

Uniwersytet Starosarmacki
Instytut Studiów Realowych

Henryk Leszczyński

Motywacje przynależności do państw wirtualnych na przykładzie Księstwa Sarmacji

Raport z badania

Czarnolas 2014

Abstrakt:

Celem pracy jest wskazanie motywacji dołączenia do społeczności państwa wirtualnego (mikronacji) i pozostania w niej. Wskazuje wirtualne państwa jako nieznaną dla badań społecznych laboratorium socjologiczne i definiuje jako społeczności internetowe symulujące funkcjonowanie państwa. Dotychczasowe ujęcia wyróżniają motywacje: rozrywkową, instytucjonalną (symulacyjną), edukacyjną, wspólnotową, kompensacyjną. Weryfikacja następuje w drodze analizy jakościowej dziewięciu wywiadów indywidualnych z mieszkańcami mikronacji Księstwo Sarmacji. Analiza pozwoliła pozytywnie zweryfikować wcześniej zdefiniowane motywacje. Dodatkowo ujawniły się motywacje osobiste: prestiż i uznanie, sentyment, odpowiedzialność. W wyniku badań zauważono kluczowe znaczenie motywacji wspólnotowych i związanych z uznaniem społeczności, mniejszą niż pierwotnie zakładano wagę motywacji instytucjonalnej, rozrywkowej oraz komplementarność i dynamikę motywacji.

Spis treści

Rozdział 1. Wprowadzenie. Cel badania, pytania i problemy badawcze.....	4
1.1. Dlaczego państwa wirtualne?.....	4
1.2. Pytania i problemy badawcze.....	5
1.3. Cele badania.....	5
Rozdział 2. Konceptualizacja państw wirtualnych. Przegląd dotychczasowych ujęć problemu	6
2.1. Czym jest państwo wirtualne?.....	6
2.1.1. Wirtualne państwo a realna mikronacja.....	6
2.1.2. Wielość definicji.....	6
2.2. Dotychczasowe ujęcia motywacji przynależności do państw wirtualnych.....	7
2.2.1. Rozrywka.....	8
2.2.2. Symulacja państwa. Utopia.....	8
2.2.3. Edukacja.....	9
2.2.4. Budowa wspólnoty.....	10
2.2.5. Teoria kompensacji.....	11
Rozdział 3. Przebieg badania. Techniki badawcze. Dobór przypadków.....	13
3.1. Przyjęte hipotezy.....	13
3.2. Techniki badawcze.....	13
3.3. Dobór przypadków.....	13
Rozdział 4. Badanie motywacji przynależności do Księstwa Sarmacji.....	15
4.1. Rozrywka.....	16
4.1.1. Eksploracja.....	16
4.2. Symulacja państwa.....	16
4.2.1. Utopia.....	17
4.3. Edukacja.....	17
4.4. Motywacje wspólnotowe.....	18
4.4.1. Związki i przyjaźnie.....	19
4.4.2. Wspólnota wartości i zainteresowań.....	20
4.4.3. Odpowiedzialność za wspólnotę.....	20
4.4.4. Akceptacja i jej brak.....	21
4.5. Teoria kompensacji.....	22
4.6. Motywacje osobiste.....	23
4.6.1. Motywacje charakterologiczne.....	23
4.6.2. Satysfakcja i prestiż.....	23
4.6.3. Sentyment.....	24
4.7. Utożsamienie z awatarem.....	24
Rozdział 5. Wnioski końcowe.....	26
5.1. Weryfikacja hipotez.....	26
5.2. Wnioski uzupełniające.....	27
Bibliografia.....	28

Rozdział 1. Wprowadzenie. Cel badania, pytania i problemy badawcze

1.1. Dlaczego państwa wirtualne?

Państwa wirtualne (mikronacje), czyli internetowe społeczności symulujące mechanizmy państwowe¹, to w istocie *terra incognita* nauk społecznych. To może dziwić, bo w środowisku uczestników mikronacji wiele mówi się o ich walorze edukacyjnym, o możliwości budowy utopijnego społeczeństwa. Dostrzegają to również ci nieliczni badacze społeczni, którzy pochyłili się nad wirtualnymi społecznościami. Jacek Górnikiewicz [2002] zwraca uwagę na wychowanie obywatelskie w wirtualnych państwach. Podobnie czyni Grzegorz Stunża [2012], pisząc o edukacji obywatelskiej. Obaj badacze są formalnie pedagogami i próżno szukać poważnych opracowań dotyczących państw wirtualnych przygotowanych przez socjologów czy politologów.

A byłoby to z pewnością ciekawe i pożądane. Skoro przydatność wirtualnych państw do badań dostrzegli już pedagodzy, powinni ich śladem pójść przedstawiciele nauk społecznych. Mikronacje, czyli odwzorowanie państwa w mikroskali, można przecież uznać za unikalny przykład społecznej inżynierii. Zachodzi tu wiele zjawisk interesujących dla badacza społecznego, od kształtowania się mechanizmów władzy po przemiany stratyfikacji społecznej. Wydawałoby się więc, że jest to grunt dla socjologa czy politologa niezwykle żyzny.

Małe zainteresowanie tematyką państw wirtualnych spowodowane jest najpewniej ich hermetycznością. W większości mikronacji w danym momencie działa zazwyczaj kilkadziesiąt osób. W kilkunastu rozwiniętych polskich państwach wirtualnych nie będzie to więc więcej niż kilkuset uczestników. Wypada jednak zauważyć, że ciągu 15 lat istnienia wirtualnych państw miało z nimi styczność prawdopodobnie nawet kilkanaście tysięcy osób. Najwyraźniej nie wystarczyło to, aby mikronacje stały się zjawiskiem wystarczająco interesującym dla głównego nurtu badaczy społecznych.

Pochylenie się nad wirtualnymi państwami jest więc otwarciem nowych pól badawczych dla nauk społecznych. Mikronacje można wręcz traktować jako socjologiczne laboratorium, w którym społeczne zjawiska i mechanizmy zachodzą w mniejszej skali. Pytaniem otwartym pozostają oczywiście faktyczne korzyści z tego rodzaju studiów. Jest to jednak pytanie właściwie wciąż nie zadane.

1 Więcej o definicjach tego zjawiska Czytelnik znajdzie w rozdziale drugim.

1.2. Pytania i problemy badawcze

Niewielkie zainteresowanie świata nauki wirtualnymi państwami sprawia, że zajmując się nimi, należy zacząć od pytań podstawowych. Jednym z nich jest odpowiedź na pytanie, dlaczego właściwie ludzie angażują się w działalność w mikronacjach.

Problemem badawczym przyjętym w niniejszej pracy są więc motywacje uczestników wirtualnych państw, którymi kierowali się dołączając do nich, i które sprawiają, że mimo upływu lat wciąż działają w mikronacjach. Rodzi to pytania o uświadomione i nieuświadomione powody, dla których zdecydowali się dołączyć do społeczności mikronacyjnej. Podobnie należy się spodziewać, że inne motywacje skłaniać będą ich do długotrwałego pozostawania w ramach rzeczonyj społeczności. Kolejne pytania dotyczą korzyści, jakie osiągają dzięki mikronacjom ich uczestnicy. Poboczne pytania dotyczą stosunku do "awatara", "kierowanej" przez siebie postaci w mikronacji, która może ujawnić charakter i kolejne przyczyny działalności w mikronacji.

1.3. Cele badania

Twórcami pierwszych polskich mikronacji przed kilkunastoma laty kierowały pewne pobudki. Z dalszych części pracy dowiemy się, że chodziło o czystą rozrywkę, chęć "zabawy w państwo". Długie lata działalności mikronacji, kolejne osoby działające w ich ramach sprawiają jednak, że charakter i faktyczne przyczyny dalszego funkcjonowania wirtualnych państw ulegają przededefiniowaniu.

Niniejsza praca ma zatem odpowiedzieć na jedno z podstawowych pytań dotyczących mikronacji: dlaczego ludzie w nich działają? Czym się kierują, podejmując tą aktywność? W istocie jednak badanie może wskazać, jakie są faktyczne przyczyny istnienia wirtualnych państw i na ile są one zgodne z deklaracjami uczestników, różnego rodzaju definicjami i intencjami ich twórców.

Na podstawie wywiadów wykonanych z mieszkańcami jednej z mikronacji, Księstwa Sarmacji, zweryfikujemy hipotezy badawcze w postaci motywacji wskazanych przez różnych autorów zajmujących się wirtualnymi państwami. Spodziewamy się także poznać inne, uświadomione lub nieuświadomione, nieuwzględniane dotąd w literaturze powody, dla których niektórzy ludzie działają w mikroświecie.

