

**Piotr Miller**  
Uniwersytet Łódzki

## WPROWADZENIE DO OBSERWACJI ONLINE: WARIANTY I OGRANICZENIA TECHNIKI BADAWCZEJ

**Abstrakt** Niniejszy artykuł dotyczy możliwości zastosowania techniki obserwacji w wirtualnej przestrzeni Internetu. Punktem wyjścia dla rozważań będzie nakreślenie ogólnego zarysu zmian, jakie zachodzą w funkcjonowaniu sieci, a także konsekwencji tych zmian zarówno dla jej użytkowników, jak i dla badaczy społecznych. Wyróżnione zostaną również pewne główne typy badań jakościowych online. Następnie poruszone zostaną zagadnienia związane z samą obserwacją online – jej możliwymi wariantami i dylematami, jakie wiązać się mogą z jej wykorzystaniem w projekcie badawczym.

**Słowa kluczowe** badania jakościowe, techniki badawcze, badania online, obserwacja uczestnicząca, obserwacja online, wirtualna etnografia, Web 2.0, komunikacja zapośredniczona przez komputer (CMC), komunikacja synchroniczna, komunikacja asynchroniczna

**Piotr Miller**, doktorant w Katedrze Socjologii Organizacji i Zarządzania UŁ, naukowo i zawodowo (jako konsultant i szkoleniowiec) zajmuje się zagadnieniami: autoprezentacji, komunikacji, karier zawodowych, konstruowania tożsamości i wizerunku oraz perswazji i wywierania wpływu społecznego. Pasjonat zagadnień związanych z: interpretatywną socjologią pracy i organizacji, badaniami jakościowymi oraz praktycznymi możliwościami zastosowań nauk społecznych.

### Dane adresowe autora:

Katedra Socjologii Organizacji i Zarządzania,  
Instytut Socjologii UŁ  
ul. Rewolucji 1905 r. 41, 90-214 Łódź  
e-mail: piotrek.miller@gmail.com

### Internet i jego rozwój a perspektywy badań jakościowych online

Rozwój Internetu jako płaszczyzny komunikacji, ale także wirtualnego miejsca spotkań sprawia, że rosnąca liczba obszarów ludzkiej aktywności zaczyna rozgrywać się w sieci. Staje się ona coraz istotniejszym aspektem naszego życia, przez co wiele z codziennych działań jest przenoszonych do Internetu lub znajduje w nim swoje przedłużenie bądź uzupełnienie. Jak nigdy wcześniej w historii, możliwy stał się łatwy i relatywnie szybki przepływ nie tylko informacji, ale i wzorów kulturowych, mimo nawet znacznych odległości geograficznych.

W tym kontekście szczególnie ważnym wydarzeniem w historii Internetu wydaje się obserwowane w ostatnich latach przechodzenie od etapu Sieci 1.0 (Web 1.0) w kierunku Sieci 2.0 (Web 2.0). Trudno w jednoznaczny sposób wyznaczyć datę wskazującą początek tego przejścia, choć w literaturze wspomina się czasem o przełomie 2003 i 2004 roku jako o symbolicznym momencie narodzin Sieci 2.0 (a przynajmniej momencie, w którym po raz pierwszy pojawiła się propozycja nazwy dla tego fenomenu). Zwraca się uwagę (Cormode, Krishnamurthy 2008), że zasadnicze różnice między tymi dwoma etapami rozwoju Internetu przebiegają głównie wzdłuż trzech płaszczyzn: technologicznej (wykorzystanie nowych sposobów tworzenia skryptów przez programistów aplikacji internetowych, zwiększających stopień interaktywności stron), strukturalnej (nowe, pozainformacyjne cele Internetu oraz dostosowany do nich układ graficzny stron WWW) i społecznej (znaczne zwiększenie możliwości nawiązywania i podtrzymywania znajomości online). Dzięki temu znacznie zwiększyły się możliwości oferowane użytkownikom Internetu w zakresie generowania przez nich treści. Na użytek niniejszego artykułu Sieć 2.0 będzie zatem rozumiana jako pewien etap w rozwoju Internetu, który (w oparciu o nowe rozwiązania w zakresie technologii programowania stron WWW) oferuje użytkownikom dużo szerszy dostęp (w porównaniu do pierwszej fazy jego powszechnego rozwoju, określanej czasem mianem Sieci 1.0) do: generowania, zamieszczania i wymiany treści w sieci, swobodnego i szybkiego komunikowania się z innymi użytkownikami oraz budowania i utrwalania relacji z nimi. Koncepcja Sieci 2.0 wiązana jest najczęściej także z masowym pojawianiem się w Internecie du-

żej liczby różnego typu wielowątkowych forów internetowych, blogów (w tym fotoblogów i wideoblogów), stron umożliwiających zamieszczanie materiałów audio i wideo, podcastów, portali społecznościowych, portali dziennikarstwa obywatelskiego, stron opartych o technologię „wiki” czy wreszcie – dużo bardziej interaktywnych i rozbudowanych niż w Web 1.0 (także od strony graficznej) – gier online i tym podobnych. Sieć 2.0 daje więc użytkownikom nieporównanie większe możliwości aktywnego uczestnictwa w jej życiu, bycia w dużo większym stopniu twórcą jej treści, a nie tylko odbiorcą, co jest ważne także z perspektywy badacza zainteresowanego badaniem codzienności.

Pojawienie się i rozwój Internetu niesie więc ze sobą także istotne konsekwencje dla jakościowych badań w socjologii. Począwszy od lat dziewięćdziesiątych (por. Sade-Beck 2004; Evans 2010) w literaturze przedmiotu mówi się dość głośno o możliwości prowadzenia etnografii online (lub też: „e-tnografii”, „netnografii”, „web-etnografii”, „wirtualnej etnografii” czy „cyber-etnografii” – to tylko kilka propozycji nazw, na jakie natknąć się można w toku przeglądu literatury), która wymaga zastosowania nieco odmiennych od tradycyjnych rozwiązań w zakresie wyboru i wykorzystania technik badawczych. Aby zachować pewną terminologiczną spójność niniejszego artykułu, termin „wirtualna etnografia” (*virtual ethnography*) stosowany będzie w odniesieniu do badań jakościowych online, prowadzonych metodą etnograficzną nad zbiorowościami wyłaniającymi i przekształcającymi się w toku procesów możliwych dzięki komunikacji zapośredniczonej przez komputer (CMC – *computer-mediated communication*, za: Kozinets 1998; Garcia,

Baker Jacobs 1998: 300–301; Carter 2004: 109–110; Szpunar 2009: 294–295). Został on zaproponowany przez Christine Hine (2000) – jedną z tych autorek, na której prace (w tym szczególnie na jej propozycję zestawu ogólnych wytycznych, co do prowadzenia tego typu badań) jakościowi badacze online powołują się relatywnie najczęściej. Natomiast sama obserwacja online będzie tu rozumiana w nieco węższym sensie – jako technika zbierania danych, która może zostać wykorzystana w tego typu etnograficznym projekcie badawczym.

Punktem wyjścia dla rozważań na temat obserwacji online powinno być – jak się zdaje – przytoczenie takiej definicji tradycyjnie pojmowanej obserwacji, funkcjonującej w obrębie badań społecznych, z którą autor zgadza się w zasadniczych kwestiach i do której będzie się odnosił, próbując określić, czym jest obserwacja online. A zatem – obserwacja (na podstawie definicji zaproponowanej w *Sage Encyclopedia of Social Science Methods*, Bottorff 2004: 752–753) rozumiana tu będzie jako strategia pozyskiwania danych, obejmująca systematyczne zbieranie (*collection*) i analizę (*examination*) webalnych i niewerbalnych zachowań ludzkich (*behaviors*) pojawiających się w różnorodnych kontekstach (*variety of contexts*). Obserwacja może przybierać formę bardziej lub mniej ustrukturyzowaną (*structured and unstructured observation*). Co więcej – zgodnie z definicją Bottorff – obserwacja może być wykorzystywana jako podstawowe źródło danych lub też może służyć weryfikacji (*validate*) bądź zwiększeniu (*extend*) ilości danych pozyskanych przy wykorzystaniu innych technik. Definicję tę warto być może rozszerzyć – w kontekście rozważań czynionych w niniejszym artykule – o propozycję

koncepcji ról, jakie może pełnić badacz prowadzący obserwację (*membership roles*, zob. Adler, Adler 1987; Angrosino 2010: 109), wśród których możliwe są następujące warianty:

- członkostwo peryferyjne (wchodzenie w interakcje z obserwowanymi jednostkami, ale bez partycypacji w aktywnościach konstytuujących rdzeń uczestnictwa w danej grupie),
- członkostwo aktywne (podejmowanie działań w obrębie grupy, ale bez angażowania się w panujące w niej systemy wartości czy realizowania jej celów),
- członkostwo pełne (obserwowanie i analizowanie kontekstów, w które badacz sam jest aktywnie zaangażowany).

Na użytek niniejszego artykułu obserwację online rozumieć będę zatem jako taką próbę adaptacji techniki obserwacji, która może pozwolić na uchwycenie i analizę działań ludzkich mających miejsce w konkretnej przestrzeni czy też miejscu w Internecie (por. *cyber places*, Kozinets 1998), na przykład na stronach internetowych, blogach, forach tematycznych, w grach online, na portalach społecznościowych i tym podobnych.

Badanie jakościowe, oparte o obserwowanie ludzi w naturalnym dla nich kontekście działań, oznaczać powinno także obserwowanie tych aspektów jednostkowej aktywności, które rozgrywają się w Internecie. Wśród kierunków rozwoju czy też subdyscyplin socjologii codzienności swoje miejsce już od pewnego czasu zdaje się mieć także socjologia życia codziennego w sieci – jednym z tych naturalnych miejsc, w którym także rozgrywa się życie współczesnego człowieka.

