

Dyplomacja publiczna i świat wirtualny

Autor tekstu: **Monika Sadlok**

Rola *Massively Multiplayer Online Games* w procesie rozbudowy i rozwoju dialogu międzykulturowego, zmian i identyfikacji

"Gry komputerowe nie są jedynym, spójnym medium. Ze względu na obfitość form i liczebność produkcji, gry są być może najbogatszym w znaczeniu przejawem kultury cyfrowej. Gry komputerowe — obok Internetu, będącego swoistym meta medium — zajmują dziś czołową pozycję wśród najnowszych środków komunikacji. W wieloosobowych grach sieciowych, komunikacja najczęściej związana jest z kontaktami międzyludzkimi." [\[1\]](#)

M. Filiciak

W 1963 roku Edward R. Murrow, znany komentator radiowy, zdefiniował dyplomację publiczną jako wzajemne oddziaływanie, nie tylko na poziomie rządów państw, ale przede wszystkim organizacji pozarządowych, reprezentujących poglądy uzupełniające rządowy punkt widzenia. Termin ten jest często traktowany na równi z propagandą, z wszystkimi jej wadami, łącznie z brakiem wiarygodności, nie jest jednak tożsamy z Public Relations. Czym więc jest? Istnieją bowiem jej trzy wymiary. Każdy jednakowo ważny i niosący długofalowe skutki. Pierwszy z nich to komunikacja. Podejmując decyzje ważne dla funkcjonowania państwa, politycy wykorzystują media jako główny kanał informacji z obywatelami. Bardzo często skupiają się jedynie na opinii publicznej własnego państwa, zapominając o wykorzystaniu efektu swoich działań dla budowania pozytywnego wizerunku na polu międzynarodowym, stanowiącym przecież główną arenę działań dla dyplomacji publicznej. Wykorzystywanie tego typu okazji może okazać się kluczowe w momencie radzenia sobie z kryzysami i tym samym potrzebą ratowania swojego wizerunku.

Drugim wymiarem jest komunikacja strategiczna, kiedy to konkretne inicjatywy polityczne są wykorzystywane do realizacji konkretnych celów. Przykład pochodzący jeszcze z lat 90 ubiegłego wieku, kiedy to British Council promował brytyjską kulturę, tradycję, ceremoniał, jednak rząd brytyjski przekonał się w 2003 roku, że takie wieloletnie budowanie wizerunku niestety może zostać bardzo szybko podważone, przez jedną politycznie źle odbieraną przez opinię międzynarodową decyzję dotyczącą współpracy wojskowej z siłami amerykańskimi w Iraku, by budowana mozolnie pozycja uległa radykalnej zmianie.

Trzecim wymiarem dyplomacji publicznej jest budowanie wieloletnich relacji międzypaństwowych za pomocą takich narzędzi jak stypendia, wymiana młodzieży, seminaria, kanały medialne. Każdy z tych trzech wymiarów pozwala na tworzenie pozytywnego wizerunku na międzynarodowej arenie, jednak nie może być skuteczny jeśli nie będzie pokrywał się z główną nutą działań politycznych rządu danego państwa. „Skuteczna dyplomacja działa w obie strony i obejmuje słuchanie na równi z mówieniem. Soft Power oznacza powodowanie, by inni pragnęli tych samych skutków co ty, a to wymaga rozumienia, jak przesłania mogą być odbierane i odpowiedniego ich dostrojenia” [\[2\]](#)

Wygłaszanie własnych poglądów z pozycji dominującej nie jest najlepszym sposobem komunikacji z drugim człowiekiem. Zbyt często przywódcy międzynarodowi zapominając o tym fakcie, podejmują działania sprzeczne z zasadami dyplomacji publicznej. Niektóre państwa opierają całą sferę działań w dziedzinie Soft Power na jednym kanale komunikacji,

