

---

## PRZESTRZEŃ INTERNETU – NOWY WYMIAR PRZESTRZENI SPOŁECZNEJ

*Magdalena Szpunar*

Pojęcie przestrzeni ma wiele znaczeń i wywołuje rozmaite konotacje. Dla matematyków jest ona abstrakcyjną ideą, dla fizyków – własnością materii, dla geografów i przyrodników – środowiskiem naturalnym wykształconym w toku ewolucji, zaś dla socjologów i kulturoznawców – tworem ludzkim, antropogenicznym, wytworzonym przez jednostki, grupy i zbiorowości ludzkie (Jałowiecki 1988).

B. Jałowiecki i M. Szczepański odwołując się do koncepcji przestrzeni H. Lefèbvre'a, podają następujące sposoby rozumienia przestrzeni (Jałowiecki, Szczepański 2006: 314–315):

- przestrzeń jako czysta forma, pozbawiona jakichkolwiek interpretacji i ideologii;
- **przestrzeń jako wytwór społeczny; przestrzeń jest miejscem ludzi oraz produkowanych przez nich przedmiotów i rzeczy, jest obiektywizacją tego co społeczne, a w konsekwencji tego, co duchowe;**
- **przestrzeń jako narzędzie, środowisko, zapośredniczenie;**
- przestrzeń jako przedmiot lub suma przedmiotów, rzecz lub zbiór rzeczy, towar lub zespół towarów.

Trzeci sposób rozumienia przestrzeni przez Lefèbvre'a jako: *narzędzia, środowiska i zapośredniczenia*, doskonale wpisuje się w próby opisu przestrzeni Internetu. Internet to narzędzie, dzięki któremu zaistnieć mogą kontakty społeczne oderwane od kontekstu fizycznej przestrzeni, możliwa jest wymiana informacji. Warto uświadomić sobie, iż przestrzeń Internetu zmienia tradycyjne pojmowanie przestrzeni i zmienia charakter relacji osobistych, na co zwracał uwagę M. McLuhan już w odniesieniu do telewizji (McLuhan 2004: 405). Narzędzie to stanowi – posługując się terminem autorstwa McLuhana (*ibidem*) – *przedłużenie* przestrzeni społecznej. Wprowadza relacje społeczne w nowe obszary – zmieniając charakter interakcji międzyludzkich poprzez ich zapośredniczenie. Jednocześnie warto zauważyć, że media zawłaszczają przestrzeń życia współczesnego człowieka – głównie w sferze relacji z innymi i w procesie kształtowania siebie poprzez dialog z innymi – stając się uczestnikami życia społecznego (Cudowska 2004: 417–418). Również drugi sposób rozumienia przestrzeni według Lefèbvre'a przystaje do opisu przestrzeni Internetu, przestrzeń ta stanowi bowiem wytwór działalności ludzi, dla ludzi została stworzona, dzięki nim egzystuje, tętni życiem społecznym i ciągle ewoluuje.

B. Jałowiecki i M. Szczepański przestrzeń społeczną definiują jako „pewien wymiar rzeczywistości społecznej” (Jałowiecki, Szczepański 2006: 316) i takie rozumienie przestrzeni doskonale odzwierciedla, czym jest przestrzeń Internetu stanowiąca pewien specyficzny wycinek rzeczywistości społecznej. Przestrzeń staje się społeczna wtedy, gdy ludzie przywiązują do niej określone wartości, w toku jej wytwarzania wchodzi w określone stosunki władzy, własności i wymiany (*ibidem*: 317). Z taką właśnie sytuacją mamy do czynienia w Internecie: jednostki identyfikują się z tą przestrzenią, wytwarzają stosunki władzy, wymieniają się ze sobą informacjami, danymi, kształtują normy funkcjonowania w niej, tworzą społeczności. Przestrzeń Internetu jest również przyswajana, internauci tworzą własne strony domowe, prowadzą blogi, indywidualizując wirtualną przestrzeń poprzez naznaczanie jej własnymi zdjęciami, przemyśleniami, czymś, co pozwala odróżnić tę przestrzeń od publicznej przestrzeni np. oficjalnych stron rządowych. Twórcy internetowych stron domowych nagminnie używają sformułowań typu: „witam cię na mojej stronie”, „mam nadzieję, że miło spędzisz u mnie czas” itp., zachęcając do dłuższego zatrzymania się na stronie, w osobistej przestrzeni (niemal domowego ogniska) właściciela. To oni jednocześnie decydują, jaki wpis w księdze gości i post zostanie opublikowany, przestrzeń ta jest więc niemal dowolnie przez nich kształtowana i to od nich samych zależy, jakiego nabierze charakteru. Jak słusznie zauważają A. Nowak i K. Krejtz, dzięki Internetowi radykalnie zmienia się pojmowanie przestrzeni społecznej, dystans w przestrzeni fizycznej nie izoluje jednostek, a bliskość wcale nie musi sprzyjać kontaktom społecznym (Nowak, Krejtz 2006: 5). Internet pozwala swobodnie i bez ograniczeń kontaktować się z wybranymi przez nas osobami, a grupy społeczne coraz częściej nie opierają się na bezpośrednich stycznościach (Mikułowski-Pomorski 2006: 100). Bliskość w fizycznej przestrzeni nie stanowi więc gwarancji stworzenia bliskich więzi. J. Mikułowski-Pomorski, powołując się na S. Mooresa, pisze: „Aktywność społeczna była kiedyś skoncentrowana wokół zlokalizowanych stosunków twarzą w twarz – zdominowana przez »obecność silnego poczucia miejsca« – dzisiaj jest najczęściej zorganizowana w terminach stosunków z »nieobecnymi« innymi, którzy mogą być obecni na szerokiej przestrzeni geograficznej. Przestrzeń i miejsce nie pokrywają się w warunkach nowoczesności – i technologie komunikacji i transportu mają ważny udział w tym procesie” (Mikułowski-Pomorski 2006: 100).