Mimo że początki Internetu (w Polsce) datuje się na rok 1991, zaś jego stopniowe umasowienie na drugą połowę lat dziewięćdziesiątych, to można odnieść wrażenie, że w dalszym ciągu spora część (choć przyznać należy, że nie tylko rodzimych) analiz socjologicznych relatywnie rzadko patrzy całkowicie bez zastrzeżeń na wirtualne środowisko sieci jako na naturalną przestrzeń funkcjonowania współczesnego człowieka, możliwą do analizowania w sposób etnograficzny lub jest zdystansowana do takiego podejścia (por. *ethnography and technology* oraz *technophobia in ethnography*, Hine 2000: 2–6, 15). Tymczasem dla ogromnej liczby ludzi, zwłaszcza dla tak zwanej „generacji Millenium” – pokolenia, które dorastało i wchodziło w dorosłość wraz z rozwojem Internetu, określanego często w ten sposób w przekazach medialnych i popularnonaukowych, ale także dla sporej rzeszy innych osób i grup, wirtualna przestrzeń sieci jest jak najbardziej naturalnym miejscem codziennej obecności, działań, interakcji, spotkań i innego typu aktywności, choć pozbawionym wymiaru fizycznej współobecności (*physical coexistence*, Hine 2000: 15). Jest ważnym i integralnym elementem ich codziennego życia. Jest miejscem tworzenia i wyłaniania się różnego typu zbiorowości, które – na co zwraca się czasem uwagę – różnią się wprawdzie nieco od tych tradycyjnie pojmowanych, na przykład pod względem mniejszej siły więzi, które łączą jej uczestników czy większego poziomu ich wewnętrznej dywersyfikacji i specjalizacji (por. Castells 2007), ale jednocześnie są zbiorowościami, które charakteryzuje dość duża wewnętrzna dynamika interakcji i gotowość do udzielania wsparcia ich uczestnikom, jeśli sytuacja tego wymaga. Zwraca się często uwagę, że w świadomości jego użytkowników Internet

składa się z miejsc, które odwiedzają, do których wchodzą, z których wychodzą, miejsc, w których spotykamy innych, w których zawiązuje się przyjaźnie i tak dalej. I choć nie są to miejsca w tradycyjnym, fizycznym rozumieniu, to wydaje się, że można je z powodzeniem rozpatrywać jako miejsca konstruowane w przestrzeni symbolicznej czy kulturowej (por. Carter 2004). Część badaczy zwraca uwagę, że internauci są nie tylko członkami tradycyjnie rozumianego społeczeństwa, ale także równolegle – w większym lub mniejszym stopniu obywatelami sieci (*netizens, net-citizens*) (Hauben, Hauben 1997; Mann, Stewart 2000), w której funkcjonuje określony język, obyczaje i reguły współżycia społecznego (Atchinson 1999). Stąd naturalistycznie zorientowany (tu: zainteresowany obserwacją działań ludzkich w naturalnym dla nich kontekście) badacz, poszukując skutecznych i adekwatnych sposobów poznawania rzeczywistości, w którą są zaangażowani aktorzy społeczni, powinien w wielu przypadkach analizować również sferę ich działań online.

O badaniach jakościowych online mówi się często jako o wieloparadygmatycznych; zróżnicowanych metodologicznie; eklektycznych; trudnych do zdefiniowania i leżących na pograniczu nauk humanistycznych, społecznych i ścisłych (por. El Kamel, Rigaux-Bricmont 2009 za Denzin, Lincoln 2000). Ale zwraca się również uwagę, że mimo różnic podłoża teoretycznego (można tam dostrzec między innymi analizy konstruktywistyczne, analizy czynników kulturowych, analizy feministyczne, analizy neo-marksistowskie i tak dalej) większość nurtów, jakie interesują się jakościowym badaniem ludzkich działań w Internecie koncentruje się głównie wokół szeroko

rozumianego, interpretatywnego ujmowania doświadczenia jednostek. Leila El Kamel i Benny Rigaux-Bricmont (2009) z Uniwersytetu Laval w Quebecu (Kanada) proponują wprowadzenie pewnego rozróżnienia w ramach jakościowych badań online. Pierwszą grupę stanowią według nich badania, dla których Internet jest opcjonalnym, niejako dodatkowym źródłem danych – przez wzgląd na relatywnie łatwy i tani do nich dostęp. Dane pozyskane w ten sposób pełnią funkcję uzupełniającą – wtórną wobec danych pozyskanych tradycyjnymi metodami. Drugie to badania, które traktują Internet jako podstawowe (*mandatory*) źródło danych, zaś cyberprzestrzeń jako zasadniczy obszar (teren), w którym badanie się odbywa, co wynika ze specyfiki obranej tematyki badania dotyczącego na przykład różnego typu tak zwanych społeczności internetowych (*virtual communities*) czy też działań skoncentrowanych wokół różnych obszarów codziennej aktywności (na przykład rozrywki, edukacji i innych), rozgrywających się w sieci lub mających w niej swoje przedłużenie. Wreszcie trzeci typ obejmuje badania wirtualnych światów (*virtual worlds*), czyli miejsc w Internecie, w których życie społeczne toczy się przez dwadzieścia cztery godziny na dobę, nawet w momentach, gdy uczestnicy przechodzą w tryb offline. W tym nurcie mieszczą się między innymi wszelkie analizy skoncentrowane wokół problematyki światów graczy MMOSG, MMORPG, *Second Life* i tym podobnych. Podział ten będzie szczególnie istotny ze względu na omawiane poniżej różnice pomiędzy możliwymi rozwiązaniami w zakresie wykorzystywanych technik zbierania danych. Wspomniani wyżej badacze wśród głównych i najczęściej stosowanych narzędzi jakościowych badań online wymieniają:

zogniskowane wywiady grupowe, wywiady swobodne (o różnym poziomie wewnętrznego ustrukturyzowania) oraz właśnie obserwację online. Niniejszy artykuł ma w zamyśle stanowić prezentację kluczowych, zdaniem autora, aspektów, wariantów, ale także dylematów i ograniczeń tej techniki badawczej.

### Wchodzenie w teren i decyzja o jawności obserwacji. Wybrane kwestie techniczne i etyczne obserwacji online

Prawdopodobnie pierwszym dylematem, z jakim przyjdzie się zmierzyć badaczowi decydującemu się na wykorzystanie techniki obserwacji w swoim projekcie badawczym będzie podjęcie decyzji dotyczącej jawności bądź niejawności jej prowadzenia. Kwestia ta od zawsze wiąże się z wieloma dyskusjami w środowisku badaczy jakościowych, zwłaszcza w kontekście dylematów o podłożu etycznym (por. Hammersley, Atkinson 2000; Kostera 2003; Chomczyński 2006). Dyskusja ta przenosi się nieuchronnie także na obszar badań online. Część badaczy (por. Carter 2004) uważa, że etyczne zasady prowadzenia wirtualnej etnografii są w zasadzie tożsame z tymi, które realizowane są w tradycyjnie rozumianej obserwacji. Pozostali akcentują swoje wątpliwości co do możliwości dopasowania stosowanych dotychczas kodeksów etycznych badaczy jakościowych do sytuacji badania online (por. Jones 1994), równoległe pojawiają się także coraz liczniejsze postulaty i próby stworzenia całych zestawów wytycznych czy też jednolitych standardów postępowania, specyficznych dla badaczy działających w środowisku online (choćby dość interesująca propozycja kodeksu *Association of Internet Researchers* – Ess i in. 2002).

Podjęcie określonej decyzji w sprawie jawności obserwacji niesie ze sobą również dość istotne konsekwencje na płaszczyźnie możliwości uzyskania dostępu do danych. Te dwa wymiary stoją często w opozycji do siebie – wybór obserwacji prowadzonej w sposób całkowicie niejawny daje nam często szansę dotarcia do większej ilości danych, także takich, których obserwowana zbiorowość być może nie udostępniłaby badaczowi w innej sytuacji (lub udostępniłaby niechętnie), ale zarazem rodzi problem nieświadomości uczestników tej zbiorowości. Z drugiej zaś strony jawność obserwacji często uniemożliwia pełne uczestnictwo w życiu zbiorowości, jednoznacznie określając w oczach obserwowanych tożsamość badacza jako osoby z zewnątrz, ale niweluje ona etyczny problem nieświadomych obserwowanych. Dodatkowy dylemat wiąże się ze sposobem podejścia do ukrytej obserwacji danego miejsca w sieci, w zależności od uznawania go przez samych użytkowników za ich przestrzeń prywatną bądź też przestrzeń w pełni publiczną (Jones 1994, Williams 2007).

Wszystkie te problemy chyba w najbardziej wyraźny sposób uwidaczniają się właśnie w przypadku obserwacji online, zwłaszcza w kontekście tego, że – jak się zdaje – możliwości swobodnego zarządzania swoją tożsamością w warunkach zapośredniczonych przez tekst i grafikę (*managing identity in settings mediated by text and graphics*, Williams 2007: 8) są tu relatywnie największe. Bardzo często jedyną informacją na swój temat jaką zamieszczamy w danym serwisie internetowym jest nasz nick (pseudonim), zaś pozostałe informacje są niewidoczne dla pozostałych użytkowników serwisu internetowego. Łatwiej jest więc ukryć swoją tożsamość,

obserwując forum internetowe (duża ich część – choć oczywiście nie wszystkie – opiera się o zasadę publicznego prezentowania pseudonimu jako jedynej informacji o użytkowniku) niż na przykład portal społecznościowy, często nakładający na jego użytkowników wymóg podania swojego imienia i nazwiska (a niekiedy także i zdjęcia) do publicznej wiadomości.

