cel deklarowany	handel	nauczanie	upowszechnianie informacji
Metody działania	Aukcje, licytacje oparte na narzędziach przekazywania informacji o przebiegu zdarzenia	Metody nauczania dostosowane do dostępnych na platformie narzędzi komunikacyjnych	Przekaz dziennikarski, reklama, oferty usług sieciowych (poczta i strona)
Gratyfikacje i zyski platformy (realizatora)	- Stworzenie spójnego systemu kupna-sprzedaży, - działalność reklamowa, - dostęp do dużej grupy odbiorców różnego rodzaju informacji, - opłaty za korzystanie z aukcji,		-Działalność reklamowa, - dostęp do dużej grupy odbiorców różnego rodzaju informacji o charakterze komercyjnym (spamów), - oferta płatnych kont pocztowych i stron, - kształtowanie opinii

			publicznej,
Efekty ujawniane	Kupowanie i sprzedawanie	Podnoszenie kwalifikacji	Upowszechnianie informacji
Efekty ukryte	Identyfikacja z określoną społecznością, spójną ze względu na jawny cel i podlegającą formowaniu wewnętrznemu, rozbudowane kontakty indywidualne zorientowane na cel,	Ograniczona identyfikacja ze społecznością, rozbudowane kontakty indywidualne zorientowane na cel,	Przywiązanie do określonej platformy (zespołu zarządzającego), pozyskiwanie informacji dobieranej i filtrowanej przez określoną grupę ludzi,
Formy uczestnictwa w platformie	- uczestnictwo darmowe - zewnętrzny ogląd dla gości, - zakładanie kont własnych dla stałych uczestników, - udział w transakcjach kupno-sprzedaż (licytacje)	- uczestnictwo darmowe lub odpłatne (w zależności od organizatora) - zewnętrzny ogląd dla gości, - zakładanie kont własnych dla stałych uczestników, - aktywne uczestnictwo w kursach umożliwiającym zdobywanie lub podnoszenie kwalifikacji	- uczestnictwo darmowe - szeroki wgląd i dostępność większości materiałów dla wszystkich, - zakładanie kont własnych dla stałych uczestników, - zakładanie osobistych stron internetowych,
Wewnętrzne zasady obowiązujące na platformie	Opisane w postaci regulaminu udostępnionego w sieci; poza tym funkcjonują niepisane zasady powszechnie obowiązujące w handlu,	Opisane w postaci regulaminu udostępnionego w sieci; poza tym uczestnicy stosują się do niepisanych zasad obowiązujących w relacjach międzyludzkich i w systemie tradycyjnego nauczania	Opisane w postaci regulaminu udostępnionego w sieci; Wobec dość luźnych relacji międzyludzkich na platformie zasady te egzekwowane są przez system kontrolny portalu,
Komunikacja wewnętrzna	komunikacja: organizator-uczestnik - System bezpośredniej komunikacji oparty na poczcie internetowej, nawiązywany za pośrednictwem platformy, - komunikacja pomiędzy platformą a wszystkimi użytkownikami poprzez upowszechnianie informacji i ogłoszeń, - komunikacja jednostek ze społecznością za pomocą forum,	komunikacja: administrator -nauczyciel-uczeń - System komunikacji dwustronnej oparty na wewnętrznych narzędziach do oceniania i zindywidualizowanych dialogów z uczniem, - komunikacja dwustronna pomiędzy uczestnikami możliwa na dwa sposoby: poprzez wewnętrzny kanał dialogowy lub pocztę internetową, - ogłaszanie i wymiana informacji między nauczycielem i administratorem a uczestnikami poprzez narzędzia dostępne dla całej platformy, a także poprzez narzędzia typu forum wewnętrzne dla grupy czy kursu, - komunikacja publiczna przez czaty i wymianę materiałów pomiędzy	komunikacja: administrator-uczestnik, - System komunikacji ograniczony do przekazywania na skrzynkę bieżących ofert i reklam, a także informacji o funkcjonowaniu skrzynki, - istnieje system komunikacji z administratorem, ale jest on zredukowany do prostej odpowiedzi generowanej przez automat (o życzliwości i nieprecyzyjności pytania), - komunikacja pomiędzy uczestnikami odbywa się za pomocą czatów tematycznych, a także wewnętrznej poczty (np. randka).

