

**Adrianna Linertowicz**  
ORCID 0000-0002-9821-1353

## **Człowiek w świecie wirtualnym. Wpływ internetowych relacji na prawdziwe życie jednostki na przykładzie blogu Handlarz Iluzji**

### **Wprowadzenie**

Człowiek jest istotą społeczną, co do tego nie ma żadnych wątpliwości. Jego rozwój emocjonalny i społeczny warunkuje wiele czynników: życie prywatne, kultura, czasy, warstwa społeczna i wiele innych. W ten sposób powstaje tożsamość, unikatowa i niepowtarzalna dla każdego. Świadomy człowiek posiada umiejętność kształtowania własnej tożsamości zgodnie z wytycznymi, jakie uzna za wartościowe. Łącząc dwie podstawowe definicje tożsamości, czyli tę, jaką stworzył Gregore Herbert Mead (skupiający się na zbiorze wyobrażeń, jakie posiada człowiek o sobie samym<sup>1</sup>) oraz Anna Brzeska (zestawiająca doświadczenia i przekonania jednostki<sup>2</sup>) otrzymać można pełny obraz świadomości człowieka. Mianowicie osobową – czyli to, w jaki sposób człowiek postrzega samego siebie, oraz społeczną – czyli świadomość przynależenia do grupy społecznej i stopień identyfikacji z jej wartościami<sup>3</sup>.

Dokładnie to samo można przenieść w przestrzeń wirtualną. Poprzez wybieranie informacji, jakie się publikuje, odpowiednim doborze zdjęć, korygowania ich, dzielenia się opiniami na różne tematy, człowiek kreuje obraz samego siebie w oczach osób, które go obserwują. Uzewnętrznia swoją tożsamość. W większości przypadków taki zabieg dzieje się nieświadomie. Korzystając z możliwości,

---

<sup>1</sup> A. Wojno, „Ja” w cyberprzestrzeni, „Opieka, Wychowanie, Terapia” 2010, nr 3/4, s. 59-64.

<sup>2</sup> A. I. Brzezińska, *Dzieciństwo i dorastanie: korzenie tożsamości osobistej i społecznej*, w: *Edukacja regionalna*, red. nauk. A. W. Brzezińska, A. Hulewska, J. Słomska, Warszawa 2006, s. 47-77.

<sup>3</sup> Tamże.

jakie daje Internet, jednostka jest w stanie stworzyć obraz idealnego siebie, zachowując przy tym pełnię anonimowości<sup>4</sup>. Są jednak przypadki, kiedy człowiek jest w pełni świadomy tego, jak kreować tożsamość wirtualną oraz zależnie od tego, co chce osiągnąć – może wprowadzać zamieszanie w lokalnych społecznościach internetowych. Może udawać kogoś, kim nie jest, powołując w ten sposób do życia personę. Nie musi ona być spójna, nie musi posiadać jednego zdania i nie musi zgadzać się z ideologiami twórcy<sup>5</sup>.

Sam fakt możliwości stworzenia nowej tożsamości sprawia, że cała społeczność użytkowników Internetu, jakkolwiek nie byłaby duża, posiada zupełnie inne cechy niż społeczeństwo rzeczywiste. W społeczeństwie sieci całkowicie zmienił się charakter więzi społecznych. Jak zauważa Amelia Mróz, takie relacje na ogół są płytkie i posiadają luźną strukturę, jednak posiadają także cechy, które odróżniają je od relacji zawieranych poza Siecią. Są one bowiem mniej uwarunkowane pod względem przestrzennym (są aprzestrzenne), co oznacza, że ludzie mieszkający w różnych, często bardzo oddalonych częściach świata, mogą ze sobą nawiązywać i utrzymywać stały kontakt. To, czy będzie to krótkotrwała więź, czy dłuższa relacja, zależy wyłącznie od nastawienia internautów. Istotny jest jednak fakt, że możliwość nawiązania tego rodzaju stosunku społecznego w ogóle istnieje. Podobnie na wpływ relacji internetowych ma asynchroniczność sieci. Oznacza to, że interakcje pomiędzy internautami nie muszą wcale odbywać się w czasie rzeczywistym oraz w ściśle określonym miejscu. Nierzadko komunikacja odbywa się z opóźnieniem przesyłania postów, komentarzy i innych komunikatów (z wyjątkiem np. sesji online, czy czatów). Powoduje to, że relacje tworzące się w cyberprzestrzeni nie są czasowo ograniczone, natomiast czynnikiem decydującym o nawiązaniu stosunków społecznych jest po prostu przynależność do Sieci. Cechy te sprawiają, że przełamaniu ulegają naturalne, dotychczasowe bariery terytorialne i czasowe, które niegdyś warunkowały powstawanie interakcji<sup>6</sup>. Można w ogólnym rozrachunku powiedzieć, że większość więzi społecznych, jakie tworzą się z udziałem Internetu, jest płytka. Przemawia za tym fakt, że stworzenie zupełnie nowego konta na portalu internetowym jest błyskawiczne. Można je równie szybko utworzyć, co usunąć lub porzucić. Sprawia to, że w świadomości internautów relacje tworzone za pośrednictwem sieci mogą być krótkotrwałe i płytkie. Mimo to szczególnie wśród starszego pokolenia i osób urodzonych w latach 90. XX wieku oraz wcześniej, zaufanie do sieci jest znacznie większe, niż wśród młodego pokolenia<sup>7</sup>.

<sup>4</sup> A. Pilarska, *Internet w procesach formowania tożsamości*, „Remedium” 2010, nr 7-8, s. 60-62.

<sup>5</sup> Tamże

<sup>6</sup> A. Mróz, *Aprzestrzenność i asynchroniczność w internecie: płaszczyzna powstawania nowego typu relacji społecznych*, „Pisma Humanistyczne” 2014, z. 12, s. 423-439, [https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Pisma\\_Humanistyczne/Pisma\\_Humanistyczne-r2014-t12/Pisma\\_Humanistyczne-r2014-t12-s419-441/Pisma\\_Humanistyczne-r2014-t12-s419-441.pdf](https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Pisma_Humanistyczne/Pisma_Humanistyczne-r2014-t12/Pisma_Humanistyczne-r2014-t12-s419-441/Pisma_Humanistyczne-r2014-t12-s419-441.pdf), [dostęp: 9 czerwca 2021].

<sup>7</sup> *Polacy beztroscy w social media? Wyniki raportu Procontent Communication*, <http://www.procontent.pl/2018/07/polacy-beztroscy-w-social-media-wyniki-raportu-procontent->

Celem niniejszego artykułu jest analiza funkcjonowania blogu Handlarz Iluzji, w kontekście kreowania wirtualnych społeczności i wirtualnych tożsamości. Ponadto podjęto próbę udowodnienia tezy, że relacje tworzone w Internecie niekoniecznie muszą być powierzchowne i krótkotrwałe. Wręcz przeciwnie, omówiony przykład społeczności zrzeszonej wokół powyższego blogu pokazuje, że więzi stworzone w cyberprzestrzeni mogą okazać się równie wartościowe, jak te nawiązywane poza nią. Badania zostały przeprowadzone metodą jakościowej analizy zawartości mediów, w tym przypadku blogu Handlarz Iluzji.