Fora internetowe (ale także wiele innych miejsc w sieci, na przykład *chat roomy*) są – jako teren obserwacji – miejscami, w których pojawiają się (często w dużej liczbie) użytkownicy pełniący jedynie rolę „podpatrywaczy” jego życia, zwanych przez internautów „lurkerami” (por. *lurkers*, Clarke 2000; Lento i in. 2007, czy *silent participants*, Nonnecke, Preece 2003). Użytkownicy tacy zabierają głos na forum jedynie sporadycznie lub w ogóle nie biorą udziału w dyskusjach. W zależności od specyfiki danego miejsca w sieci jego uczestnicy w sposób milczący lub otwarty wyrażają (lub nie) zgodę na funkcjonowanie tego typu „podpatrywaczy”. Nonnecke i Preece (2003: 111–112) zwracają uwagę, że zjawisko *lurkingu* nie jest przez ogół użytkowników sieci i forów internetowych oceniane jednoznacznie<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Wprawdzie na wielu forach na „lurkerów” i ich podglądactwo (wraz z jego motywami) patrzy się nieprzychylnie, niemniej jednak często są oni postrzegani po prostu jako integralny element społecznego krajobrazu sieci (co więcej, twierdzi się czasem, że większość, a nawet wszyscy użytkownicy forów elektronicznych są w istocie „lurkerami”, przy czym niektórzy bywają nimi jedynie okresowo, na przykład w fazie orientacji czy też bycia nowicjuszem (*newbie*), gdy zapoznają się z regułami panującymi na forum, inni zaś pozostają nimi przez cały czas (por. Nonnecke i Preece 2003: 129).

Być może więc kwestia niejawności obserwacji uczestniczącej powinna być rozstrzygnięta dopiero w momencie ustalenia stosunku obserwowanych do „lurkerów” czy też nieaktywnych użytkowników danego serwisu w ogóle. Warto jednak zaznaczyć, że o ile taka taktyka może się sprawdzić w przypadku obserwacji forów internetowych, to jest dużo trudniejsza do wprowadzenia na przykład w środowisku graczy online. Godnym polecenia i szeroko wykorzystywanym rozwiązaniem jest przeprowadzenie jakiejś formy weryfikacji tego, jakie są (nie tylko etyczne, ale także techniczne) możliwości prowadzenia obserwacji w sposób niejawny. Niezbędna jest tu każdorazowo pewna formswoistego rekonesansu przed przystąpieniem do badania, mająca na celu zapoznanie się z normami obowiązującymi w danej przestrzeni online, choćby poprzez prześledzenie regulaminu strony, działu FAQ (*frequently asked questions* – najczęściej zadawanych pytań) danej strony, podręczników użytkownika (*user manuals*) czy podjęcie jakiejś formy kontaktu z administratorem lub zaangażowanymi w życie danej strony użytkownikami. Obserwacja online wymaga bowiem poszanowania nie tylko dla podstawowych reguł prywatności czy godności obserwowanych (Jones 1994), ale także dla zasad ustalonych i wyznaczonych w obrębie danej społeczności wirtualnej (Angrosino 2010).

Dopiero po zapoznaniu się z normami obowiązującymi w danej przestrzeni Internetu można podjąć – zgodną ze swoim stanowiskiem etycznym – decyzję w kwestii wyboru jednej bądź drugiej strategii lub zadecydować o ewentualnym przesuwaniu się z pozycji marginalnej (por. Hammersley, Atkinson 2000) w kierunku

pozycji ukrytego, ale jednocześnie aktywnego uczestnika – obserwatora. Jednym z ciekawszych rozwiązań dylematów o charakterze etycznym, proponowanych i stosowanych przez badaczy online, mogłaby być propozycja wskazana między innymi przez Chrisa Manna i Fionę Stewart (2000, por. Angrosino 2010), by dane pozyskane w czasie obserwacji były (po zakończeniu badania lub w trakcie jego realizacji) udostępniane obserwowanym użytkownikom danego serwisu do krytycznej oceny. Jak uczy doświadczenie badaczy w tej kwestii (Hine 2004), wgląd do danych, wraz z prośbą o wykorzystanie ich w badaniu, daje dodatkowo możliwość pełniejszego zrozumienia kontekstu, w jakim zostały one przez konkretnego użytkownika wygenerowane i stanowi jednocześnie krok w kierunku praktycznej realizacji postulatu zwiększania poziomu upodmiotowienia badanych jako równorzędnych partnerów w realizacji projektu (Angrosino 2010: 170). Uczestnicy są bowiem w stanie wytłumaczyć badaczowi, w jaki sposób rozumieją pewne aspekty analizowanej przez niego rzeczywistości, co jest w ich optyce postrzegania istotne, a co mniej ważne. Tym samym stają się do pewnego stopnia współautorami raportu badawczego.

Jak widać, przeniesienie terenu badań z przestrzeni życia codziennego do wirtualnej przestrzeni Internetu z całą pewnością nie zmniejsza rangi dylematów, jakie stoją przed badaczem, a często dodatkowo rodzi nowe. Należy to mieć na uwadze, podejmując decyzję o rozpoczęciu tego typu badań. Zagadnienia zasygnalizowane przez autora nie wyczerpują ogółu trudności, jakie napotka badacz decydujący się na wykorzystanie obserwacji online w projekcie

badawczym. Dalsze, niezwykle istotne problemy, które zostaną tu jedynie zasygnalizowane, wiążą się między innymi z kwestiami sposobów uzyskiwania dostępu do obserwowanego środowiska, nawiązywania bliskich relacji z jego uczestnikami, ochrony uzyskanych danych (z pseudonimami – nickami użytkowników i prawdziwymi nazwami analizowanych serwisów włącznie). Zatem zakres dylematów, z jakimi badacz – obserwator online – zetknie się nie tylko w momencie wkraczania w teren, ale także w późniejszych etapach swojego projektu jest naprawdę szeroki. Jednocześnie trudno byłoby oczekiwać wypracowania jednolitego kodeksu etycznego badaczy online czy choćby wspólnego kodeksu dobrych praktyk badawczych, który zyskałby status powszechnego i możliwego do zaakceptowania przez ogół środowiska badawczego (a także – być może – samych badanych jako partnerów w projekcie) i zarazem w pełni zgodnego z przekonaniem wszystkich zainteresowanych. Odpowiedzialność za wybór orientacji etycznej i wykorzystanie rozwiązań, jakie się z nią wiążą spoczywa więc na badaczu, także w przypadku badań online. Jest to istotne o tyle, że Internet jest często postrzegany przez badaczy w sposób, zdaniem autora, nazbyt uproszczony – jako swoisty rezerwuuar dość łatwo dostępnych i relatywnie tanich w uzyskaniu danych. Jeżeli można byłoby w tym kontekście pokusić się o propozycję najbardziej ogólnej zasady postępowania, to brzmiałaby ona zapewne następująco: w sytuacji badania online warto pamiętać, że za każdym nickiem czy awatarem kryje się prawdziwa osoba, do której podejście wyznaczać powinny nie tylko cele badawcze, ale również stanowisko etyczne badacza.

## Uczestnicząca i nieuczestnicząca obserwacja online

O ile tradycyjną obserwację prowadzoną w ramach projektów badawczych, realizowanych w codziennym życiu poza siecią dość łatwo można zakwalifikować jako uczestniczącą bądź nieuczestniczącą, o tyle w przypadku obserwacji online sytuacja nie jest już – jak się zdaje – tak klarowna. Czy za obserwację uczestniczącą można uznać obserwację prowadzoną przez badacza, który wyłącznie zarejestruje się na danym forum internetowym (i pozostanie dla pozostałych jego użytkowników – jeżeli oczywiście zasady tam przyjęte na to pozwalają – jedynie „lurkerem”, czyli milczącym świadkiem jego życia), czy też stanie się nią dopiero, gdy badacz będzie samodzielnie generować nowe treści? Czy za taką obserwację można uznać nieme podpatrywanie życia określonego czatu tematycznego, czy też dopiero wejście w rolę aktywnego dyskutanta daje prawo do mówienia o sobie jako o pełnym uczestniku obserwowanych działań i interakcji? Wreszcie, czy pełne uczestnictwo wymaga w istocie długotrwałego zaangażowania w życie obserwowanej zbiorowości, która spędza w Internecie jakąś część swojego życia? Wydaje się, że granica uczestnictwa badacza-obszawatora w przestrzeni Internetu bywa często dużo bardziej płynna i trudna do uchwycenia lub też, że można tu mówić o pewnej stopniowości tego uczestnictwa. Mówiąc bardziej obrazowo, mamy do dyspozycji różne możliwe warianty połączenia ról obserwatora i uczestnika, o nieco większym stopniu złożoności niż w przypadku tradycyjnie rozumianej obserwacji (por. Konecki 2000), z których jedna lub druga może – w zależności od sytuacji – stać się rolą dominującą.

Można zaryzykować stwierdzenie, że obserwacja online może dość często przybierać formę obserwacji quasi-uczestniczącej czy wręcz obserwacji nieuczestniczącej. Jest to pierwszy z możliwych wariantów obserwacji online. Mowa tu o sytuacji, w której badacz – uznając taką strategię zbierania danych za zasadną oraz możliwą do realizacji pod względem technicznym i etycznym – decyduje się na zbieranie danych przez podpatrywanie (*collecting material by lurking*, Clarke 2000: 6, por. „członkostwo peryferyjne” [*peripheral membership*], Adler, Adler 1987: 36–46). Jak wspomniano wyżej, Internet oferuje duże możliwości „cichego” podpatrywania zdarzeń z pozycji stojącego na uboczu widza. Nieaktywny uczestnik czatu czy forum tematycznego bardzo często nie budzi absolutnie żadnych podejrzeń czy zastrzeżeń innych użytkowników – każdego dnia tysiące ludzi rejestruje się w różnych miejscach w sieci, nie uczestnicząc później aktywnie w życiu serwisu. Niemniej jednak – o czym wspomniano powyżej – należy pamiętać, że równie często „lurkerzy” są przez stałych bywalców niektórych miejsc w sieci traktowani z dystansem lub wręcz stosuje się wobec nich rozmaite sankcje, z wykluczeniem z grona użytkowników konkretnego serwisu łącznie.