		uczniami (np. „tablicę wykonanych prac”),	
Spotkania osobiste	Organizowane są zjazdy i spotkania dla sprzedających, uczestnicy transakcji dokonują niekiedy osobistego przekazania towaru,	Na ogół ośrodki kształcenia zarządzające platformą organizują zjazdy swoich uczniów (choćby sesje egzaminacyjne) doceniając integrującą rolę kontaktu bezpośredniego	Bezpośrednio spotykają się uczestnicy części platformy np. Randki
Preferencje dla stałych uczestników	Pełny dostęp do zawartości strony, możliwość założenia wewnętrznej własnej strony,	Dostęp do merytorycznej zawartości strony (w ramach określonego kursu lub tematyki)	Darmowe konto pocztowe, możliwość założenia własnej strony
Nagradzanie i ocenianie aktywności na platformie	System nagradzania punktowo-gwiazdkowy, - system wewnętrznego wzajemnego oceniania pomiędzy uczestnikami,	System oceniania przez prowadzących kursy, system zaliczenia realizowanych kursów, zaświadczenia,	Brak systemu nagradzania, eliminacja nieaktywnego uczestnika poprzez likwidację konta pocztowego,
Motywowanie do uczestnictwa	- Pokazywanie możliwości dobrej transakcji kupno-sprzedaż, - eksponowanie przynależności do środowiska handlowego,	- Reklama, pokazywanie wartości uzyskanej wiedzy lub kwalifikacji, - budowanie wizji uczestnika jako pełnoprawnego studenta określonej uczelni,	- Tworzenie wizji uczestnika jako zorientowanego we wszystkim nowoczesnego inernauty, - tworzenie u użytkownika wyobrażenia, że uzyskuje „pełny i wystarczający” przegląd wiedzy o otaczającym świecie,
System kontroli	Kontrola dotyczy przedmiotów i sposobu realizacji transakcji na platformie, a także rzetelności obu stron transakcji. Uczestnicy mogą także wzajemnie się kontrolować poprzez mechanizm udostępniania historii funkcjonowania na platformie każdego z uczestników, mogą także usunąć ze swojej transakcji uczestnika, który łamie zasady społeczności.	Rozbudowany system monitoringu postępów ucznia, kontroli sposobu wykonania zadań i rodzajów aktywności na platformie; służy do realizacji procesu nauczania i oceniania uczestnika zajęć,	Kontrola obejmuje treść informacji osobistych (cenzuralność) publikowanych w przeznaczonych do tego wewnętrznych częściach platformy (randka), a także poziom wykorzystania skrzynek pocztowych (częstotliwość, wypełnienie, zawirusowanie),
Mechanizmy	- Silne mechanizmy lojalnościowe, - malejący krytycyzm wobec zasad działania społeczności, - poczucie przynależności do społeczności, w której wszyscy pasjonują się podobną formą aktywności,	Wiara w autorytet instytucji kształcącej i niepodważalność autorytetów naukowych, - poczucie przynależności do społeczności, w której wszyscy mają ten sam poziom trudności i te same cele,	Mechanizmy lojalnościowe, przyzwyczajenie, wygoda, niechęć do poszukiwania innych możliwości, - poczucie przynależności do społeczności, której członkowie myślą w podobny sposób,
System awansowania w społeczności	Uzyskanie wyższego statusu w hierarchii społeczności	Ukończenie kolejnych form kształcenia, podniesienie swego	Korzystanie z lepszych wariantów usług: skrzynki pocztowej czy strony