Gra komputerowa to zjawisko o dwoistej naturze: z jednej strony nowe medium, z drugiej jedynie rozwinięcie formuły tradycyjnych zabaw. Lars Konzack, badacz gier wideo, wymienia siedem warstw, które stanowią podstawę analizy tego zjawiska. Wymienia: „sprzęt, kod programu, funkcjonalność, rozgrywkę, znaczenie, referencyjność i warstwę socjokulturowej.” [\[3\]](#) Każda, czy to tradycyjna, czy też gra wideo, składa się z dwóch uzupełniających się warstw: 1. Przestrzeni wirtualnej i 2. Terenu gry. I tak na przykład jeśli analizujemy zwykłą łamigłówkę z jednej strony skupiamy się na jej wirtualnej przestani — czyli regułach za pomocą których możemy ją prawidłowo rozwiązać, z drugiej dostrzegamy jej estetyczną stronę — grafikę, rodzaj papieru, grubość czcionki, podobnie postępujemy w przypadku gier komputerowych warstwa wirtualna to jej bohaterowie,

reguły którymi się kierują, teren gry to konsola, komputer, monitor, joystick itp.

Pierwsza wymieniona przez Konzacka warstwa to właśnie podstawowe komponenty techniczne: kable, sygnały, chipy. Mówią one o fizycznej naturze gry, gdzie komputer tak naprawdę może zostać potraktowany, w zależności od kontekstu sytuacyjnego, jako narzędzie, medium względnie zabawka. Jeśli służy nam do gier to niewątpliwie będziemy odbierać go jedynie jako zabawkę, ale nie ulega wątpliwości, że jego możliwości przystosowane są do wypełniania dwóch pozostałych funkcji. Wszystko zależy od potrzeb użytkownika.

Każda gra komputerowa działa na podstawie odpowiedniego kodu programu. Warstwa ta jest często bardzo trudna do przeanalizowania z uwagi na ograniczony dostęp do kodu źródłowego. Możliwe jest jednak jego zrozumienie poprzez analizę innych warstw, szczególnie warstwy funkcjonalności., dzięki której jesteśmy w stanie zlokalizować odpowiedzi komputera na działania użytkownika i zintegrować sygnały kodu.

Niewątpliwie używane często w tekstach publicystycznych, ale także i naukowych określenia nowe i stare media, każe zastanowić się na różnicy pomiędzy nimi. Które media są już „nowe”, a które jeszcze „stare”?

Termin „nowe media” pojawił się na przełomie lat 60 i 70 XX wieku, czyli w momencie wejścia do powszechnego użytku coraz większej ilości innowacji technologicznych, ułatwiających produkcję, reprodukcję oraz dystrybucję informacji. Okres nazwany rewolucją informacyjną, pchnął społeczeństwo uprzemysłowione, funkcjonujące w ramach gospodarki opartej na wymianie towarowej, w epokę postindustrialną, opartą na ekonomii informacji. Jednym z pierwszych tekstów mówiących o tzw. „nowych mediach”, wolnych od wad ówczesnych środków komunikacji, był artykuł czołowego ideologa niemieckiej lewicy Hansa Magnusa Enzensbergera, który w 1970 roku w „Constituens of Theory of the Media” zaproponował stworzenie takich środków przekazu, które poradzą sobie z problemem manipulacji, pozwalając każdemu z uczestników na dokonywanie samodzielnie manipulacji. „Po raz pierwszy w historii — pisze — media umożliwiają masowy udział w społecznym i społecznianym procesie produkcji, którego praktycznie znaczenie pozostaje w rękach samych mas. Takie użycie mediów komunikacyjnych, które dotąd nie zasługiwały na swoją nazwę, mogłoby dowieść ich rangi. W obecnej formie, telewizja czy film, nie służą komunikacji, lecz jej zapobiegają. Nie pozwalają na dwustronne działanie pomiędzy nadawcą i odbiorcą: używając języka technicznego, ograniczają sprzężenie zwrotne do najniższego punktu kompatybilnego z systemem. Jednak taki stan rzeczy nie może być usprawiedliwiony względami technicznymi. Przeciwnie. Techniki elektroniczne nie rozpoznają sprzeczności pomiędzy nadawcą i odbiorcą. Każde radio tranzystorowe jest z natury swej konstrukcji, równocześnie nadajnikiem, może oddziaływać z innymi odbiornikami, poprzez inwersję obwodu. Rozwój od zwykłego medium dystrybucji do medium komunikacyjnego nie jest problemem technicznym. Świadomie blokuje się go ze zrozumiałych względów politycznych. Techniczny podział na nadajniki i odbiorniki odpowiada społecznemu podziałowi na producentów i konsumentów.” [4] Należało więc dążyć do sytuacji idealnej, w której możliwe stanie się stworzenie nowych, demokratycznych i obywatelskich środków przekazu, dzięki którym, każdy użytkownik odgrywałby jednocześnie rolę nadawcy i odbiorcy. Komputer, jak pokazała przyszłość — niesłusznie, były prawie kompletnie ignorowanej przez ówczesnych teoretyków nowych mediów. Do czasu, kiedy to w sytuacji coraz ich większej popularności, wzrastającej liczbie użytkowników, niezaprzeczalnym stał się fakt, iż”w mediach konwencjonalnych (*one — to — one*) [5] istnieje jasne rozróżnienie pomiędzy nadawcami i pasywnymi odbiorcami, którzy są od siebie odizolowani. Wiadomości transmitowane przez nadawcę realizują brutalną formę kognitywnej lub kolektywnej unifikacji, dostarczają współdzielonego kontekstu. Kontekst ten jest narzucony, nie wynika z aktywności uczestników oddziałujących z mechanizmem i nie może być pobocznie negocjowany wśród odbiorców. Telefon (komunikacja jeden — do — jednego) zawiera formę komunikacji dwustronnej, ale nie oferuje użytkownikom wspólnej wizji tego, co dzieje się w całej sieci, ani nie pozwala im na stworzenie wspólnego kontekstu. Jednak w cyberprzestrzeni — przestrzeni, która jest zróżnicowana jakościowo, niestateczne, konstruowana przez jej użytkowników i eksplorowana — każdy z nas jest potencjalnym nadawcą i odbiorcą” [6]