Jeżeli natomiast uczestnictwo w obserwacji rozumiemy szeroko – jako długotrwałe, osobiste zaangażowanie w życie analizowanej zbiorowości (co było – jak się zdaje – pierwotnym zamiślem wykorzystania obserwacji uczestniczącej w badaniach społecznych i co jest zbieżne z rozumieniem „pełnego uczestnictwa” – *complete membership*, Adler, Adler 1987: 67–81) – to sposób jego praktycznej realizacji zależeć będzie w dużej mierze od specyfiki funkcjonowania

obserwowanej grupy. O ile mając do czynienia ze zbiorowością, której działania są realizowane wyłącznie online, sytuacja nie jest jeszcze tak złożona i ogranicza się przede wszystkim do rozstrzygnięcia etycznych i technicznych dylematów uczestnictwa wspomnianych powyżej, o tyle komplikuje się ona znacząco, gdy zbiorowość prowadzi podwójne życie – zarówno online, jak i offline. Wówczas uczestnictwo wymagałoby zapewne równoległego zaangażowania się badacza zarówno w prowadzenie tradycyjnie rozumianej obserwacji uczestniczącej, jak i obserwacji prowadzonej online, ewentualnie znalezienia jakiegoś innego skutecznego sposobu umożliwiającego jednoczesne podpatrywanie obu aspektów funkcjonowania zbiorowości (dla przykładu: połączenie obserwacji online z jakąś formą analizy danych wizualnych czy wideoanalizy codziennego życia badanych poza siecią). Możliwy jest również pewien wariant pośredni (por. uczestnictwo aktywne – *active membership*, Adler, Adler 1987: 50–63), w którym badacz nie jest wprawdzie tak intensywnie i przez tak długi czas zaangażowany w życie zbiorowości, by postrzegać siebie samego jako jej rdzennego (*native*) uczestnika (Adler, Adler 1987: 67), niemniej jednak, przynajmniej przez czas trwania swojego projektu, aktywnie uczestniczy w zachodzących niej działaniach i interakcjach.

W kontekście rozważań nad sposobem rozumienia uczestnictwa w obserwacji online należałoby również wspomnieć o innych możliwych sposobach rozwiązania tej kwestii. Pierwszym z nich mogłoby być podejście autoetnograficzne, oparte po pierwsze na wspomnianej zasadzie pełnego uczestnictwa badacza w badanym środowisku (*complete member researcher* [CMR]), które – w tym

wariacie obserwacji – jest punktem wyjścia dla rozpoczęcia badania, a po drugie na poddawaniu analizie przede wszystkim własnych przeżyć i odczuć z tym uczestnictwem związanych (*analytic reflexivity*) (por. Anderson 2006: 378–388). Głównym obiektem obserwacji (i refleksji) są tu więc nie tyle działania innych użytkowników danego serwisu internetowego, co raczej własne doświadczenia i przemyślenia badacza na temat jego w nim uczestnictwa. W wielu aspektach podobnym rozwiązaniem może być również propozycja części wirtualnych etnografów dotycząca możliwości zajęcia pozycji obserwacyjnej tak zwanego uczestnika doświadczającego (*participant-experiencer*) (Walstrom 2003; Garcia i in. 2009: 58–59), która opiera się na założeniu, że badacz wcielając się w rolę członka wirtualnej społeczności, ma szansę bezpośredniego doświadczania na własnej skórze sytuacji podobnych do tych, z którymi na co dzień mają styczność inni jej uczestnicy.

### Synchroniczna i asynchroniczna obserwacja online

Poza wymienionymi wyżej typami czy też wariantami stanowiącymi niejako standardowe formy obserwacji, spotykane także w tradycyjnie rozumianych badaniach jakościowych, obserwacja prowadzona online może być dodatkowo realizowana w sposób synchroniczny bądź asynchroniczny (w zależności od specyfiki wirtualnego terenu badania). Nazewnictwo takie autor niniejszej pracy proponuje przez analogię do terminologii spotykanej w literaturze, a odnoszącej się do dwóch podstawowych wariantów komunikacji zapośredniczonej przez komputer. Pierwszy z nich obejmuje wszelkie

sposoby komunikowania się w czasie rzeczywistym (wideokonferencje, transmisje głosowe wykorzystujące technologię VoIP, komunikatory umożliwiające transmisję audiowizualną, jak na przykład Skype, gry MMO i tym podobne), to jest sytuacje, w których uczestnicy interakcji (mimo znacznej nawet odległości geograficznej) mogą prowadzić ją na żywo, bez znaczących opóźnień między przesyłanymi i odbieranymi komunikatami (jest to więc sytuacja zbliżona w wielu aspektach do tradycyjnie rozumianej interakcji *face-to-face*). Z kolei asynchroniczna komunikacja w Internecie obejmuje wszelkie te sytuacje, w których poszczególne komunikaty są wymieniane przez uczestników interakcji z pewnym – większym lub mniejszym – opóźnieniem, co sprawia, że odpowiedzi mogą stać się do pewnego stopnia mniej spontaniczne, bardziej przemyślane, ponadto często mogą podlegać edycji i modyfikacjom nie tylko w toku samego konstruowania komunikatu, ale często także już po jego zamieszczeniu. Co więcej, wypowiedzi takie (jako wątek dyskusji) mogą być również usuwane przez samego użytkownika lub osoby trzecie (na przykład przez administratorów czy moderatorów serwisu). W szczególności warto tu zwrócić uwagę na fora internetowe, portale społecznościowe, grupy tematyczne w ramach serwisów internetowych i tym podobne. Czasem z wymiaru komunikacji synchronicznej wyodrębnia się także dodatkowo wariant pośredni, określane mianem komunikacji quasi-synchronicznej (por. Garcia, Baker Jacobs 1998: 300, 303–304), a obejmujący między innymi wykorzystanie tekstowych komunikatorów internetowych (typu Gadu-Gadu, Tlen i tym podobne), czatów, *shoutboxów* i innych, w których użytkownik ma wprawdzie wrażenie prowadzenia

komunikacji synchronicznej, ale fragmenty jego wypowiedzi pojawiają się dopiero w momencie, gdy zakończy on wprowadzanie danego fragmentu tekstu. W odniesieniu do takiego rozumienia wariantów komunikacji zapośredniczonej przez komputer mówi się o wywiadach swobodnych prowadzonych online synchronicznie i asynchronicznie czy o tak prowadzonych wywiadach fokusowych (por. Clarke 2000; Williams 2007; El Kamel, Rigaux-Bricmont 2009). Wydaje się więc, że w tym kontekście zasadne powinno być także mówienie o podobnym podejściu do możliwości prowadzenia obserwacji online.

I tak obserwacja prowadzona w sposób synchroniczny byłaby techniką charakterystyczną dla trzeciej ze wspomnianych przez El Kamel i Rigaux-Bricmonta kategorii jakościowych analiz online, obejmujących badania tak zwanych wirtualnych światów (por. Fabijański 2010: 21–23 za Singhal, Zyda 1999), których uczestnicy podziwiają wspólne poczucie przestrzeni, czasu, stale komunikują się oraz mają możliwość dzielenia się różnymi zasobami i ich wymiany. Wydaje się, że z technicznego punktu widzenia ten typ obserwacji jest dla badacza być może nieco bardziej wymagający, ale jednocześnie dużo bardziej zbliżony do obserwacji prowadzonej w świecie rzeczywistym. Pewne przeszkody, które mogą się tu pojawić wiążą się zwłaszcza z kwestiami związanymi z uzupełnianiem dziennika obserwacji, które często możliwe jest dopiero po zakończeniu danej sesji (na przykład po rozegraniu partii danej gry), przez co badacz może mieć trudności z rejestrowaniem na bieżąco ważniejszych wypowiedzi jednostek czy szczegółowym relacjonowaniem kolejności zdarzeń. Z pomocą może tu przyjść oprogramowanie pozwalające

na dokonywanie zrzutów ekranu i ich późniejszej obróbki lub też programy pozwalające na nagrywanie wszystkiego, co dzieje się na pulpicie użytkownika (z dźwiękami włącznie) w postaci plików wideo. Z drugiej jednak strony badacz ma tu do czynienia z interakcjami bardziej zbliżonymi do codziennych (choć rozgrywającymi się w przestrzeni wirtualnej), z bardziej spontanicznymi wypowiedziami czy sytuacjami (oczywiście w ramach konkretnej, przyjętej przez użytkowników konwencji danego serwisu – zapewne inne interakcje obserwować będziemy wśród graczy wcielających się w role wojowników ze świata fantasy, a inne na czacie o tematyce motoryzacyjnej). Wydaje się również, że w zależności od miejsca, w którym prowadzimy obserwację i od obranej problematyki badawczej, różne będą wspomniane powyżej możliwości (techniczne i etyczne) wyboru jawnego – niejawnego oraz uczestniczącego – nieuczestniczącego wariantu obserwacji synchronicznej. Chodzi tu przede wszystkim o poziom drażliwości podejmowanej tematyki badania, stopień otwartości badanej grupy wobec osoby badacza oraz możliwości późniejszego wykorzystania danych pochodzących z obserwacji do celów badawczych czy publikacyjnych. Bowiem o ile, dla przykładu, gracze *EVE Online* (por. Fabijański 2010) mogą podejść do kwestii realizacji badania w sposób dość otwarty, o tyle wydaje się, że prowadząc obserwację w bardziej zamkniętej grupie, która nie chciałaby, aby jej sekrety zostały upublicznione, próba ujawnienia się badacza mogłaby zakończyć się niepowodzeniem całego projektu badawczego.