## Wirtualna tożsamość człowieka

Odchodząc jednak od rozważań na temat pozytywów i negatywów, jakie niesie za sobą zaistnienie w społeczności internautów, pragnę skupić się na zagadnieniu, jakim jest tworzenie własnej osobowości w sieci. Jeszcze dziesięć lat temu popularnym określeniem na tożsamość, jakie powstały w sieci było „awatar”<sup>8</sup>, jednak obecnie nie jest ono tak często używane. Określenie tożsamości zastępują dwa słowa, które jednakowo zaznaczają różnicę w osobowości persony. OC to skrót wywodzący się z angielskiego Original Character. OC Internauty to nowy byt, w pełni przez niego stworzony. Wygląd, płeć, zachowanie, światopogląd. OC nie musi posiadać antropomorficznej formy<sup>9</sup>. Jedynym ograniczeniem w przypadku tworzenia OC przez internautę jest jego własna wyobraźnia. Drugim określeniem jest Sona, co stanowi skrót od angielskiego Art Persona, jest to przedstawienie prawdziwego internauty w Internecie: w miarę możliwości realne przeniesienie jego wyglądu, albo cech charakterystycznych dla jego postaci do świata wirtualnego ze świata rzeczywistego<sup>10</sup>. Najprościej można rozróżnić te dwa terminy na przykładzie literackim. OC jest to główna postać opowiadania, zaś Sona to narrator, gdzie zarówno OC jak i Sona są twórcami jednego człowieka i obie posiadają pewne jego cechy, jak i własne, z którymi autor może się utożsamiać, albo celowo je tworzyć.

To co wyróżnia człowieka spośród otaczającej go natury to umiejętność refleksji nad samym sobą. Dzięki niej jest w stanie analizować własne zachowania oraz zrozumieć czym są one spowodowane. Może też wpływać na to, jak w przyszłości będzie się zachowywał, a przez to istnieje możliwość wywarcia świadomego wpływu na to, w jaki sposób postrzega go otaczające społeczeństwo. Gregore Herbert Mead idąc tym tokiem rozumowania uznał, iż tożsamość to nic więcej jak zbiór wyobrażeń, przekonań czy osądów, jakie człowiek ma o sobie samym<sup>11</sup>. Do innego wniosku doszła Anna Brzeska podając definicję, w której identyfikacja tożsamości to zestawienie ze sobą doświadczeń oraz prze-

---

communication/, [dostęp: 1 września 2020].

<sup>8</sup> *Avatar*, <https://dobryslownik.pl/slowo/awatar/140174/>, [dostęp: 2 września 2020].

<sup>9</sup> *Urban Dictionary: OC*, <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=OC>, [dostęp: 5 września 2020].

<sup>10</sup> *Sona*, <https://fanlore.org/wiki/-sona>, [dostęp: 6 września 2020].

<sup>11</sup> A. Wojno, s. 59-64.

konań, jakie posiada jednostka. Dzięki temu ta może zyskać poczucie jednolitości, niezmienności nawet w obliczu zmian dookoła niej<sup>12</sup>. Obie definicje opisują człowieka skupiając się albo na jego indywidualizmie, albo na funkcjonowaniu w społeczeństwie. Wynika to z tego, że tożsamość można podzielić na dwie kategorie:

– Osobową – własna interpretacja siebie samego. A zatem jakim wpływom kulturowym podlega i w jaki sposób się z nimi identyfikuje.

– Społeczną – czyli przynależność do grupy społecznej, opierając się na cechach wspólnych jak i odmiennych<sup>13</sup>.

Kiedy istnieje równowaga między obiema rodzajami tożsamości – powstaje „Ja”. Człowiek nie zawsze jest w stanie odkryć siebie samego, najczęściej poszukuje idei albo ludzi, z którymi mógłby się utożsamiać. W takim przypadku dochodzi do powstania „Ja odbitego”. Dzięki temu jednostka może spojrzeć na siebie porównując się do kogoś innego. Osoby, które tworzą trendy nie upodabniają się do nikogo, cechuje wysoki poziom poczucia podmiotowości i rzadko ulegają wpływom innych osób czy też otoczenia<sup>14</sup>.

To samo można przenieść na przestrzeń wirtualną. Człowiek mniej lub bardziej świadomie tworzy na nowo własną tożsamość. Jednaką lub różną od tej, którą posiada w świecie rzeczywistym. Taka ponowna kreacja tożsamości dzieje się w przypadku większości nieświadomie. Są jednak osoby, które w pełni zdają sobie sprawę i podchodzą do tworzenia jej w sposób dokładny, wybierając wartości, jakie chcą prezentować nową osobowością oraz otaczając się ludźmi, którzy będą współtworzyć nowe odbicie „Ja”<sup>15</sup>. Nie można jednak w ich przypadku mówić o udawaniu kogoś innego niż się jest. Dochodzi tutaj do autoprezentacji. Dzięki możliwościom, jakie daje Internet, każda jednostka jest w stanie stworzyć własne „Ja wirtualne”. W jego oczach będzie to idealna wersja siebie samego, przy jednoczesnej możliwości zachowania pełni anonimowości. Przez to odbiorcy internetowi nie zawsze mają możliwość zweryfikowania prawdziwości „Ja wirtualnego” w stosunku do „Ja rzeczywistego”<sup>16</sup>. Wielu internautom możliwość tworzenia siebie samego na nowo jawi się jako wolność. Internauci tworzący swoją wirtualną tożsamość nie są ograniczeni żadnymi materialnymi, ani kulturowymi aspektami. Mogą tworzyć na nowo własną osobę ingerując w takie rzeczy jak płeć, rasa, wiek, wygląd czy status społeczny – na które nie mają wpływu w rzeczywistości. Chodzi o to, że poprzez tworzenie nowej osoby i nadawanie jej odpowiednich cech, internauci mają wpływ na to, w jaki sposób zostanie ona odebrana. Internet daje możliwości rozwijania i prezentowania swojego alter-ego jako nowej, wykreowanej tożsamości lub zaprezentowanie samego siebie w najbardziej korzystny sposób. Alternatyw osobowości, na które jednostka nie

<sup>12</sup> A. I. Brzezińska, s. 47-77.

<sup>13</sup> Tamże.

<sup>14</sup> A. Wojno, s. 59-64.

<sup>15</sup> A. Pilarska, s. 60-62.

<sup>16</sup> Tamże.

może sobie pozwolić przez ograniczające ją w otoczeniu normy społeczne czy konsekwencje<sup>17</sup>. Powołana do życia persona nie musi być spójna. Może posiadać odmienne zdanie i przeczyć samej sobie. Takie zachowanie jest efektem albo braku ugruntowanego stanowiska internauty w jakiejś sprawie, albo też chęcią wywołania podziwu wśród dyskutujących<sup>18</sup>.