Rozwój internetu i jego możliwości, niewątpliwie wpłynęły na zmianę jakości i sposób funkcjonowania społeczeństwa. Pomimo wielu opinii mogących stanowić zaprzeczenie stanowiska Robina Hammana, iż „wirtualne życie nie jest oddzielone od rzeczywistego, stanowi jego część. Wszystko razem jest istotnym elementem naszej ludzkiej aktywności” [7], nie sposób zaprzeczyć, iż wpłynął on na jakość i formę naszego codziennego życia. Czy tego chcemy, czy też nie wirtualna rzeczywistość coraz śmielej wkracza w nasze realne życie, czyniąc je z jednej strony łatwiejszym,

z drugiej stwarzając nowe formy zagrożenia dla naszego normalnego funkcjonowania. Najbardziej widocznym, w chwili obecnej, przejawem przemieszania zjawisk świata wirtualnego z realnym jest działalność ekonomiczna związana ze sprzedażą na aukcjach internetowych dóbr gromadzonych w grach np. postaci, uzbrojenia itp. W społeczeństwie ery postindustrialnej, na pierwszy plan wysuwają się potrzeby takie jak przynależność do grupy, wsparcie ze strony innych ludzi, uznanie własnych osiągnięć, poczucie samorealizacji. Gry sieciowe pozwalają na nową formę komunikacji, zapewniają szeroką możliwość kontaktów międzyludzkich i integrację z światem współgraczy, Kreują przestrzeń w której jednostki mają możliwość realizacji swoich fantazji związanych z odgrywaniem zupełnie innych ról niż w świecie rzeczywistym.

Czy w tej sytuacji internet i możliwości komunikacji, które niesie z sobą można traktować jako szansę na zmianę w prowadzeniu polityki, wizerunku państwa, nawiązywania relacji z innymi społeczeństwami? Na to pytanie w chwili obecnej nie ma jeszcze jednoznacznej odpowiedzi. Znane i coraz bardziej popularne metody internetowego marketingu politycznego, wykorzystywane są przede wszystkim w celu promocji polityki krajowej. Media cyfrowe dające nowe możliwości komunikacji, mogą przyczynić się do poprawy stosunków międzynarodowych na tym najważniejszym szczeblu - porozumienia pomiędzy obywatelami. Uczestnik gry dającej możliwości z zakresu dyplomacji publicznej, może wnieść we wzajemne kontakty międzynarodowe więcej niż długoletnie rozmowy na najwyższych szczeblach rządowych. Czy w rzeczywistości istnieje taka możliwość, czy też jest to tylko fantazja? W chwili obecnej gier, które mogłyby stanowić realne narzędzie dyplomacji publicznej w świecie wirtualnym jest niezwykle mało, a tego typu forma rozwiązywania problemów międzynarodowych mało popularna. Wśród tych najbardziej znanych warto zwrócić uwagę na trzy:

∨ Global Kids Island

Global Kids jest organizacją pozarządową działającą od 17 lat i realizująca misję przygotowania młodych obywateli do pełnienia ról liderów społecznych w globalnym społeczeństwie. Projekt, dzięki wykorzystaniu wirtualnej przestrzeni w świecie Secend Life, realizuje program pozaszkolnych zajęć dla uczniów szkół średnich. Możliwość porozumiewania się, praktycznie z dowolnym regionem świata, uczy młodych ludzi tolerancji, współpracy, samorealizacji, bez względu na istniejące różnice kulturowe, językowe itp.

∨ Hydro Hijinks

Hydro Hijinks jest projektem realizowanym przez College Montgomery, stworzony w celu rozpoczęcia poważnej dyskusji o międzynarodowym problemie dostępu do wody pitnej. Sąsiadujące państwa Onetopia i Twonesia toczą pomiędzy sobą walkę o limitowany dostęp do wody pitnej. Misja gracza polega na przedstawieniu rozwiązania pozwalającego obu krajom na pokojowe i humanitarne rozwiązanie konfliktowej sytuacji. Każda podjęta przez gracza decyzja skutkuje konsekwencjami na jej kolejnych poziomach.

∨ Peacemaker

Peacemaker jest grą produkowaną pod marką Carnegie Mellon's Entertainment Technology Center. Jest to międzykulturowa, polityczna symulacja konfliktu izraelsko — palestyńskiego, która może służyć promocji pokojowego rozwiązania realnego problemu. Gracz wciela się w rolę Premiera Izraela lub Palestyny. Celem jest osiągnięcie pokojowego rozwiązania w cieniu gabinetu politycznego. Gra zawiera opcje tajnych akcji (wysłanie czołgów), dyplomatycznych inicjatyw. Każda decyzja ma swoje konsekwencje w przyszłości. Gracz uczy się niełatwej sztuki międzypaństwowej mediacji.

Gra stanowi nową formę komunikacji. Wykorzystuje w ogromnym stopniu możliwości oferowane przez media cyfrowe [8] Gry elektroniczne stanowią połączenie dwóch aspektów: z jednej strony zaliczają się do grupy najnowszych zjawisk z zakresu mediów, z drugiej są kontynuacją zjawiska znanego od początku istnienia ludzkości — zabawy. Zgodnie z definicją Johana Huizinga, zawartą w książce „Homo Ludens” [9] zabawa jest tylko czynnością przejściową pozwalającą przekroczyć na chwilę codzienność. Dokonując próby stworzenia nowej, bardziej uniwersalnej, ale także przystosowanej do wymogów gier elektronicznych, definicji, duński badacz tego zjawiska Jesper Juul, dokonał dogłębnej analizy stworzonych przez swoich poprzedników — Huizinga, Cailloisa, Suitsa, Crawforda- prób wykreowania w pełni funkcjonalnego opisu zjawiska, wymienił niezbędne do jej charakterystyki elementy:

— zasady — na nich opiera się sens każdej gry,

— zmienny i policzalny rezultat- wynik gry zmienia się, wynik uzyskany przez gracza może być negatywny lub pozytywny,

— gracz jest do wyniku przywiązany — w momencie zwycięstwa odczuwa satysfakcję, porażka powoduje wzrost poziomu rywalizacji,

— konsekwencje gry podlegają negocjacji — efekt tej samej gry, zawartej w pewnych zasadach, może wywierać wpływ na świat rzeczywisty, bądź być niego pozbawiony.

