

Technologie medialne – czynnik ujednocający czy różnicujący projekty tożsamościowe jednostek

Grażyna Osika
Politechnika Śląska

Słowa kluczowe: technologie medialne, interakcje społeczne, tożsamość jednostkowa i zbiorowa, ja nasycone.

Wstęp

Przedmiotem niniejszej analizy jest próba odpowiedzi na pytanie o rodzaj wpływu jaki wywierają typowe dla ponowoczesności technologie medialne na sposób, w jaki jednostki budują swoją tożsamość. Dwa aspekty tego wpływu wydają się szczególnie istotne, rozdzielenie wymiaru przestrzennego rzeczywistości od wymiaru czasowego i w konsekwencji przemiana sposobu percypowania kategorii bliskości i „dalekości” oraz wykreowanie nowego rodzaju interakcji społecznej. Bezpośrednim efektem wykorzystania zaawansowanych technologii medialnych jest transformacja form związków ludzkich. Wydaje się, że przemiany te są istotne z punktu widzenia sposobu, w jaki jednostki doświadczają siebie.

Abstract

The main subject of this analysis concerns the way in which the contemporary man creates their self identity and the role of communication technologies in the process of its creation. Two aspects of communication technologies influence are especially essential, a separation of the spatial dimension of reality from its time dimension which resulted in the different perception of category of proximity “near” and “far” and how this modification creates the new kind of social interaction. The transformation of forms of human relations is the direct effect of advanced communication technologies use. This transformation seems to be very important for a way in which the individual defines their self- identity.

Keywords: technology of mass media, social interaction, self identity, saturated self

Głównym problemem niniejszych rozważań jest wpływ typowych dla ponowoczesności technologii medialnych na sposób, w jaki jednostki budują swoją tożsamość. Należy zaznaczyć, że przyjmowane w tych rozważaniach podejście nawiązuje do tzw. „miękkiego determinizmu technologicznego” tj. że pojawienie się jakiejś technologii nie tyle nieuchronnie prowadzi do jakiegoś skutku, ale raczej, że dany stan rzeczy nie mogły zaistnieć bez pojawienia się określonej technologii.¹ Oraz, że pomiędzy technologią a społeczeństwem zachodzi interakcja, technologia wpływa na kształt społeczeństwa, ale sposób w jaki społeczeństwo korzysta z technologii decyduje o jej rozwoju tworząc w ten sposób nową jakość społeczno - technologiczną.²

Z punktu widzenia niniejszych rozważań dwa aspekty wpływu technologii medialnych wydają się szczególnie istotne, przemiana sposobu percypowania kategorii „bliskości” i „dalekości”, będąca efektem rozdzielenia przestrzennego wymiaru rzeczywistości od wymiaru czasowego oraz wykreowanie nowej formy interakcji społecznej, a co za tym idzie

¹ Patrz: Levinson P. (1999) Miękkie ostrze, Warszawa: Wyd. Literackie MUZA SA, s. 20.

² Por. Castells M. (2007) Społeczeństwo sieci, Warszawa: PWN, ss. 22 – 29; także w odniesieniu do Internetu – Castells M. (2003) Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem biznesem i społeczeństwem, Poznań: Dom Wydawniczy REBIS, s. 15.

nowej formy „wspólnoty”, która z kolei zmienia sposób w jaki jednostki definiują siebie, zarówno w wymiarze jednostkowym jak i zbiorowym.

W niniejszych rozważaniach przyjęto możliwość analizowania wpływu technologii medialnych jako czynnika ujednociającego projekty tożsamościowe. Ale technologie medialne stwarzają także możliwość przenikania bardzo zróżnicowanych wzorów do globalnego obiegu informacji i jako takie mogą się stać czynnikiem różnicującym.

Weryfikacja stawianych założeń wymaga wyznaczenia pola denotacyjnego dla kluczowych w tej analizie pojęć takich jak: technologie medialne, interakcja społeczna, wspólnota społeczna, tożsamość oraz prześledzenia zależności zachodzących między tymi pojęciami. Konieczne jest także zarysowanie potencjalnych konsekwencji, jakie wynikają z tych zależności, istotnych z punktu widzenia sposobu, w jaki jednostki budują swoją tożsamość. W tym ostatnim stwierdzeniu tkwi presupozycja dotycząca ontologicznego statusu tożsamości człowieka, niezależnie od wątpliwości, jakie może budzić zawarte w niej podejście, proponuje się zawieszenie ostatecznych rozstrzygnięć, bowiem to właśnie technologiczne uwikłanie człowieka spowodowało przesunięcie akcentów w pytaniu o to *kim jest?* z odkrywania na kreowanie siebie.

Technologie medialne

Wydaje się, że najbardziej kluczowe dla tych rozważań jest pojęcie technologii medialnych, dlatego też należy, na tyle na ile jest to możliwe, doprecyzować jego znaczenie. Zdaniem Dietera Merscha teoretyczne koncepcje sposobu rozumienia pojęcia mediów można podzielić na trzy główne nury mające charakter chronologiczny. *„Do XVIII wieku bez wyjątku dominowało pojęcie mediów wywodzące się z teorii aisthesis, tzn. teorii postrzegania. W jego ramach pojmowano media jako materiał, w którym dokonuje się postrzeganie; chodziło tu przede wszystkim o nieokreślone <<materialności>>, miarodajne także w badaniach fizycznych. Wraz z cezurą medialną roku 1800³ i uświadomieniem sobie roli języka jako medium myślenia rozpoczął się rozkład tego przekonania. Następnie sam język stał się paradygmatem i to w swojej funkcji jako <<medium przedstawiania >>, ze wszystkimi konotacjami dotyczącymi reprezentacji i pamięci. [...] Od drugiej połowy XIX wieku język w swojej funkcji komunikacyjnej zaczął pełnić modelową rolę w kształtowaniu się pojęcia*

³ Okres ten identyfikuje D. Mersch z pojawiającymi się nurtami romantycznym, które dały początek systemowi heglowskiemu i jednocześnie nowemu sposobowi rozumienia pojęcia medium. Medium zostaje oderwane od zmysłowości i przez to traci swoją materialną naturę, natomiast zostaje utożsamione z językiem i reprezentatywnością. Patrz: Mersch D. (2010) *Teorie mediów*, Warszawa: Wyd. Sic, s. 45 – 46.

mediów – i to już w technologicznie przenicowanej funkcji. Jednocześnie dołączył do niego, wraz z rozwojem fotografii i telegrafii jako zwiastun przyszłych mediów masowych, komponent techniczny, który, zgodnie ze strukturą komunikacji – uwypuklał zasadę przekazu, zapisywania i reprodukcji. Odpowiednio zmieniło się także rozumienie samej medialności, którą zaczęto pojmować jako funkcję lub operację o podstawie matematycznej.”⁴ W tym nieco przydługim cytacie D. Merscha wyodrębnia trzy źródła pojęcia mediów, które jednocześnie uwypuklają najistotniejsze cechy dla każdego z opisanych wcześniej nurtów tj. materialność, reprezentatywność i operatywność. Cechy te, podkreśla to w dalszej części swoich rozważań, łączą się w sposób, w jaki rozumie się obecnie pojęcie komunikacji, „obejmującym transport, przekazywanie i pismo, język i technika...”⁵, warto zwrócić na to uwagę, aby lepiej rozpoznać źródła obecnie powszechnie akceptowanego znaczenia jakie nadaje się pojęciu medium przy opisie procesu komunikacji.

Etymologia pojęcia medium odnosi się do dwóch łacińskich terminów: *medium* – środek oraz *medius* – będący pomiędzy. Medium jest tym, co pozostaje pośrodku, co pośredniczy⁶. Z kolei termin technologia powstał z połączenia greckich pojęć: *technikos*, pochodzący od *téchnē*, oznaczającego kunsztowny, artystyczny, biegły oraz *lógos* tłumaczonego jako słowo, nauka. Technologia jest zatem metodą – wiedzą o „przetwarzaniu”⁷, w słownikach zwraca się uwagę na jej użyteczny charakter.⁸ Manuel Castells za Harleyem Brooksem i Danielem Bellem technologię rozumie jako „wykorzystanie wiedzy naukowej do określenia metod robienia rzeczy w odtwarzalny sposób.”⁹ W przypadku technologii medialnych jest wiedzą konieczną do produkcji i użycia medium czyli środka pośredniczącego w procesie komunikacji. Korzystając z poczynionych przez D. Merscha ustaleń technologii medialne możemy rozumieć, jako techniczne instrumenty pośredniczące w przekazie, rejestracji i reprodukcji, jest to nawiązanie do ostatniej z wyodrębnionych przez D. Merscha tradycji, w której dochodzi do powiązania medium z wynalazkami technicznymi wykorzystywanymi w procesie komunikacji społecznej. Najbardziej typową cechą dla tego nurtu jest „przejście od postrzegania do wymiany informacji, od optyki do kodowania elektronicznego i od estetyki do interakcji.”¹⁰ Ten sposób myślenia o medium, jako medium komunikacji rozpowszechnił się

⁴Merach D. (2010) Teorie mediów, Warszawa: Wyd. Sic, s. 11 – 12.

⁵Tamże, s. 13.

⁶Tamże, s. 17.

⁷ Określenia „przetwarzanie” użyte w odniesieniu technologii nie należy rozumieć dosłownie, chodzi raczej o ukierunkowanie sposobu myślenia na temat tego czym technologia jest.

⁸ Kopalński T. (1967) Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych, Warszawa: Wiedza Powszechna, s. 750; Britannica, <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/585418/technology>, 3.08. 2010.