Tworząc profil na portalach społecznościowych, człowiek w pełni świadomie tworzy swój własny wizerunek. Nie tylko poprzez udostępnianie zdjęć, ale dzięki informacjom o sobie w opcjach profilowych albo w udzielanych oficjalnie wypowiedziach. Dzięki temu może uchodzić za autorytet w jakiejś dziedzinie, nie posiadając jednocześnie ugruntowanej i udokumentowanej wiedzy na jej temat. Może być towarzyski, aspołeczny, udzielać informacji na temat siebie samego, które nie są zgodne z rzeczywistością<sup>19</sup>.

Głównym portalem społecznościowym, tak samo w Polsce, jak i na świecie jest Facebook. Założony w 2004 roku przez Marka Zuckerberga, przynosi dochody 28,07 mld dolarów i posiada 3,3 miliarda użytkowników<sup>20</sup>. Na tej stronie można tworzyć własne albumy ze zdjęciami, prowadzić blogi, posiadać książkę adresową, tak samo jak listę znajomych. Możliwe jest również tworzenie grup użytkowników oraz blokowanie innych użytkowników, można komunikować się wewnątrz z poszczególnymi użytkownikami, zakładać i prowadzić zbiórki charytatywne, tematyczne strony i grupy, a ponadto można również publikować wydarzenia oraz reklamować produkty<sup>21</sup>. Na Facebooku również powszechnym zjawiskiem jest zakładanie fałszywych kont, które przedstawiają wyidealizowany wizerunek danej osoby. Wielu badaczy przyjmuje tezę, że za takim zjawiskiem stoi samotność, choć może to być zbyt uproszczone stwierdzenie. Proces, jaki zachodzi w człowieku dotyczy jego zewnętrznego jak i wewnętrznego „ja”. W momencie pojawienia się lęku przed zranieniem lub zaakceptowaniem prawdziwego „ja” przez społeczeństwo, człowiek zmuszony jest udawać kogoś innego. Oczywiście, nie tylko lęk przed zranieniem staje się motorem, lecz lęk w rozumieniu ogólnym – obawa przed instrumentalnym podejściem do więzi międzyludzkich przez społeczeństwo. Kompleksy i negatywne postrzeganie siebie samego. Długa anonimowość. Niedojrzałość emocjonalna wraz z niskim poziomem umiejętności społecznych<sup>22</sup>.

---

<sup>17</sup> Tamże.

<sup>18</sup> Tamże.

<sup>19</sup> Tamże.

<sup>20</sup> Facebook z rekordowymi wpływami i zyskiem. Ma 3,3 mld użytkowników, na każdym zarabia 8,62 dolara, <https://www.wirtualnemedial.pl/artykul/facebook-zarobki-zysk-ilu-ma-uzytkownikow-instagram-whatsup>, [dostęp: 7 czerwca 2021].

<sup>21</sup> A. Gil, *Portale społecznościowe sposobem na społeczny problem samotności*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego. Studia Informatica” 2011, nr 28, s. 242, [http://www.wneiz.pl/nauka\\_wneiz/studia\\_inf/28-2011/si-28-239.pdf](http://www.wneiz.pl/nauka_wneiz/studia_inf/28-2011/si-28-239.pdf), [dostęp: 9 czerwca 2021].

<sup>22</sup> J. Stochmiałek, *Samotność oraz starość w świetle koncepcji jakości życia*, w: *Przeciw samotności*, red. J. Twardowska-Rajewska, Poznań 2005, s. 29-46.

Bez wątpienia można mówić o istnieniu społeczności użytkowników Internetu, która różni się od społeczeństwa w świecie rzeczywistym. Jednymi z głównych cech, jakie można zaobserwować to:

- niska spoistość społeczna;
- krótkie i słabe więzi międzyludzkie;
- łatwość w tworzeniu relacji międzyludzkich oraz łatwość ich zrywania;
- otwarte członkostwo;
- odrzucenie nie powoduje dużych urazów psychicznych;
- brak zobowiązań społecznych;
- anonimowość<sup>23</sup>.

Na użytkowników Internetu czyha jednak wiele zagrożeń. Chociaż ogólne wyznaczniki charakteryzujące społeczność internetową wydają się mało niebezpieczne dla zdrowia psychicznego jak i fizycznego, poszukiwanie zaspokojenia potrzeb społecznych oraz indywidualnych może w przyszłości zaowocować rozczarowaniem, a nawet zaburzeniami w zachowaniu. CBOS wydał w 2009 roku komunikat z badań pn. *Zagrożenia w Internecie*, z którego wynika między innymi, że:

Kolejnym z najczęściej doświadczanych negatywnych aspektów korzystania z sieci są nieprawdziwe informacje. Natrafił na nie prawie co trzeci internauta (30%), przy czym większości z nich zdarzyło się to częściej niż raz. Blisko jedna czwarta (23%) twierdzi, że nie wykonała jakichś obowiązków, ponieważ była zajęta Internetem. Co ósmy internauta (13%) przyznaje, że w sieci został przez kogoś obrażony – niemal wszystkim z tej grupy przytrafiło się to co najmniej kilkakrotnie<sup>24</sup>.

Zdrowy rozsądek nakazuje, aby zachować ostrożność w publikacji jakichkolwiek informacji na swój temat. Połączyć to należy z nowym uzależnieniem, jakie z roku na rok wzrasta w zastraszającym tempie – mianowicie uzależnienie od Internetu. Sieciololicy znani są z utrzymywania relacji społecznych tylko w Internecie<sup>25</sup>.

Stworzenie fałszywego konta w Internecie zajmuje chwilę. Co więcej, ponad połowa Polaków nie sprawdza autentyczności informacji otrzymanych od innych użytkowników. Około 30% osób loguje się na inne strony za pomocą konta na Facebooku. Zgodnie z badaniami zawartymi w raporcie Procontent Communication, najbardziej ufną grupą odbiorczą, która nie kwestionuje prawdziwości publikowanych zdjęć, informacji to grupa wiekowa od 39 do 45 roku życia. Najbardziej odpowiedzialną grupą wiekową jest ta poniżej 25 roku życia, która nie tylko przetwarza dane osobowe, jak również tworzy najwięcej wiarygodnych

<sup>23</sup> A. Mróz, s. 423-439.

<sup>24</sup> *Zagrożenia w Internecie*, Warszawa 2009, s. 1, [https://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2009/K\\_106\\_09.PDF](https://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2009/K_106_09.PDF), [dostęp: 23 maja 2021].

<sup>25</sup> Tamże.

profilu. Ponad połowa z nich zaznaja się z treścią regulacji prawnych dotyczących przetwarzanych przez portale danych<sup>26</sup>.