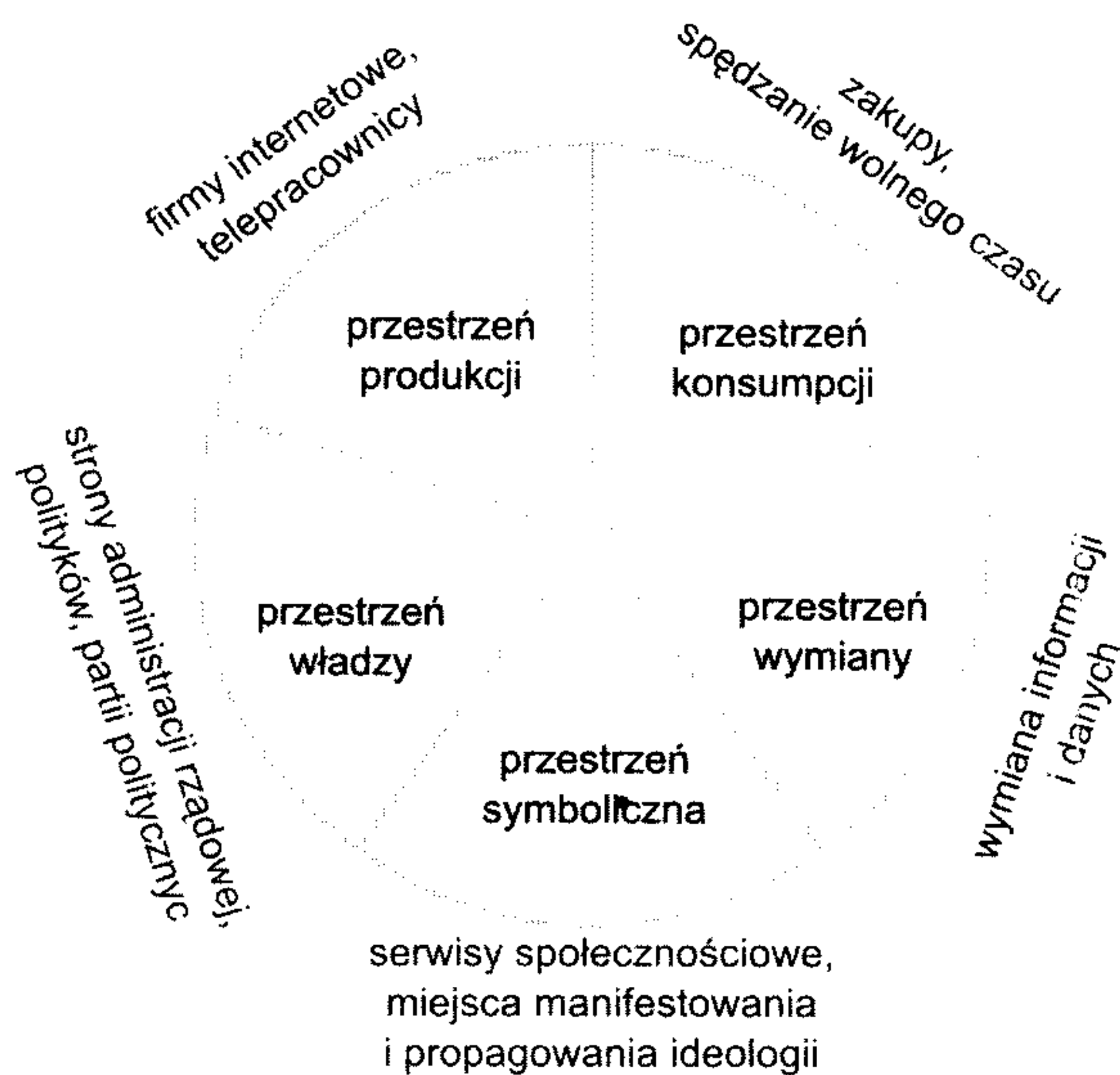
B. Jałowiecki wyróżnia następujące rodzaje przestrzeni (Jałowiecki 1990: 89–90):