⁹ Castells M. (2007) Społeczeństwo sieci, Warszawa: PWN, s. 44.

¹⁰ Merach D. (2010) Teorie mediów, Warszawa: Wyd. Sic, s. 26.

kiedy zwrócono uwagę na rolę jaką zaczęły odgrywać mass media takie jak: telegraf, telefon, radio, telewizja czy komputer w kształtowaniu społeczeństwa. Przy takiej interpretacji medium jako środek techniczny, jest integralnym elementem technologii związanej z danym medium, jest tym wokół czego ogniskuje się technologia czyli także ogół wiedzy koniecznej do posługiwania się danym środkiem. Na przykład użycie środka komunikacji jakim jest telefon komórkowy wymaga wykorzystania wiedzy na temat tego do czego on służy, jakie są jego możliwości techniczne, jakie warunki muszą być spełnione żeby działał, tj. musi być naładowany i musi mieć zasięg, użytkownik musi wiedzieć także jak ten telefon obsługiwać.

Zdaniem Johana B. Thompsona „wszystkie procesy wymiany treści symbolicznych wymagają jakiegoś środka technicznego”,¹¹ przy czym J. Thompson środki techniczne rozumie bardzo szeroko, jako „*element materialny, za pomocą którego i za którego pośrednictwem powstają informacje oraz treści symboliczne transmitowane od producenta do nadawcy*”¹² i zalicza do nich również naturalne środki wyrazu wykorzystywane przy bezpośredniej interakcji takie jak: struny głosowe, uszy, fale powietrza, itd. Z punktu widzenia wymiany form symbolicznych, jaką jest proces komunikacji istotnych jest kilka cech środków technicznych, należą do nich:

- **Stopień umocowania form symbolicznych** – jest to możliwości powtarzalności przekazu zależna od stopnia trwałości medium, nagranie na taśmie magnetofonowej, czy zapisanie czegoś na kartce ma mniejszą trwałość niż wyrycie tekstu w kamieniu;
- **Możliwość reprodukcji** – „*zdolność środka technicznego do powielania i tworzenia kopii zapisanych w nim form symbolicznych.*”¹³
- **Stopień zdystansowania czasowego i przestrzennego** – ta cecha dotyczy wspólnych bądź rozbieżnych kontekstów czasowo – przestrzennych dla uczestników działań komunikacyjnych.
- **Zakres kompetencji jakie musi posiadać użytkownik danego środka technicznego** – rozmowa bezpośrednia wymaga jedynie znajomości form symbolicznych koniecznych do wymiany i panowania nad własnym ciałem, natomiast rozmowa przez komunikator internetowy wymaga jeszcze dodatkowo znajomości obsługi programu koniecznego do nawiązania komunikacji.

¹¹ Thompson J.B. (2006) Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów, Wrocław: Wyd. ASTRUM, s. 26.

¹² Thompson J.B. (2006) Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów, Wrocław: Wyd. ASTRUM, s. 26.

¹³ Tamże, s. 27.

Marian Golka w swojej pracy pt: *Bariery w komunikowaniu i społeczeństwo (dez)informacyjne*¹⁴ zwraca uwagę na trudności w określeniu i prześledzeniu historii technologii medialnych¹⁵, dzieje się tak dlatego, że brak jest jednoznacznej definicji – czy technologie dotyczą tylko technicznych instrumentów czy podstawą technologii jest już fakt zaangażowania do przekazu jakiegoś środka materialnego, tak jak tego chce, np. przytaczany wcześniej J. Thompson, wszelkie próby systematyzacji noszą piętno arbitralności stosowanych przez ich autorów kryteriów. Niezależnie od tych trudności w analizach zmian społecznych daje się wyodrębnić kilka kluczowych momentów, w których charakter komunikacji społecznej, a ściślej mówiąc rodzaj stosowanych technologii medialnych zdecydował o powstawaniu nowych rodzajów interakcji w konsekwencji doprowadzając do przekształceń społecznych. Tej problematyce został poświęcony kolejny fragment tych rozważań.

Technologie medialne a interakcje społeczne

Główny problem jaki zostanie poddany analizie w tej części dotyczy zmiany charakteru komunikacji międzyludzkiej, a dokładniej społecznych interakcji na skutek zaangażowania w proces porozumiewania środków technicznych. Przytaczany już wcześniej J. Thompson w swojej pracy *Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów* zauważa, że „*rozwój środków komunikowania powoduje [...] tworzenie nowych form akcji i interakcji oraz nowych rodzajów stosunków społecznych - form bardzo odmiennych od interakcji bezpośredniej, którą uznajemy za historycznie dominującą. Pociąga to za sobą kompleksowe zmiany organizacji interakcji międzyludzkich w czasie i przestrzeni. Wraz z rozwojem środków komunikowania interakcja uniezależniła się od fizycznej bliskości, więc osoby mogą wchodzić w interakcję, mimo że nie dzielą wspólnego otoczenia. Zastosowanie środków komunikowania dało początek nowym formom <<działania na dystans>>, które pozwalają ludziom oddziaływać na innych rozproszonych w czasie i przestrzeni, jak również odpowiadać na działania i wydarzenia rozgrywające się w odległych obszarach.*”¹⁶ Zgodnie z tym założeniem rozpoznaje trzy typy interakcji społecznych, jak zaznacza wykreowanych przez zastosowanie środków komunikowania, zalicza do nich:

¹⁴ Golka M. (2008) *Bariery w komunikowaniu i społeczeństwo (dez)informacyjne*, Warszawa: PWN, ss. 18 – 30.

¹⁵ Oczywiście istnieją takie analizy, do najbardziej znaczących zalicza się dzieje rozwoju mediów Harolda Innisa w *The bias of communication* oraz Marshalla McLuhana w *Zrozumieć media*, dla których analizy dotyczące rozwoju mediów były podstawami budowanych przez nich koncepcji.

¹⁶ Thompson J.B.(2006): *Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów*, Wrocław: Wyd. Astrum., s.90.

- Interakcję bezpośrednią,
- Interakcję pośrednią,
- Pośrednią – quasi interakcją.

Każdej z nich przypisuje cechy, które stanowią o jej istocie, wyznaczając tym samym nowy rodzaj stosunków społecznych. I tak, dla interakcji bezpośredniej typowa jest:

- Współobecność uczestników komunikacji - wspólne odniesienia czasowe i przestrzenne, tj. zachowanie doświadczenia ciągłości czasowej i przestrzennej;
- Stosunkowo niski stopień komplikacji ram interakcji (działania podejmowane na „scenie” i za „kulisami”¹⁷ dzięki sprzężeniu zwrotnemu podlegają kontroli;
- Ma charakter dialogowy – pomiędzy uczestnikami istnieje sprzężenie zwrotne;
- Ma charakter osobowy - jest kierowana do konkretnego odbiorcy;
- Zróżnicowanie wskazówek symbolicznych – przy nadawaniu i odbiorze uczestnicy korzystają zarówno z językowych jak i pozajęzykowych form wyrazu.

Odwołując się do piramidy komunikacji społecznej Denisa McQuaila interakcja bezpośrednia dotyczy poziomu interpersonalnego, wewnątrzgrupowego oraz międzygrupowego.¹⁸

Interakcja pośrednia zakłada wykorzystanie w procesie komunikacji jakiegoś środka technicznego, takiego jak papier, fale elektromagnetyczne, kable elektryczne, itp., do tej kategorii J. Thompson zalicza listowne komunikowanie, rozmowę przez telefon, rozmowę przez komunikator internetowy. Podobnie jak w przypadku interakcji bezpośredniej zachodzi na tych samych poziomach, czyli interpersonalnym, wewnątrzgrupowym i międzygrupowym, tyle, że za pośrednictwem określonego medium. Ten typ interakcji cechuje:

- Rozbieżność kontekstów czasowo – przestrzennych – brak wspólnego kontekstu wiąże się z koniecznością doprecyzowania komunikatów w celu ich lepszego zrozumienia, ale rozbieżności te umożliwiają dostęp do informacji niejako niezależnie od czasu i przestrzeni, w jakiej znajdują się uczestnicy, ograniczone doświadczenie ciągłości czasowej i przestrzennej;
- Ograniczona możliwości kontroli działań podejmowanych na „scenie” i za „kulisami”;

¹⁷ Tutaj J. Thompson odnosi się do kategorii, które wprowadził Erving Goffman do opisu interakcji, zgodnie z jego koncepcją w każdej interakcji można określić ramy typowe dla niej oraz rytuał konieczny do jej odegrania - „w każdym społeczeństwie jest tak, że zawsze, gdy pojawia się możliwość interakcji słownej, zaczyna działać system technik, konwencji i procedur, który kieruje przepływem informacji i porządkuje go. Za jego sprawą staje się jasne, kiedy i gdzie wolno nawiązać rozmowę w jakim gronie i co może być jej tematem. Zbiór znaczących gestów służy uruchomieniu strumienia komunikacji i uprawomocnieniu wszystkich zainteresowanych jego uczestników.” patrz: Goffman E. (2006) Rytuał interakcyjny, Warszawa: PWN, s. 34. Ramy interakcji opierają się na scenie, strefie fasadowej (*front region*) miejscu w którym odbywa się interakcja oraz kulisach (*back regions*) czyli to, co musi zostać ukryte do zgodnego z rytuałem odegrania roli; patrz: Goffman E. (1981) Człowiek w teatrze życia codziennego, Warszawa: PIW, s. 156 – 194.

¹⁸ McQuail D. (2007) Teoria komunikowania masowego, Warszawa: PWN, s. 36.