Wskazanie motywacji uczestników i faktycznych podstaw funkcjonowania państw wirtualnych stanowić będzie podstawę do kolejnych badań społecznych w tym obszarze.

Rozdział 2. Konceptualizacja państw wirtualnych. Przegląd dotychczasowych ujęć problemu

2.1. Czym jest państwo wirtualne?

O definicjach wirtualnych państw obszernie pisze Stunża [2012]. Jako najbardziej pojemne uznał wyjaśnienie ukute przez Alexa Blumberga z magazynu „Wired” w 2000 r.: *„Mikronacje (...) składają się z jednej lub więcej osób zjednoczonych we wspólnym pragnieniu stworzenia i/lub zamieszkania niepodległego kraju, który same stworzą. Wszystkie mikronacje mają rządy, prawa i zwyczaje”* [2012: 46]. Tak szeroka definicja, jakkolwiek dobrze oddająca ducha wirtualnych państw, budzi pewne trudności.

2.1.1. Wirtualne państwo a realna mikronacja

W wielu wczesnych, niekoniecznie noszących znamiona naukowości (bo głównie dziennikarskich i popularyzatorskich), tekstach i opracowaniach dotyczących państw wirtualnych, definiując to zjawisko cofa się do jego prapoczątków i nietypowych inicjatyw w rodzaju samozwańczych „państweczek” tworzonych w latach 70. ubiegłego wieku na morskich platformach czy w australijskim interiorze przez pojedyncze zazwyczaj osoby.

Wynika to z odmiennego rozumienia pojęcia "mikronacja" w języku polskim i angielskim. Jak zauważa Stunża [2012: 43] *"Polskie objaśnienie obejmowało internetowe, „wirtualne” twory o charakterze symulacyjnym [...], natomiast angielskie odnosiło się do niewielkich krajów, narodów [...], aspirujących do posiadania własnego państwa przez ogłoszenie niepodległości [...]"*. W istocie więc "micronations" były secesjonistycznymi, pseudopaństwowymi tworami, powstałych z niezrozumiałego raczej kaprysu ich twórcy. *„Angielski termin nie odróżniał w znaczący sposób mikronacji internetowych nie wysuwających roszczeń do rzeczywistego terytorium. Również traktował „niepodległe” farmy i niewielkie narody bez państwa”* - pisze dalej Stunża.

W języku polskim stawia się znak równości między mikronacją a państwem wirtualnym działającym wyłącznie w internecie. Podobnie w niniejszej pracy oba terminy będą traktowane jako synonimy.

2.1.2. Wielość definicji

Ograniczenie zjawiska mikronacji do sfery internetu nie rozwiązuje jednak wszystkich problemów. W polskim tzw. "mikroświecie", czyli środowisku osób zaangażowanych w mikronacje,

funkcjonuje wiele definicji i trudno uznać jedną z nich za powszechnie obowiązującą.

Stunża zebrał w swojej pracy definicje państwa wirtualnego zamieszczone na stronach polskich mikronacji. Jakkolwiek mają one skrótowy, syntetyczny charakter, dobrze oddają ducha tego zjawiska i pozwalają znaleźć punkty wspólne w rozumieniu państw wirtualnych: "*symulowanie funkcjonowania państwa i działanie jako internetowa społeczność/ organizacja, nie uciekając również od wątku rozrywkowego, czyli traktowania aktywności jako zabawy i realizowania w jej trakcie marzeń*" [Stunża 2012: 49].

Wirtualne państwa definiują się następująco:

Mikronacja to rodzaj społeczności internetowej, która próbuje symulować prawdziwe państwo w Internecie. Historia polskich mikronacji sięga 1995 roku [Księstwo Sarmacji].

Wirtualne państwo (mikronacja) to internetowa społeczność posiadająca podobnie jak realne organizmy państwowe własne władze, prawo, poczucie wspólnoty i zwyczaje [Mandragorat Wandystanu].

Witaj na stronach Królestwa Dreamlandu, pierwszego i najstarszego wirtualnego państwa (rodzaj zabawy internetowej polegającej na symulacji życia w świecie wirtualnym) w polskiej sieci. Istniejemy nieprzerwanie od 1998 roku [Królestwo Dreamlandu].

Scholandia to wirtualne państwo istniejące tylko w internecie, może się do niego przyłączyć każdy i zrealizować swoje marzenia, których nie dane mu jest spełnić w realnym świecie [Królestwo Scholandii].

Ciekawie wirtualne państwa definiuje Helwetyk Romański, twórca największej polskiej mikronacji, Księstwa Sarmacji: "*[mikronacje] stanowią sui generis połączenie rozrywki i edukacji na płaszczyźnie politycznej (możliwość stania się podmiotem działań politycznych oraz ich obserwacji w niewielkich społecznościach), ekonomicznej (możliwość brania aktywnego udziału w procesach gospodarczych bez ryzyka utraty własnego majątku) czy kulturalnej (możliwość wykorzystywania mieszkańców państw wirtualnych jako grona odbiorców własnej twórczości)*" [Romański 2004].

2.2. Dotychczasowe ujęcia motywacji przynależności do państw wirtualnych

W dostępnej literaturze na temat państw wirtualnych autorzy nie piszą wprost o motywacjach skłaniających do działania w wirtualnych państwach. Wiele można jednak wywnioskować z

przedstawionych przez nich definicji czy charakterystyk.

Tomczuk [2011] wskazuje, że wirtualne państwa służą zaspokajaniu pewnych potrzeb. To ciekawy i niezwykle pomocny wątek w poszukiwaniu motywacji uczestników mikronacji w pracach innych autorów. Pytaniu o motywacje będzie zatem towarzyszyło pytanie o potrzeby, jakie zaspokaja w uczestnikach działalność w mikronacjach.

2.2.1. Rozrywka

„Pierwotną funkcją państw wirtualnych było, i jest po dziś dzień, zapewnianie rozrywki ich mieszkańcom, podobnej do tej, jaką zapewniają komputerowe gry strategiczne lub ekonomiczne” - pisze Romański, który najmocniej zasygnalizował funkcję rozrywkową mikronacji.

Inni autorzy rzadko piszą o tym tak bezpośrednio, często jednak w kontekście działalności w państwach wirtualnych mowa jest o „zabawie” czy „rozrywce” [por. m.in. Stunża 2012, Tomczuk 2011, Czarnecki 2012b]. Ponadto kwestia rozrywki bardzo często pojawia się w przekazach dziennikarskich czy popularyzatorskich, jest więc na tyle rozpowszechniona, że często uznawana za najważniejszą.

2.2.2. Symulacja państwa. Utopia

Definiując mikronacje, autorzy zwracają często uwagę na ich symulacyjny charakter [por. Stunża 2012]. Symulowanie państwa jest więc wręcz formalnym celem funkcjonowania mikronacji, wynikającym wprost z wielu ich definicji. Romański [2004] zwraca uwagę na rolę społeczności w dostarczaniu rozrywki uczestnikom mikronacji. Do jej stworzenia niezbędne są według niego ramy instytucjonalne, w tym przypadku państwowe.

Stunża za Manuelem Castellsem zauważa, że społeczne zaangażowanie internautów nie jest niczym nowym. Parafrazując Castelssa, mikronauci byliby więc internetowymi komunitarianami. *„Wirtualni komunitarianie zaprzęgnęli internetową sieć do konstruowania przestrzeni społecznej i albo przyłączyli się do już istniejących społeczności (a pierwszą, poświęconą science fiction stworzyli już doktoranci, którzy rozwijali sieć Arpanet), albo budowali własne przestrzenie i organizowali innych wokół własnego pomysłu”* – pisze Stunża [2012: 25].

Ciekawym wątkiem jest idea utopii tworzonej przez uczestników mikronacji. Poruszany jest on choćby u Czarneckiego [2012a, b] i Stunży. *„[...] niewątpliwie v-państwa, jako światy społeczne, w których nieustannie rozwija się politykę, sztukę, prasę, i inne obszary aktywności, a jednocześnie u źródeł każdego z wirtualnych państw jest choćby ogólna, choćby zarysowana teleologia istnienia i wstępne założenia ustroju (które, oczywiście, w zależności od samego ustroju, zaangażowanych osób i*

„ojców założycieli”, mogą ulegać zmianie), mogą być potraktowane jako *utopie in statu nascendi*” – pisze Stunża [2012: 57], zwracając uwagę na dynamiczny charakter państwa wirtualnego.