W ramach badań nad grami wypracowano także specyficzny aparat pojęciowy, który pozwala unikać niejasności definicyjnych. Terminem powszechnie kojarzony z grami wideo jest interaktywność — „w tej perspektywie komunikowanie jest postrzegane jako negocjacje oraz wymiana poglądów i idei, która prowadzi do ustanowienia znaczenia i/lub do uzgodnienia interpretacji. Komunikowanie rozumiane jako interakcja ma strukturę dialogową i tworzy wielokierunkowe relacje między uwikłanymi weń podmiotami.” [10] Termin ten podkreśla odmienność od wszystkich dotychczas dostępnych człowiekowi możliwości stworzonych przez tzw. stare media, zakładając jednak idealną sytuację swobodnego dialogu z technologią, w warunkach równych praw obu stron. W istocie dynamika tego procesu jest inna, dlatego Aarseth wprowadził dodatkowy termin — ergodyczność (gr. *ergos* — praca, *hodos* — ścieżka), odpowiadający sytuacji w której odbiorca/użytkownik porusza się w zorganizowanym na kształt labiryntu tekście i poprzez pracę — czyli aktywną możliwość wyboru drogi - rozwiązania — tworzy jego znaczenie. Oczywiście w grach istnieją także elementy nieergodyczne, niepozwalające użytkownikom na ingerencję. Ostatnim z terminów, który nie jest nowym, ale wymaga, w tym kontekście, doprecyzowania jest - komunikacja. Ustalenie nadawcy i odbiorcy w grach jest problematyczne, ponieważ każdy gracz komunikuje się z innymi wzajemnie korzystając z mechanizmów udostępnionych przez kod programu, wreszcie może samodzielnie ów kod modyfikować. Dlatego komunikacja będzie rozumiana nie tylko jako wymiana komunikatów pomiędzy nadawcą, a odbiorcą, ale także jako proces tworzenia nowych znaczeń.

Pierwsza graficzna gra komputerowa stworzona została na maszynie o nazwie Electronic Delay Storage Automatic Calculator i było to klasyczne kółko i krzyżyk. Losy kolejnych protogier były związane z uczelniami naukowymi. Jeśli spojrzeć na wydarzenia które doprowadziły od początku lat 70, do obecnych możliwości multimedialnych gier, nie sposób oprzeć się wrażeniu, że często o ich rozwoju decydował czysty przypadek. Najważniejsze gry rodziły się zgodnie z zasadą, że ktoś coś podpatrzył i przygotował ulepszoną wersję, tak naprawdę nie zdając sobie sprawy co z tego wyniknie. I nagle sytuacja ulegała zmianie. Za pierwszą naprawdę oryginalną grę dostępną w salonach uznaje się *Sea Wolf* z 1976 roku, której fabuła rozgrywała się w całkowicie rzeczywistym, naturalnym środowisku. W tym samym roku powstał automat o nazwie *Death Race*, nawiązujący do głośnego wówczas filmu *Death Race 2000*. Gra została wyposażona w kierownicę oraz pedał gazu. Moda na automaty zaczęła się jednak dopiero trzy lata później. Jednym z ciekawszych dokonań ery automatów okazała się *Basketball*. Były to pojedynki jeden na jednego w koszykówkę, z czarno — białą grafiką, rozgrywane na boisku, które twórcy z dumą określali mianem „trójwymiarowego”. Kontrolę nad zawodnikiem sprawowało się za pomocą kuli oraz klawisza umożliwiającego oddanie rzutu. Jednocześnie pod koniec lat 70 nastąpiła dosyć nieoczekiwana medialna nagonka na środowisko twórców automatów i gier. Oskarżano takie firmy jak *Games Workshop*, *RPG*, o źródło wszelkich nieszczęść, jakie dotyka młode pokolenie. Mimo tej nagonki, w Stanach Zjednoczonych automat nadal robił zawrotną karierę.

Niezbadane pokłady ludzkiej wyobraźni oraz godziny spędzone przed monochromatycznymi ekranami zaczęły generować zaczątki elity graczy. Dla wielu ludzi, szczególnie przedstawicieli młodego pokolenia, granie stało się nie tylko żartem zapełniającym wolny czas, lecz sposobem na życie, rywalizację, oderwaniem od szarej rzeczywistości. Kres dominacji konsoli i automatów położyły wydarzenia z roku 1983, w ciągu kilkunastu miesięcy pół Ameryki nagle straciło zainteresowanie elektroniczną rozrywką, zaś tamtejsza branża komputerowa popadła w spore kłopoty finansowe. W słynnym przemówieniu z tego roku R. Reagan użył porównania, że rządowe wydatki na poparcie opozycji w Nikaragui, stanowią jedynie „sumę dziesięciokrotnie mniejszą, od tej jaką Amerykanie wydają corocznie na automaty do grania” Ogromna branża gier wideo skurczyła się. Na targach CES, wielu decydentów prognozowało, iż ów wielki boom w sferze rozrywki, był jedynie chwilowym fenomenem. Powoli producenci automatów oraz konsoli, zauważali, iż nadchodzi era gier komputerowych, które legitymowały się wspaniałą cechą, z mianowicie nie były nastawione na to by jak najszybciej wyświetlić graczowi napis *game over*.