- Charakter dialogowy jest uzależniony od wykorzystywanego medium – telefon daje możliwość natychmiastowego sprzężenia zwrotnego ale list już nie;
- Ma charakter osobowy - jest kierowana do konkretnego odbiorcy;
- Zawężenie wykorzystywanych przez uczestników form symbolicznych – w tym przypadku również jest to związane z możliwościami technicznymi danego medium.

Trzecia forma interakcji, pośrednia (medialna) quasi – interakcja dotyczy stosunków społecznych wytworzonych przez środki komunikowania masowego, czyli masowego poziomu komunikacji społecznej, o której pisze McQuail¹⁹ i odnosi się do komunikacji zachodzącej za pośrednictwem takich mediów jak książki, prasa, radio, telewizja czy Internet. Zdaniem J. Thompsona ten typ interakcji cechuje:

- Rozbieżność kontekstów czasowo – przestrzennych – podobnie jak w przypadku interakcji pośredniej odbiór informacji bądź wymiana treści symbolicznych nie jest uzależniona od czasu i miejsca, brak zatem doświadczenia ciągłości czasowej i przestrzennej;
- Bardzo wysoki stopień komplikacji ram interakcji – trudne do zdefiniowania, a zatem i do kontrolowania „scena” i „kulis” interakcji;
- Charakter monologowy – w większości przypadków przepływ komunikacji jest jednokierunkowy;
- Ma charakter impersonalny – odbiorca jest masowy i anonimowy;
- Zawężenie wykorzystywanych przez uczestników form symbolicznych związane z możliwościami technicznymi danego medium.²⁰

Jak się wydaje, ciekawym wątkiem prowadzonych przez J. Thompsona rozważań jest przemiana jaka dokonywała się w charakterze komunikacji społecznej na skutek wykorzystania technologii medialnych, w odniesieniu do kategorii „bliskości” i „dalekości”.²¹ Kategoria „bliskości” odnosi się do bezpośredniej obecności komunikujących się jednostek, która wymaga przestrzennego zbliżenia na tyle, żeby jednostki te mogły się ze sobą skomunikować, kategoria ta dotyczyć może jedynie interakcji zachodzących w sposób

¹⁹ Tamże, s. 36.

²⁰ Ta cecha, na którą zwraca uwagę J. Thompson nie jest tak oczywista, bo na przykład takie medium jak telewizja stwarza możliwości wykorzystywania bardzo zróżnicowanego zestawu form symbolicznych, ale jest on, zdaniem J. Thompsona nadal węższy od tego, z którym mamy do czynienia w przypadku interakcji bezpośredniej.

²¹ Być może określenia te nie są zbyt fortunne z językowego punktu widzenia, ale takie sformułowanie problemu pozwala uchwycić intuicję oddającą istotę różnicy pomiędzy interakcją bezpośrednią a pośrednią, bo *de facto* wskazana przez J. Thompsona różnica, istniejąca pomiędzy interakcją pośrednią a pośrednią – quasi interakcją sprowadza się do zasięgu społecznego, natomiast wspólny jest dla nich sam fakt wykorzystania w procesie komunikacji środków technicznych.

bezpośredni. W przypadku „dalekości” chodzi o wszelkie formy interakcji nie wymagające dzielenia wspólnej przestrzeni, zatem jednostki dzięki zróżnicowanym środkom technicznym mogą nawiązywać komunikacje niezależnie od dzielącej je odległości.

Niezależnie od wagi jaką niewątpliwie posiada przeprowadzona przez J. Thomasa klasyfikacja, dla zrozumienia przemian zachodzących w procesie komunikacji związanych z wprowadzeniem technologii medialnych, wydaje się ona nie do końca adekwatna w odniesieniu do tzw. nowych mediów, z czego zresztą J. Thompson zdawał sobie sprawę,²² konieczne jest zatem uzupełnienie tej typologii. Wymaga to przede wszystkim określenia cech typowych dla nowych technologii medialnych oraz prześledzenia jak kształtował się nowy rodzaj interakcji będący efektem zmian technologicznych.

Interakcja hybrydowa

Zadaniem Leva Manovicha, jednego z najbardziej uznanych autorów zajmujących się zagadnieniem nowych mediów, „*nowe media są wynikiem przecięcia się dwóch odrębnych procesów – historii technik obliczeniowych i historii technologii medialnych.*”²³ Procesy te zostały zapoczątkowane w 1830 roku, kiedy to Charles Babbage zaprojektował maszynę analityczną a Louis Daguerre wynalazł dagerotyp. Maszyna analityczna stworzyła niespotykane do tej pory możliwości pracy na dużej ilości informacji, „*dla procesu przetwarzania danych nowa technologia była tym, czym stara technologia – dla procesu wytwarzania. Wprowadziła ona - na poziomie danych informacyjnych, a nie wiedzy – produkcję masową.*”²⁴ Z kolei wynalazek dagerotypu umożliwił przechowywanie w formie materialnej różnego rodzaju obrazy i dźwięki. W efekcie możliwe stało się przejście od informacji zapisywanych w wersji analogowej - czyli przybliżonej²⁵ do zapisu cyfrowego. „*Po ocyfrowaniu informacja wkracza w nowy świat, osieciowany kłęb połączonych ze sobą komputerów osobistych i urządzeń pamięciowych, po których przebiegają niezliczone miliony wersów oprogramowania. W tym obszarze zaledwie dwa symbole „0” i „1”, występując w*

²² Patrz: Thompson J.B.(2006): Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów, Wrocław: Wyd. Astrum., s.93.

²³ Manovich L.(2006) Język nowych mediów, Warszawa, Wyd. Akademickie i Profesjonalne, s. 82.

²⁴ Jonscher Ch. (2001) Życie okablowane, Warszawa: Wyd. MUZA, s. 302.

²⁵ *Analogos* to grecki termin oznaczający równość stosunku lub proporcji w matematyce, w odniesieniu do mediów analogowe odnosi się do rejestracji obiektów fizycznych w inne (analogowe) materialne nośniki, patrz: Lister M., Dover J., Giddings S., Grant I., Kelly K. (2009) Nowe media. Wprowadzenie, Kraków: Wyd. UJ, s. 26. Zdaniem Ch. Jonschera „*miara analogowa to przedstawienie przybliżone (analogiczne)*”, Patrz: Jonscher Ch. (2001) Życie okablowane, Warszawa: Wyd. MUZA, s. 29. Z kolei L. Manovich zwraca uwagę na jeszcze inny wymiar obiektów analogicznych dane analogowe to dane ciągłe – „*to znaczy, że mierzone wielkości nie mają żadnej niepodzielnej jednostki, z której są złożone*”, patrz: Manovich L.(2006) Język nowych mediów, Warszawa: Wyd. Akademickie i Profesjonalne, s. 92.

różnych kombinacjach, mogą zawrzeć wszystko – od poematu Goethego do wojennego programu opracowanego w Pentagonie.”²⁶ L. Manovich opisując najbardziej znaczące różnice między tradycyjnymi a nowymi mediami zwraca uwagę na kilka, jego zdaniem najbardziej znaczących cech. Najbardziej charakterystyczną cechą dla wszystkich obiektów nowych mediów, cechą która determinuje pozostały zestaw cech, jest reprezentacja numeryczna to, znaczy że obiekty te są liczbami zapisanymi cyfrowo, niezależnie czy są one skonwertowane – czyli przekształcone z analogowych czy stworzone na komputerze. A zatem każdy obiekt nowych mediów daje się opisywać językiem formalnym oraz może być poddany obróbce algorytmicznej czyli „*media stają się programowalne.*”²⁷ Obiekty nowych mediów są modularne tj. składają się „z niezależnych od siebie części, każda z nich składa się z mniejszych, również niezależnych części i tak dalej aż do poziomu niepodzielnych dalej <<atomów>> - pikseli, punktów 3D, znaków tekstowych.”²⁸ Modułarna struktura nowych mediów umożliwia bardzo szybkie przekształcanie obiektu, jest to doskonale widoczne w technikach miksowania, L. Manovich określa to mianem wariacyjności (zmienności), typowe dla nowych mediów są różne wersje jednego obiektu, a nie tak jak w mediach analogowych kopie. „*Poszczególne elementy, utrwalone elektronicznie, a nie w sztywnym medium, zachowują swą indywidualną tożsamość i mogą być łączone pod kontrolą programu, tworząc niezliczone sekwencje.*”²⁹ Dzięki cyfrowemu zapisowi możliwe jest wykorzystywanie obiektów różnych mediów – filmu, fotografii, tekstów, itp., do tworzenia kolejnego, nowego obiektu, co ważne duża część tych działań jest automatyczna, jest to kolejna cecha - automatyzacja bardzo wielu czynności związanych z tworzeniem obróbką i rozpowszechnianiem obiektów medialnych. O wariacyjności decydują także cechy środka technicznego jakim jest komputer, stwarza on możliwość budowania baz danych, indywidualizowanie interfejsu, hipermedialność³⁰ i hipertekstowość³¹, skalowanie obiektu³². Ostatnia wymieniana przez L. Manovicha cecha to transkodowanie, które uznaje za najbardziej znaczący skutek wcześniejszych cech, przemiana obiektów medialnych w dane komputerowe wymusza przekształcenia struktury mediów zgodnie z konwencjami

²⁶ Jonscher Ch. (2001) *Życie okablowane*, Warszawa: Wyd. MUZA, s.30.

²⁷ Manovich L.(2006) *Język nowych mediów*, Warszawa: Wyd. Akademickie i Profesjonalne, s. 92.

²⁸ Tamże, s. 96.

²⁹ Tamże s. 103.