Mieszkańcy mikronacji nie mają raczej ambicji stworzyć utopijnego państwa. Działając jednak w ramach pewnych struktur instytucjonalnych, przekształcając je i dostosowując do potrzeb własnych i społeczności, w pewnym sensie dążą jednak do tego wzorca. Mogą wskazywać na to częste zmiany polityczne i ustrojowe w mikronacjach, mające na celu znalezienie optymalnych ram dla funkcjonowania całej społeczności.

2.2.3. Edukacja

Edukacyjne walory państw wirtualnych bardzo mocno wybrzmiały wraz z pierwszymi opracowaniami akademickimi na temat mikronacji, poczynionymi, jak już wspomniano, przez Górnkiewiczza i Stunżę. Radecki [2012] zwraca wręcz uwagę, że jedna z mikronacji, Cesarstwo Leblandii, powstało jako eksperyment studentów prawa. W domyśle: eksperyment o charakterze edukacyjnym.

Aspekt edukacyjny działalności w państwach wirtualnych zauważają też sami mieszkańcy mikronacji, o czym pisze Stunża [2012: 56], cytując jednego z mieszkańców Mandragoratu Wandystanu [2012: 60]: *„nasze państwo jest w największym stopniu projektem najzupełniej realnej edukacji obywatelskiej”*.

Czyni to również Romański [2004], pisząc że *„działalność w państwach wirtualnych pozwala nabywać zdolności oraz cechy przydatne w funkcjonowaniu w rzeczywistych społecznościach. Zaliczyć można do nich m.in. umiejętność precyzyjnego formułowania własnych myśli, ich uzasadniania oraz przekonywania innych do własnych racji, kreatywność, komunikatywność, otwartość oraz zdolność do współpracy z innymi, znajomość podstawowych mechanizmów prawa i gospodarki, czy choćby prozaiczną umiejętność tworzenia stron internetowych oraz biegłość w obsłudze komputera”*.

Stunża proponuje wręcz traktować niektóre elementy mikronacji jako *„wyznaczniki programu edukacyjnego”*. Zauważa także, że *„same mikronacje i dorobek przez nie gromadzony mogą być potraktowane jako efekt zbiorowego uczenia się”* [2012: 58].

Radecki [2012] skupia się właśnie na zebranych przez mikronacje dorobku kulturowym. Państwa wirtualne, chcąc zagsosposodarować bagaż tradycji powstały w ciągu pierwszych lat istnienia, powoływały formalne instytucje edukacyjne mające na celu aklimatyzację nowych mieszkańców i zapoznanie ich z regułami panującymi w danej społeczności. Radecki nazywa je *„edukacją*

wewnętrzna". *"Czy edukacja wewnętrzna w mikronacjach możemy rozpatrywać jako element realnej edukacji obywatelskiej? Wydaje mi się, że do pewnego stopnia tak – choć nie przekazywana jest konkretna wiedza dotycząca realnego świata, to pewne podstawowe elementy wiedzy obywatelskiej, jak chociażby prawa człowieka i obywatela czy podstawowe zasady prawa, są takie same"* – pisze [2012: 6].

2.2.4. Budowa wspólnoty

Kwestia tworzenia się społeczności wirtualnych interesuje badaczy chyba już od chwili powstania internetu. Szpunar [2004: 100] za Howardem Rheingoldem pisze, że *"członkowie wspólnot wirtualnych wierzą, że sieci komputerowe są także pewnym rodzajem sieci społecznych, pokonujących wielkie dystanse przestrzenne"*. I cytuje Wojciecha Burszę [2004: 111], według którego wspólnoty wirtualne opierają się na *"koegzystencji zawsze nieobecnych z zawsze nieobecnyimi"*. Dziś, w erze mediów społecznościowych, tego rodzaju stwierdzenia nie są już niczym zaskakującym, mogą wręcz trącić myszką.

Stunża zauważa, że wirtualne państwo można rozpatrywać także jako fandom, czyli społeczność fanów jakiegoś zjawiska. Tymczasem Siuda [2004: 242] pisze, że *"społeczności wirtualne fanów z całą pewnością przyczyniają się do rozwoju fandomów, szczególnie jeśli weźmiemy pod uwagę, że uznać je możemy za pełnoprawne społeczności ludzkie. Ich pełnoprawność wynika z tego, że są źródłem życia towarzyskiego, wsparcia, informacji, poczucia przynależności i tożsamości społecznej"*. Sam Stunża zauważa jednak dalej, że rozpatrywanie mikronacji jako fandomu jest ryzykowne [2012: 251]. Bo mieszkańcy mikronacji, będąc fanami polityki, nie są politycznymi aktywistami w świecie rzeczywistym, a jedynie (a może aż?) tworzą równoległą rzeczywistość polityczną, opierając się na zastanych wzorcach. Co ciekawe, wyczerpuje to definicję fana opracowaną przez Henry'ego Jenkinsa, w myśl której *„zostaje się <<fanem>> nie przez regularne oglądanie konkretnego programu, ale przez tłumaczenie tego oglądania na pewien rodzaj kulturowej aktywności, przez dzielenie uczuć i myśli o zawartości programu z przyjaciółmi, przez dołączanie do <<społeczności>> innych fanów, dzielących te same zainteresowania. Dla fanów konsumpcja naturalnie stymuluje produkcję, czytanie generuje pisanie i te terminy wydają się nierozłączne"* [Stunża 2012: 251].

Argumentu na „realność” wirtualnej społeczności dostarcza Mazurek, zastanawiając się właśnie nad równorzędnością grup społecznych w internecie a tradycyjnych grup w realu. Badając grupy dyskusyjne (które, obok forów, są ważną częścią mikronacji), posługuje się modelem grupy społecznej Jarosława Flisa, traktującym ją jako *„zbiór jednostek posiadających wspólny cel, wspólne normy społeczne i wzory kulturowe, związanych ze sobą systemem normatywnie*

wyznaczonych wzajemnych zależności i znajdujących się w normatywnie określonych relacjach do zespołu wartości instrumentalnych” [Mazurek 2004: 2]. Wcześniej ustaliliśmy już, że członkowie mikronacji posiadają pewne wspólne cele (rozrywka, edukacja, symulacja państwa) oraz normy i wzory kulturowe (wymagające wręcz przyswojenia w ramach edukacji wewnętrznej) tworzące określoną strukturę.

Szerzej pisze o tym Romański [2004]. Zauważa, że funkcja mikronacji polegająca na tworzeniu społeczności (o charakterze internetowym, często wychodzących jednak poza tę sferę, tworzących "realne więzi") była początkowo ukryta, a ujawniła się wraz z rozwojem państw wirtualnych i dziś wskazywana jest jako ich podstawowy cel. Autor zwraca uwagę, że funkcja wspólnotowa ujawnia się *"na wszystkich płaszczyznach funkcjonowania państw wirtualnych"*. Zaznacza, że efektywnej współpracy wymaga działalność polityczna i gospodarcza (w ramach systemów symulujących gospodarkę). Działalność kulturalna natomiast *"kształtuje oblicze mikronacji, wpływając na rozwój świadomości wspólnotowej"*. *"Najlepszym dowodem na skuteczność funkcji integracyjnej państw wirtualnych jest zjawisko przenoszenia kontaktów ze świata wirtualnego do świata rzeczywistego"* – pisze Romański, przywołując odbywające się cyklicznie w świecie rzeczywistym zjazdy mieszkańców mikronacji.

2.2.5. Teoria kompensacji

Najbardziej znaną i zarazem najbardziej kontrowersyjną koncepcją dotyczącą motywów przynależności do mikronacji jest ta sformułowana przez dr. Mariusza Makowskiego, psychologa społecznego. W materiale TVP3 Kraków dotyczącym mikronacji², stwierdził on, iż *„działalność w mikronacjach miałyby być metodą kompensacji tego, czego nie możemy osiągnąć w życiu rzeczywistym”* [cyt. za Czarnecki 2012b, który pisze wręcz o „teorii kompensacji”]. Wypowiedź odbiła się wśród mikronautów szerokim echem. *„We wzmiankowanym reportażu sugeruje się również, że fenomen mikronacji ma źródło w uzależnieniu od Internetu. Nic zatem dziwnego, że reportaż został przez samych mikronautów uznany za tendencyjny”* - pisze Czarnecki. I odpiera rzekome zarzuty psychologa: *„Zdrowy rozsądek każe wątpić, czy redaktor poczytnego ogólnopolskiego dziennika, doktorant jednego z najlepszych uniwersytetów w kraju, emerytowany nauczyciel czy najlepszy student swojego roku rzeczywiście musi leczyć swoje kompleksy w internecie. Tego typu twierdzenia oznaczają sprowadzanie fenomenu o daleko głębszych podstawach do rangi pewnego rodzaju zaburzeń psychologicznych dzieci w wieku nastoletnim”*. Czarnecki przytacza przykład tzw. „yoyonacji” (od częstego umieszczania ich na bezpłatnych

2 Wyemitowanym 10 marca 2007 roku, niestety w internecie nie zachowała się kopia programu, a przynajmniej nie jest ona znana autorom.

serwerach Yoyo.pl), niewielkich, infantylnych, nierozwiniętych mikronacji kierowanych przez 12-, 13-latków.