Skupiając się jednak na sztucznej tożsamości jaką tworzą użytkownicy w sieci należy wpięrow omówić zagadnienie awatara. Awatar, czyli obrazek mający w sposób symboliczny odzwierciedlać postać autora posta/tekstu. Najczęściej publikowany w formacie 50x50 albo 100x100 pikseli<sup>27</sup>. Jego zadaniem jest wyróżnianie osoby podczas publikacji postów. Jest wizytówką piszącego, dzięki której inni użytkownicy mogą go skojarzyć. Chodzi o to, że obrazek mający odzwierciedlać autora przypomina jego rzeczywisty wygląd, jednak wciąż nie jest np. jego zdjęciem, a przykładowo rysunkiem. Stanowi on z założenia najbardziej dokładną reprezentację, w rzeczywistości jednak jest to wyidealizowany obraz. Rozmowy nadal są prowadzone przez wymianę komunikatów tekstowych. Ta sama definicja odnosi się do tworzenia swojej podobizny w grach. Trzecia definicja słowa dotyczy raczej jego etymologii, mianowicie wywodzi się to słowo z hinduizmu i oznacza bóstwo uwięzione w ciele materialnym, które przebywa na ziemi<sup>28</sup>.

Słowo awatar we współczesnym świecie nie jest jednak rozpoznawane aż tak bardzo, jak to miało miejsce kilka lat temu. Podczas omawiania działalności internautów nie sposób jest nie poruszyć tematu RP. W Polsce znane jest pod tematem gry narracyjnej, albo gry fabularnej, RPG (z angielskiego RolePlay Game). Chodzi w niej o to, że jedna osoba albo kilka wymyślają postacie, by następnie wcielić się w nie. Cała przygoda dzieje się najczęściej w fikcyjnym świecie, jaki uczestnicy zabawy muszą sobie wyobrazić. Celem takiej zabawy jest realizowanie zadań grupowych albo indywidualnych, zgodnie z regułami obowiązującymi w omawianym świecie (mechanika gry). Można to porównać z teatrem improwizacji, gdzie Mistrz Gry (jedna osoba) zajmuje rolę narratora i wymyśla scenariusz przygody<sup>29</sup>. Należy zwrócić uwagę, że z wyjątkiem Mistrza Gry oraz graczy odgrywających swoje postacie, istnieje także losowość wydarzeń. Pojawia się ona, kiedy gracze próbują dokonać czegoś korzystając z umiejętności fizycznych stworzonej przez siebie postaci (siła czy zręczność), albo psychicznych (manipulacja, perswazja, uwodzenie). Systemy gry pod tym względem są bardzo dokładne. Jeżeli twórca postaci nie zaznaczył podczas jej tworzenia, że postać potrafi czytać i pisać, nie uda mu się zaznajomić z żadną informacją pisaną. Tak więc jeżeli znajdzie list albo wiadomość – nie będzie wiedział co się tam znajduje. Jeżeli postać ma opanowaną jakąś umiejętność – np. wspinaczka w stopniu przeciętnym, będzie mógł wspiąć się bez problemu przez ogrodzenia czy mury. Jednak jeżeli fabuła przygody postawi go przed wyzwaniem wspinaczki górskiej,

<sup>26</sup> *Polacy beztroscy w social media? Wyniki raportu Procontent Communication*, <http://www.procontent.pl/2018/07/polacy-beztroscy-w-social-media-wyniki-raportu-procontent-communication/>, [dostęp: 1 września 2020].

<sup>27</sup> *Awatar*.

<sup>28</sup> Tamże.

<sup>29</sup> A. Surdyk, *Gry fabularne jako technika autonomizująca studenta*, w: *Autonomia w nauce języka obcego*, pod red. M. Pawlaka, Poznań 2004, s. 221-232.

będzie musiał wejść w grę wspomniany element losowy. By uniknąć faworyzacji graczy przez Mistrza Gry, a także dodać niepewności rozgrywce, elementem tym jest rzut kośćmi. Aby wspiąć się na wspomnianą górę, która jest stroma i posiada mało wygodnych przejść, gracz musi wyrzucić na kościach przykładowo pięć i więcej oczek. Jeżeli mu się to nie uda – może spaść, kamienie mogą się oślizgnąć i wytrącić go z równowagi itp.<sup>30</sup>

Roleplay również jest częstą formą zabawy w cyberprzestrzeni. Pozwala ona stworzyć lub wcielić się w zupełnie nową, bądź też znaną z już istniejących uniwersów postać i odgrywać ją wraz z innymi uczestnikami zabawy.

### **Trwałość relacji zawieranych za pośrednictwem Internetu**

Przyjęło się sądzić, że więzi, jakie powstają w Internecie są nietrwałe, a znajomości takie mogą być szkodliwe. Łatwo paść ofiarą oszustwa internetowego. Do dzisiaj trwa spór, który dotyka kwestii społecznych funkcji Internetu. Trudno jest bowiem stwierdzić, czy to medium determinuje kreowanie się nowych grup, czy prowadzi do większego odosobnienia i oderwania od świata rzeczywistego oraz form aktywności poza cyberprzestrzenią. Jak możemy przeczytać na portalu psychologicznym uzaleznieniabehawioralne.pl, badania z roku 2000, przeprowadzone przez Nie i Erbringa, wykazały, iż użytkownicy Internetu przekładają świat cyberprzestrzeni ponad realne rozmowy z bliskimi, zaangażowanie w sprawy domowe, czy też aktywność w rzeczywistym środowisku społecznym. Autorzy twierdzą, że medium może prowadzić do izolacji oraz utraty zainteresowania życiem poza przestrzenią wirtualną:

[...] gdyż po pierwsze, doświadczenia w świecie wirtualnym wydają się być rzeczywiste, zwłaszcza jeśli są to doświadczenia społeczne. Po wtóre, doświadczenia dostarczane przez świat wirtualny mogą być bardziej pociągające, a po trzecie, uczestnikom może wydawać się, że są one w stanie zaoferować jednostce więcej niż doświadczenia świata realnego<sup>31</sup>.

Z badań przeprowadzonych przez Sherry Turke wynika, iż użytkownicy mimo posiadania dużej liczby internetowych znajomych nie są związani z nimi trwałą relacją. Kontakty nawiązywane drogą sieciową wymagają jednak poświęcenia znacznej ilości czasu oraz energii, co powoduje osłabienie więzi interpersonalnych w realnym życiu, a w efekcie prowadzi do osamotnienia. Justyna Lipińska zwraca również uwagę na „niecielesny” charakter takich internetowych relacji:

W przypadku zanonimizowanej i poddawanej pseudonimizacji komunikacji internetowej zanika tradycyjny (stale towarzyszący komunikacji pomiędzy cieleśnie obecnymi), wiążący charakter komunikacji. Na czatach czy grupach dyskusyjnych, które kształtują większość wyobrażeń o wspólnotach wirtual-

<sup>30</sup> Tamże.

<sup>31</sup> *Internet jako źródło kontaktów interpersonalnych*, <https://www.uzaleznieniabehawioralne.pl/raporty-z-badan/internet-jako-zrodlo-kontaktow-interpersonalnych/>, [dostęp: 20 maja 2021].



nych, odnajdują się wzajemnie różnego rodzaju grupy, które łączą wspólne zainteresowania<sup>32</sup>.