³⁰ Przy wykorzystaniu komputera, w tym samym czasie można korzystać z bardzo zróżnicowanych mediów.

³¹ „*Hipertekst jest szczególnym przypadkiem hipermediów wykorzystującym tylko jedno medium – tekst.*”, Patrz: Manovich L.(2006) *Język nowych mediów*, Warszawa: Wyd. Akademickie i Profesjonalne, s. 105.

³² Skalowanie dotyczy wielkości lub poziomu szczegółowości obiektu.

komputerowej organizacji danych³³. „Można więc powiedzieć, że nowe media składają się z dwóch różnych warstw: warstwy komputerowej i warstwy kulturowej. W skład warstwy kulturowej wchodzi na przykład następujące kategorie: encyklopedia, i opowiadanie, fabuła i wątek, kompozycja i punkt widzenia, mimesis i katharsis, komedia i tragedia; w skład warstwy komputerowej – proces i pakiet (jak w pakietowej transmisji danych), sortowanie i dopasowanie, funkcja i zmienna, język komputerowy i struktura danych.”³⁴L. Manovich wskazuje na aspekt bardzo silnie akcentowany przez Marshalla McLuhana³⁵ czy Nila Postmana³⁶ sugerując wpływ cech technologicznych medium na treści jakie przez to medium są przekazywane.

W przytoczonej definicji nowych mediów zwrócono uwagę głównie na formalny opis, sprowadzający się do wykorzystania kodu binarnego w procesie rejestracji, przechowywania i dystrybucji informacji, utożsamiając tym samym pojęcie nowe media z mediami cyfrowymi, takie podejście jest uzasadnione, chociaż denotacje te nie są aż tak oczywiste, na co zwracają uwagę Martin Lister, Jon Dover, Seth Giddings, Iain Grant, Kieran Kelly w swoim obszernym opracowaniu poświęconemu nowym mediom³⁷. Proponują oni inny sposób uporządkowania tej kwestii, ich zdaniem od połowy lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku w analizach nowych mediów daje się wyodrębnić kilka dominujących określeń, opisujących je jako:

- Cyfrowe – znaczy to, że „fizyczne właściwości danych wejściowych” zostają zdigitalizowane³⁸ czyli przekształcane w abstrakcyjne symbole jakim są cyfry. Konsekwencją digitalizacji jest dematerializacja tekstów medialnych, kompresja danych, ułatwiony dostęp (nielinearny) i praca na danych, permanentna zmienność;
- Interaktywne – generalnie pojęcie to odnosi się do większego zaangażowania odbiorców w interpretację tekstów medialnych, interaktywność „oznacza zdolność użytkownika (czyli indywidualnego członka nowej publiczności mediów) do bezpośredniego wpływania na przeglądane obrazy i teksty oraz możliwości ich zmiany. Publiczność nowych mediów staje się zatem bardziej

³³ Tan ten proces zwracał także uwagę Jean – Francois Lyotard w *Kondycji ponowoczesnej* ukazując przyczyny zmian w naturze wiedzy; patrz: Lyotard J. (1997) *Kondycja ponowoczesna. Raport o stanie wiedzy*, Warszawa: Wyd. Aletheia, ss. 27 – 29.

³⁴ Manovich L.(2006) *Język nowych mediów*, Warszawa: Wyd. Akademickie i Profesjonalne, s.115.

³⁵ McLuhan M. (2001): *Wybór tekstów*, Poznań: Wyd. ZYSK i SK-A.

³⁶ Postman N.(2002): *Zabawić się na śmierć*, Warszawa: Wydawnictwo Literackie MUZA SA.

³⁷ Lister M., Dover J., Giddings S., Grant I., Kelly K. (2009) *Nowe media. Wprowadzenie*, Kraków: Wyd. UJ, ss. 20, 42.

³⁸ Digitalizacja – czyli przypisanie zjawiskom wartości numerycznych, patrz: Lister M., Dover J., Giddings S., Grant I., Kelly K. (2009) *Nowe media. Wprowadzenie*, Kraków, Wyd. UJ, s. 27.

użytkownikiem niż widzimy...”³⁹. Dzięki interaktywności mediów możliwa stała się tzw. nawigacja hipertekstualna⁴⁰, interaktywność rejestracyjna⁴¹ czy interaktywne tryby komunikowania;

- Hipertekstualne – „*pojęcie hipertekstu odnosi się do tekstu zawierającego sieć odnośników do innych tekstów pozostających poza, ponad nad nim samym.*”⁴²;
- Wirtualne – kategoria wirtualności należy do jednej z najtrudniej definiowanych, Piotr Sitarski w swojej pracy *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*⁴³ zwraca uwagę na rozbieżności znaczeniowe związane z różnicami językowymi, i tak np. w języku polskim wirtualny to „*mogący zaistnieć, teoretycznie możliwy*”⁴⁴ natomiast w języku angielskim *virtual* to „*taki, który istnieje faktycznie, pełni określoną funkcję, choć nie w sposób jawny.*”⁴⁵ Obecnie najbardziej upowszechnione znaczenie odnosi się do tego, jakie przypisuje się temu terminowi w języku angielskim. W słowniku hakerów pojęcia wirtualny używa się w odniesieniu do „*sztucznych obiektów stworzonych przez komputer w celu wspomaganie systemu kontroli dostępu do wspólnych zasobów*”.⁴⁶ I o ile cyberprzestrzeń, termin który często traktowany jest synonimowo z wirtualnością, należy rozumieć jako techniczne zaplecze sieci ścieżek danych (linie telefoniczne, światłowody, połączenia satelitarne, itd.) o tyle rzeczywistość wirtualna (*virtual reality, artificial reality, virtual environments, virtual worlds*) jest tym, co jest współkreowane przez użytkowników tych ścieżek. Z kolei Martin Lister, Jon Dover, Seth Giddings, Iain Grant, Kieran Kelly zwracają uwagę na kilka, ich zdaniem najistotniejszych znaczeń. Po pierwsze, wirtualność, wirtualna rzeczywistość to poczucie zanurzenia w środowisku wykreowanym przez grafikę komputerową. Po drugie, to

³⁹ Lister M., Dover J., Giddings S., Grant I., Kelly K. (2009) *Nowe media. Wprowadzenie*, Kraków: Wyd. UJ, s.34.

⁴⁰ Nawigacja hipertekstualna – rodzaj tekstu jaki jest „czytany” przez użytkownika w skutek korzystania z bardzo różnicowanych baz danych.

⁴¹ Interaktywność rejestracyjna – po rejestracji na stronie możliwość pozostawiania swoich komentarzy, taki rodzaj interakcji z opóźnionym sprzężeniem zwrotnym.

⁴² Lister M., Dover J., Giddings S., Grant I., Kelly K. (2009) *Nowe media. Wprowadzenie*, Kraków: Wyd. UJ, s.41.

⁴³ Sitarski P. (2002) *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków: Wyd. RABID.

⁴⁴ Tamże, s. 13.

⁴⁵ Tamże, s. 13.

⁴⁶ Patrz: <http://www.retrologic.com/jargon/V/virtual.html>, 19.08.10; Sitarski P. (2002) *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków: Wyd. RABID, s.13.

przestrzeń, „w której w swoim odczuciu znajdują się uczestnicy różnych form komunikowania się za pośrednictwem Internetu.”⁴⁷ Powołując się na analizy Roba Shieldsa uzupełniają znaczenie wirtualnej rzeczywistości o symulację rzeczywistości – czyli istnienie alternatywnego świata, a także skojarzenia z liminalnością. „*Obserwowane ostatnimi czasy zainteresowanie obszarami wirtualnymi jako obszarami kreowania tożsamości lub miejscem, gdzie możliwe jest ogrywanie różnych ról, jest postrzegane jako kontynuacja wcześniejszych badań nad strefami liminalnymi.*”⁴⁸ Za głos podsumowujący przytaczane do tej pory próby denotacji pojęcia wirtualności można uznać przeprowadzoną przez Wojciech Siwaka za P.Levym⁴⁹ w artykule *Hiptertekstualna podróż przez wirtualne światy* klasyfikację. Jego zdaniem termin ten przyjmuje obecnie trzy znaczenia: techniczne, filozoficzne i potoczne. Znaczenie techniczne jest związane z technologią informatyczną i można rozpatrywać je z punktu widzenia przetwarzanych danych⁵⁰, w odniesieniu do struktury informacyjnej⁵¹ oraz w kontekście stricte technologicznym⁵². W sensie filozoficznym „*wirtualność zawiera wszystko co jest potencjalne ale nie aktualne [...]. W tym ujęciu wirtualność oznacza, że dana rzecz istnieje potencjalnie ale nie aktualnie, istnieje bez bycia obecnym*”.⁵³ Należałoby dodać, obecnym w dosłownym znaczeniu. Potocznie wirtualność kojarzy się z iluzorycznością, nierzeczywistością lub rzeczywistością nierealną posiadającą jednak jakieś znamiona materialne, pewną formę obecności.⁵⁴

⁴⁷ Lister M., Dover J., Giddings S., Grant I., Kelly K. (2009) Nowe media. Wprowadzenie, Kraków: Wyd. UJ, s. 57.

⁴⁸ Shields R. (2003) *The Virtual*, London New York, Routledge, ss. 12, 46; w: Lister M., Dover J., Giddings S., Grant I., Kelly K. (2009) Nowe media. Wprowadzenie, Kraków: Wyd. UJ, s. 58.

⁴⁹ Lévy P. (1996), *Second Flood. Report on Cyberculture*, Bruxelles, Council of Europe.