Wydaje się jednak, że należy powstrzymać się w ostrej krytyce Makowskiego. Romański [2004] pisze bowiem wprost: *„Nie mniej ważną funkcją państw wirtualnych jest umożliwianie ich uczestnikom realizacji marzeń niemożliwych do realizacji w świecie rzeczywistym, głównie z przyczyn o podłożu ekonomicznym”*. Dalej zwraca uwagę na ogrom szans stojący przed mieszkańcami, bez względu na status majątkowy i społeczny. Zauważa, że państwa wirtualne realizują *„w praktyce postulat równości szans, niemożliwy w realizacji w życiu codziennym z różnych przyczyn. Pozycja mieszkańca w społeczności państwa wirtualnego jest pochodną wyłącznie jego umiejętności i zaangażowania w życie wspólnoty”*. Kompensacja pozycji w świecie realnym jest więc dostrzegana nawet przez twórcę jednej z największych mikronacji, przy czym nie musi ona być postrzegana, jak sam zaznaczył, w sposób wyłącznie negatywny.

Rozdział 3. Przebieg badania. Techniki badawcze. Dobór przypadków

3.1. Przyjęte hipotezy

Przegląd dotychczasowych ujęć na podstawie zebranej (w praktyce niemal całej istniejącej) literatury dotyczącej państw wirtualnych dał podstawę do sformułowania zestawu hipotez dotyczących motywacji przynależności do państw wirtualnych. Układają się one w pewną typologię. Są to zatem motywacje o charakterze:

- rozrywkowym (zabawa, rozrywka),
- instytucjonalnym (symulacja państwa),
- edukacyjnym (nabywanie umiejętności),
- wspólnotowym (nawiązywanie znajomości, budowa więzi wykraczających poza świat wirtualny),
- kompensacyjnym (realizacja nieosiągalnych w świecie rzeczywistym marzeń, ambicji).

Badanie ma na celu potwierdzenie niniejszych motywacji, ewentualne wykluczenie części z nich i wskazanie nowych, dotychczas nieujętych w literaturze.

3.2. Techniki badawcze

Badanie, z uwagi na niewielką ilość publikacji dotyczących wirtualnych państw, ma w istocie charakter jakościowy. Dlatego w celu weryfikacji hipotez zdecydowaliśmy się na przeprowadzenie serii wywiadów indywidualnych z mieszkańcami jednego z państw wirtualnych. Z racji kontaktów i znajomości środowiska jednego z autorów, jako przedmiotem badania stali się ostatecznie mieszkańcy Księstwa Sarmacji. Wywiady przeprowadzaliśmy drogą elektroniczną, w kilku przypadkach w czasie rzeczywistym, w pozostałych za pośrednictwem poczty elektronicznej i wewnętrznych komunikatorów stosowanych na stronie Księstwa Sarmacji. Wywiady przeprowadzane były na podstawie kwestionariusza uwzględniającego wszystkie hipotezy, z zastrzeżeniem pogłębiania interesujących wątków.

3.3. Dobór przypadków

Teoretycznie populacja objęta badaniem obejmuje około 80 osób. W praktyce jednak aktywni, zaangażowani obywatele, wśród których można było rekrutować uczestników badania, stanowili grupę 20-30 osób. Ostatecznie pełne wywiady przeprowadziliśmy z 12 osobami, w raporcie uwzględnione zostało dziewięć z nich. Odrzucone zostały wywiady o niewielkiej wartości

merytorycznej.

W kwestii doboru przypadków ważne było wyodrębnienie z populacji trzech podgrup ze względu na ich specyfikę: kobiet, nowych mieszkańców i mieszkańców mających ponad 40 lat.

W badaniu udało się zaangażować trzy kobiety i dwóch nowych mieszkańców (wywiady z kilkoma kolejnymi okazały się niekompletne i bezwartościowe, kolejnych kilku przerwało wywiad w trakcie jego trwania, czyniąc go bezużytecznym). Niestety, w ciągu kilku miesięcy trwania projektu nie udało się pozyskać rozmówcy w wieku ponad 40 lat. W Księżstwie Sarmacji jest ich tylko kilku, obecnie żaden z nich nie jest aktywnym mieszkańcem.

Tym samym w wywiadach indywidualnych udział wzięli:

- C, kobieta, 28 lat, w Sarmacji od 2005,
- I, kobieta, 22 lata, w Sarmacji od 2006,
- K, kobieta, 18 lat, w Sarmacji od 2007,
- L, mężczyzna, 24 lata, w Sarmacji od 2006,
- O, mężczyzna, 24 lata, w Sarmacji od 2006,
- M, mężczyzna, 25 lat, w Sarmacji od 2006,
- H, mężczyzna, 34 lata, w Sarmacji od 2010,
- R, mężczyzna, 23 lata, w Sarmacji od stycznia 2014,
- N, mężczyzna, 18 lat, w Sarmacji od lutego 2014.

Przeprowadzone z powyższymi osobami pozwoliły jednak potwierdzić wszystkie hipotezy, stosownie je przeinterpretować i odnaleźć nowe, wcześniej nie wskazywane motywacje przynależności do państw wirtualnych.

Rozdział 4. Badanie motywacji przynależności do Księstwa Sarmacji

W niniejszym rozdziale, posiłkując się wywiadami przeprowadzonymi z mieszkańcami Księstwa Sarmacji, uznawanego za największą polską mikronację, zweryfikujemy przedstawione w rozdziale 2. hipotezy dotyczące motywacji przynależności do państw wirtualnych (zachowano oryginalną pisownię w cytatach rozmówców).

Na początek jednak przytoczymy trzy ciekawe odpowiedzi na, zadawane na początek wywiadu, pytanie: „jak trafiłeś do Sarmacji”?

K: „Wtedy już lubiłam grywać w różnego rodzaju gry komputerowe i przeglądarkowe, szczególnie RPG. Wydaje mi się, że potraktowałam to jako ciekawą okazję do wcielenia się w kolejną rolę gracza. Zainteresował mnie opis Sarmacji przedstawiony w liście owej Sarmatki, zwłaszcza owo "możesz być, kim zechcesz". Ciekawiło mnie, w jaki sposób to hasło mogło być realizowane, no i — kim mogłabym być :)”.

M: „Wydaje mi się, że przekonało mnie to, jak v-świat jest złożony, ile funkcjonuje w nim państw itd. A tak na serio - realizacja nastoletnich ambicji przywództwa głównie, od zawsze lubiłem organizować rzeczy”.

C: „Zacząłem się od CDA i artykułu Avistaka. Jego opowieść o szlacheckich zwyczajach i zabawie, w której jedynym ograniczeniem jest nasza wyobraźnia zafascynowało mnie i zaintrygowało do tego stopnia, że jak tylko pojawiła się okazja (uzyskałam stały dostęp do Internetu) od razu się zarejestrowałam”.

Ciekawy jest wątek „zafascynowania i zaintrygowania” mikronacjami mimo braku technicznej możliwości przyłączenia się do niej (brak dostępu do internetu), który pojawia się w ostatniej przytoczonej wypowiedzi. Mówi o tym kilku innych naszych rozmówców:

L: "Wizja więc, [...] była szalenie ciekawa. Musiałem to tyknąć. Zaraz miałem pomysły, co bym nie zrobił. Problem był jeden. Nie miałem stałego dostępu do internetu. To się zmieniło w ciągu kilku, kilkunastu miesięcy. I po pewnym czasie przypomniałem sobie o Sarmacji. Zapisalem się i się zacząłem”.

Okazuje się więc, że zainteresowanie ideą mikronacji może być na tyle mocne, by przetrwać nawet dość duże niedogodności związane z niemożnością dołączenia do nich. Co jednak sprawia, że naszym rozmówcom warto było czekać na przyłączenie internetu?

4.1. Rozrywka

C: „Rozrywka - rozrywka to niby jest motyw główny :D Nawet to co normalnie robię zawodowo w KS traktuję jako zabawę, odnajduję w tym pierwiastek szczęścia, który sprawił że wybrałam sobie właśnie taką drogę zawodową - to świetne lekarstwo na wypalenie i zniechęcenie. Poza tym łatwo się w KS dzielić pasjami i przeważnie ludzie to doceniają. Naprawdę dobrze się tu bawię...”