Asynchroniczna obserwacja online przypominać może z pozoru analizę danych zastanych.

Na pierwszy rzut oka badacz ma tu bowiem do czynienia z istniejącym materiałem, który czeka na niego w przestrzeni Internetu, gotowy do zakodowania i dalszej analitycznej obróbki. Skojarzenie takie nie w każdym przypadku jest jednak do końca uzasadnione. Jeżeli jesteśmy zainteresowani wyłącznie „fotografią” danego momentu życia pewnego serwisu internetowego, to takie podejście będzie w istocie zbieżne z podejściem typowym dla analizy danych zastanych. Jeżeli natomiast jesteśmy zainteresowani perspektywą nieco dłuższą (biorąc raz jeszcze za przykład obserwowanego terenu jakiegoś konkretnego internetowe forum tematyczne), zauważymy, że pojawiające się tam wypowiedzi mają charakter jednolitego tekstu najczęściej zaledwie przez pewien czas (wystarczający z reguły do uchwycenia jedynie wspomnianej „fotografii” życia serwisu lub jego fragmentu). Wchodząc głębiej w strukturę forum, odnajdziemy tam mniejszą lub większą dynamikę rozmaitych wątków, wielotorowego ich rozgałęziania, pączkowania, powstawania nowych tematów, poruszania tych samych kwestii w dyskusjach na inne tematy, powracanie do niektórych wątków po upływie pewnego czasu od pojawienia się ostatniego postu czy też zamykanie tych, w przypadku których rozmowa zakończyła się już jakiś czas temu; przenoszenie wypowiedzi w inne miejsca forum lub kasowanie wypowiedzi uznanych za *off-topic* (informacje niepowiązane bezpośrednio lub całkowicie oderwane od konkretnego wątku), rozbudowywanie wypowiedzi (tekstowych) o zdjęcia, materiały audio czy wideo, odnośniki do innych stron w sieci i tym podobne. Czasem zauważymy również wątki wykorzystujące tak zwany „hipertekst” (wyróżniony fragment tekstu, połączony z odsyłaczem do innego miej-

sca w sieci), co w zasadzie potraktować można jako pewną formę rozbudowania czy poszerzenia wypowiedzi, na przykład o definicję czy inną formę objaśnienia jakiegoś poruszanego przez użytkownika zagadnienia. Dodatkowym aspektem dynamizującym życie tego typu serwisów są wspomniane powyżej – z reguły dość szerokie – możliwości modyfikowania, edytowania, usuwania fragmentów wypowiedzi czy cytowania w kolejnych wypowiedziach (także przez osoby trzecie) całości bądź fragmentów istniejących już postów, co z kolei stanowić może pewnego rodzaju ingerencję w linearność dyskusji (rozumianą jako kolejność wypowiedzi poszczególnych jej uczestników z mniej lub bardziej wyraźnie wyodrębnionym początkiem, przebiegiem i końcem). Zagadnieniem porządku interakcyjnego online najbardziej chyba szeroko i szczegółowo zajmują się badacze związani z orientacją etnometodologiczną i analizą konwersacyjną (zob. Garcia, Baker Jacobs 1998: 301–302; Gibson 2009: 5–10). Ich spostrzeżenia na temat sekwencji wypowiedzi użytkowników serwisów internetowych czy aspektu podejmowania kolejek w interakcji mogą stanowić doskonałe źródło inspiracji także dla etnografów związanych z innymi nurtami jakościowych badań online. Gdy w analizie dodatkowo weźmiemy pod uwagę całą szeroką gamę stosowanych przez użytkowników tak zwanych *emotikonów* (będących swego rodzaju symboliczną „protezą” zastępującą między innymi brak możliwości ekspresji emocji z wykorzystaniem komunikacji niewerbalnej), to tym, co uzyskamy jako efekt finalny zarejestrowanej obserwacji nie będzie już wyłącznie statyczne „zdjęcie” jakiegoś trwale istniejącego w przestrzeni internetowej materiału (tekstowego czy graficznego), ale raczej mniej

lub bardziej dynamiczny obraz przebiegających wielotorowo interakcji i działań prowadzonych przez ich uczestników. Co więcej, decydując się na typ uczestnictwa oparty o aktywny udział w życiu i interakcjach obserwowanej zbiorowości, badacz sam ma możliwość zostania współtwórcą analizowanych przez siebie wypowiedzi (oczywiście jeśli uzna takie podejście za metodologicznie uzasadnione i możliwe do przeprowadzenia) – tym samym przechodzi w kierunku wywoływania danych. Mamy tu więc kolejną granicę oddzielającą tak rozumianą obserwację od tradycyjnie pojmowanej analizy danych zastanych.

### Online deception: problem fałszywej autoprezentacji i identyfikacji tożsamości badanych w sytuacji obserwacji online

Z obserwacją online wiąże się również problem, który w zasadzie nie pojawia się w przypadku obserwacji tradycyjnej w takiej samej formie. Wiąże się on z dużymi możliwościami zachowania anonimowości, jakie daje Internet. Badacz wkraczając na teren określonego czatu, forum tematycznego czy gry online, ma jedynie ograniczone możliwości rozpoznania specyficznych cech ich użytkowników. Trudne do zidentyfikowania są zarówno aspekty socjo-demograficzne, jak wiek czy płeć, jak również inne wymiary ich tożsamości. Zapoczątkowując interakcję za pośrednictwem Internetu, niezwykle trudno jest ocenić w jakim stopniu prezentowana nam tożsamość jest tożsamością spójną z tą, która jest prezentowana przez użytkownika poza siecią. Zaznaczyć należy, że ważna jest tu nie tylko (w większym bądź mniejszym stopniu istotna dla wyników badania) rola charakterystyk de-

mograficznych obserwowanych użytkowników, ale przede wszystkim fakt, że anonimowość wiąże się ze zwiększonym ryzykiem generowania przez obserwowanych danych nieistotnych lub wręcz fałszywych, co może znacząco utrudniać uzyskanie wiarygodnych wyników badania. Ukrywanie bądź fałszowanie tożsamości jest jednym z podstawowych i najbardziej powszechnych wymiarów tak zwanego *online deception* (w dosłownym tłumaczeniu: oszustwo online, zob. Donath 1999; Gane 2005; Stieger, Eichinger, Honeder 2009). Dość istotnym problemem obserwacji online jest także to, że jako badacze musimy niemal za każdym razem liczyć się z tym, iż w praktyce możemy mieć do czynienia z kilkoma alternatywnymi wirtualnymi tożsamościami jednego obserwowanego użytkownika. Co więcej, w skrajnych przypadkach nie stoi na przeszkodzie, aby jedna osoba pozorowała mniej lub bardziej burzliwą interakcję online z samą sobą. Wprawdzie duża część gier internetowych czy czatów uniemożliwia korzystanie przez kilku użytkowników z jednego adresu IP (numer identyfikacyjny interfejsu sieciowego), określane czasem przez internautów jako posiadanie multikonta, niemniej jednak należy mieć na uwadze, że omijanie także i tego typu zabezpieczeń nie stanowi dla dużej części użytkowników Internetu szczególnego problemu. W przypadku ogromnej części typowych, domowych połączeń internetowych zmiana numeru IP wymaga jedynie odłączenia się od sieci i ponownego połączenia się z nią. Pojawia się więc pytanie: co może zrobić badacz – obserwator online – aby w pewien sposób zabezpieczyć się przed efektem *online deception*? Istnieje kilka sposobów niwelowania związanych z nim zagrożeń.

Pierwszym z nich może być zastosowanie procedur triangulacyjnych – pozyskanie danych z innych niż wyłącznie obserwacja online źródeł. Jest to możliwe zwłaszcza w przypadku zbiorowości, które prowadzą równoległe życie online i offline (wówczas badacz może na przykład wykorzystać w projekcie także tradycyjne metody zbierania danych) oraz w przypadku tych zbiorowości, które są wprawdzie skupione wokół jakiegoś rodzaju aktywności w sieci, ale dokonują pewnych „zwrotów ku fizyczności” (por. Fabijański 2010: 138), na przykład w postaci cyklicznych zlotów użytkowników danego serwisu. W ten sposób badacz zwiększa swoje szanse na przeprowadzenie pewnej weryfikacji zgromadzonych danych i wygenerowanych na tej podstawie wniosków. Drugim sposobem może być długotrwała obecność badacza w terenie, która często prowadzi do przejścia na bliższy poziom znajomości z niektórymi użytkownikami danego serwisu (dla przykładu widoczne jest to często w przypadku graczy online, por. „poszukiwacze towarzystwa” – *socializers*, Fabijański 2010: 127–128 za Filiciak 2006). Ułatwia to uzyskanie danych bardziej wiarygodnych oraz głębsze wejście w analizowany obszar. Realizacja takiej strategii obserwacji jest ponadto zbieżna z postulatem ustalania możliwie bliskiego kontaktu między badaczem a terenem i przesuwania tak prowadzoną obserwację online nieco bliżej obserwacji uczestniczącej w jej tradycyjnym rozumieniu. Trzecim możliwym rozwiązaniem jest poprzedzenie obserwacji wywiadami lub przeprowadzenie innej formy gruntownego sondowania terenu (por. Hammersley, Atkinson 2000: 48), które mogłoby wskazać badaczowi określone miejsca w sieci pozwalające na prze-

rowadzenie wiarygodnej obserwacji. Z drugiej strony obserwacja online, jeżeli nie jest dla projektu wiodącą techniką badawczą, sama może stanowić dobrą formę wstępnej, rozpoznawczej fazy badania. Optymalnym rozwiązaniem byłoby – jak się zdaje – wykorzystanie wszystkich trzech wspomnianych sposobów w jednym projekcie. Można by tu było również zaproponować inny wariant rozwiązania tej sytuacji, mianowicie prowadzenie jawnej obserwacji online, co wraz ze zdobywaniem zaufania użytkowników i nawiązywaniem bliskiego kontaktu może się przełożyć na ich większą otwartość i prawdziwość względem badacza. Poza wskazania od strony metodologicznej warto również próbować odnaleźć pewne ułatwienia wynikające ze specyfiki samego określonego miejsca w sieci. Dla przykładu – zwiększone możliwości zredukowania efektu anonimowości czy *online deception* dawać może choćby obserwacja prowadzona na portalach społecznościowych, które z reguły opierają się o zasadę ujawniania szczegółów dotyczących tożsamości.