⁵⁰ „W takim rozumieniu wirtualność oznacza dla Lévyego potencjalny wszechświat porównywalny, (przeliczalny) przy użyciu cyfrowego modelu i wspomaganego przez użytkownika wejścia (i nie wyświetlanego)” patrz: Siwak W. *Hiptertekstualna podróż przez wirtualne światy*, http://physics.uwb.edu.pl/ptf/echa/w_siwak/wirtual/wirtual.htm, 1.09.2010.

⁵¹ „Przekaz stanowi przestrzeń dla interakcji proksemicznych, w których przeglądający użytkownicy mogą bezpośrednio kontrolować swoje reprezentacje.”, patrz: Siwak W. *Hiptertekstualna podróż przez wirtualne światy*, http://physics.uwb.edu.pl/ptf/echa/w_siwak/wirtual/wirtual.htm, 1.09.2010.

⁵² „Wirtualność jest iluzją sensomotorycznej interakcji z modelem komputerowym. Przykładami mogą być używanie stereoskopowych systemów postrzegania, rękawice i kombinezony danych, służące poznawaniu odtworzonych lub projektowanych budowli czy przestrzeni, a także treningom symulacyjnym pilotów, chirurgów, operatorów maszyn.”, patrz: Siwak W. *Hiptertekstualna podróż przez wirtualne światy*, http://physics.uwb.edu.pl/ptf/echa/w_siwak/wirtual/wirtual.htm, 1.09.2010.

⁵³ Siwak W. *Hiptertekstualna podróż przez wirtualne światy*, http://physics.uwb.edu.pl/ptf/echa/w_siwak/wirtual/wirtual.htm, 1.09.2010.

⁵⁴ Tamże.

- Usieciowione – usieciowienie nowych mediów można rozpatrywać w kilku aspektach, dzięki interaktywności ich konsumenci mogą w znacznie większym stopniu uczestniczyć w produkcji medialnej, mówi się wręcz o możliwości zacierania się różnicy między producentem a konsumentem. Usieciowienie dotyczy także konsumpcji wytworów medialnych, konsekwencją tego jest ich segmentacja, multiplikacja i indywidualizacja i wreszcie o usieciowieniu można mówić w kontekście rozproszenia na poziomie produkcji medialnej;
- Symulowane – ta cecha jest konsekwencją wirtualności, i podobnie jak w przypadku wirtualności trudno jest ustalić jedno dominujące znaczenie, tym bardziej, że często symulacja jest używana jako synonim reprezentacji, imitacji. Martin Lister, Jon Dover, Seth Giddings, Iain Grant, Kieran Kelly wyróżniają trzy główne nurty rozumienia tego pojęcia. Pierwszy – postmodernistyczny odwołuje się do koncepcji Jeana Baudrillarda, jego zdaniem *„symulować oznacza udawać, że posiada się to, czego się nie posiada. [...] Symulacja podważa różnicę pomiędzy tym co <<prawdziwe>> i tym co <<fałszywe>>; tym co <<rzeczywiste>> a tym co <<wyobrażone>>.”*⁵⁵ Symulacja jest tu rozumiana jako przejęcie od znaku, który reprezentuje coś rzeczywistego do symulakru, *„[...]to znaczy nie może być już wymieniony na to, co rzeczywiste, lecz wymienia się na sam na siebie w nieprzerwanym obiegu pozbawionym referencji i granic.”*⁵⁶ W postmodernistycznym ujęciu zwraca się uwagę głównie na fakt zastępowania realności rzeczywistością medialną oraz konsekwencje społeczne tego procesu. Drugie znaczenie symulacji odnosi się do symulacji komputerowych Marca Prenskyego, jego zdaniem symulacja to wytwory syntetyczne lub sfalszowane, próby tworzenia imitacji rzeczywistości lub *„model matematyczny lub algorytmiczny, który, po szeregu wstępnych warunków, umożliwia przewidzenie sytuacji i jej wizualizację w czasie.”*⁵⁷ W tej definicji, na co wskazują autorzy, ważne jest zwrócenie uwagi na symulację jako raczej zdolność tworzenia rzeczywistości niż jej imitowania, oczywiście rzeczywistości alternatywnej. Trzecie znaczenie, to symulacja gier komputerowych, w grach symulacja polega na tworzeniu rzeczywistości ustrukturyzowanej matematycznie, jest to *„symulowany świat z własnymi*

⁵⁵ Baudrillard J. (2005) Symulacja i symulakry, Warszawa: Wyd. Sic!, s. 8.

⁵⁶ Tamże, s. 11.

⁵⁷ Prensky M. (2001) Digital Games Based Learning, New York, McGraw-Hill, w: Lister M., Dover J., Giddings S., Grant I., Kelly K. (2009) Nowe media. Wprowadzenie, Kraków: Wyd. UJ, s. 66.

wymiarami przestrzennymi i czasowymi oraz dynamicznymi relacjami między wirtualnymi siłami i oddziaływaniami.”⁵⁸ Biorąc pod uwagę powyższe znaczenia, symulacyjność nowych technologii medialnych można rozumieć jako, techniczną możliwość tworzenia rzeczywistości doświadczanych także w realnym świecie przez co zostaje on wzbogacony.⁵⁹

Opisane powyżej cechy nowych mediów wpływają na charakter interakcji społecznych jaki przy ich pomocy jest tworzony. Tym co wydaje się najbardziej znaczące, to możliwość połączenia cech interakcji opartej na bliskości z cechami interakcji pośredniej dzięki przekroczeniu bariery, jaką w tym drugim typie interakcji stanowiła odległość. W przypadku nowego typu interakcji, roboczo nazwanej interakcją hybrydową, przestrzenią, w której niezależnie od dzielącej komunikujące się osoby odległości może przebiegać interakcja jest przestrzeń wirtualna. Gdyby chcieć analogicznie do J. Thompsona stworzyć listę cech typowych dla interakcji hybrydowej to, charakterystyczne dla niej jest:

- Rozbieżność kontekstów czasowo – przestrzennych ale możliwy wspólny rzeczywisty kontekst czasowy i wirtualny przestrzenny. Zachowanie częściowej ciągłości czasowej zupełnie nowe doświadczenie przestrzenne.
- Ograniczona możliwości kontroli działań podejmowanych na „scenie” i za „kulisami”, chociaż większa niż w przypadku interakcji pośredniej.
- Ciągłe bądź opóźnione sprzężenie zwrotne - interakcja dialogowo/monologowa.
- Może przybierać charakter osobowy, ale także anonimowy.
- Stosunkowo szeroki – jak na komunikacją zapośredniczoną zakres stosowanych form symbolicznych dzięki hipermedialności i hipertekstualności nowych mediów.

Umieszczona poniżej tabela zawiera zestawienie cech typowych dla danego typu interakcji.

	Interakcja bezpośrednia (oparte na bliskości)	Interakcja pośrednia (oparte na „dalekości”)	Interakcja hybrydowa (oparte na bliskości i „dalekości”)
Kontekst przestrzenny i czasowy	Stały kontekst przestrzenny i czasowy dla uczestników relacji	Rozbieżne konteksty czasowe i przestrzenne	Rozbieżne konteksty czasowe i przestrzenne ale możliwy wspólny kontekst czasowy
Stopień komplikacji ram interakcji	Stosunkowo niski	Wysoki	Wysoki
Sprzężenie zwrotne	Ciągłe - niejednoznaczna	Brak bądź opóźnione	Ciągłe bądź opóźnione

⁵⁸ Lister M., Dover J., Giddings S., Grant I., Kelly K. (2009) Nowe media. Wprowadzenie, Kraków: Wyd. UJ, s. 69.

⁵⁹ Tamże, s. 71.

	rola nadawcy i odbiorcy (Interakcja dialogowa)	(Interakcja monologowa)	(Interakcja dialogowo/ monologowa)
Charakter interakcji	Osobowy	Anonimowy	Osobowy/anonimowy
Zakres stosowanych form symbolicznych	Szeroki – oddziaływanie na wszystkie zmysły	Zawężony – uzależniony od możliwości technicznych medium	Stosunkowo szeroki – jak na komunikację zapośredniczoną

Tabela 1. Rodzaje interakcji – cechy

Źródło: opracowanie własne.

Rodzaj interakcji a kategoria wspólnoty

Zastosowanie nowych technologii w procesie komunikacji społecznej doprowadziło do zmiany charakteru interakcji, w których to co typowe dla fizycznej bliskości może łączyć się z tym, co najbardziej odległe. Wydaje się, że pojawienie się tego typu interakcji musiało przyczynić się do przededefiniowania formy związków społecznych. Poniższe rozważania są próbą prześledzenia procesu takiej przemiany.

Stanley J. Baran i Dennis K. Davis⁶⁰ w swoich analizach poświęconych teoriom komunikacji masowej zwracają uwagę, że istotnym warunkiem kształtowania się społeczeństwa masowego był rozwój technologii umożliwiających zapośredniczenie komunikacji społecznej na masową skalę. W swoich dywagacjach odwołują się do podziału jaki wprowadził Ferdynand Tönnies w koncepcji dotyczącej przemian form organizacji społecznej. F. Tönnies podzielił formy organizacji społecznej na wspólnotę (*Gemeinschaft*, dla której typowe są więzi oparte na „rodzinie, tradycji i sztywnych rolach społecznych”⁶¹, wspólnota obejmuje „gęstą sieć związków osobistych, opartych na więzach rodzinnych i bezpośrednim, osobistym kontakcie.”⁶² oraz stowarzyszenie (*Gesellschaft*), w którym więzy między ludźmi mają charakter zapośredniczony, przez technologie bądź instytucje. James Slevin⁶³ do opisu drugiej, zapośredniczonej formy organizacji społecznej wykorzystuje koncepcję wspólnot wyobrażonych (*imagined communitis*) Benedicta Andersona.⁶⁴ Zdaniem B. Andersona wspólnoty te są wyobrażone bo: ich członkowie nie mają ze sobą

⁶⁰ Baran S.J., Davis D.K. (2007) Teorie komunikowania masowego, Kraków: WUJ s. 72 – 74.