Rozrywka, zabawa została wcześniej wskazana jako „pierwotna funkcja” mikronacji. Nasi rozmówcy zwracają na to uwagę, choć nie spontanicznie. Dopiero pytani, czy Sarmacja jest dla nich rozrywką przyznają, że tak. Niekiedy zaznaczają wręcz, że właśnie dobrej zabawy oczekują od mikronacji.

O: „Mikronacje to świetna „odskocznia” od szarej codzienności studiów, pracy, rutyny. [...] Dobra zabawa jest najważniejsza, niezależnie od dziedziny”.

4.1.1. Eksploracja

Ciekawym wątkiem pojawiającym się w niektórych wypowiedziach jest eksploracja, odkrywanie mikroświata. Nasi rozmówcy zwracają uwagę, że Sarmacja daje nieograniczone możliwości. Co więcej, rzeczony odkrywanie nowego, wirtualnego świata wiąże się z radością:

C: „Odkrywanie tego dawało mi sporo frajdy, każda zdobyta znajomość budziła pozytywne emocje i wciągała coraz bardziej”.

Jeden z nowych mieszkańców mówi natomiast:

R: „Bardzo lubię poznawać rzeczy, których nie znam :) tutaj nie ma tak jak w zwykłej grze pewnych algorytmów, którymi idąc można osiągnąć sukces”.

Inny rozmówca zwraca natomiast uwagę na wspomnianą już przez nas, a raczej przez Stunzę, dynamikę wirtualnych państw:

M: „No i właśnie - jara mnie obserwowanie procesów, które zachodzą w społeczności”.

4.2. Symulacja państwa

Zaskakujące wydaje się to, że wprost o symulowaniu państwa, a przede wszystkim mechanizmów władzy i polityki, mówią tylko dwie osoby i to w specyficznym kontekście przywoływania wspomnień z dzieciństwa czy dalszej przeszłości. Mikronacja wydaje się tu więc przedłużeniem wcześniejszych projektów, hobby, pasji, realizowanym jednak w wirtualnym środowisku i na większą skalę:

N: „Kiedyś z kilkoma osobami zorganizowaliśmy projekt - stworzyliśmy własne "państwo", poczynając od władzy, kończąc na gazecie, walucie i pieniądzu. Chyba brakuje mi tego”.

L: „Jeszcze jako mały brzdąc bawiłem się w państwo z bratem. Założyłem je w pokoju, była prasa, siły zbrojne, jakiś parlament, wybory prezydenckie. Sąsiednie pokoje były sąsiednimi państwami i nawiązywaliśmy z nimi stosunki dyplomatyczne.[...] Wizja więc, w której coś takiego dzieje się w większej skali, z udziałem kilkudziesięciu, nawet kilkuset osób, była szalenie ciekawa. Musiałem to tyknąć. Zaraz miałem pomysły, co bym nie zrobił”.

Wydaje się, że symulacja państwa, tworzące je struktury i instytucje są jedynie nośnikami do innych, głębszych wartości i motywacji. Nie są one celem samym w sobie, pozwalają dopiero osiągnąć jakieś cele.

4.2.1. Utopia

W rozmowach pojawia się, poniekąd pośrednio i na krótko, także wspomniany wcześniej wątek traktowania wirtualnego państwa jako pewnej utopii:

C: „Fascynowało mnie właśnie to, że był to świat tak różny od tego znanego mi na co dzień, gdzie każdy uważa się za księcia a "robić nie ma komu". Wydawało mi się, że to świat jak z przed kilku stuleci - tytuły szlacheckie, herby, formy grzecznościowe, każdy znał swoje miejsce w społeczeństwie. Książę wydawał się osobą, godną najwyższego szacunku, do której zwykły śmiertelnik nie bardzo powinien się zwracać”.

W tej wypowiedzi ujawnia się pewna tęsknota za za „światem tak różnym od znanego na co dzień”. Rozmówca z atencją wypowiada się o wartościach wyznawanych w Księstwie Sarmacji, których w świecie rzeczywistym są coraz rzadsze³.

4.3. Edukacja

Aspekt edukacyjny był mocno obecny w wypowiedziach naszych rozmówców. Co ważne, w większości były to stwierdzenia spontaniczne. W kilku przypadkach rozmówcy pytani o rozrywkę wskazywali na wagę aspektu edukacyjnego, chcąc jakby podkreślić wartość działalności w mikronacji.

I [pytana o rozrywkę]: „w mikronacjach dowiedziałam się więcej o polityce niż w szkole dzięki czemu mature z wosu pisałam na rozszerzeniu [...] próbna napisałam najlepiej w całej szkole”.

M [pytany o rozrywkę]: "ostatnio uświadomiłem sobie, że Ks [Księstwo Sarmacji – aut.] ma walor edukacyjny Uświadomiłem sobie jak bardzo v-świat wpłynął na mój rozwój, zainteresowania,

³ Notabene, wypowiedź dotyczy sytuacji sprzed kilku lat. Dziś w Księstwie Sarmacji coraz mniej wyraźny jest wskazywany tu szacunek do starszych, respekt do społecznej hierarchii. W ostatnich latach daleko zaszła demokratyzacja i spłaszczenie struktur społecznych wirtualnej społeczności. Co ciekawe jednak, wiele osób przy różnych okazjach tęsknie wspomina "dawne czasy", w duchu podobnym do naszego rozmówcy.

wybór studiów. I generalnie - zaplanowaną ścieżkę kariery [...] Poza tym jako nastolatek nauczyłem się obsługi programów graficznych, podstawowych spraw związanych z panelem administracyjnym serwera, pisania stron itd."

C [wypowiedź spontaniczna, przy innym pytaniu]: „to też znacznie ciekawsza i kształcąca rozrywka niż np. gry internetowe :) W moim przypadku nawet ten motyw kształcący ma spore znaczenie: to tu zaczynałam bawić się grafiką, to tu zaprojektowałam I w moim życiu stronę i choć początki nie rzucały na kolana to jednak wyznaczyły kierunek rozwoju. Dziś prowadzę działalność gospodarczą ściśle związaną z tym, czego nauczyłam się dzięki Sarmacji”.

Jak widać, często pojawia się wątek przydatności umiejętności nabytych w wirtualnych państwach w życiu realnym. Nasi rozmówcy opowiadają, że mikronacje wpłynęły na wybrany kierunek studiów, pozwoliły nabrać doświadczenia i zdobyć umiejętności niezbędne w pracy zawodowej.

K: „Wyniosłam z Sarmacji sporo. Zapewne więcej, niż sobie uświadamiam”.

4.4. Motywacje wspólnotowe

W przeprowadzonych rozmowach motywacje wspólnotowe wychodzą zdecydowanie na plan pierwszy.

C: „filarem mikronacji są więzi międzyludzkie, interakcje [...] każda zdobyta znajomość budziła pozytywne emocje i wciągała coraz bardziej”.

Jeden z nowych mieszkańców nie ukrywa, po co przybywa do Sarmacji:

N: „oczekiwania jasne: przyjazne środowisko”.

Inny Sarmata, z pokaźnym, wieloletnim stażem, tłumaczy dlaczego wrócił do mikronacji po dłuższej nieobecności:

O: „głównie po to by odświeżyć wspomnienia i kontakty. To ostatnie przede wszystkim”.

Nasi rozmówcy przyznają, że kontakty, jakkolwiek bywają bardzo mocne, z czasem, zwłaszcza podczas nieobecności, rozluźniają się:

C: „Dawniej ogromne znaczenie mieli dla mnie również ludzie - wspaniali ludzie, z którymi spędzałam godziny na rozmowach, niekoniecznie na tematy wirtualne - dziś ten czynnik jest nieco słabszy, gdyż podczas każdej przerwy traci się coś z dawnej więzi”.

Choć kilku rozmówców zastrzega, że z innymi Sarmatami rozmawia tylko na tematy dotyczące wirtualnego świata, inni mówią, że rozmawiają także o sprawach realnych, wręcz osobistych.

C: „Właściwie codziennie z kimś rozmawiałam i raczej nie na tematy związane z mikronacjami,

tylko bardziej prywatnie, czasami długimi godzinami, czasami całymi nocami :D”.

M: „Rozmawiamy o polityce, opowiadamy sobie sprośne żarty, komentujemy bieżące sprawy. X opowiada mi o swoim biznesie, ja mu trochę o swoich planach na życie. z Y mniej, o realnych sprawach. o, z K dużo o sprawach prywatnych rozmawiam. miłości, miłostki, zauroczenia, ploteczki”.

Niektórzy wypowiadają się z innych Sarmatach z ogromną atencją. Znajomości nawiązane w wirtualnym państwie uważają za bardzo wartościowe.