Gry stanowią nową formę komunikacji, są rodzajem symulacji mogącej przygotowywać do pełnienia w przyszłości nowych ról społecznych. W przygotowywanym dla międzynarodowej organizacji zrzeszającej twórców gier opracowaniu rynku gier sieciowych w 2003 roku, wyodrębniono sześć ich typów:

~ Gry MMP — *massively multiplayer* (masowe gry wieloosobowe), w których tysiące

użytkowników gra w wirtualnym świecie, na wspólnej przestrzeni. Gracz przyjmuje wirtualną osobowość i wygląd stworzonego przez siebie awatara. Gra tego typu jest udostępniana na drodze subskrypcji.

- ˘ Gry PC, dla użytkowników komputerów osobistych. Gry tego typu pozwalają na rozgrywkę jednoosobową, zaś wieloosobowa jest tylko opcją, dostępną bezpłatnie w sieci.

- ˘ Gry dla komputerów PC pobierane z Internetu, proste, łatwe w obsłudze, służące krótkiej, ograniczonej w czasie rozrywce, nie mające rozbudowanej fabuły

- ˘ Gry dla konsoli

- ˘ Gry bezprzewodowe, dla mobilnych platform sprzętowych, przede wszystkim telefonów komputerowych

- ˘ Telewizja interaktywna, w przyszłości zintegrowane z konsolami do gier

Rynek gier komputerowych, dzielnie opiera się wszelkim kryzysom gospodarczym. Pomimo wzrostu bezrobocia, spadku konsumpcji, użytkownicy komputerów, czy konsoli chętnie wydają pieniądze na zakup kolejnych wersji tego wynalazku. Wydaje się, że decydujące znaczenie ma tutaj pierwotna cecha każdej z gier — czyli możliwość oderwania się od realiów, otaczających problemów, niepowodzeń. Każdy, dla własnego zdrowia psychicznego, potrzebuje jakieś formy ucieczki od rzeczywistych problemów. Gra komputerowa takową możliwość daje, a ponadto pozwala na kreowanie zupełnie nowego „ja” w wirtualnym świecie. Tę właśnie możliwość można wykorzystać dla potrzeb dyplomacji publicznej. Nieliczne, jak dotychczas, przykłady próby wykorzystania w tym celu możliwości jakie dają media cyfrowe, stanowią jednak pewną zapowiedź nowych trendów w tej dziedzinie. Tak jak na początku lat 90 ubiegłego wieku, byliśmy światkami początku nowej epoki w branży rozrywki komputerowej, w chwili obecnej obserwujemy zmianę charakteru tejże. Pomimo, iż nadal sięgamy po gry przede wszystkim w celu poszukiwania możliwości spędzenia wolnego czasu, to jednak chcemy dodatkowo móc się rozwijać, zdobywać nowe umiejętności, lepiej rozumieć otaczający świat, a nawet przyczynić się do jego zmiany. Gra komputerowa może taką możliwość zaferować. Od użytkowników zależy jedynie, czy spotka się ona z zainteresowaniem.

Przypisy:

[1] Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006 s. 15

[2] Nye J. S., *Soft Power. Jak osiągnąć sukces w polityce światowej* warszawa 2010r. s. 149

[3] Konzack L., *Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis* [w:] CGDC Conference Proceedings, F. Mayra (red.), Tampere 2002

[4] Enzensberger H.M., "Constituents of a Theory of the Media" [w:] *Electronic Media and Technoculture* New Brunswick 2000, s. 13-36

[5] Określenie odnosi się do opisywanych w Virtual Community przez H. Rheingolda modelu komunikacji w mediach. *One - to - many* (jeden do wielu) to model znany np. z prasy, gdzie jeden nadawca (autor) komunikuje się z wieloma odbiorcami (czytelnikami), inny model to *one - to - one* (jeden do jednego), realizowany w wypadku rozmowy dwóch osób przez telefon, oraz *many - to - many* (wielu - do - wielu) opisujący np. wymianę opinii na internetowych forach dyskusyjnych.