⁶¹ Tamże, s. 72.

⁶² Fukuyama F. (1999) The Great Disruption: Human Nature and the Reconstruction of Social Order, „Atlantic Monthly”, maj, s.55, w: Baran S.J., Davis D.K. (2007) Teorie komunikowania masowego, Kraków: WUJ, s. 72.

⁶³ Slevin J. (2000) The Internet and Forms of Human Association, w: Socjologia codzienności (2008) red. Sztompka P, Boguni – Borkowska M, Wyd. Znak, Kraków, s. 593 – 627.

⁶⁴ Tamże, s. 597.

bezpośredniego kontaktu, „*a mimo to pielęgnują w umyśle obraz wspólnoty*”⁶⁵, postrzegają siebie jako społeczność żyjącą na ograniczonym obszarze, wyobrażają sobie siebie jako suwerenne, i niezależnie od istniejących nierówności pielęgnują poczucie wzajemnej solidarności, jak podsumował je przytaczany przez J. Slevina Zygmund Bauman – „*są spajane jedynie przez wiarę w ich istnienie*”.⁶⁶ Utrzymanie tak skonstruowanej wizji rzeczywistości społecznej odbywa się dzięki środkom komunikacji, które „*umożliwiają transmisję wspólnych opowieści zawierających powszechnie podzielane wzory działania oraz obrazy zawierające powszechnie podzielane treści. Ale również dzięki izolacji i symbolicznemu wyrzuceniu ze wspólnoty wyobrażonej wszystkiego, co mogłoby do niej nie pasować.*”⁶⁷ To właśnie zapośredniczony charakter interakcji istniejących między członkami wspólnot wyobrażonych zapewnia im przetrwanie. Zdaniem Manuela Castellsa obecnie mamy do czynienia z podobnym przekształceniem jak wtedy, kiedy społeczność ograniczonego sąsiedztwa, jako źródła związków międzyludzkich przeobraziła się w społeczność opartą na organizacji, tyle, że tym razem transformacja ta dotyczy „*przesunięcia organizacyjnego wsparcia interakcji społecznych ze społeczności lokalnej do sieci.*”⁶⁸ Tym co umożliwiło kształtowanie związków społecznych nowego typu była nowa technologia komunikacyjna jaką jest Internet. M.Castells ten nowy wzorzec nazywa związkami trzeciego rzędu⁶⁹, są one osadzone w sieciach skoncentrowanych wokół jednostki. „*Indywidualizm sieciowy jest wzorem społecznym, a nie zbiorem wyobcowanych jednostek. To raczej jednostki budują dla siebie sieci, w Internecie i poza nim, kierując się wspólnotą zainteresowań, wartości, przedsięwzięć i poczuciem podobieństwa.*”⁷⁰ Dzieje się tak ze względu na, jak to określa M.Castells, komunikacyjną moc Internetu, który umożliwia tzw. komunikację hybrydową łączącą w sobie dwie przestrzenie fizyczną i wirtualną. Indywidualizacja i wirtualność przywracają interakcjom społecznym osobowy charakter oraz dają wspólną przestrzeń komunikacji, cyfrowość i sieciowość umożliwia używanie bardziej

⁶⁵ Bauman Z. (1992) *Intimations of Postmodernisty*, London, Routledge, w: Slevin J. (2000) *The Internet and Forms of Human Association*, w: *Socjologia codzienności* (2008) red. Sztompka P, Boguni – Borkowska M, , Kraków: Wyd. Znak s. 597.

⁶⁶ Slevin J. (2000) *The Internet and Forms of Human Association*, w: *Socjologia codzienności* (2008) red. Sztompka P, Boguni – Borkowska M, , Kraków: Wyd. Znak, s. 597

⁶⁷ Tamże, s. 597

⁶⁸ Castells M. (2003) *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem , biznesem i społeczeństwem*, Poznań: Dom Wydawniczy REBIS, s. 147.

⁶⁹ M. Castells zwraca uwagę, że związki trzeciego rzędu są tym samym, co społeczności spersonalizowane wg Wellmana.

⁷⁰ Castells M. (2003) *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem , biznesem i społeczeństwem*, Poznań: Dom Wydawniczy REBIS, s. 151.

zróżnicowanych form symbolicznych, zbliżonych do interakcji bezpośredniej, sieciowość pozwala na przejście od odbiorcy w interakcji zapośredniczonej do uczestnika komunikacji. Ważnym aspektem nowej formy ludzkich związków jest ich globalny i lokalny potencjał. Za sprawą Internetu jednostki mogą wchodzić w interakcje z osobami spoza „sąsiedztwa”, spoza związków narodowych, religijnych, kierując się chęcią zaspokojenia ciekawości, uczestniczenia w jakichś działaniach społecznych⁷¹ korzystając z potencjału cyberprzestrzeni ich środowiskiem jest społeczeństwo globalne. Ale Internet może także umożliwiać kontynuację bliskich związków, na co zwraca uwagę M. Castells w *Galaktyce Internetu* powołując się na badania wielu naukowców⁷² ułatwiają kontakt ze środowiskiem lokalnym – opartym na kontakcie fizycznym. Specyfikę Internetu jako przestrzeni społecznej bardzo trafnie ujmuje Jan van Dijk w swojej pracy *Społeczne aspekty nowych mediów*, wspólnoty wirtualne nie mają zakorzenienia ani w czasie ani w przestrzeni fizycznej, tym co je spaja są jednostki wchodzące w relacje z innymi.⁷³

Podsumowując wpływ nowych technologii medialnych na kształt społeczeństwa można przytoczyć cytowanych już wcześniej autorów M. Listera, J. Dovera, S. Giddingsa, I. Granta, K. Kellygo, zdaniem których nowe media wnoszą w życie społeczne kilka istotnych zmian takich jak:

- **Nowe doświadczenie tekstualne** - pojawienie się nowych gatunków kreowania tekstów tj. gry komputerowe, symulacje, kino efektów specjalnych, blogi itp.
- **Nowe sposoby reprezentacji świata** – immersyjne⁷⁴ środowiska wirtualne, interaktywne multimedia ekranowe.
- **Nowe relacje pomiędzy podmiotami użytkownikami oraz technologiami medialnymi** – nowe sposoby użytkowania mediów oraz nowy zestaw znaczeń jaki jest im społecznie przypisywany.
- **Nowe doświadczanie relacji pomiędzy cielesnością, tożsamością i społecznością** – dotyczy to zarówno zmian w sposobie przeżywania czasu i przestrzeni (odniesień globalnych i lokalnych) ale także przemiany w tym jak jednostki definiują siebie.

⁷¹ Na ten aspekt konstruowania się nowych wspólnot zwraca uwagę Rheingold w *The Virtual Community*, patrz: Socjologia codzienności (2008) red. Sztompka P, Boguni – Borkowska M, Kraków,: Wyd. Znak, s. 609.

⁷² Patrz: Castells M. (2003) Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem, Poznań: Dom Wydawniczy REBIS, s. 138 – 145.

⁷³ Dijk van J. (2010) Społeczne aspekty nowych mediów, Warszawa: PWN, s. 233.

⁷⁴ Immersja - Etym. - późn.łac. *immersio* 'zanurzenie' od (*im*)*mergere* 'zanurzać'; <http://www.sloownik-online.pl/kopalinski/0341ABF51972488DC12565E10075EB2A.php>, 13.08.10.

- **Nowe koncepcje relacji ciała biologicznego do mediów technologicznych** – odejście od tradycyjnych rozgraniczeń pomiędzy tym co sztuczne a naturalne, ludzkie a techniczne, rzeczywiste a wirtualne itd.
- **Nowe wzorce organizacji i produkcji w komunikacji medialnej** – globalizacja produkcji i kultury medialnej, nowe definicje własności, nadawcy medialnego, itp.⁷⁵

Z punktu widzenia niniejszych rozważań najbardziej interesujący jest nowy rodzaj doświadczania relacji pomiędzy tożsamością a społecznością związany ze zmianą sposobu przeżywania czasu i przestrzeni oraz konsekwencje dla sposobu w jaki jednostki definiują siebie, temu zagadnieniu poświęcona jest dalsza część analizy.

Tożsamość jednostkowa i zbiorowa a nowe wspólnoty

Za sprawą nowych technologii jednostki mają możliwość funkcjonowania zarówno w globalnym jak i lokalnym środowisku społecznym, trafnie opisuje to M. Castells w *Spółeczeństwie sieci*, „*tym co charakteryzuje nowy system komunikacji oparty na zdigitalizowanej, usieciowionej integracji wielu sposobów komunikacji, jest inkluzyjność i wszechstronność [...] konsekwencją tego nie jest homogenizacja ekspresji kulturowych i pełne zdominowanie kodów przez kilku centralnych nadawców. Dzieje się tak właśnie ze względu na różnorodność, multimodalność i wszechstronność nowego systemu komunikacyjnego, który jest w stanie objąć i zintegrować w równym stopniu zarówno wszelkie formy ekspresji, jak i zróżnicowanie zainteresowań, wartości i wyobraźni*”⁷⁶. W podobnym duchu wypowiada się G. Mathews przytaczając słowa Roberta Jaya Liftona, „*[...] Każdy z nas w dowolnym momencie, ma dostęp do wizerunków i idei, pochodzących z dowolnego miejsca świata lub wywodzących się z dowolnego punktu historii ludzkiej kultury.*”⁷⁷ Wydaje się interesujące, jak jednostki funkcjonujące w tak skomplikowanym środowisku społecznym definiują swoją tożsamość. W opisach specyfiki tożsamości jednostek żyjących w zglobalizowanym społeczeństwie dość powszechnie przyjmuje się założenie o konieczności konstruowania swoich projektów tożsamościowych, jak to trafnie opisuje Z. Bauman tożsamość nie jest „dana” jest „zadana”. Nie istnieje zatem „ja”, to „ja” jak pisze Anthony Giddens jest refleksyjnym przedsięwzięciem, spójną, na bieżąco weryfikowaną narracją biograficzną,

⁷⁵ Lister M., Dover J., Giddings S., Grant I., Kelly K. (2009) Nowe media. Wprowadzenie, Kraków: Wyd. UJ, s. 21.