Blog Handlarz Iluzji istnieje od grudnia 2014 roku. Autorem jest Irena Janowska, działająca na blogu pod pseudonimem Yumi Mizuno. Mimo tego za faktyczny początek działalności blogu można uznać datę 9 marca 2015 roku. Wtedy bowiem wyżej wymieniona opublikowała pierwszy rozdział tłumaczenia zagranicznego opowiadania, stanowiącego połączenie disneyowskiej wersji „Pięknej i Bestii” oraz kreskówki „Mój Mały Kucyk” (org. My Little Pony). Wcześniej dość rzadko były publikowane na blogu krótkie nowele autorki, tak w chwili opublikowania i rozpoczęcia tłumaczenia tego konkretnego opowiadania, nastąpiło ustalenie głównej grupy odbiorczej publikowanych treści. Okazało się, że dużym zainteresowaniem cieszy się zagraniczna działalność fanów danych produkcji. Większość jej czytelników stanowiły wtedy osoby w przedziale wiekowym od trzynastego do dwudziestego piątego roku życia. Cechowała je niska, albo wręcz żadna znajomość języka angielskiego. Dzięki temu blog Handlarz Iluzji stał się dla nich jednym z niewielu źródeł umożliwiających zapoznanie się z dziełami zagranicznych twórców.

W połowie 2016 roku nastąpiło poszerzenie treści na tłumaczenia japońskich komiksów opartych o realia już istniejącej japońskiej kreskówki, tłumaczenia komiksów, które stanowią indywidualną twórczość autorską, oraz graficzne adaptacje znanych powieści (jak *Faust* Goethego). Do tego pojawiły się tłumaczenia komiksów i opowiadań do gry Undertale, dookoła której będzie rosła społeczność blogu oraz rozkwitać jego działalność. Wraz z wejściem w środowisko odbiorcze gry Undertale, na blogu zaczęły pojawiać się prace czytelników – komiksy, opowiadania. Niezależnie wielu z nich uznało, że na tym blogu znacznie łatwiej publikuje się ich dzieła, zaś zasady, jakie zostały ustalone podczas umożliwiania im tej opcji sprawiły, że nie musieli obawiać się hejtu czy krytyki. W ten sposób środowisko odbiorcze blogu stało się zróżnicowane, jeżeli chodzi o płeć i wiek grupy docelowej.

W 2019 roku spośród wszystkich czytelników Yumi Mizuno wybrała cztery osoby, które oprócz niej pełnią rolę administratorów blogu.

– DemonFoe – sprawujący funkcję administratora od 2020 roku. Jego aktywność na blogu skupia się wokół kwestii technicznych oraz administracyjnych i polega na kontrolowaniu i porównywaniu statystyk blogu. Jego cykl wpisów, jaki znajduje się na blogu, odbiega od dominującej zawartości, a skupia się na informacjach gospodarczo-społeczno-historycznych, przedstawiając je w sposób umożliwiający zrozumienie zawiłych treści niemalże każdej grupie wiekowej. Cykl ten nazywa się *Tajemnica prostoty*<sup>33</sup>.

– Oczytana – zajmująca się nie tylko sprawami administracyjnymi blogu, ale także tłumaczeniem. Jej głównym zadaniem jest jednak pełnienie opieki nad

<sup>32</sup> J. Lipińska, *Kultura grup dyskusyjnych w Internecie*, Toruń cop. 2008, s. 73.

<sup>33</sup> *O nas*, <https://handlarz-iluzji.blogspot.com/2015/10/faq.html>, [dostęp: 19 sierpnia 2020].

Discordem (o czym za chwilę). Pełni też kontrolę nad komentarzami – usuwając spam oraz dbając o to, aby nie pojawiał się w nich hejt<sup>34</sup>.

– Usterka – blogowy grafik, który także znajduje nowe materiały do tłumaczenia. Zajmuje się poprawą graficznej strony blogu, oraz także ingeruje w komiksy tłumaczone, aby poprawić ich jakość i usunąć ewentualne błędy<sup>35</sup>.

– Samael – skupia się na pisaniu opowiadań oraz nad redakcją opublikowanych, by następnie segregować je zgodnie z seriami<sup>36</sup>.

Kolejnym ważnym elementem jest zwrócenie uwagi na fakt, że od momentu powstania blogu nie były na jego łamach prowadzone żadne kampanie reklamowe. Od użytkowników nigdy nie była pobierana żadna opłata, zaś wszystkie udostępniane treści są darmowe. Handlarz Iluzji to witryna działająca non-profit.

Komunikacja między czytelnikami opierała się początkowo na komentarzach, których największa liczba wynosiła ponad 200 pod jednym wpisem<sup>37</sup>. Następnie został utworzony fanpage na Facebooku, liczący na dzień 14 marca 2021 roku prawie 300 obserwujących<sup>38</sup>. Na prośbę czytelników, którzy chcieli wzajemnie się poznać, od początku czerwca 2017 roku funkcjonuje serwer Handlarza Iluzji na Discordzie. Dzięki temu komunikacja w społeczności odbywa się w czasie rzeczywistym i istnieje zarówno między czytelnikami oraz między administracją, a czytelnikami. Prace, które mają znaleźć się na blogu są wysyłane na maila, zaś omówienie wszystkich warunków odbywa się na kanale. Dzięki temu między administracją, a czytelnikami blogu Handlarz Iluzji wytworzyła się niezwykła więź.

Discord działający pod blogiem posiada regulamin, zakazujący hejtowania – blog kieruje się polityką wzajemnego szacunku. Zakazane są reklamy, jednocześnie można informować o posiadanej stronie albo profilu, lecz nie wolno narzucać się z reklamowaniem. Nie wolno upubliczniać prywatnych informacji, danych czy zdjęć<sup>39</sup>. Administracja zaznacza, że nie ponosi odpowiedzialności za konsekwencje, wynikające z publikowania prywatnych danych i zdjęć użytkowników.

Z wyjątkiem grupowych rozmów i omawiania podjętych projektów, ważnym elementem jest RolePlay. Istnieje osobny podkanał, gdzie czytelnicy mogą wcielić się w rolę fikcyjnych postaci, albo odgrywają te wymyślone przez siebie<sup>40</sup>. Akcja rozgrywa się w Barze Grillby's. Główny właściciel i barman to żywiolak

---

<sup>34</sup> Tamże.

<sup>35</sup> Tamże.

<sup>36</sup> Tamże.

<sup>37</sup> *Gra: Żądanie 5*, <https://handlarz-iluzji.blogspot.com/2017/03/gra-zadanie-5.html>, [dostęp: 19 sierpnia 2020].

<sup>38</sup> *Facebook Handlarza Iluzji*, <https://www.facebook.com/Handlarz-Iluzji-805696299566157>, [dostęp: 19 sierpnia 2020].

<sup>39</sup> Tamże.