O: „W sarmacji poznałem ogroooooomniewuj wielu ludzi. Ciekawych ludzi. Nie wiem czy (jakościowo, nie ilościowo) poznał 10% z nich, gdybym nie zamieszkał w Sarmacji. Nie umiem tego ubrać w słowa, nie umiem opisać jak wiele się nauczyłem i jak wiele dla mnie znaczą wszystkie te rozmowy”.

L: „Przede wszystkim jednak przyciągali mnie, w pewien sposób imponowali, ludzie. wtedy Sarmacja upstrzona była fantastycznymi ludźmi. Naprawdę, ich wiedza, erudycja wręcz była ogromna. Dzięki nim to wszystko działało, strony internetowe, system gospodarczy, cały system prawny. Fantastyczna literatura, dziennikarstwo wysokiej próby, malarze nawet, graficy. Teraz już tego nie ma, nie ma tak wielu zdolnych ludzi, a szkoda, bo to była sól Sarmacji”.

Co ciekawe, znajomości ze świata wirtualnego przynoszą też określone korzyści:

K: „Różnorodność ludzi w mikronacjach sprawia, że w razie, gdy mam jakiś problem np. matematyczny, mogę poprosić studenta inżynierii o wyjaśnienie szybsze i lepsze, niż gdyby to wyjaśniała koleżanka z klasy, w razie problemu z planowaniem wyjazdu, mogę napisać do autostopowicza, który już trochę przeżył, etc”.

Dobitnie kwestię wspólnoty podsumowuje jeden z rozmówców:

I: „wszystko jest powiazane dzięki spolecznosci, ktora ma wspolny cel, budowy wirtualnego spoleczenstwa. jezeli ten cel padnie to padna mikronacje”.

4.4.1. Związki i przyjaźnie

Znajomości zawarte w mikroświecie często wychodzą, jak już wspomniano, poza znajomość internetową. Są one kontynuowane podczas licznych spotkań w „realu” czy cyklicznych zjazdów. Niekiedy też do wirtualnego państwa przenoszone są także realne związki czy małżeństwa. Choć bywa i w drugą stronę:

C: „W fazach mojej poprzedniej aktywności miałam bardziej barwne życie towarzyskie. Często

spotkania, wspólne wyjazdy etc. Byłam też kiedyś w realnym związku z Sarmatą... chyba ze 3 lata...”.

Niekiedy znajomości ze świata wirtualnego stanowią bardzo ważną część „realnego” życia towarzyskiego. W aspekcie ilościowym:

C: „Moi znajomi pochodzą chyba wyłącznie z Księstwa Sarmacji :D lub w przeszłości z niego pochodziły ale się eksportowały :)”.

I jakościowym:

K: „Nawet, co smutniejsze, muszę przyznać, że w realu zawierałam i zawieram głównie znajomości. Z ludźmi z mikroświata zawarłam realne przyjaźnie, które znalazły swoje potwierdzenie także w realu”.

Okazuje się więc, że więzi zawierane w wirtualnej rzeczywistości bywają zaskakująco mocne, przynajmniej w sferze deklaratywnej. Dotyczyć to może jednak głównie osób mocno zaangażowanych w życie mikronacji, mających spory staż. Niektórzy rozmówcy zdecydowanie odcinali się od nazywania mikronacyjnych znajomości przyjaźniami:

M: "Nie wiem czy określiłbym to jako przyjaźń, przyjaźń to silna więź emocjonalna Określiłbym tych ludzi raczej jako dobrych znajomych o, albo znajomych z pracy, z którymi mam dobry kontakt”.

4.4.2. Wspólnota wartości i zainteresowań

Rozmówcy wskazują też na więź z innymi Sarmatami opartą na wspólnych wartościach, zainteresowaniach, wypracowanym w wirtualnej rzeczywistości specyficznym kapitale kulturowym.

C: „chęć zrozumienia sytuacji, pierwsze kontakty z Księciem, coraz większy krąg znajomych, którym też podobał się ten klimat, wspólny język i wtedy już właściwie byłam stracona - sercem zawsze Sarmatka”.

M: „Tak, czuje się Sarmatą, obywatelem sarmackim. to wspólnota, żywa społeczność tworząca kulturę. uważam się, za członka "narodu" sarmackiego czyli wspólnoty obywateli”.

4.4.3. Odpowiedzialność za wspólnotę

Starsi stażem mieszkańcy wspominali o swego rodzaju odpowiedzialności za wspólnotę jako czynnik skłaniający ich do pozostania w Sarmacji, dalszej w niej działalności, nawet pomimo znużenia czy innych negatywnych wpływów.

C: „Ostatnia, ale nie najmniej istotna rzecz to poczucie współodpowiedzialności za ten "świat". Na Sarmacji nikt nie zarabia więc kto, jeśli nie my będzie o nią dbał? Gdyby doszło do sytuacji, że nie byłoby do czego wracać na pewno źle bym się z tym czuła, pewnie robiłabym sobie wyrzuty, że trzeba było walczyć etc. Wiem, że w tym poczuciu odpowiedzialności nie jestem sama i to daje naprawdę ogromny zastrzyk energii, szczególnie w czasach, gdy KS przeżywa kryzys. [...] Wiadomo, że coś nas łączy - w końcu dbamy o jedno v-państwo - także, każdy, kto dba o KS jest mi w pewien sposób bliski i analogicznie - ten, kto temu państwu szkodzi, działa mi na nerwy”.

L: „tu są ludzie naprawdę z ogromnym poczuciem odpowiedzialności. ja się tak bardzo jak niektórzy nie angażowałam. mimo wszystko zawsze przedkładałam obowiązki, nawet przyjemności realowe i rzadko kiedy nie szedłam np na piwo, żeby gdzieś iść [...] wiadomo, kefas, założyciel nasz, miał ogromną odpowiedzialność. ale było sporo osób, które wykształciły ją sobie w podobny sposób. wydawały realne pieniądze, realne ogromne nakłady siły”.

4.4.4. Akceptacja i jej brak

Ciekawym wątkiem, który pojawił się w jednej rozmowie jest akceptacja. Rozmówca wprost przyznaje, że nie znajdując jej w rzeczywistości, poszukiwał jej w świecie wirtualnym.

I: „Od dziecka czulam się zle wśród swoich rówieśników. Szukałam pewnej alternatywy dzięki której mogłabym znaleźć rozumienie wśród innych”.

Z rozmów wyłania się obraz społeczności wirtualnej jako wspólnoty pozytywnej, inkluzywnej, która pozwala rozwinąć się i zdobyć nowe doświadczenia. Rozmówcy podkreślali bowiem, że negatywne zjawiska występujące w społeczności, konflikty czy, zdarzające się, kulturowe wojny między różnymi mikronacjami, skłaniały ich do zawieszenia uczestnictwa w wirtualnym państwie. Wszyscy, którzy deklarowali większe przerwy w działalności w mikronacjach, mówią o jakimś tąpnięciu, złych zmianach w społeczności, które wpłynęły na ich decyzję o, choćby czasowym, odejściu.

C: „Po Wandejskim Czerwcu nie każdy był mi przyjacielem a ataki wrogich mi osób doprowadziły do tego, że bałam się cokolwiek robić jako "ja" gdyż było to od razu krytykowane przez część społeczeństwa, bez względu na tego faktyczną wartość”.

I [opowiadając o wymuszonych przenosinach do innej prowincji]: „czulam sie strasznie samotna w nowej rzeczywistości”.

M [mówiąc o powodach zawieszenia działalności]: „Zniechęcenie do ludzi, Nie czułam tej zabawy, nie dawała mi satysfakcji Nie potrafiłam znaleźć miejsca do siebie, traciłam zapał do wszystkiego

co robiłem”.

L [mówiąc o powodach zawieszenia działalności]: „przede wszystkim jednak zabrakło wielu ludzi, którzy tworzyli wcześniejszą atmosferę”.

H: „przyznaje, że KS to rozrywka: choć czasem, gdy są spory (także z Wandystanem) zastanawiam się po co mi taka rozrywka”.

4.5. Teoria kompensacji

Wydawałoby się, że Sarmaci zapytani, czy wirtualne państwa kompensują niedostatki świata rzeczywistego, będą stanowczo zaprzeczać. Wskazywałyby na to ostra krytyka słów dr. Makowskiego. Okazało się, że jest zupełnie inaczej. Rozmówcy otwarcie przyznają, że w wirtualnych państwach działa się, bo „w realu czegoś brakuje”.