- *produkcji*: dzieli się ona na rolniczą (układy pól i rozłogów) i pozarolniczą (zagroda, fabryka, kopalnia, laboratorium);
- *konsumpcji*: obszar związany ze zbiorowym i indywidualnym przywłaszczaniem produktów i rozszerzoną reprodukcją siły roboczej (mieszkania, tereny rekreacyjne);
- *symboliki*: obejmują miejsca i obszary związane z wysoko cenionymi przez dane społeczeństwo wartościami (pomniki, miejsca kultu religijnego, miejsca propagowania ideologii);



- *wymiany*: obszary transferu oraz przemieszczania się dóbr i informacji;
- *władzy*: terytorium objęte jurysdykcją lub obszar zajmowany przez instytucje sprawujące władzę (budynki administracji państwowej, policji, wojska).

Jak wskazuje F. Znaniecki, podmioty ludzkie nie doświadczają jakiejś powszechnej, obiektywnej, niezmiennej przestrzeni (Znaniecki 1938: 123). Partycypacja przestrzeni jest różna przez różne jednostki i zależna od miejsca jednostki w strukturze społecznej, rodzaju wykonywanej pracy, ale także sytuacji, a nawet samopoczucia, czy nastroju (Jałowiecki 1990: 97–98). Doskonałym odzwierciedleniem takiego postrzegania przestrzeni jest przestrzeń Internetu. Wykształcenie, wykonywany zawód, a także umiejętności informatyczne wpływają na jej postrzeganie i im większa biegłość w posługiwaniu się technikami informatycznymi, tym większe przekonanie o możliwości łatwego przyswajania i adaptowania tej przestrzeni. Ta sama przestrzeń Internetu dla jednych stanowiła będzie środowisko przyjazne, w którym zaspokajają niemal wszystkie swoje społeczne potrzeby, dla innych będzie *terra incognita* pełną zasadzek i trudności czyhających na niewytrawnego użytkownika.



**Rys. 1.** Typologia przestrzeni Internetu

Źródło: opracowanie własne.

Odwołując się do typologii przestrzeni B. Jałowieckiego (Jałowiecki 1990), można sformułować przypuszczenie, że takie same kategorie analityczne możemy zastosować do przestrzeni Internetu (rys. 1).

Najpopularniejszym wymiarem *społecznej przestrzeni* Internetu będzie przestrzeń wymiany – Internet stanowi *przestrzeń wymiany* informacji, jednostki służą sobie radą i pomocą, ale także zamieszczają informacje dyskredytujące, nieprawdziwe czy obraźliwe. Internet zawiera w sobie również *przestrzeń władzy*, którą stanowią strony administracji rządowej, strony poszczególnych polityków czy partii politycznych, którzy Internet wykorzystują jako doskonałe miejsce promocji siebie i kontaktu z potencjalnymi wyborcami. Internet zajmuje znaczące miejsce w debacie publicznej. Przestrzeń Internetu to także *przestrzeń produkcji*. To dzięki temu medium mogą funkcjonować firmy internetowe, dla wielu telepracowników sieć to podstawowe narzędzie pracy i kontaktu z innymi współpracownikami. Internet to również *przestrzeń symboliczna*. Przestrzeń, z którą identyfikuje się wielu jej wirtualnych mieszkańców (netizenów) i w której tworzone są serwisy społecznościowe. Przestrzeń symboliczna w Internecie to także strony instytucji religijnych, na których możliwa jest nawet spowiedź online czy wymiana doświadczeń religijnych z innymi osobami na różnego rodzaju forach dyskusyjnych. Symboliczna przestrzeń Internetu to idealne miejsce manifestowania i propagowania różnego rodzaju treści ideologicznych, nawet najbardziej radykalnych. Ostatnim wymiarem przestrzeni Internetu jest *przestrzeń konsumpcji*, w której to jednostki mają możliwość zagospodarowywania swojego czasu wolnego, dokonywania różnego rodzaju transakcji, począwszy od zakupu książek aż po zamawianie usług przeprowadzkowych.