### Rejestrowanie danych i prowadzenie dziennika obserwacji online

Prowadząc obserwację online, mamy sposobność względnie szybkiego i łatwego transferu danych czy też własnych spostrzeżeń na temat określonych, dostrzeżonych sytuacji do dziennika obserwacji, prowadzonego na przykład w edytorze tekstu czy uprzednio przygotowanym folderze, grupującym różne typy plików z jakiegoś obranego przez badacza przedziału czasowego. Dane możemy również kolekcjonować bezpośrednio w jednym z narzędzi któregoś z tych

programów lub pakietów CAQDAS, które oferują użytkownikom taką możliwość. Prowadzenie dziennika obserwacji online obejmować może gromadzenie danych nie tylko tekstowych, ale także – co jest relatywnie łatwiejsze niż w przypadku obserwacji tradycyjnej – kolekcjonowanie szeroko rozumianych danych audiowizualnych. O zaletach regularnego i rzetelnego prowadzenia dziennika obserwacji nie trzeba chyba przekonywać nikogo, kto kiedykolwiek wykonywał obserwację jako technikę badawczą. Autor niniejszego artykułu stoi na stanowisku, że wszystkie zalecenia związane z systematycznym i rzetelnym dokumentowaniem obserwacji powinny mieć zastosowanie również w przypadku obserwacji online.

Czym jeszcze mógłby się różnić dziennik obserwacji online od dziennika obserwacji tradycyjnej poza możliwością jednoczesnego gromadzenia w jednym miejscu różnego typu danych? Po pierwsze – najczęściej nic nie stoi na przeszkodzie, by (przy odpowiednio podzielnej uwadze badacza) prowadzić dziennik równolegle z uczestnictwem w określonych sytuacjach lub bezpośrednio po ich wystąpieniu. Jest to możliwe nie tylko w przypadku danych o charakterze tekstowym, ale także – przy wykorzystaniu odpowiednich narzędzi (przykładowo – wspomniane wcześniej zrzuty z ekranu) – danych audiowizualnych. Dzięki temu łatwiej jest uniknąć zapomnienia o wystąpieniu pewnych zdarzeń czy sytuacji, ich chronologii i innych tego typu kwestiach. Ponadto szerokie spektrum możliwości gromadzenia danych, które obejmować może zarówno dane tekstowe, jak i zdjęcia, obrazy, filmy czy dźwięki sprawia, że dziennik obserwacji

online może stać się potencjalnie dużo bogatszy niż tradycyjnie rozumiane zapiski w formie pisemnej. Tym, co dodatkowo zdecydowanie odróżnia obserwację online od obserwacji tradycyjnej, a tym samym – co różnicować będzie technikę prowadzenia dzienników w obu z nich – jest również sposób odnotowywania i analizy różnorodnych kwestii związanych z komunikacją niewerbalną i proksemiką przestrzeni (czyli, inaczej mówiąc, tych wymiarów obserwacji, które wiążą się z kwestią fizycznej współobecności badacza w obserwowanej sytuacji). Musimy mieć bowiem na uwadze, że w tej sytuacji mamy najczęściej do czynienia jedynie z pewnymi substytutami tych bardzo istotnych wymiarów komunikacji międzyludzkiej. W środowiskach tekstowych pozostaje nam z reguły analiza *emotikonów*, które z założenia – w połączeniu z danymi, do których się odnoszą (czyli na przykład konkretną partią tekstu, zdjęcia, filmu i tak dalej) – mają wskazywać na to, co odczuwa użytkownik względem konkretnej sytuacji. Oczywiście ze względu na właściwości takiego maksymalnie uproszczonego systemu ekspresji emocji szanse na przeprowadzenie pewnej introspekcji czy też formułowanie (wyłącznie na podstawie analizy samych *emotikonów* i kontekstu, w jakim się pojawiają – czyli zarówno treści tekstu, jak i jego formy, na przykład wyrażania emocji poprzez krzyk symbolizowany przez wykorzystanie wyłącznie wielkich liter w danej partii tekstu, stosowanej kolorystyki czcionki czy też jej pogrubienia w celu zaznaczenia tego, co dla autora jest najistotniejsze w jego wypowiedzi i tak dalej) też na temat rzeczywistych stanów przeżywanych przez obserwowanego użytkownika w odniesieniu do danej sytuacji są siłą rzeczy dość

ograniczone. Nieco większe możliwości mamy, prowadząc obserwację online w środowiskach graficznych 2D i 3D, które oferują nam poczucie pseudoobecności (*pseudo-presence*, por. Williams 2007: 10–16), na przykład poprzez wcielenie się użytkownika w jego graficzną reprezentację – czyli tak zwanego awatara, który w zależności od zaawansowania graficznego konkretnego internetowego środowiska może dysponować mniej lub bardziej szeroką gamą ruchów, gestów, mimiki i tym podobnych. Co więcej, awatary użytkowników poruszają się w konkretnej, skonstruowanej za pomocą grafiki przestrzeni, a w przypadku choćby gier MMORPG mogą korzystać z określonych narzędzi, zatem warunki do obserwowania i relacjonowania w dzienniku zapisków na temat kontekstu interakcji przebiegającej w warunkach owej pseudoobecności są tu dużo lepsze niż w środowiskach *stricte* tekstowych. Trzeci rodzaj takiego substytutu może stanowić symultaniczne odnotowywanie i konfrontowanie tego, co widać w konkretnej partii danych z tym, co widać w zachowaniach użytkownika przed komputerem – poprzez równoległe rejestrowanie danych pochodzących z jakiegoś serwisu z procesem ich generowania przez użytkownika siedzącego przed komputerem (na przykład za pomocą komunikatora Skype, wideokonferencji lub innych form nagrywania tego, co robi użytkownik, za jego wcześniejszą zgodą). W ten sposób możemy sprawdzać, na ile to, co robi użytkownik, będąc online, jest spójne bądź rozbieżne z jego reakcjami przed komputerem. Wreszcie kolejną specyficzną właściwością tak prowadzonego dziennika obserwacji mogłaby być jego nielinearność, która przejawia się choćby w możliwości tworzenia hiperłączy pomię-

dzy poszczególnymi dokumentami w jego obrębie, a także odnośników do konkretnych miejsc w sieci. W ten sposób nasz zapis w nim – nawet jeśli uwzględnia chronologię opisywanych sytuacji – nie przypomina ścisłej sekwencji zarejestrowanych kolejno danych tylko raczej, mówiąc obrazowo, rozgałęzione w różnych kierunkach i na różnych płaszczyznach drzewo dokumentów. Mimo to taki zapis nie traci na przejrzystości, gdyż pozwala na bardzo łatwe i szybkie ich przeszukiwanie i docieranie do poszczególnych, wcześniej zarejestrowanych spostrzeżeń czy też zapisanych *memos* oraz selekcjonowanie informacji.

### Uwagi końcowe: wykorzystanie obserwacji online w projektach badawczych

Technika obserwacji online wykorzystywana w projektach badawczych (w mniej lub bardziej usystematyzowany, świadomy i otwarty sposób – czasem nawet bez nazwania jej tak wprost lub podobnie) czy też szerzej pojmowana wirtualna etnografia (w różnych jej wersjach) wykorzystywane są do podpatrywania dość szerokiej gamy zjawisk, które rozgrywają się w wirtualnej przestrzeni Internetu. Relatywnie najczęściej jest ona stosowana do badania specyfiki działań różnego typu społeczności internetowych (*online communities*) i rozmaitych aspektów cyberkultury (*cyberculture*) (por. Kozinets 1998). W tym kontekście – wśród licznych projektów badawczych, w których tę technikę z powodzeniem wykorzystywano – wspomnieć warto choćby badania Shelley Correll (1995) nad elektronicznym barem dla lesbijek (*electronic lesbian bar*); Roberta Kozinetsa (1998) nad zachowaniami konsumenckimi;