[6] Levy P. *Becoming Virtual* New York 1998r., s. 141

[7] Za: Gontarz A., "W sieci znajomych i przyjaciół" *Computerworld*, nr 24/628 15 czerwca 2004r., s. 41

[8] Według opinii teoretyka mediów elektronicznych Lwa Manovicha, wszystkie nowe media są mediami cyfrowymi - bez względu na to, czy zostały stworzone na komputerze, czy też są wynikiem konwertowania materiału analogowego. Komputery operują na liczbach i każdy tworzony z ich udziałem obiekt medialny, składa się z zapisu zero - jedynkowego. Niesie do z sobą konsekwencję w postaci zmiany pozwalającej na przekształcenie obiektu. Nowe media są więc obiektem przeprowadzania szczególnego typu manipulacji - programowania.

[9] Huizinga J. *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Warszawa 1985r.

[10] Kluszczyński R. W., *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka*

Monika Sadlok

Politolożka, obecnie kończy doktorat z zakresu nauk o polityce. Poza pracą naukową, działa również społecznie w "Fundacji Rozwoju Demokracji Lokalnej", w "Stowarzyszeniu Meritum", oraz w "Fundacji Młodzi Twórcy im. prof. P. Dobrowolskiego"

[Pokaż inne teksty autora](#)

(Publikacja: 25-11-2010)

[Oryginał..](http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,47) (<http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,47>)

Contents Copyright © 2000-2010 Mariusz Agnosiewicz

Programming Copyright © 2001-2010 Michał Przech

Autorem portalu Racjonalista.pl jest Michał Przech, zwany niżej Autorem.
Właścicielami portalu są Mariusz Agnosiewicz oraz Autor.

Żadna część niniejszych opracowań nie może być wykorzystywana w celach komercyjnych, bez uprzedniej pisemnej zgody Właściciela, który zastrzega sobie niniejszym wszelkie prawa, przewidziane w przepisach szczególnych, oraz zgodnie z prawem cywilnym i handlowym, w szczególności z tytułu praw autorskich, wynalazczych, znaków towarowych do tego portalu i jakiegokolwiek jego części.

Wszystkie strony tego portalu, wliczając w to strukturę katalogów, skrypty oraz inne programy komputerowe, zostały wytworzone i są administrowane przez Autora. Stanowią one wyłączną własność Właściciela. Właściciel zastrzega sobie prawo do okresowych modyfikacji zawartości tego portalu oraz opisu niniejszych Praw Autorskich bez uprzedniego powiadomienia. Jeżeli nie akceptujesz tej polityki możesz nie odwiedzać tego portalu i nie korzystać z jego zasobów.

Informacje zawarte na tym portalu przeznaczone są do użytku prywatnego osób odwiedzających te strony. Można je pobierać, drukować i przeglądać jedynie w celach informacyjnych, bez czerpania z tego tytułu korzyści finansowych lub pobierania wynagrodzenia w dowolnej formie. Modyfikacja zawartości stron oraz skryptów jest zabroniona. Niniejszym udziela się zgody na swobodne kopiowanie dokumentów portalu Racjonalista.pl tak w formie elektronicznej, jak i drukowanej, w celach innych niż handlowe, z zachowaniem tej informacji.

Plik PDF, który czytasz, może być rozpowszechniany jedynie w formie oryginalnej, w jakiej występuje na portalu. **Plik ten nie może być traktowany jako oficjalna lub oryginalna wersja tekstu, jaki zawiera.**

Treść tego zapisu stosuje się do wersji zarówno polsko jak i angielskojęzycznych portalu pod domenami Racjonalista.pl, TheRationalist.eu.org oraz Neutrum.eu.org.

Wszelkie pytania prosimy kierować do redakcja@racjonalista.pl