A. Kubczak za C. Nystromem proponuje podział przestrzeni według działań w niej podejmowanych. Wyróżnia tutaj przestrzeń trwałą (*permanent space*) oraz przestrzeń przejściową (*transitional space*). Przestrzeń trwała jest regularnie odwiedzana przez użytkowników, staje się przedmiotem ich troski, afiliacji grupowych – przestrzeń tę możemy traktować jako analogię przestrzeni prywatnej. Przestrzenią prywatną mogą się stać w Internecie własne strony domowe czy internetowe pamiętniki zwane blogami. Przestrzeń przejściowa, będąca analogią miejsc publicznych, jest tzw. ziemią niczyją, na której spotkania mają charakter przejściowy, przypadkowy i przelotny (Kubczak 2005: 364). Owa przestrzeń przejściowa jest dominująca w Internecie i to, że zdaje się do nikogo nie należeć, rodzi poważne konsekwencje, jak choćby łamanie reguł społecznych, począwszy od spammingu, aż po flaming<sup>1</sup>. Większości internetowych partnerów nie łączą stosunki rzeczowe<sup>2</sup>, nie wykonują żadnych zadań ani też nie są w żaden sposób ze sobą powiązani (Miciukiewicz 2005: 408).

Jak słusznie zauważają A. Nowak i K. Krejtz, brak wpływu odległości na proces komunikacji jest jednym z ważniejszych czynników odróżniających społeczności internetowe od realnych. Co ciekawe, komunikacja poprzez Internet nie zależy od odległości fizycznej, a nawet w ogóle nie jest widoczna w interakcjach, bowiem

---

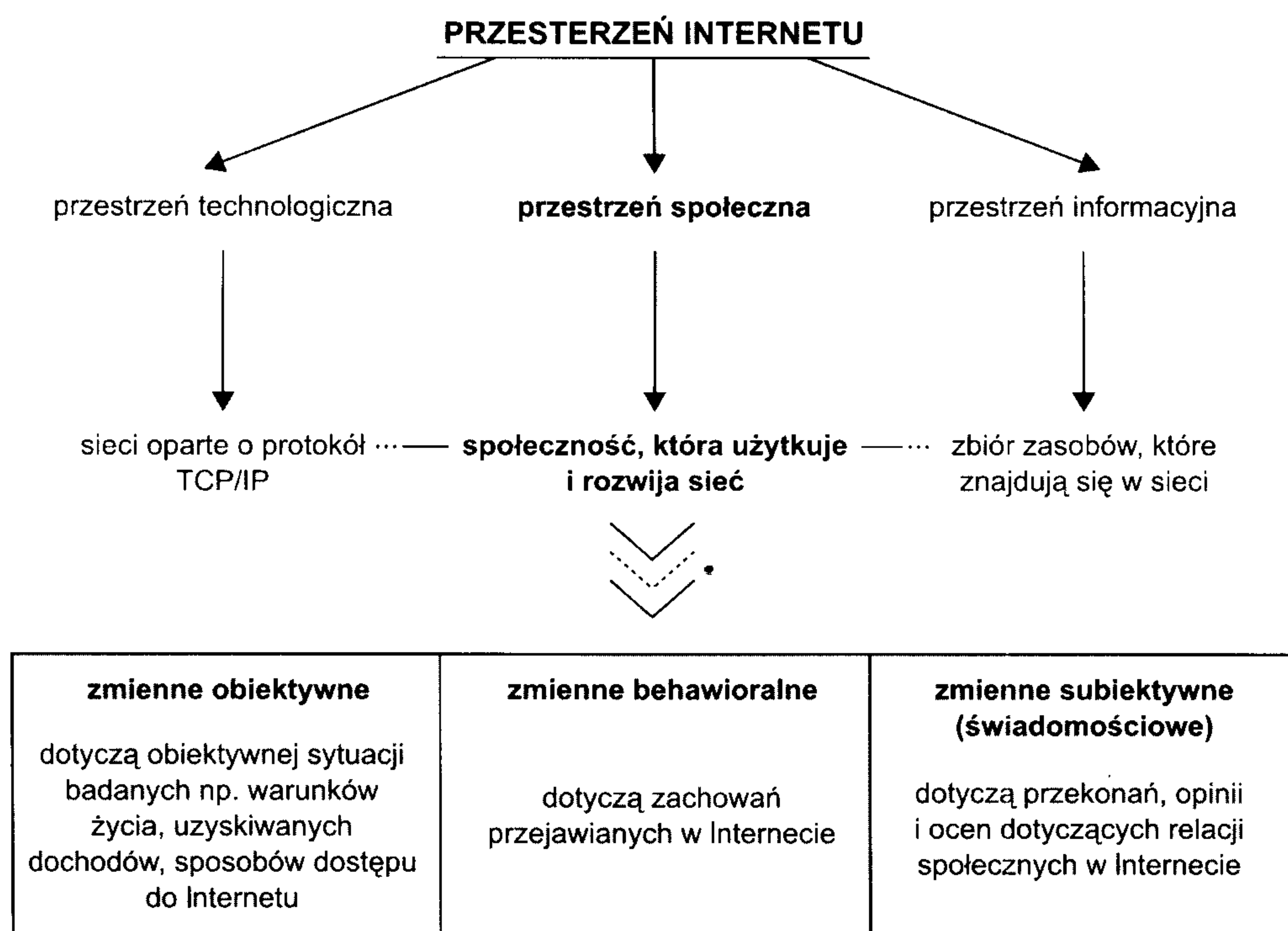
<sup>1</sup> Internetowa słowna wojna na obelgi.