<sup>40</sup> J. Z. Szeja, *Narracyjne gry fabularne i ich komputerowe odpowiedniki: między kulturą słowa a kulturą digitalną*, w: *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków cop. 2012, s. 30-31.

ognia Grillby, w którego wcielać się mogą jedynie administratorzy. Zabawa rozgrywa się w barze, gdzie znajdują się miejsca do siedzenia, szynk, maszyna do puszczenia muzyki z płyt winylowych oraz sofy. Zachowania w karczmie nie są odbierane w sposób osobisty – stanowią jedynie element rozgrywki, która toczy się między postaciami fikcyjnymi<sup>41</sup>.

### **Specyfika trwałości relacji między czytelnikami blogu**

Do dnia dzisiejszego, czyli 7 czerwca 2021 roku, na serwerze przebywa blisko sto osób, posiadających własne tradycje. Jedną z najbardziej zauważalnych tradycji jest uznanie godziny 00:00, za godzinę miłości. Wszyscy przebywający wtedy czytelnicy mówią sobie wzajemnie miłe słowa, komplementy, albo po prostu oznajmiają swoją wzajemną miłość. Zwyczaj ten wytworzył się sam, zaś północ została nazwana Godziną Miłości.

Warto też zwrócić uwagę na kącik artystyczny, stanowiący podkategorię na Discordzie Handlarza Iluzji. Wszyscy, którzy tworzą, głównie w kategoriach graficznych (obrazki, fanarty, komiksy), mogą publikować tam swoje prace. Pojawia się tam też rękodzielnictwo (biżuteria, dzierganie, tworzenie misiów, kostiumów etc.). Wszyscy mogą liczyć na konstruktywną ocenę, a także na docenienie czasu i wysiłku, które włożyli w pracę. Każdy, kto się tam udziela, stara się dopingować innych w doskonaleniu własnego warsztatu, podsuwając nowe pomysły, radząc w kwestii stylu, tworząc wspólne prace.

Na podkategorii Gierkowy, użytkownicy wspólnie grają w gry, albo robią streamy ze swojej gry, gdzie inni użytkownicy mogą ich oglądać. Natomiast w dziale „Muzyczny” wspólnie słuchają muzyki i dzielą się utworami.

Jako że istnieje jasny regulamin korzystania z Discorda, dostępny dla wszystkich oraz pod czujnym okiem administracji i moderatorów, w razie problemu, jaki nie został uwzględniony w regulaminie, czytelnicy mogą zwrócić się do administracji o pomoc. Wszyscy wzajemnie próbują sobie pomagać i wspierać się<sup>42</sup>.

Czytelnicy stanowią bardzo zróżnicowaną grupę pod każdym względem: wieku, płci, wykształcenia, umiejętności, itd. Wszyscy jednak starają się wspierać wzajemnie. Przykładem mogą być takie sytuacje, jak choćby to, że uczniowie wspólnie pomagają sobie w projektach szkolnych, albo wręcz odrabiają razem prace domowe. W miarę możliwości można też liczyć na wsparcie prawne, czy socjalne. W 2018 roku zgłosiła się do administracji jedna z czytelniczek, informując o tragicznej sytuacji w swojej rodzinie: ojciec w więzieniu, matka alkoholiczka, konkubent matki molestujący dziewczynę i jej rodzeństwo. Administracja natychmiast zaczęła działać. Bez upubliczniania informacji o sprawie, poprosiła dziewczynę (która miała wtedy 12 lat) o dokładny adres jej zamieszkania oraz szkołę, do której uczęszcza. Po poinformowaniu odpowiednich służb prawnych

---

<sup>41</sup> *Zasady Discord*, <https://handlarz-iluzji.blogspot.com/2017/06/gra-roleplay-zasady-discord-zasady.html>, [dostęp: 19 sierpnia 2020].

<sup>42</sup> Tamże.

udało się pomóc dziewczynie, zaś szkoła objęła ją opieką psychologiczną, a na policji została założona dla niej niebieska karta. Pomoc społeczna też regularnie odwiedza dziewczynę w miejscu zamieszkania, aby sprawdzić jej stan psychiczny i fizyczny<sup>43</sup>.

W 2020 roku ojciec jednego z czytelników miał niebezpieczny wypadek motocyklowy, wskutek którego zginęła jego konkubina, zaś sam motocyklista trafił w bardzo ciężkim stanie do szpitala. Po zgłoszeniu sytuacji przez czytelnika blogu odpowiednim instytucjom, udało się uzyskać dla poszkodowanego wsparcie prawne i potrzebną dokumentację. Studentka prawa poinformowała również o przysługujących mu możliwościach prawnych, z kolei użytkownicy wspólnie oddawali krew potrzebną dla ojca<sup>44</sup>.

Od grudnia 2020 roku na Discordzie Handlarza Iluzji jedna z czytelniczek, która w życiu zawodowym jest dietetykiem, w każdy czwartek wieczorem pomaga innym czytelnikom w ich problemach związanych z żywieniem – a także radzi, co zrobić w różnych okolicznościach i na co zwracać uwagę. Wspiera ją w tym również studentka farmacji wraz ze swoją mamą, która z zawodu jest lekarzem pierwszego kontaktu. Całość ma charakter informacyjny i ma na celu wesprzeć czytelników, szczególnie w trudnych, pandemicznych czasach<sup>45</sup>.

*Noc szczerości* – jest organizowana co jakiś czas i mogą brać w niej udział wszyscy czytelnicy blogu. Odbywa się na czasowym kanale, który po zakończeniu nocy zostaje kasowany. Nikt, kto bierze tu udział, nie może robić zdjęć rozmów, ani kopiować ich treści. Podczas *Nocy szczerości* czytelnicy opowiadają o sobie, bez konkretnych danych oraz prywatnych informacji. *Noc szczerości* odbywa się na kanale tekstowym, albo na rozmowie audio. Cała *Noc szczerości* ma miejsce pod czujnym okiem jednego z czytelników, który w swoim życiu prywatnym jest psychologiem w domu opieki społecznej. W ten sposób, dzięki takim rozmowom, wiele osób zdało sobie sprawę z problemów, jakie mają i jakie wynikają z ich przeżyć. Trzy osoby po takich nocach zdecydowały się na stałe wizyty u psychologa (szczególnie po zdaniu sobie sprawy, że np. jako dziecko były molestowane). Dowiadują się, jak radzić sobie z problemem alkoholowym w rodzinie.

Sam fakt, że społeczność, jaka urosła na Discordzie Handlarza Iluzji przetrwała wiele lat i mimo tego nie doszło do żadnych wypadków naruszenia regulaminu, czy problemów prawnych wynikających ze złego zachowania czy złych intencji pozostałych czytelników – jest dowodem na to, że mimo odległości czytelnicy tworzą zżytą ze sobą grupę. Na tyle zżyta, że obecnie istnieje pięć par, jakie zeszły się ze sobą po poznaniu się na Handlarzu Iluzji<sup>46</sup>.