	(supersprzedawca, większy prestiż i dodatkowe profity i udogodnienia),	statusu poprzez uzyskanie kwalifikacji uznawanych zewnętrznie,	internetowej, określonych jako np. biznesowe (czyli dla osób bardziej znaczących w społeczeństwie),
Wymagania	Wymagania związane z podjęciem decyzji o transakcji, polegające na przestrzeganiu zasad postępowania w procesie kupna-sprzedaży,	Wysokie wymagania, od których jest uzależnione uzyskanie zaliczenia, konieczność wykonania wielu różnych czynności tak technicznych, jak i intelektualnych,	Brak wymagań, z wyjątkiem regularnego przeglądania skrzynki pocztowej (przesłanych tam informacji, w tym reklamowych)

Tab. 1 Charakterystyka porównawcza sposobu organizowania społeczności na platformach internetowych

Jak wskazuje przeprowadzone porównanie na różnych platformach działających aktywnie w polskim internecie mechanizmy kształtujące życie społeczne platformy są podobne. Oczywiście w dużej mierze są one zdeterminowane przez narzędzia komunikacji, które stanowią integralną, techniczną część platformy. Niemniej jednak nie jest to jedyny czynnik decydujący o funkcjonowaniu społeczności na platformie. Środowisko użytkowników platformy jest wypadkową oddziaływania wielu różnych składników:

- narzędzi służących komunikacji wbudowanych w platformę internetową,
- mechanizmów rządzących procesem grupowym,
- indywidualności poszczególnych uczestników,
- indywidualności twórców platformy,
- zasad regulaminowych sformułowanych przez zarządzających platformą (czyli ich wizji zarządzania społecznością),
- kształtu technicznego platformy,
- celu, który przyświeca realizacji platformy,
- rodzaju planowanych gratyfikacji.

Społeczeństwo informacyjne zmierza w kierunku dominacji sektora usług i informacji. Jak widać z analizy przykładów, społeczności powstałe na platformie są już zdominowane. Stają się wyznacznikiem ery interaktywności, która jest inspirowana i realizowana w dużej mierze w świecie wirtualnym. Należy się zatem spodziewać, że te zjawiska, które obserwujemy obecnie w społecznościach internetowych będą się rozrastać i obejmować coraz większą grupę osób. Zmusza to do refleksji i podejmowania działań w kierunku zachowania równowagi pomiędzy wirtualnością a rzeczywistością.

Literatura

1. Aronson E., Wilson T. D., Akert R. M.: *Psychologia społeczna*, Wyd. Zysk i S-ka, Poznań 1997.
2. Goban-Klas T., Sienkiewicz P.: *Społeczeństwo informacyjne: szanse zagrożenia, wyzwania*, Wyd. Fundacji Postępu Telekomunikacji, Kraków 1999.
3. Jackowicz-Korczyński J.: *Istnieć aktywnie w zjednoczonej Europie. SchoolNet - sieć europejskich sieci edukacyjnych*, Gazeta IT nr 6, www.gazeta-it.pl/edukacja.html [10.2002].
4. Kenrick D. T., Neuberg S. L., Cialdini R. B.: *Psychologia społeczna*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2002.
5. Kubicek, H.: *Möglichkeiten und Gefahren der „Informationsgesellschaft“*, www.fgk.informatik.uni-bremen.de/ig/WS99-00/studienbrief/index.html, [06.04.2001].
6. Krzysztofek K., Szczepański M. S.: *Zrozumieć rozwój. Od społeczeństw tradycyjnych do informacyjnych*, Wyd. Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2002.
7. Siemienicki B.: *Integracja europejska a przemiany w polskiej edukacji medialnej*, [W:] Strykowski W., Skrzydlewski W.: *Media i edukacja w dobie integracji*, eMPI2, Poznań 2002.
8. Stanisławska A. K.: *Uczyć się w Internecie*, [www.puw.pl/elearning.html?akcja=elearning&P\[id\]=51](http://www.puw.pl/elearning.html?akcja=elearning&P[id]=51) [07.2004]
9. Toffler A.: *Trzecia fala*, Państwowy Instytut Wydawniczy, 2003.
10. Toffler A., Toffler H.: *Budowanie nowej cywilizacji. Polityka trzeciej fali*. Wyd. Zysk i S-ka, Poznań 1996.