<sup>2</sup> Wyjątek stanowią tutaj kanały tematyczne dla specjalistów z danej dziedziny czy chociażby akademickie fora dyskusyjne przeznaczone dla studentów i pracowników nauki.



często nawet nie wiemy, gdzie przebywa osoba, z którą się komunikujemy. Z zupełnie inną sytuacją mamy do czynienia w świecie rzeczywistym, gdzie szanse, że dwie osoby będą się ze sobą komunikować maleją wraz z kwadratem odległości między nimi (Nowak, Krejtz 2006: 16). Stąd stwierdzenie, że Internet kompresuje czas i przestrzeń, wydaje się jak najbardziej uprawnione. Fizyczna przestrzeń między jednostkami właściwie nie ma znaczenia w Internecie, a istotniejsza od fizycznej odległości między jednostkami jest wspólnota podzielanych przez nie znaczeń. Jednostki żyją coraz częściej w sfragmentaryzowanych światach, kontaktując się z tak odmiennymi przestrzeniami, że przestają mieć one dla jednostki jakiegokolwiek znaczenie (Mikułowski-Pomorski 2006: 101). Partnerów interakcji nie łączy już wspólnie dzielana przestrzeń, zgodnie z modnym dzisiaj sloganem „No Sense of Place” (*ibidem*: 101). Jak słusznie wskazuje J. Mikułowski-Pomorski, powołując się na A. Vierknata, dzięki mediom ludzie żyją w dwóch rodzajach jedności grupowej – konkretnej i abstrakcyjnej (*ibidem*: 102).

W odniesieniu do przestrzeni Internetu proponuję zastosować następujący model heurystyczny zilustrowany na rysunku 2.



**Rys. 2.** Model przestrzeni Internetu

Źródło: opracowanie własne.

Przestrzeń Internetu najczęściej określa się jako przestrzeń wirtualną. Warto tutaj przywołać dwa rozumienia pojęcia „wirtualność”. W ujęciu filozoficznym wirtualne jest to, co istnieje potencjalnie, wirtualność poprzedza rzeczywistą lub formalną konkretyzację – drzewo jest wirtualnie obecne w nasieniu (Levy 2002: 378–379). Inaczej wirtualność definiuje rozumienie potoczne. Tutaj termin „wirtualność” oznacza nierealność, nierzeczywistość – jakaś rzecz jest albo rzeczywista, albo wirtualna, nie może posiadać obu tych właściwości (*ibidem*). P. Levy pisze wprost: „wirtualność jest rzeczywista, choć nie można jej przypisać żadnej współrzędnej przestrzenno-czasowej”. Jak łatwo zauważyć, to właśnie myślenie potoczne kładące nacisk na opisywanie wirtualności w kategoriach zaprzeczenia prawdziwości, namacalnej rzeczywistości może stać się bezpośrednim przyczynkiem tego, że odmawiamy prawa realności społecznościom funkcjonującym w rzeczywistości wirtualnej. Jak zauważa A. Kubczak, technologie komputerowe prezentują nam przestrzeń, która przestrzeni w żadnej mierze nie przypomina, i mimo że nauka zrewidowała dotychczasowe pojmowanie przestrzeni, jej tradycyjne koncepcje pozostają zakorzenione w naszym języku i kulturze. Podobnie jak mieszkańcy z sąsiedztwa biorą odpowiedzialność za czystość i bezpieczeństwo swojego osiedla, tak internauci nabierają poczucia przynależności grupowej i czują się odpowiedzialni za ową przestrzeń (Kubczak 2005: 363). Wytwarzanie określonego stosunku do przestrzeni, tj. przypisywanie jej znaczenia, uruchamia specyficzne dla tej przestrzeni wzory zachowań i reakcje wobec tej przestrzeni (*ibidem*: 364). Przestrzenią prywatną w przypadku Internetu są własne strony domowe czy blogi, zaś przestrzenią publiczną – fora dyskusyjne czy czaty. Obie formy aktywności sieciowej determinują inny sposób zachowania.