Zgodnie z materiałami, jakie udostępniła administracja blogu, a aktualnymi na dzień 2 stycznia 2021 roku – 58,6% użytkowników ma od 18 do 24 lat;

---

<sup>43</sup> Tamże.

<sup>44</sup> Tamże.

<sup>45</sup> Tamże.

<sup>46</sup> Tamże.

20,16% jest w przedziale wiekowym od 25-34 lat, zaś pozostali mają powyżej 35 lat. 55% stanowią kobiety, zaś 45% mężczyźni<sup>47</sup>.

Handlarz Iluzji wydał także własny „Kalendarz na 2019 rok”, w całości zaprojektowany przez czytelników. Jeden egzemplarz kosztował 25 złotych, zaś osoby, które zrobiły grafikę, dostały go za darmo. Rozszedł się w liczbie ponad 30 sztuk. Z uzyskanych środków zostało opłacone jego drukowanie oraz wysyłka do czytelników, którzy go zamawiali. Pozostałe fundusze zostały wydane na skromne prezenty, jakie znaleźć mógł każdy, kto zamówił kalendarz<sup>48</sup>.

Poza pisarzami, poetami oraz grafikami, wśród społeczności Handlarza Iluzji są także aktorzy głosowi, którzy z wyjątkiem robienia dubbingów do animacji oraz do komiksów, postanowili w 2017 roku zrobić utwór muzyczny i opublikować go na serwisie YouTube z okazji Świąt Bożego Narodzenia dla całej społeczności nie tylko blogu, ale także Undertale<sup>49</sup>.

Wśród fanów znajduje się też kilka osób, które próbują swoich sił w tworzeniu własnych gier. Jeżeli takie zostaną podesłane, Yumi Mizuno chętnie w nie gra i udostępnia swoją relację na kanale YouTube. Najbardziej rozwiniętą grą jest Projekt M, w oparciu o opowiadanie autorstwa Dodo Dan, jednej z czytelniczek blogu, która rozwija własną działalność artystyczną<sup>50</sup>.

Czytelnicy nie zapominają także o autorach zagranicznych, od których czerpią wiele inspiracji. Tworzą rysunki do ich opowiadań, nawiązują kontakty, czy też przesyłają pozdrowienia i wyrazy wdzięczności. W 2018 roku czytelnicy postanowili pocieszyć amerykańską autorkę opowiadania, którego tłumaczenie znajduje się na blogu: *Te ciche momenty* – romansu, gdzie główną postacią jest czytelnik. Po tym, jak autorka poinformowała na swoim kanale społecznościowym, że z dnia na dzień stała się niemalże bezdomna po zakończeniu związku ze swoim partnerem, czytelnicy blogu chcieli jej jakoś pomóc. Wspomniana autorka nie chciała przyjąć pomocy finansowej od czytelników blogu, którzy wyrazili współczucie wobec sytuacji, w jakiej się znalazła mówiąc, że sama sobie poradzi. Dlatego też miłośnicy jej serii, w tym Yumi Mizuno, zrobili dla niej filmik, który miał dodać jej sił i otuchy w tym ciężkim dla niej okresie<sup>51</sup>.

Czytelnicy nie tylko wspierają się wzajemnie i ślą sobie życzenia, zarówno okolicznościowe jak i urodzinowe w formie nagrań czy filmików, ale także w formie listów i paczek za pomocą Poczty Polskiej. Często dochodzi do wspólnych spotkań w świecie rzeczywistym. Dzięki działalności na Handlarzu Iluzji, wielu

<sup>47</sup> Materiały wewnętrzne blogu.

<sup>48</sup> *Kalendarz Handlarza Iluzji, zamów już teraz*, <https://handlarz-iluzji.blogspot.com/2018/11/kalendarz-handlarza-iluzji-zamow-juz.html>, [dostęp: 14 marca 2021].

<sup>49</sup> *Co by było, gdyby postacie z Undertale próbowały śpiewać*, [https://www.youtube.com/watch?v=5tn-gtKBrNI&ab\\_channel=Tw%C3%B3rcyKonstruktywni](https://www.youtube.com/watch?v=5tn-gtKBrNI&ab_channel=Tw%C3%B3rcyKonstruktywni), [dostęp: 14 marca 2021].

<sup>50</sup> *Projekt M – Karczma pod rzygającym kogutem*, [https://www.youtube.com/watch?v=N-cU7MLF5qss&ab\\_channel=HandlarzIluzji](https://www.youtube.com/watch?v=N-cU7MLF5qss&ab_channel=HandlarzIluzji), [dostęp: 14 marca 2021].

<sup>51</sup> *For Muhbezz*, [https://www.youtube.com/watch?v=j-GsJxM-2sU&ab\\_channel=HandlarzIluzji](https://www.youtube.com/watch?v=j-GsJxM-2sU&ab_channel=HandlarzIluzji), [dostęp: 14 marca 2021].

użytkowników Discorda nie zaprzestało tworzenia i dzielenia się swoimi osiągnięciami.

Mimo tego że blog jest dostępny dla wszystkich, społeczność Discorda jest zamknięta. Dostać się na nią można jedynie za pomocą specjalnego linku, generowanego indywidualnie przez administrację. Dzięki temu społeczność jest stała, z możliwością minimalnego rozwoju i powiększania. Jednak właśnie to ograniczenie jest powodem utworzenia się tak silnych więzi między czytelnikami. Warto zwrócić uwagę, że popularność blogu oraz wszystkich platform z nim związanych nie utrzymuje się na jednym poziomie. Można zaobserwować czasowe wzrosty oraz spadki zainteresowania ze strony odbiorców, jak też częstotliwości publikowania notek na blogu. Związane jest to z faktem, że fandom Undertale w Polsce obumarł, natomiast administratorzy jak i czytelnicy są zaangażowani również w swoje codzienne życie, niezwiązane z omawianą społecznością internetową. Mimo tego, nadal co sobotę organizowana jest wspólna gra, od pięciu lat utrzymuje się godzina miłości, a noce szczerości pojawiają się okolicznościowo.

## Podsumowanie

Analiza zawartości blogu Handlarz Iluzji udowodniła, że jego społeczność to niezwykła grupa, w której ludzie w różnym wieku, o różnych poglądach politycznych, religijnych, z różnymi przeżyciami – wspierają się wzajemnie. Podstawowym założeniem jest bezwarunkowa akceptacja drugiej osoby z uwzględnieniem jej wolności. Nikt nikomu nie narzuca własnej opinii. Natomiast granice takie jak płeć, wiek, czy status majątkowy – nie mają tam znaczenia. Każdy, nawet najmniejszy przejaw rozwijania pasji jest akceptowany i dopingowany. Od twórczości artystycznej, przez dbanie o własne ciało, czy zachęcanie do czytania literatury.