⁷⁶ Castells M. (2007) Społeczeństwo sieci, Warszawa: PWN, s. 379.

⁷⁷ Mathews G. (2005) Supermarket kultury, Warszawa: PIW, s. 29.

efektem wyboru jednostki.⁷⁸ Kenneth J. Gergen sytuację tę określa mianem demontażu „ja”, „demontażowi ulega Ja jako posiadacz rzeczywistych i dających się identyfikować cech – takich jak racjonalność, emocje, inspiracja i wola”⁷⁹ Wątkiem, który do tej pory nie został podjęty, jest rozpoznanie, w jaki sposób jednostki radzą sobie ze kształtowaniem swoich projektów tożsamościowych będąc w stanie nasycenia społecznego. Temu zagadnieniu poświęcony jest ostatni fragment niniejszych rozważań. Za główną przyczynę demontażu tożsamości przyjęto zjawisko tzw. nasycenia społecznego, będącego efektem typowych dla postnowoczesności technologii nasycenia. Natomiast za jedną z istotniejszych technologii nasycenia społecznego uznano współczesne technologie komunikacji społecznej, dzięki którym stale rośnie liczba związków jakie nawiązujemy z innymi, konsekwencją tego jest ich większa różnorodność, zmienia się także ich trwałość i intensywność. Zdaniem K.J. Gergena „rodzące się technologie nasycają nas głosem ludzkości – zgodnymi z nami lub nam obcymi. W miarę jak absorbujemy ich różnorodne porządki i racje stają się one częścią nas, a my częścią nich. Społeczne nasycenie wyposaża nas w mnogość niespójnych i niepowiązanych ze sobą języków Ja. [...] tej fragmentacji wyobrażeń na temat Ja odpowiada mnogość niespójnych i bezwładnych związków z innymi. Związki te pociągają nas w nieprzebranych kierunkach, skłaniają do odgrywania takiej różnorodności ról, że samo pojęcie <<autentycznego Ja>> o dających się poznać cechach znika z pola widzenia. W pełni nasycone Ja przestaje być w ogóle jakimś sobą.”⁸⁰ K.J. Gergen opisując proces nasycenia społecznego nawiązuje do słów Walta Whitmana – „zawieramy w sobie tłumy” i wprowadza pojęcie Ja zaludnionego, kreowanego na podstawie wzorów Ja, jakie nabywamy w kontaktach z innymi, często zróżnicowanych i niespójnych. Jednostki stają się siedliskiem wielu osobowości, ale ciągle są przez innych rozpoznawani jako pojedyncza, spójna tożsamość. Osobowości te, jak pisze są latentne, ale w korzystnych kontekstach społecznych mogą zostać ożywione.⁸¹

Wpływ nowych technologii na proces nasycenia społecznego zdaniem K.J. Gergena jest wielopoziomowy, po pierwsze nowe technologie umożliwiają tzw. *zachowywanie przyszłości*. Dawniej fizyczna odległość była przyczyną rozpadu większości nawiązywanych relacji, obecnie dzięki technologiom informatycznym niezależnie od wielkości dzielącego jednostki dystansu kontakt zostaje podtrzymany, efektem tego jest ciągle powiększająca się lista relacji

⁷⁸Giddens A., (2001) Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności, Warszawa: PWN, s.8.

⁷⁹Gergen K. J. (2009) Nasycone Ja. Dylematy tożsamości w życiu współczesnym, Warszawa: PWN, s. 35.

⁸⁰Tamże, s. 35.

⁸¹Tamże, s. 102 – 103.

istotnych dla jednostki. Po drugie następuje *akceleracja przyszłości* – nowe technologie w znacznym stopniu ułatwiają nawiązywanie i zacieśnianie nowych relacji, konsekwencją tego jest przyspieszenia tempa zachodzenia tych procesów, dzieje się tak dzięki technicznym własnościom używanych mediów. Trzeci rodzaj wpływu, o nieco innym charakterze ale równie ważny, to wzory Ja dostępne w mediach. Znane z mediów osoby budują układ odniesienia do konstrukcji stylów życia, są wzorami do naśladowania, fikcyjne postacie stają się podmiotami, z którymi odbiorcy są skłonni nawiązywać interakcję zachowując wzory interakcji bezpośredniej.⁸²

Na podstawie przeprowadzonych do tej pory analiz uzasadnione wydaje się rozpatrywanie zależności zachodzących pomiędzy rozwojem technologii medialnych a formowaniem się nowych wzorów interakcji oraz związków społecznych. Wydaje się także, że koncepcja K.J. Gergena stanowi, ciekawą ale i adekwatną diagnozę sytuacji jednostek zanurzonych w nowych formach społecznych.

Technologie medialne – czynnik ujednociający czy różnicujący projekty tożsamościowe

A. Giddens w swojej pracy *Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności* opisując proces kształtowania refleksyjnych projektów „ja” wskazuje na dylematy tożsamościowe typowe dla jednostek zanurzonych w ponowoczesności, ich źródłem jest wpływ procesów globalnych na lokalne konteksty działania. *„Przekształcenia kategorii miejsca i przemieszanie zlokalizowanych czynności z ich odległymi kontekstami oraz rola doświadczenia zapośredniczonego radykalnie zmieniają sens tego, czym jest <<świat>>.[...]gdzie jest to świat później nowoczesności niesie wiele rozmaitych napięć i dylematów na poziomie tożsamościowym.”*⁸³ Do dylematów tych zalicza:

- unifikację – fragmentaryzację,
- bezsilność – kontrolę,
- autorytet – niepewność,
- doświadczenie osobiste – doświadczenie urynkowane.

⁸² Bardzo ciekawych wniosków na ten temat dostarczają badania Byrona Reevesa i Clifforda Nassa zaprezentowane w *Media i ludzie*, patrz: Reeves B., Nass C. (2000) *Media i ludzie*, PIW, Warszawa.

⁸³ Giddens A. (2001): *Nowoczesność i tożsamość*, Warszawa: PWN, ss. 257 - 258.

Z punktu widzenia niniejszych rozważań szczególnie interesujący jest ten pierwszy dylemat, z jakim musi zmierzyć się jednostka. Unifikacja – fragmentaryzacja polega na ciągłym konkurowaniu tendencji ujednocających wręcz unifikujących projekty tożsamościowe z trendami przeciwnymi ukierunkowanymi na indywidualizację i fragmentaryzację projektów tożsamościowych. Na brak możliwości jednoznacznych rozstrzygnięć tego dylematu wskazuje Jerzy Bardziej w swoim artykule *Zakorzenie i alternacja: tożsamość w społeczeństwie tradycyjnym i nowoczesnym*⁸⁴ można jednakże podjąć próbę rozpoznania wpływu technologii medialnych na zachodzenie opisywanych powyżej tendencji.

Źródła unifikacji można doszukiwać się w samych właściwościach nowych technologii, tj. zależności zachodzącej pomiędzy warstwą kulturową a technologiczną – komputerową nowych mediów, którą analizuje L. Manovich. Sposób w jaki działa komputer czyli jak przetwarza dane udostępniając je, sortując, wyszukując, dopasowując itp. „modeluje świat” tworząc komputerową ontologię, epistemologię i pragmatykę wpływającą na warstwę kulturową⁸⁵. Przykładem może być jedna z bardziej oczywistych cech jakie przypisuje się nowym mediom czyli ich interaktywny charakter. L. Manovich zwraca uwagę, że interaktywność może być <<otwarta>> czyli wymagająca od odbiorcy aktywnego wyboru, i ten rodzaj interaktywność jest typowy dla większości technik stosowanych w mediach nawet tych „starego typu”. Oraz interaktywność <<zamknięta>> związana z procesami standaryzacji i automatyzacji. W nowych technologiach medialnych „procesy mentalne – refleksja, rozwiązywanie problemów, zapamiętywanie i kojarzenie zostają zeksternalizowane, sprowadzone do wyboru łącza, przejścia na inną stronę, wybrania nowego obrazu czy nowej sceny.”⁸⁶To powoduje, że w pewnym sensie jesteśmy zmuszeni do stosowania logiki medium cyfrowego czyli podążania za zaprogramowanymi wcześniej skojarzeniami konstruktora. Odnosząc się do słów Louisa Althussera, L. Manovich stwierdza – *jesteśmy zmuszeni do wzięcia struktury czyjegoś umysłu za własny[...]użytkownik komputera skłaniany jest do podążania mentalnym torem twórcy nowych mediów*.⁸⁷ Zatem standaryzacja narzędzia w efekcie prowadzi do unifikacji struktury prowadzonej refleksji.