Wirtualną rzeczywistość określa się także jako „sztuczną rzeczywistość”, „wirtualny świat”, „przestrzeń wirtualną” i „cyberprzestrzeń”. Wirtualny świat jest wyjątkowy ze względu na to, iż nie kieruje się tradycyjnymi prawami natury, chyba że są one zaprogramowane. M. Novak wskazuje, iż środowiska wirtualnej rzeczywistości mogą być płynne, odkąd ich architektura jest programowalna. Zdefiniował on pojęcie „płynnej architektury”, która może być wprowadzona w życie tylko dzięki rzeczywistości wirtualnej, „architektury bez drzwi i korytarzy, gdzie zawsze jest następny pokój, gdzie zawsze jest to, czego potrzebujemy” (Novak 1991).

Być może jest tak, jak wskazuje P. Levy, iż demonizuje się „wirtualność”, by nie naruszyć silnie zakorzenionej „rzeczywistości”, którą tłumaczy zdrowy rozsądek. Ci, których rola polegała na wyznaczaniu granic i terytoriów, zepchnięci zostają do podziemi, z dystansem traktując transwersalną, wielobiegunową komunikację (Levy 2002: 382). Z pewnością jednak nowoczesne media z Internetem na czele mają decydujący wpływ na przemiany cywilizacyjne współczesnego świata, sugerując, że nowoczesne społeczeństwo jest odcięte od rzeczywistego doświadczenia, zaspokajając nas syntetycznym oszustwem (Drożdż 2005: 10).



Miejsce, czas, forma właściwie w cyberprzestrzeni nie istnieją, gdyż mogą przybierać różne postaci, nieskończenie wiele razy. J. Suler pisze: „ukazujesz się w jakiejś formie, którą sobie życzysz – zwierzę, roślina, minerał. (...) Idziesz przez ściany, komunikujesz się telepatycznie, żyjesz sceną z filmu albo pozwalasz twojej wyobraźni uprawiać sztuczki magiczne wedle własnego doboru” (Suler 1996).

Wstępując w świat wirtualny, tak jak w świat realny, dostrzegamy, iż wirtualność może być realna, co powoduje supozycję, iż to, co realne, z innego punktu widzenia może być wirtualne. Granice pomiędzy realnością a wirtualnością stają się płynne i nieostre (Welsch 2002: 473–474). Nierzadko, jak pisze o Amerykanach J. Naisbitt: „rozprawiają o programach telewizyjnych, wydarzeniach medialnych i dowcipach z Internetu, jakby dotyczyły ich samych” (Naisbitt 2003: 10). Technologia ich mami, oferując niekończącą się dostawę gotowych rozwiązań, przyrzeka uczynić mądrzejszymi, lepszymi, podnieść ich wydajność, obiecując, że będzie łatwiej niż kiedykolwiek przedtem (*ibidem*).

F. Scott kwestię rzeczywistości wirtualnej ujmuje jeszcze inaczej, jego zdaniem jest to zbliżenie człowieka do komputera poprzez usunięcie interfejsu. Możliwości wirtualnych rzeczywistości są bezgraniczne (Scott 1989). Wirtualna rzeczywistość nie jest czymś z góry danym, użytkownik może ją redefiniować, nadawać jej nowe kształty poprzez oprogramowanie i wierzyć, iż rzeczywiście przynależy do owej rzeczywistości.