Lori Kendall (2002) nad różnymi wymiarami tożsamości członków społeczności forum internetowego *BlueSky*, do opisu którego używa metafory wirtualnego pubu (*virtual pub*); Franka Schaapa (2002) nad społecznością graczy MUD (gry typu *multi-user dungeon*, rozgrywane w środowisku tekstowym) czy wreszcie Denise Carter (2004) nad społecznością wirtualnego miasta *Cybertown*. Wydaje się, że rosnąca liczba badaczy jakościowych jest w ostatnim czasie również zainteresowana kwestiami obserwacji różnych aspektów życia online, odbywających się choćby na portalach społecznościowych (Zarghooni 2007), blogach, w środowiskach graficznych gier online, *Second Life* (Gottschalk 2010) i tym podobnych. Część spośród tego typu zbiorowości, skoncentrowanych wokół realizacji konkretnych działań, traktowanych jest przez badaczy online jako społeczne światy (por. *online social worlds*, Kazmer 2007) w ujęciu zbliżonym do tego, które zaproponował choćby Anselm L. Strauss czy wcześniej Tamotsu Shibutani (Shibutani 1955; Strauss 1978; Kacperczyk 2005; Konecki 2010; Fiteńnicka-Gorzko, Gorzko 2011; Marzec 2011). Oczywiście rama teoretyczna tej koncepcji nie będzie tą najbardziej adekwatną (patrz choćby rozważania zaprezentowane w Marzec 2010) w przypadku każdej analizowanej społeczności wirtualnej, stąd w przypadku analiz niektórych zbiorowości, realizujących przynajmniej część swoich działań w Internecie, praktykowane jest również – dla przykładu – podejście subkulturowe (por. choćby analizy aspektów działań online subkultury gotów, Hodgkinson 2006). Obserwacja online jest również techniką dość szeroko wykorzystywaną przez wspomnianych wyżej badaczy nurtów związanych z etnometo-

dologią czy analizą konwersacyjną, zainteresowanych przede wszystkim przebiegiem samej interakcji (w tym przypadku zapośredniczonej przez komputer) i jej wewnętrznym uporządkowaniem (por. Garcia, Baker Jacobs 1998). Inne z realizowanych przy użyciu tej techniki projekty, skupione na analizie poziomu interakcji międzyludzkich, to choćby badania procesów autoprezentacji online czy też tworzenia i zarządzania graficznymi reprezentacjami tożsamości – awatarami (por. *avatar watching*, Williams 2007; *presentation of avatars*, Gottschalk 2010). Te aspekty rozpatruje się również dość często przez pryzmat komunikacji niewerbalnej czy też prosemiki graficznych przestrzeni, w których owe awatary funkcjonują.

Wspomniane przykłady wykorzystania obserwacji online oparte są o pewną formę dość subiektywnego przeglądu dotychczasowych jej zastosowań, dokonanego przez autora, co oczywiście nie zamyka listy poświęconych jej dotychczas opracowań ani – z drugiej strony – nie ogranicza ogółu możliwości jej wykorzystania. Zaryzykować można wręcz tezę, że wraz z szybkim rozwojem Internetu – zarówno na płaszczyźnie technologicznej, jak i na płaszczyźnie nowych sposobów jego wykorzystania przez użytkowników (czy też powiększania się liczby aspektów codziennego życia, które się w nim rozgrywają) – pojawiać się będzie stale coraz więcej obszarów, które można badać, stosując obserwację online. Rozwój ów może również pociągać za sobą pewne zmiany jeśli chodzi o podejście badaczy do sposobu jej realizacji czy też o zakres dylematów, z jakimi mogą mieć na do czynienia. Ogół uwag na temat obserwacji

online zaprezentowanych w niniejszym artykule potraktować należy w tym kontekście jedynie jako pewien ogólny zarys tej techniki, sformułowany przede wszystkim w oparciu o dotychczas stosowane i opisywane przez różnych autorów rozstrzygnięcia uwzględniające kluczowe – zdaniem autora – aspekty tej techniki. Należy jednocześnie zaznaczyć, że wytyczne co do sposobu jej prowadzenia są dość trudne do całościowej prezentacji, uznania ich za ostateczne czy powszechne zarówno ze względu na wspomniane tempo przemian samej sieci (analizując dostęp-

ne teksty, dość łatwo zauważymy istotne różnice choćby pomiędzy obserwacjami prowadzonymi jeszcze w latach dziewięćdziesiątych w warunkach Sieci 1.0 i środowiskach tekstowych, a dzisiejszymi analizami graficznych awatarów w Sieci 2.0 – na przykład w *Second Life*), jak i ze względu na różnorodność podejść samych badaczy online uwikłanych w różne stanowiska teoretyczne czy też metodologiczne.

## Bibliografia

Adler Patricia A., Adler Peter (1987) *Membership roles in field research*. Thousand Oaks – London – New Delhi: Sage Publications [dostęp 30 września 2011]. Dostępny w Internecie: <<http://books.google.pl>>.

Anderson Leon (2006) *Analytic Autoethnography*. „Journal of Contemporary Ethnography”, vol. 35, no. 4, s. 373–395 [dostęp 10 października 2011]. Dostępny w Internecie: <<http://web.media.mit.edu/~kbrennan/mas790/02/Anderson,%20Analytic%20autoethnography.pdf>>.

Angrosino Michael (2010) *Badania etnograficzne i obserwacyjne*. Przełożyła Maja Brzozowska-Brywczyńska. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Atchinson Chris (1999) *Navigating the Virtual Minefield: Using the Internet as a Medium for Conducting Primary Social Research* [w:] Dawn Currie, David Hay, Brian MacLean, eds., *Exploring the social world: Social research in action*. Vancouver: Collective Press, s. 145–158 [dostęp 29 kwietnia 2011]. Dostępny w In-

ternecie: <<http://www.sfu.ca/~palys/Atch-Navigating.PDF>>.

Bottorff Joan L. (2004) *Observation* [w:] Michael S. Lewis-Beck, Alan Bryman, Tim Futing Liao, eds., *Sage Encyclopedia of Social Science Methods*. Thousand Oaks – London – New Delhi: Sage Publications, s. 742-753.

Carter Denise (2004) *Living in virtual communities: Making friends online*. „Journal of Urban Technology”, vol. 11, no. 3, s. 109–125 [dostęp 20 października 2011]. Dostępny w Internecie: <<http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/10630730500064448>>.

Castells Manuel (2007) *Społeczeństwo sieci*. Przełożyli Kamila Pawluś, Mirosława Marody, Janusz Stawiński. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Chomczyński Piotr (2006) *Wybrane problemy etyczne w badaniach. Obserwacja uczestnicząca ukryta*. „Przegląd Socjologii Jakościowej”, t. 2, nr 1, s. 68–87 [dostęp 20 czerwca 2007]. Dostępny w Internecie: <[92](http://</a></p>
</div>
<div data-bbox=)

[www.qualitativesociologyreview.org/PL/Volume2/PSJ\\_2\\_1\\_Chomczynski.pdf](http://www.qualitativesociologyreview.org/PL/Volume2/PSJ_2_1_Chomczynski.pdf).

Clarke Patsy (2000) *The Internet as a medium for qualitative research*. Referat zaprezentowany podczas Web 2000 Conference, 6 września, Johannesburg, Republika Południowej Afryki [dostęp 25 sierpnia 2010]. Dostępny w Internecie: <http://www.und.ac.za/users/clarke/web2000/pc.pdf>.

Cormode Graham, Krishnamurthy Balachander (2008) *Key Differences between Web 1.0 and Web 2.0*. New Jersey: AT&T Labs–Research [dostęp 20 kwietnia 2011]. Dostępny w Internecie: <http://scholar.google.pl>.

Correll Shelley (1995) *The ethnography of an electronic bar: The lesbian cafe*. „Journal of Contemporary Ethnography”, vol. 24, no. 3, s. 270–298 [dostęp 20 września 2011]. Dostępny w Internecie: <http://digilib.bc.edu/reserves/sc210/piat/sc21024.pdf>.

Donath Judith S. (1999) *Identity and Deception in the Virtual Community* [w:] Marc Smith, Peter Kollock, eds., *Communities in cyberspace*. London: Routledge [dostęp 3 września 2011]. Dostępny w Internecie: <http://smg.media.mit.edu/people/judith/Identity/IdentityDeception.html>.

El Kamel Leila, Rigaux-Bricmont Benny (2009) *Online qualitative research and metaverses*. Materiały grupy roboczej D-29: Metaverses and 3D environments, IV Kongres Cyber Society: Analog crisis, digital future [dostęp 15 sierpnia 2010]. Dostępny w Internecie: <http://www.cibersociedad.net/congres2009/en/coms/online-qualitative-research-and-metaverses/482/>.

Ess Charles i in. (2002) *Ethical decision-making and Internet research. Recommendations from the AOIR ethics working committee*. Materiały Ethics Working Group Association of Internet Researchers, 27 listopada [do-

stęp 4 kwietnia 2011]. Dostępny w Internecie: <http://aoir.org/reports/ethics.pdf>.

Evans Leighton (2010) *Authenticity Online: using web-nography to address phenomenological concerns* [w:] Aris Mousoutzanis, Daniel Riha, eds., *New Media and the Politics of Online Communities*. Oxford: Inter-Disciplinary Press, s. 11–17 [dostęp 29 kwietnia 2011]. Dostępny w Internecie: <http://www.inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2010/08/cyber5ever119082010.pdf>.

Fabijański Łukasz A. (2010) *Wirtualna rzeczywistość EVE Online. Etnograficzna analiza świata społecznego graczy MMORPG*. Niepublikowana praca magisterska [komputeropis]. Instytut Socjologii Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.

Fiternicka-Gorzko Magdalena, Gorzko Marek (2011) *Wokół koncepcji światów społecznych*. „Przegląd Socjologii Jakościowej”, t. 7, nr 1, s. 1–2 [dostęp 10 października 2011]. Dostępny w Internecie: [http://www.qualitativesociologyreview.org/PL/Volume15/PSJ\\_7\\_1\\_Gorzko\\_Gorzko.pdf](http://www.qualitativesociologyreview.org/PL/Volume15/PSJ_7_1_Gorzko_Gorzko.pdf).

Gane Mary (2005) *Gender Differences in Online Dating: An Investigation of Vulnerability and Deception*. Referat zaprezentowany podczas konferencji American Sociological Association, 13 sierpnia, Filadelfia, USA [dostęp 20 września 2011]. Dostępny w Internecie: <http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=8a0bb11d-8b1e-4650-b27b-5c2106d0f541%40sessionmgr15&vid=1&hid=13>.

Garcia Angela, Baker Jacobs Jennifer (1998) *The Interactional Organization of Computer Mediated Communication in the College Classroom*. „Qualitative Sociology”, vol. 21, no. 3, s. 299–317 [dostęp 15 września 2011]. Dostępny w Internecie: <http://springerlink3.metapress.com/content/m841041176x63141/resource-secured/?target=fulltext.pdf>.