M [pytany, dlaczego ludzie działają w mikronacjach]: „Bo brakuje im w realu czegoś, co daje im Sarmacja. Dla gimnazjalisty to będzie grono znajomych na przykład a komuś dojrzałego narzędzia do realizacji tego, czego nie może zrealizować w świecie realnym”.

K [pytana, dlaczego ludzie działają w mikronacjach]: „Różne mogą być motywacje. Bo chcą się wykazać w czymś, czego w realu nie mogą zrobić z różnych powodów. Bo chcą wypróbować się w dowodzeniu żołnierzami, byciu politykiem, uprawianiu dziennikarstwa. Chcą odkryć swoje możliwości”.

K [później]: „W Sarmacji łatwiej jest zrobić karierę polityczną. [...] Tak, jest to substytut reala w sferze politycznej”.

C: „W Sarmacji można robić masę rzeczy, które z różnych względów mogą być niemożliwe, lub przynajmniej bardzo trudne do realizacji w rzeczywistości: można być żołnierzem, nie posiadając za grosz sprawności fizycznej, dziennikarzem, nawet jak z trudem łączy się słowa w zdania, malarzem, pomimo talentu sześciolatka, piosenkarzem z absolutnie pozbawionym słuchu”.

H [pytany, dlaczego ludzie działają w mikronacjach]: „łakną kontaktu z innymi, chcą się podzielić swoimi pracami, chcą uprawiać dziennikarstwo, ale na mniejszą skalę wolą albo wolą zaczynać od małego, żeby się sprawdzić, chcą władzy, chcą tworzyć prawo, chcą być sędziami - chcą robić wszystko to, na co nie mają odwagi, środków albo z różnych względów możliwości w realu”.

Trudno jednoznacznie ocenić, czym spowodowana jest ta zmiana w postrzeganiu „teorii kompensacji”. Warto jednak zauważyć, że w czterech na pięć przypadków pytania nie dotyczyły osobistych doświadczeń. Rozmówcy wskazywali na „teorię kompensacji” pytani o motywacje

innych. Tego charakterystycznego wyparcia brak jedynie w wypowiedzi K., która (dopytywana), przyznaje, że Sarmacja jest dla niej „substitutem reala w sferze politycznej”.

4.6. Motywacje osobiste

Mianem motywacji osobistych określiliśmy czynniki, które nie wybrzmiewały mocno w literaturze lub w ogóle się w niej nie pojawiły. Ich wspólnym mianownikiem jest osobiste doświadczenie, co zawiera się głównie w sferze psychologicznej.

4.6.1. Motywacje charakterologiczne

Jeden z rozmówców przyznaje, że działalność w wirtualnym państwie pozytywnie wpłynęła na jego cechy charakteru:

C: „Do tego doszły jeszcze korzyści realne - stałam się znacznie bardziej otwarta, pewna siebie i świadoma swojej wartości”.

4.6.2. Satysfakcja i prestiż

Ważnymi, bo często wymienianymi przez rozmówców, a niewspomnianymi wcześniej motywacjami, są satysfakcja i prestiż. Co ciekawe, tę pierwszą mieszkańcy wirtualnego państwa czerpią w istocie właśnie z prestiżu, przy czym na prestiż składają się uznanie w społeczności, pozycja w jej hierarchii. Mieszkańcy Sarmacji chcą po prostu być docenieni.

H: „największą satysfakcję daje zainteresowanie”.

C: „A nadzieje, nadzieja jest zawsze ta sama: zostać docenionym. Satysfakcje daje mi uznanie. Jeśli to co robię, okazuje się dla kogoś na tyle ciekawe by się w to włączyć, by to skomentować, by to docenić. Właśnie dlatego relaksuję się w Sarmacji zamiast grać w gry, w których jedyne co można uzyskać to statystyki...”.

I: „Czasem czuje satysfakcje gdy jestem dostrzeżona a czasem gdy doceniona”.

K: „Czuję się usatysfakcjonowana, gdy zrobię coś wyjątkowo trudnego, albo pracochłonnego, i społeczność sarmacka to docenia, a ponadto mam świadomość, że czymś przysłużyłam się dla państwa czy społeczności jako całości [...]. Ogólnie straszna mam satysfakcję, gdy czuję, że zrobiłam coś, co uprzyjemniło innym dzień czy pobyt ogólnie w mikronacjach”.

L: „Tak. ludzie doceniają, to co robisz. coś napiszesz, namalujesz, stworzysz. jakaś taka samorealizacja”.

Wątek samorealizacji pojawia się także w innym kontekście. Bo nie zawsze chodzi o czyste uznanie, niekiedy źródło satysfakcji jest bardziej specyficzne.

M: „KS zaspokaja moją potrzebę samorealizacji, mogę realizować swoje pomysły, eksperymentować na otwartym sercu np. jak w Baridasie. tzn. eksperymentować na społeczności, Postawienie Baridasu dało mi olbrzymią satysfakcję [...] Zbudowałem organizm w pewnym momencie składający się z 30 aktywnych obywateli który działał sprawnie, generował problemy i sam je rozwiązywał”.

Niemniej jednak brak uznania, podobnie jak wspomniane wcześniej kryzysy dotyczące wspólnotę, doprowadzić mogą do odejścia z wirtualnego państwa. Tak było w przypadku jednego z rozmówców.

I: „przez pewne personalne gierki pominięto mnie przy rozdawaniu medali i normalnie bym się o tym nie dowiedziała, ale przypadek sprawił. jak mi nigdy nie zależało na orderach tak zrobiło mi się po prostu przykro”.

4.6.3. Sentyment

Jak wspomnieliśmy, brak uznania lub niekorzystne zmiany w obrębie społeczności mogą zniechęcić do działalności w państwie wirtualnym i w rezultacie doprowadzić do odejścia. W rozmowach pojawił się jednak nowy, pozytywny czynnik, skłaniający do pozostania w mikronacji mimo różnych przeciwności. To sentyment. Jak nietrudno się domyślić, wskazywali go tylko doświadczeni mieszkańcy, często mający już za sobą większe przerwy w działalności. Sentyment pozwala wrócić do mikronacji, choćby jako bierny obserwator, i uruchomić kolejne motywacje skłaniające do aktywnego uczestnictwa.

C: „Z Sarmacją jest trochę jak z rodzicami, czasami potrafią podnieść ciśnienie, ale jednak się za nimi tęskni jak są daleko i jednak zawsze się do nich wraca. Mieszkam w KS już ponad 8 lat, w tym czasie wiele rzeczy tu zrobiłam, żal mi postawić na tym krzyżyk”.

M [dlaczego wrócił]: „Sentyment, dlatego że Sarmacja miała duży wpływ na mój rozwój”.

O [dlaczego wrócił]: „Trochę z sentymentu, trochę z tęsknoty”.

4.7. Utożsamienie z awatarem

Badacze zajmujący się tematyką wirtualnych państw często mówią o „awatarach”, wyraźnie rozdzielając byt wirtualny od realnego człowieka go reprezentującego. Tymczasem nasi rozmówcy zazwyczaj mocno utożsamiają się z rzeczonymi „awatarami”. Wskazują wręcz, że nie ma żadnych

„awatarów”, to po prostu oni, ale działający w pewnym specyficznym środowisku o określonych ramach, zasadach, regułach. Może to być argument popierający starą w środowiskach mikronautów tezę, że Sarmacja jest czymś więcej niż gra. Przede wszystkim jednak może to wskazywać, że łączność osoby z Sarmacją jest o wiele mocniejsza, niż mogłoby się wydawać. Nie jest zapośredniczona przez jakiś mechanizm, wchodzi się w Sarmację całym sobą – uczestniczy się całym sobą. Może to być nieświadomiony czynnik wzmacniający inne motywacje przynależności.

C: „Nie udaję kogoś kim nie jestem. Nawet swoje realne małżeństwo mam w ciągu najbliższych tygodni zalegalizować w KS :D”.

K: „Niektórzy prowadzą w Sarmacji swoją postać jak w grze RPG, kreując jakąś narrację, generalnie jednak ja zachowuję się tak, jakbym się zachowała w realnym życiu. Wszystkie moje emocje są z reguły prawdziwe”.

M: „Mój awatar to w zasadzie ja osadzony w innych realiach. W świecie, którym nie jestem niczym skrępowany, w którym prawie wszystko zależy ode mnie. [...] o, traktuję go jako pseudonim, którym podpisuję swoją twórczość”.

O: „Swoją drogą ciekawe jak ludzie, którzy nie wiedzą czym jest życie w mikronacji, odbierają u nas takie rozdwojenie jaźni. Ważnym elementem zabawy jest odpowiednie wejście w rolę mieszkańca, szlachcica, pośła etc., ale z czasem pewne emocje, poglądy, sposób myślenia — na kontrolowanym poziomie, ale zostają [...] wydaje mi się, że ja-realny i ja-mikronacyjny raczej się nie różniły. Może czasami, ale w małym stopniu — ciężko to określić. Możliwe też, że w obu światach funkcjonują jako uśrednienie dwóch osobowości, które funkcjonują w różnych realiach”.