Jako przykład opisu tendencji różnicującej można przytoczyć rozwinięcie koncepcji K.J.Gergena. Jego zdaniem „w miarę jak kruszy się wiara w istotowe Ja, rozszerza się

⁸⁴Bardziej J. (2008) Zakorzenie i alternacja: tożsamość jednostki w społeczeństwie tradycyjnym i w społeczeństwie nowoczesnym, w: Tożsamość i jej przemiany a kultura, Lublin: Wyd. KUL, s. 239 – 242.

⁸⁵Manovich L.(2006) Język nowych mediów, Warszawa, Wyd. Akademickie i Profesjonalne, s.115.

⁸⁶Tamże, s. 135.

⁸⁷Tamże, 135.

świadomość sposobów, w jakie może być konstruowana i re-konstruowana osobista tożsamość w związkach z innymi.”⁸⁸Proces przechodzenia od poszukiwania swojej umocowanej realnie istoty do konstrukcji zróżnicowanych projektów Ja jest etapowy. Pierwszy etap to *strategiczna manipulacja*, na tym etapie dokonuje się dekonstrukcja Ja istotowego, jednostka coraz częściej ma poczucie odgrywania ról służących realizacji celów społecznych. Drugi etap to – *osobowość pastiszowa* „*jest społecznym kameleonem, nieustannie pożyczającym kawałki i fragmenty tożsamości z wszelkich dostępnych źródeł i konstruuje je jako użyteczne lub pożądane w danej sytuacji.*”⁸⁹Jako ilustracje tego etapu przytacza pojęcie Ja zmiennego – procesualnego Louisa Zurchera, typowymi cechami w tej koncepcji są tolerancja, elastyczność i otwartość na szerokie spektrum doznań. Jak pisze K.J. Gergen na etapie Ja pastiszowego jednostka w konstrukcjach swojego Ja zatracza odniesienia z Ja rzeczywistym i zaczyna swoją tożsamość rozumieć jako środki postępowania w świecie.⁹⁰ Trzeci, ostatni etap osiągania stanu nasycenia społecznego K.J. Gergen określa jako wyłanianie się Ja relacyjnego, „*zachęta do takiej a nie innej konstrukcji wychodzi ostatecznie od otoczenia społecznego, a jej los określają inne osoby. Nasza własna rola staje się zatem rolą uczestnika procesu społecznego, który przesłania nasze osobiste istnienie. Nasze zdolności realizują się tylko dlatego, że istnieją inni, którzy je podtrzymują i potwierdzają.*”⁹¹ Kolejne etapy konstrukcji tożsamości doprowadzają jednostkę ostatecznie do Ja sytuacyjnego, budowanego w konkretnej relacji „tu” i „teraz”, Grzegorz Kubiński w *Narodziinach podmiotu wirtualnego*⁹²ten rodzaj tożsamości określa mianem podmiotu deiktycznego czyli bez stałego znaczenia, „*triada <<ja>>, <<tutaj>>, <<teraz>> idealnie odpowiada nowej tożsamości podmiotu postnowoczesnego.*”⁹³ Skoro jednostka może zdefiniować się już tylko jako <<ktoś>>, wobec innego, <<tu>> i <<teraz>> musi akceptować brak spójności, swoją zmienność i fragmentaryczność. K.J. Gergen za Bilingiem zwraca uwagę, że zdolność do akceptowania sprzeczności jest cechą, która umożliwia życie we współczesnym świecie i podkreśla, że typowy dla zanurzonych w ponowoczesnej rzeczywistości jest stan multifrenii czyli rozszczepienie jednostki na wiele autoinwestycji.

Przyczyn każdej z opisywanych powyżej tendencji można poszukiwać w odmiennych aspektach nowych mediów, bo o ile ujednocianie ma wymiar czysto formalny, to w przypadku tendencji różnicujących jest związane raczej z treścią zawartością projektów

⁸⁸ Gergen K. J. (2009) *Nasycone Ja. Dylematy tożsamości w życiu współczesnym*, Warszawa: PWN, s. 180.

⁸⁹ Tamże, s. 184.

⁹⁰ Tamże, s. 106.

⁹¹ Tamże, s. 190.

⁹² Kubiński G. (2008) *Narodziny podmiotu wirtualnego*, Kraków: Zakład Wydawniczy >>NOMOS<<.,

⁹³ Tamże, s. 162.

tożsamościowych. Odpowiedź na pytanie o to czy unifikacja, czy też fragmentaryzacja stanowi bardziej adekwatną diagnozę sytuacji zależy nie tyle od samej technologii, ale od jej użytkowników i ich świadomego korzystania z mediów. J. Slevin podkreśla, że używanie nowych technologii „nierozzerwalnie łączy się ze zdolnością do posiadania wiedzy, umiejętności i zasobami, które jednostki mogą wnieść w nowe sytuacje interakcyjne”⁹⁴ kreowane dzięki nim.

Literatura

- Baran S.J., Davis D.K. (2007) *Teorie komunikowania masowego*, Kraków : WUJ.
- Bardziej J. (2008) Zakorzenie i alternacja: tożsamość jednostki w społeczeństwie tradycyjnym i w społeczeństwie nowoczesnym, w: *Tożsamość i jej przemiany a kultura*, Lublin: Wyd. KUL.
- Baudrillard J. (2005): *Simulakry i symulacja*, Warszawa: Wyd. Sic!.
- Bauman Z. (1992) *Intimations of Postmodernisty*, London, Routledge, w: Slevin J. (2000) *The Internet and Forms of Human Association*, w: *Socjologia codzienności (2008)* red. Sztompka P, Boguni – Borkowska M, Kraków: Wyd. Znak, s. 597.
- Castells M. (2003) *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem , biznesem i społeczeństwem*, Poznań: Dom Wydawniczy REBIS.
- Castells M. (2007) *Społeczeństwo sieci*, Warszawa: PWN.
- Dijk van J. (2010) *Społeczne aspekty nowych mediów*, Warszawa: PWN.
- Giddens A. (2001) *Nowoczesność i tożsamość*, Warszawa: PWN.
- Gergen K. J. (2009) *Nasycone Ja. Dylematy tożsamości w życiu współczesnym*, Warszawa: PWN.
- Goffman E. (1981) *Człowiek w teatrze życia codziennego*, Warszawa: PIW.
- Goffman E. (2006) *Rytuał interakcyjny*, Warszawa: PWN.
- Golka M. (2008) *Bariery w komunikowaniu i społeczeństwo (dez)informacyjne*, Warszawa: PWN.
- Fukuyama F. (1999) *The Great Disruption: Human Nature and the Reconstruction of Social Order*, „Atlantic Monthly”, maj, s.55, w: Baran S.J., Davis D.K. (2007) *Teorie komunikowania masowego*, Kraków: WUJ.
- Jonscher Ch. (2001) *Życie okablowane*, Warszawa: Wyd. MUZ.
- Kubiński G. (2008) *Narodziny podmiotu wirtualnego*, Kraków: Zakład Wydawniczy >>NOMOS<<.
- Levinson P. (1999) *Miękkie ostrze*, Warszawa: Wyd. Literackie MUZA SA.
- Lister M., Dover J., Giddings S., Grant I., Kelly K. (2009) *Nowe media. Wprowadzenie*, Kraków: Wyd. UJ.
- Liotard J. (1997) *Kondycja ponowoczesna. Raport o stanie wiedzy*, Warszawa: Wyd. Aletheia.
- Manovich L.(2006) *Język nowych mediów*, Warszawa: Wyd. Akademickie i Profesjonalne.
- Mathews G.(2005)*Supermarket kultury*, Warszawa: PIW.
- McLuhan M. (2001): *Wybór tekstów*, Poznań: Wyd. ZYSK i SK-A.
- Mersch D. (2010) *Teorie mediów*, Warszawa: Wyd. Sic.
- Reeves B., Nass C. (2000) *Media i ludzie*, Warszawa: PIW.
- Postman N.(2002): *Zabawić się na śmierć*, Warszawa: Wydawnictwo Literackie MUZA SA.
- Shields R. (2003) *The Virtual*, London New York, Routledge, ss. 12, 46; w: Lister M., Dover J., Giddings S., Grant I., Kelly K. (2009) *Nowe media. Wprowadzenie*, Kraków: Wyd. UJ, s. 58.
- Sitarski P. (2002) *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków: Wyd. RABID.
- Slevin J. (2000) *The Internet and Forms of Human Association*, w: *Socjologia codzienności (2008)* red. Sztompka P, Boguni – Borkowska M, Kraków : Wyd. Znak.
- Thompson J.B.(2006): *Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów*, Wrocław: Wyd. Astrum.
- Żabicki P. (1999), *Internet – r(ewolucja)w komunikacji międzyludzkiej. Semiotyczno – socjologiczne spojrzenie na listę dyskusyjną* : w *Humanista w cyberprzestrzeni*, red W. Godzic, Kraków .
- Człowiek i media. Obserwacje – wizje – obawy*, red J. Gruszczyński, A. Hebda, Warszawa: Oficyna wydawnicza ASPR-JR, 2007.

⁹⁴ Slevin J. (2000) *The Internet and Forms of Human Association*, w: *Socjologia codzienności (2008)* red. Sztompka P, Boguni – Borkowska M, Kraków : Wyd. Znak, s.621.

<http://www.slownik-online.pl/kopalinski/0341ABF51972488DC12565E10075EB2A.php> , 1.09.2010.
http://physics.uwb.edu.pl/ptf/echa/w_siwak/wirtual/wirtual.htm, 1.09.2010.
<http://www.retrologic.com/jargon/V/virtual.html>, 19.08.10;
<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/585418/technology>, 3.08. 2010.