Garcia Angela i in. (2009) *Ethnographic Approaches to the Internet and Computer-Mediated Communication*. „Journal of Contemporary Ethnography”, vol. 38, no. 1, s. 52–84 [dostęp 20 września 2011]. Dostępny w Internecie: [http://www.alecea.com/PDFs/Ethnographic\\_Approaches\\_JCE.pdf](http://www.alecea.com/PDFs/Ethnographic_Approaches_JCE.pdf).

Gibson Will (2009) *Intercultural Communication Online: Conversation Analysis and the Investigation of Asynchronous Written Discourse*. „Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research”, vol. 10, no. 1, s. 1–19 [dostęp 25 sierpnia 2010]. Dostępny w Internecie: <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1253/2731>.

Gottschalk Simon (2010) *The Presentation of Avatars in Second Life: Self and Interaction in Social Virtual Spaces*. „Symbolic Interaction”, vol. 33, no. 4, s. 501–525 [dostęp 15 października 2010]. Dostępny w Internecie: <http://jstor.org>.

Hammersley Martyn, Atkinson Paul (2000) *Metody badań terenowych*. Przetłumaczył Sławomir Dymczyk. Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.

Hauben Michael, Hauben Rhonda (1997) *Netizens: On the History and Impact of Usenet and the Internet*. Wiley-IEEE Computer Society Press [dostęp 30 maja 2010]. Dostępny w Internecie: <http://www.columbia.edu/~hauben/netbook/>.

Hine Christine (2000) *Virtual Ethnography*. Materiały Centre Interuniversitaire De Recherche Sur La Science Et La Technologie [dostęp 24 kwietnia 2011]. Dostępny w Internecie: <http://www.cirst.uqam.ca/pcst3/PDF/Communications/hine.pdf>.

----- (2004) *Virtual Ethnography Revisited*. Referat zaprezentowany podczas konferencji „Online Research Methods” na Research Methods Festival, 1 lipca, Oxford, Wielka Brytania [dostęp 25 kwietnia 2011].

Dostępny w Internecie: [http://www.restore.ac.uk/orom/background/exploringorms/rmf\\_hine\\_outline.pdf](http://www.restore.ac.uk/orom/background/exploringorms/rmf_hine_outline.pdf).

Hodkinson Paul (2006) *Subcultural Blogging: Online Journals and Group Involvement Among UK Goths* [w:] Axel Bruns, Joanne Jacobs, eds., *Uses of Blogs*. New York: Peter Lang, s. 187–198 [dostęp 25 października 2011]. Dostępny w Internecie: <http://www.paulhodkinson.co.uk/publications/hodkinsonsubculturalblogging.pdf>.

Jones Robert A. (1994) *The Ethics of Research in Cyberspace*. „Internet Research: Electronic Networking Applications and Policy”, vol. 4, no. 3, s. 1–6 [dostęp 17 kwietnia 2011]. Dostępny w Internecie: <http://collections.lib.uwm.edu/cipr/image/21.pdf>.

Kacperczyk Anna (2005) *Zastosowanie koncepcji społecznych światów w badaniach empirycznych* [w:] Elżbieta Hałas, Krzysztof Konecki, red., *Konstruowanie jaźni i społeczeństwa. Europejskie warianty interakcjonizmu symbolicznego*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar, s. 169–191.

Kazmer Michelle M. (2007) *Beyond C U L8R: disengaging from online social worlds*. „New Media & Society”, vol. 9, no. 1, s. 111–138 [dostęp 8 października 2010]. Dostępny w Internecie: <http://nms.sagepub.com/content/9/1/111.short>.

Kendall Lori (2002) *Hanging Out in the Virtual Pub: Masculinities and Relationships Online*. Berkeley: University of California Press.

Konecki Krzysztof T. (2000) *Studia z metodologii badań jakościowych. Teoria ugruntowana*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

----- (2010) *W stronę socjologii jakościowej: badanie kultury, subkultur i światów społecznych* [w:] Jacek Leoński, Magdalena Fiternicka-Gorzko, red., *Kultury, subkul-*

ture i światy społeczne w badaniach jakościowych. Szczecin: Volumina, s. 17–37.

Kostera Monika (2003) *Antropologia organizacji. Metodologia badań terenowych*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

Kozinets Robert V. (1998) *On netnography: Initial reflections on consumer research investigations of cyberspace*. „Advances in consumer research”, vol. 25, s. 366–371 [dostęp 25 kwietnia 2011]. Dostępny w Internecie: <<http://www.acrwebsite.org/volumes/display.asp?id=8180>>.

Lento Thomas i in. (2007) *Builders, Connectors and Lurkers: How Early Social Network Structure Shapes Subsequent Role Taking and Retention in Weblogging Communities*. Referat zaprezentowany podczas zjazdu American Sociological Association, 11 sierpnia, Nowy Jork, USA [dostęp 29 kwietnia 2011]. Dostępny w Internecie: <[http://www.allacademic.com/meta/p184665\\_index.html](http://www.allacademic.com/meta/p184665_index.html)>.

Mann Chris, Stewart Fiona (2000) *Internet Communication and Qualitative Research. A Handbook for Researching Online*. London: SAGE Publications.

Marzec Wiktor (2011) *Granice (teorii) społecznych światów*. „Przegląd Socjologii Jakościowej”, t. 7, nr 1, s. 1–21 [dostęp 10 października 2011]. Dostępny w Internecie: <[http://www.qualitativesociologyreview.org/PL/Volume15/PSJ\\_7\\_1\\_Marzec.pdf](http://www.qualitativesociologyreview.org/PL/Volume15/PSJ_7_1_Marzec.pdf)>.

Nonnecke Blair, Preece Jenny (2003) *Silent participants: Getting to know lurkers better* [w:] Christopher Lueg, Danyel Fisher, eds., *From Usenet to CoWebs: Interacting with Social Information Spaces*. London: Springer Verlag, s. 110–132 [dostęp 29 kwietnia 2011]. Dostępny w Internecie: <<http://www.cis.uoguelph.ca/~nonnecke/research/silentparticipants.pdf>>.

Sade-Beck Liav (2004) *Internet Ethnography: Online and Offline*. „International Journal of Qualitative Methods”, vol. 3, no. 2, s. 1–14 [dostęp 23 kwietnia 2011]. Dostępny w Internecie: <[http://www.ualberta.ca/~iiqm/backissues/3\\_2/pdf/sadebeck.pdf](http://www.ualberta.ca/~iiqm/backissues/3_2/pdf/sadebeck.pdf)>.

Schaap Frank (2002) *The words that took us there: ethnography in a virtual reality*. Amsterdam: Aksant Academic Publishers.

Shibutani Tamotsu (1955) Reference Groups as Perspectives. „American Journal of Sociology”, vol. 60, no. 6, s. 562–569 [dostęp 25 września 2011]. Dostępny w Internecie: <<http://jstor.org>>.

Stieger Stefan, Eichinger Tina, Honeder Britta (2009) *Can mate choice strategies explain sex differences? The deceived persons' feelings in reaction to revealed online deception of sex, age, and appearance*. „Social Psychology”, vol. 40, s. 16–25 [dostęp 21 września 2011]. Dostępny w Internecie: <<http://psycnet.apa.org/index.cfm?fa=buy.optionToBuy&id=2009-02623-002>>.

Strauss Anselm (1978) *A Social World Perspective*. „Studies in Symbolic Interaction”, vol. 1, s. 119–128. Greenwich: JAI Press.

Szpunar Magdalena (2009) *Komunikacja CMC i jej wpływ na procesy komunikacyjne* [w:] Marek Graszewicz, Jerzy Jastrzębski, red., *Teorie komunikacji i mediów*. Wrocław: Wydawnictwo Atut, s. 293–304.

Walstrom Mary K. (2003) *Ethics and Engagement in Communication Scholarship: Analyzing Public, Online Support Groups as Researcher/Participant-Experiencer*. „International Journal of Global Information Management”, vol. 11, no. 3, s. 174–202 [dostęp 20 września 2011]. Dostępny w Internecie: <<http://www.irma-international.org>>.

Williams Mathew (2007) *Avatar watching: participant observation in graphical online environments*. „Quali-

tative Researching”, vol. 7, no. 1, s. 5–24 [dostęp 23 sierpnia 2010]. Dostępny w Internecie: <<http://www.sagepub.com>>.

Zarghooni Sasan (2007) *A Study of Self-Presentation in Light of Facebook*. Materiały Institute of Psychology, University of Oslo [dostęp 15 października 2011].

Dostępny w Internecie: <[http://folk.uio.no/sasanz/Mistorie/Annet/Selfpresentation\\_on\\_Facebook.pdf](http://folk.uio.no/sasanz/Mistorie/Annet/Selfpresentation_on_Facebook.pdf)>.

## Cytowanie

Miller Piotr (2012) *Wprowadzenie do obserwacji online: warianty i ograniczenia techniki badawczej*. „Przegląd Socjologii Jakościowej”, t. 8, nr 1, s. 76–97 [dostęp dzień, miesiąc, rok]. Dostępny w Internecie: <<http://www.przegladsocjologiijakosciowej.org>>.

## An introduction to the online observation: options and limitations of the technique

The paper presents some possibilities of using the observation technique in the virtual space of the Internet. It begins with some thoughts about the main changes of the Web and their consequences for its users as well as for the social researchers. Some main types of the qualitative online researches are also mentioned. Finally, the article focuses on the online observation – its possible types and dilemmas of using it in the research project.

**Keywords:** qualitative research, research techniques, online research, participant observation, online observation, virtual ethnography, Web 2.0, computer-mediated communication (CMC), synchronous communication, asynchronous communication