Z drugiej jednak strony niektórzy Sarmaci potrafią zdystansować się od wirtualnej rzeczywistości:

I: „Nie łączę jednak realnych nadziei z wirtualnym państwem zdaje sobie sprawę, że wystarczy krzyżyk w prawym, górnym rogu ekranu aby zostać zapomniana, zaginiona dla większości”.

Rozdział 5. Wnioski końcowe

5.1. Weryfikacja hipotez

Analiza przeprowadzonych wywiadów pozwoliła zrewidować znaczną część twierdzeń stojących u podstawy badania. Okazało się, że niektóre wskazywane wcześniej jako kluczowe motywacje okazały się mało istotne, inne natomiast nabrały znaczącej wagi. Co ważne jednak, żadna z początkowo założonych hipotez nie okazała się błędna. Zmieniło się jedynie znaczenie niektórych z nich.

Nasi rozmówcy wykazali, że funkcja wirtualnego państwa wskazywana jako pierwotna, czyli rozrywka, nie jest wbrew pozorom najważniejsza. Więcej, zdawali się dowodzić, że Księstwo Sarmacji bynajmniej nie jest rozrywką, że to zdecydowanie coś więcej. A element zabawy i satysfakcji płynie z wartościowych, pozytywnych, kreatywnych działań i zjawisk. Nasi rozmówcy mieli przy tym bardzo wysoką świadomość edukacyjnych, samokształceniowych walorów działalności w mikronacjach.

Okazuje się również, że zaskakująco niewielkie jest znaczenie funkcji wynikającej z samej definicji państw wirtualnych, czyli symulacji państwa. W wypowiedziach naszych rozmówców symulacja państwa jawi się nie celem, a jedynie środkiem do celu. Stanowi ona jedynie spoiwo pozwalające zaspokajać inne potrzeby.

Wydaje się, że najważniejszą motywacją wskazaną przez naszych rozmówców jest wspólnota. Mieszkańcy mikronacji otwarcie przyznają, że przybyli do niej dla nowych znajomości, a pozostają dzięki atmosferze tworzonej przez ludzi. Stworzone z mozołem instytucje, struktury, pozbawione wspólnoty okazują się często zbyt słabe, by zatrzymać mieszkańca. Jednocześnie nagłe tąpnięcie lub mniej drastyczne, ale niekorzystne zmiany wspólnoty mogą również skłonić do odejścia.

W wirtualnej społeczności uwspólniane są wartości, przekonania i zainteresowania. Jej członkowie dzielą się emocjami, uczuciami, ale też zainteresowaniami, doświadczeniem, wiedzą i praktycznym wsparciem potrzebujących. Zawijają się przyjaźnie, jak deklarują nasi rozmówcy, wykraczające zdecydowanie poza świat wirtualny i mające mocne potwierdzenie w świecie rzeczywistym.

Istnienie silnej, niosącej pozytywne wartości wspólnoty, wydaje się warunkiem *sine qua non* przynależności do mikronacji.

Ogromne znaczenie dla naszych rozmówców mają także motywacje osobiste. Większość z nich bez uznania ze strony współmieszkańców, a także satysfakcji i szeroko rozumianej samorealizacji nie

wyobraża sobie działalności w Sarmacji.

Okazuje się także, że uczestnicy badania zgadzają się z tak krytykowaną „teorią kompensacji”, zakładającą, że działalność w mikronacjach ma wynagradzać niepowodzenia w realnej rzeczywistości. Z jednej strony nasi rozmówcy zdają się mówić: „tak, im coś to kompensuje”, odsuwając ten problem od siebie, milcząco zakładając, że „ja nie muszę sobie niczego kompensować”. Jest w tym jednak ukryte założenie, że kompensacja jest czymś negatywnym. Być może założenie to jest błędne. Kompensacja może bowiem być pozytywnym zjawiskiem, rozszerzając możliwości i szanse danej osoby. Mikronacja nie jest więc ucieczką od rzeczywistości, ale raczej wykorzystaniem szansy, jaką daje internet i powstające w nim zjawiska. Szansy zyskania nowych doświadczeń, umiejętności i znajomości.

5.2. Wnioski uzupełniające

Choć badanie nie miało charakteru longitudinalnego, wywiady miały częściowo na celu prześledzenie ścieżki działalności mieszkańców mikroświata, ich "wirtualnej biografii" i wskazanie przełomowych w nich momentów. Pozwala to na wyciągnięcie kilku ciekawych wniosków. Okazuje się, że motywacje przynależności do państw wirtualnych są dynamiczne. Początkowo na pierwszym miejscu znajdują się zwykła ciekawość, chęć zaspokojenia ambicji, dobra zabawa. Z czasem dopiero wyłaniają się motywacje wspólnotowe, a u starych mieszkańców wykształcają się sentyment i odpowiedzialność, czasem nieuświadomione, u nowych mieszkańców z wiadomych przyczyn nieobecne.

Dynamika polega także na komplementarności motywacji, tak, aby wciąż przekroczona była "masa krytyczna" pozwalająca zachować chęć działalności w mikronacji. Przykładowo, kiedy spada uznanie, satysfakcja płynąca z prestiżu, aktywizować może się sentyment. Kiedy natomiast dochodzi do niekorzystnych, niepożądanych przemian w społeczności negatywnie rzutujących na motywacje wspólnotowe, aktywizować mogą się motywacje odpowiedzialności. Analiza wywiadów wskazuje na istnienie podobnych mechanizmów.

Niniejsze badanie stanowi jedynie wskazanie najważniejszych motywacji kierujących mieszkańcami państw wirtualnych. Z pewnością pożądane byłoby przeprowadzenie badań ilościowych, które pokazałyby, na ile powszechne są określone motywacje i jak silne są one w poszczególnych grupach.

Bibliografia

Czarnecki Szymon, 2012a, Tożsamość i utopia. Fenomen ruchu mikronacjonalistycznego w perspektywie antropologicznej. Referat wygłoszony podczas konferencji "Państwo a naród" na Wydziale Prawa i Administracji Uniwersytetu Łódzkiego 27 lutego 2012 r.

Czarnecki Szymon, 2012b, Tożsamość i utopia. Ruch mikronacyjny oczami antropologa. [w:] "Nowe Średniowiecze", <http://staramonarchia.wordpress.com/2012/04/03/tozsamosc-i-utopia-ruch-mikronacyjny-oczami-antropologa/>, dostęp w dn. 7.01.2014.

Górnikiewicz Jacek, 2002, Wychowanie obywatelskie w wirtualnych państwach internetu. [w:] Strykowski W., Skrzydlewski W. (red.): Media i edukacja w dobie integracji. Wydawnictwo eMPI2, Poznań, s. 396-404.

Romański Helwetyk, 2004, Państwa wirtualne. http://www.galeria.sarmacja.org/panstwa_wirtualne/0.php, dostęp w dn. 16.01.2014.

Mazurek Paweł, 2003, Internetowa grupa dyskusyjna. [w:] Kultura i społeczeństwo, nr 1 (XLVII).

Radecki Michał, 2012, Edukacja obywatelska poprzez mikronacje. Referat wygłoszony podczas konferencji "Państwo a naród" na Wydziale Prawa i Administracji Uniwersytetu Łódzkiego 27 lutego 2012 r.

Siuda Piotr, 2008, Wpływ Internetu na rozwój fandomów, czyli o tym, jak elektroniczna sieć rozwija i popularyzuje społeczności fanów [w:] Sokołowski M. (red.), Media i społeczeństwo. Nowe strategie komunikacyjne, Toruń, s. 239-256.

Stunża Grzegorz D., 2012, Wirtualne państwo jako przestrzeń edukacji obywatelskiej. Studia z etnografii internetu. Praca doktorska napisana pod kierunkiem prof. dr hab. Tomasza Szkudlarka. Uniwersytet Gdański, Gdańsk.

Szpunar Magdalena, 2004, Społeczności wirtualne jako nowy typ społeczności – eksplikacja socjologiczna [w:] Studia socjologiczne, nr 2 (173), s. 95-130.

Tomczuk Piotr, 2011, Zjawisko mikronacji na przykładzie wortalu społecznościowego "Księstwo Sarmacji". Praca licencjacka napisana pod kierunkiem dr hab. Arkadiusza Jabłońskiego. Katolicki Uniwersytet Lubelski, Lublin.