Należy zwrócić uwagę, że nie chodzi tutaj o gloryfikowanie jakiegokolwiek osoby, idealizowanie tłumaczeń, czy zbieranie obserwujących, tylko po to, aby powiększyć statystyki i wpływy blogu. Sam blog nadal publikuje prace własne jak i tłumaczenia, natomiast jego społeczność rozwija się, od czasu do czasu przejawiając efekty pielęgnowania własnych talentów. Co istotne, działalność blogu jest całkowicie non profit. Oznacza to, że administratorzy nie czerpią żadnych korzyści majątkowych z tego przedsięwzięcia. Choć w porównaniu z innymi blogami, czy też pozostałymi platformami można mówić o ogromnej liczbie obserwatorów lub członków, to z obserwacji wynika, że więzi zawarte na Handlarzu wydają się znacznie mocniejsze i przynoszące więcej korzyści dla obu stron, niż relacje, jakie powstają na popularnych platformach skierowanych głównie na zysk i zasięgi.

Omówiony przykład jest potwierdzeniem tezy postawionej na początku niniejszego artykułu, że relacje tworzące się w przestrzeni wirtualnej mogą (choć nie muszą) okazać się niejednokrotnie silniejsze i zdrowsze, niż te zawierane w rzeczywistości. Wiadomym jest, że istnieje wiele przykładów pokazujących,

że rzeczywistość wirtualna może wywierać destrukcyjny wpływ na życie wielu osób, jednak nie należy z tego powodu kontestować pozytywnego wpływu innych społeczności internetowych. Blog Handlarz Iluzji potwierdza, że również na płaszczyźnie wirtualnej może zaistnieć zdrowa, wspierająca się wspólnota ludzi, których łączą wspólne pasje i zainteresowania.

### **Bibliografia:**

- Awatar*, <https://dobryslownik.pl/slowo/awatar/140174/>.
- Brzezińska Anna Izabela, *Dzieciństwo i dorastanie: korzenie tożsamości osobistej i społecznej*, w: *Edukacja regionalna*, red. nauk. Anna Weronika Brzezińska, Aleksandra Hulewska, Justyna Słomska, Warszawa 2006, s. 47-77.
- Co by było, gdyby postacie z Undertale próbowały śpiewać*, [https://www.youtube.com/watch?v=5tngtKBrNI&ab\\_channel=Tw%C3%B3rcyKonstruktywni](https://www.youtube.com/watch?v=5tngtKBrNI&ab_channel=Tw%C3%B3rcyKonstruktywni).
- Facebook Handlarza Iluzji*, <https://www.facebook.com/Handlarz-Iluzji-805696299566157>.
- Facebook z rekordowymi wpływami i zyskiem. Ma 3,3 mld użytkowników, na każdym zarabia 8,62 dolara*, <https://www.wirtualnemedi.pl/artykul/facebook-zarobki-zysku-ilu-ma-uzytownikow-instagram-whatsup>.
- For Muhbezz*, [https://www.youtube.com/watch?v=j-GsJxM-2sU&ab\\_channel=HandlarzIluzji](https://www.youtube.com/watch?v=j-GsJxM-2sU&ab_channel=HandlarzIluzji).
- Gil Alina, *Portale społecznościowe sposobem na społeczny*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego. Studia Informatica” 2011, nr 28, s. 239-252.
- Gra: Żądanie 5*, <https://handlarz-iluzji.blogspot.com/2017/03/gra-zadanie-5.html>.
- Internet jako źródło kontaktów interpersonalnych*, <https://www.uzaleznieniabehawioralne.pl/raporty-z-badan/internet-jako-zrodlo-kontaktow-interpersonalnych/>.
- Kalendarz Handlarza Iluzji, zamów już teraz*, <https://handlarz-iluzji.blogspot.com/2018/11/kalendarz-handlarza-iluzji-zamow-juz.html>.
- Lipińska Justyna, *Kultura grup dyskusyjnych w Internecie*, Toruń cop. 2008.
- Mról Amelia, *Aprzeestrzenność i asynchroniczność w internecie: płaszczyzna powstawania nowego typu relacji społecznych*, „Pisma Humanistyczne” 2014, z. 12, s. 419-441, [https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Pisma\\_Humanistyczne/Pisma\\_Humanistyczne-r2014-t12/Pisma\\_Humanistyczne-r2014-t12-s419-441/Pisma\\_Humanistyczne-r2014-t12-s419-441.pdf](https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Pisma_Humanistyczne/Pisma_Humanistyczne-r2014-t12/Pisma_Humanistyczne-r2014-t12-s419-441/Pisma_Humanistyczne-r2014-t12-s419-441.pdf).
- O nas*, <https://handlarz-iluzji.blogspot.com/2015/10/faq.html>.
- Pilarska Aleksandra, *Internet w procesach formowania tożsamości*, „Remedium” 2010, nr 7-8, s. 60-62.
- Polacy beztroscy w social media? Wyniki raportu Procontent Communication*, <http://www.procontent.pl/2018/07/polacy-beztroscy-w-social-media-wyniki-raportu-procontent-communication/>.
- Projekt M – Karczmą pod rzygającym kogutem*, [https://www.youtube.com/watch?v=NcU7MLF5qss&ab\\_channel=HandlarzIluzji](https://www.youtube.com/watch?v=NcU7MLF5qss&ab_channel=HandlarzIluzji).
- Sona*, <https://fanlore.org/wiki/-sona>.
- Stochmiałek Jerzy, *Samotność oraz starość w świecie koncepcji jakości życia*, w: *Przeciw samotności*, red. Jolanta Twardowska-Rajewska, Poznań 2005, s. 29-46.
- Surdyk Augustyn, *Gry fabularne jako technika autonomizująca studenta*, w: *Autonomia w nauce języka obcego*, pod red. Mirosława Pawlaka, Poznań 2004, s. 221-232.

Szeja Jerzy Zygmunt, *Narracyjne gry fabularne i ich komputerowe odpowiedniki: między kulturą słowa a kulturą digitalną*, w: *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audio-wizualnej*, pod red. Andrzeja Pitrusa, Kraków 2012, s. 29-38.

*Urban Dictionary: OC*, <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=OC>.

Wojno Anna, „Ja” w cyberprzestrzeni, „Opieka, Wychowanie, Terapia” 2010, nr 3/4, s. 59-64.

*Zagrożenia w Internecie*, Warszawa 2009, [https://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2009/K\\_106\\_09.PDF](https://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2009/K_106_09.PDF).

*Zasady Discord*, <https://handlarz-iluzji.blogspot.com/2017/06/gra-roleplay-zasady-discord-zasady.html>.

## **Adrianna Linertowicz**

### **Human in the virtual world. The impact of online relations on the real life of an individual on the example of the Handlarz Iluzji blog**

The article discusses the Internet community associated with the Handlarz Iluzji blog. For this purpose, the concept of human identity, as an individual, was introduced, as well as the identity of a human functioning in virtual space. The study describes the practical approach to the Internet community and the relationships taking place in them, based on the blog Handlarz Iluzji (case study).

**Key words:** blog, blogosphere, internet community, internet identity, virtual identity, interpersonal relations