Analogicznie do świata rzeczywistego – w wirtualnym świecie użytkownik może wybierać, czy chce się w nim zanurzyć i oddziaływać nań jako jego aktywny uczestnik, czy też ma ochotę być jedynie biernym obserwatorem (Welsch 2002: 469–470). Nie można traktować wirtualnej rzeczywistości jako rzeczywistości, która zniewala, obezwładnia, wszystko bowiem zależy od nas samych, od osobistego zaangażowania i chęci transmisji w inne przestrzenie. Według P. Sitarskiego rzeczywistość wirtualna jawi się jako niezwykle atrakcyjne pole, będące spełnieniem odwiecznych pragnień ludzkości – symulacji i interakcji (Sitarski 2002: 393).

Wirtualne światy pozwalają nam rozumieć, iż obok naprawdę rzeczywistego świata istnieją inne konstrukcje sztucznych światów, gdzie zwyczajne doświadczenie realności traci roszczenie do wyłączności. Wirtualny świat sprawia, iż wyłączność i solidność zwyczajnego rozumienia rzeczywistości zostaje podważona, gdyż możliwe są alternatywne konstrukcje świata. Pojawiają się opinie, iż sztuczne światy powodują poszerzenie i wzbogacenie naszego doświadczenia (Welsch 2002: 469–470). Mobilność w relacjach międzyludzkich, edukacji, zmienia normy społeczne oraz sposób pojmowania przestrzeni. Wedle antropologów proces ten należy nazwać „fantomową bliskością”, która oznacza, że „bycie samotnym”, nie wiąże się z samotnością fizyczną – analogicznie: fizyczna bliskość nie jest już warunkiem *sine qua non* uczestnictwa w jakiejś społeczności.



Z wywiadów pogłębionych przeprowadzonych z osobami badanymi wynika<sup>3</sup>, iż społeczna przestrzeń Internetu jest utożsamiana ze społecznym agregatem tej przestrzeni. Przestrzeń tę tworzą sami użytkownicy: „to przestrzeń, w której ludzie porozumiewają się ze sobą za pomocą słów, gestów, obrazów, a w procesie komunikacji między nimi pośredniczy komputer bądź inna jednostka sprzętowa umożliwiająca dostęp do sieci globalnej”. W tym przypadku komputer jest narzędziem komunikacji, bez którego społeczna przestrzeń Internetu po prostu istnieć by nie mogła. Według mnie jest ona organizowana w myśl pewnych czynników, które to kształtowały się wraz z pojawieniem się człowieka na ziemi, takich jak język, kultura bycia, wyznawana ideologia, popierany system polityczno-ustrojowy, poglądy kulturowe itp.

„W zależności od wyznawanych zasad ludzie dobierają się w pewne struktury społeczne komunikujące się ze sobą za pomocą Internetu na przeróżnych forach, czatach, za pomocą programów komunikacyjnych, stronach internetowych, blogach (pamiętnikach internetowych) itd., by wymieniać zdania (poglądy) na dany temat, poszerzać kontakty i znajomości” (Piotr).

W podobnym tonie wypowiadają się inni internauci, zwracając uwagę na element ludzki, który tę przestrzeń konstytuuje:

„Składają się na nią ludzie, którzy kontaktują się między sobą, dyskutują, zawierają znajomości bądź uzyskują pomoc, dzięki stworzonym w tym celu witrynom internetowym lub specjalnym aplikacjom umożliwiającym kontakt przez sieć. Na przykład: gadu-gadu, skype, tlen etc. Poza tym czaty, kanały irc, fora dyskusyjne, blogi oraz rozmaite strony” (Marcin).

„Pojęcie sieci – Internet, obejmuje swoim zakresem nie tylko fizyczne urządzenia, połączenia, ale także wszystkich użytkowników i tych, którzy dostarczają informacji. Tworzą ją ci, którzy na co dzień zasiadają przed monitorami swoich komputerów, w przeróżnych celach (odszukują informacje, kontaktują się ze swoimi bliskimi i przyjaciółmi, zabierają głos na rozmaitych na forach, piszą wirtualne pamiętniki – blogi, słuchają muzyki, uczą się, pracują... etc). Należy zaznaczyć tutaj, że jedynym pośrednikiem w relacji człowiek – człowiek jest komputer” (Magda).

Badani zwracają uwagę na dynamikę i ciągłe zmiany w zakresie społecznej przestrzeni Internetu, w której nic nie jest stałe:

„Społeczna przestrzeń Internetu to my, ludzie, którzy ją tworzymy. To nie tylko proste połączenie kablem paru PC-tów, to coś dynamicznego, co tworzy się od nowa, z każdym zalogowaniem się do sieci i z każdym nowym użytkownikiem. Przestrzeń

---

<sup>3</sup> Wywiady przeprowadzono na Akademickim Forum Dyskusyjnym (AFD) Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie.



ta to twór dynamiczny, który podlega ciągłym zmianom i różnym wpływom. Pojawia się w momencie włączenia komputera i znika po jego wyłączeniu. Tworzy się ciągle od nowa. Ludzie dzieląc się uczuciami, myślami, sądami, ocenami, mający do dyspozycji tak wiele elementów, budują indywidualną i społeczną przestrzeń Internetu. To fascynujące zjawisko, powstające na styku ludzkiej wyobraźni, rozumu i technologii” (Sabina).

Mamy więc do czynienia z procesem nakładania się dwóch przestrzeni: wirtualnej i realnej. Przestrzeń Internetu stanowi dla wielu jednostek tak samo ważny wymiar przestrzeni społecznej jak przestrzeń realna. Wchodzą w niej w interakcje, podejmują ważne życiowe decyzje i zawierają istotne transakcje. Przestrzeń Internetu bardzo często w istotny sposób wpływa na przestrzeń realną. Coraz więcej czynności z przestrzeni rzeczywistej przenosi się do przestrzeni wirtualnej. Spędzamy w Internecie swój wolny czas, pracujemy, kontaktujemy się z innymi i zawiązujemy przyjaźnie.

## **Bibliografia**

- Cudowska A. 2004: *Medialna rzeczywistość jako środowisko życia współczesnego człowieka. Kontekst etyczny*. [w:] Haber L. (red.), *Spoleczeństwo informacyjne. Wizja czy rzeczywistość?*, tom II, AGH, Kraków.
- Drożdż M. 2005: *Media. Teorie i fikcje*. Wyd. Jedność, Kielce.
- Jałowiecki, B. 1988: *Koncepcja schematu wyjaśniającego społeczne wytwarzanie przestrzeni oraz jego ewolucja*. [w:] Malikowski M., Solecki S. (red.), *Spoleczeństwo i przestrzeń zurbanizowana*, WSP, Rzeszów.
- Jałowiecki B., Szczepański M. 2006: *Miasto i przestrzeń w perspektywie socjologicznej*. Scholar, Warszawa.
- Kubczak A. 2005: *Konstruowanie tożsamości w internecie*. [w:] Hałas E., Konecki K. (red.), *Konstruowanie jaźni i społeczeństwa. Europejskie warianty interakcjonizmu symbolicznego*, Scholar, Warszawa.
- Levy P. 2002: *Drugi potop*. [w:] Hopfinger M. (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej XX wieku*, Oficyna Naukowa, Warszawa.
- McLuhan M. 2004: *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*. WNT, Warszawa.
- Miciukiewicz K. 2005: *Negocjowanie tożsamości i konstruowanie wspólnoty na czacie internetowym*. [w:] Hałas E., Konecki K. (red.), *Konstruowanie jaźni i społeczeństwa. Europejskie warianty interakcjonizmu symbolicznego*, Scholar, Warszawa.
- Mikułowski-Pomorski J. 2006: *Komunikacja wobec procesów fragmentaryzacji*. [w:] Haber L., Niezgoda M. (red.), *Spoleczeństwo informacyjne. Aspekty funkcjonalne i dysfunkcjonalne*, Wyd. Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.

- Naisbitt J. 2003: *High tech high touch*. Zysk i S-ka, Poznań.
- Novak M., 1991: *Liquid Architectures in Cyberspace. From Wagner to Virtual Reality*. [online:] <http://www.artmuseum.net/w2vr/timeline/Novak.html>.
- Nowak A., Krejtz K. 2006: *Internet z perspektywy nauk społecznych*. [w:] Batorski D., Marody M., Nowak A. (red.), *Spółeczna przestrzeń internetu*, SWPS, Warszawa.
- Sitarski P. 2002: *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*. RABID, Kraków.
- Suler J. 1996: *The basic psychological features of cyberspace. The Psychology of Cyberspace*. [online:] <http://www.rider.edu/suler/psycyber/basicfeat.html>.
- Welsch W. 2002: *O świecie mediów elektronicznych*. [w:] Hopfinger M. (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej XX wieku*, Oficyna Naukowa, Warszawa.
- Znaniński F. 1938: *Socjologiczne podstawy ekologii ludzkiej*. [w:] Malikowski M., Solecki S. (red.), *Spółeczność i przestrzeń zurbanizowana*, WSP, Rzeszów.