

mgr Piotr Siuda

Wirtualne państwa w zwierciadle nauk społecznych.

Dlaczego warto badać mikronacje internetowe?

Streszczenie:

Tekst traktuje o internetowych mikronacjach, czyli wirtualnych państwach powstających w cyberprzestrzeni. Zdefiniować je można jako rodzaj zabawy polegającej na symulacji życia w świecie „realnym”. W elektronicznej sieci jest ich bardzo dużo, są one również bardzo różnorodne, najczęściej zaprojektowane na wzór tradycyjnych państw istniejących w „realu”. Zjawisko wirtualnych mikronacji jest nowe, mało znane i niebadane. Celem pracy jest wykazanie, że są one niezwykle interesującym obszarem badawczym dla przedstawicieli nauk społecznych. Są to bowiem specyficzne społeczności wirtualne, które rządzą się prawami odmiennymi niż inne tego typu wspólnoty. Socjologów zainteresować może struktura nierówności tych wspólnot, budowanie tożsamości ich członków czy rozwój „kultury partycypacji” w nich się odbywający. Psycholodzy badać mogą powody uczestnictwa w tych wspólnotach czy zaspokajanie za ich pomocą rozlicznych potrzeb ludzkich. Szczególnie ciekawy wydaje się edukacyjny aspekt wirtualnych mikronacji, które są dla swoich członków źródłem różnorodnego rodzaju wiedzy i doświadczeń. Aspekt ten wskazuje na wirtualne państwa jako niezwykle istotne środowisko edukacji nieformalnej, ale też wykorzystany może być w edukacji formalnej. Autor opisuje te i inne powody, dla których mikronacje są bardzo ciekawym obszarem badawczym dla przedstawicieli nauk społecznych.

Słowa kluczowe:

mikronacje, v-państwa, wirtualne państwa, cybernarody, społeczności wirtualne.

Mikronacje jako społeczności wirtualne.

Cyberprzestrzeń, czyli społeczna przestrzeń Internetu, to środowisko, w którym powstaje i funkcjonuje wiele najróżniejszych społeczności wirtualnych. Część z nich zawiązuje się poprzez serwisy WWW, część poprzez różnego rodzaju fora, czaty czy inne narzędzia związane z elektroniczną siecią. Wspólną cechą wszystkich jest to, że wytwarzają one specyficzną aktywność społeczną oraz budują więzi między jednostkami. To dzięki wirtualnym wspólnotom ludzie poznają się i komunikują w Internecie na tyle długo, aby tworzyły się między nimi trwałe relacje. Przedstawiciele nauk społecznych wskazują na wiele specyficznych cech społeczności wirtualnych. Mówią przede wszystkim o tym, że są asynchroniczne oraz aprzestrzenne, istnieją niezależnie od odległości geograficznych i czasu, cechują się intencjonalnością, dobrowolnością „wejścia” i „wyjścia”. Są ponadto bardzo heterogeniczne pod względem demograficznych i statusowych cech ich członków, co wynika z astygmatyczności tych wspólnot i anonimowości internautów, których cechy takie jak wiek,

wykształcenie, rasa, miejsce zamieszkania czy niepełnosprawność fizyczna przestają mieć w cyberprzestrzeni znaczenie. Co niezwykle ważne i na co wskazuje wielu teoretyków zajmujących się społecznymi aspektami Internetu, wspólnoty wirtualne to pełnoprawne społeczności ludzkie, będące inną, ale nie gorszą od tej „realnej” formą wspólnotowości¹.

W Internecie znaleźć można bardzo różne społeczności. Literatura przedmiotu wskazuje na wiele typologii próbujących uporządkować je w kategorie wyodrębnione głównie ze względu na charakter relacji oraz to, z kim nawiązuje się kontakty internetowe, w jakim celu i jakie potrzeby to zaspokaja. Wyczerpującą typologię przedstawiają John Hagel i Artur G. Armstrong, którzy wyróżniają następujące typy idealne społeczności wirtualnych:

- społeczności transakcyjne - ułatwiają sprzedawanie i kupowanie. Spotkają się w nich ludzie zainteresowani jakimś produktem (wymieniają się opiniami na jego temat),
- społeczności zainteresowań – np. wspólnoty wielbicieli kina czy danego serialu,
- społeczności fantazy – ułatwiają kreację środowisk, gier zapewniających rozrywkę,
- społeczności relacji - ludzie w nich uczestniczący są zainteresowani poznawaniem innych. Członkowie zwykle utrzymują bliskie kontakty, ponieważ zadaniem tych społeczności jest przede wszystkim tworzenie i podtrzymywanie więzi².

„Surfując” w cyberprzestrzeni, coraz częściej natknąć można się na specyficzny rodzaj społeczności wirtualnych, jakim są mikronacje, nazywane również v-państwami, wirtualnymi państwami czy cyberpaństwami. Stosując typologię Hagela i Armstronga, uznać należy je przede wszystkim za społeczności fantazy, najprościej definiując jako rodzaj zabawy, polegającej na symulacji życia w świecie „realnym”, na tworzeniu w Internecie państwa nie mającego swojego odpowiednika w „realu”, państwa istniejącego tylko wirtualnie.

Rozwój v-państw przebiega równolegle do rozwoju Internetu. Pierwsze wirtualne mikronacje powstawać zaczęły w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych dwudziestego wieku. Wraz z rozwojem elektronicznej sieci powstawać zaczęło w niej ich coraz więcej. Co równie ważne wraz z rosnącą stale liczbą internautów, cyberpaństwa stają się coraz popularniejszymi i liczniejszymi społecznościami wirtualnymi. Krótkiego przeglądu największych obecnie „zachodnich” państw wirtualnych dokonuje w swoim artykule R. Szczechowicz. Wymienia między innymi *Sealandię*, *Fredonię*, *Mustachistan* czy *Molossię*³.

¹ P. Siuda; *Społeczności wirtualne. O wspólnotowości w społeczeństwie sieciowym* [w:] Oblicza Internetu. Internet w przestrzeni komunikacyjnej XXI wieku, pod red. M. Sokołowskiego, Elbląg 2006, s. 179 – 182.

² A. Wadhwa, S. Kotha; *A Note on Virtual Communities*, <http://us.badm.washington.edu/kotha/internet/handouts/vc5.pdf>, 16.07.2007.

³ R. Szczechowicz; *Po drugiej stronie lustra, czyli w cyberprzestrzeni* [w:] Ekran, mit, rzeczywistość, pod red. W. Burszty, Warszawa 2003, s. 184.

Mikronacje powstają i są coraz bardziej popularne również w Polsce, gdzie najstarszą tego typu wspólnotą jest powstałe 1 sierpnia 1998 roku *Królestwo Dreamlandu*, obecnie liczące około 50-100 aktywnych członków. Inne największe i najważniejsze polskie państwa wirtualne to: *Cesarstwo Leblandii*, *Księstwo Sarmacji* i *Królestwo Scholandii*. Pomimo istnienia mnóstwa podobnych v-państw, dalszego opisu tego rodzaju społeczności wirtualnych dokonam głównie na podstawie tych czterech polskich wspólnot. Czynię tak ze względu na największą liczbę dostępnych materiałów źródłowych (głównie artykułów prasowych) na ich temat. Są to ponadto doskonale rozwinięte mikronacje niczym nie odbiegające od swoich „zachodnich” odpowiedników. Co równie ważne, jak pisze na stronie *Księstwa Sarmacji* jego przywódca Książę Piotr Mikołaj, „państwa te odgrywają największą rolę w świecie polskich mikronacji i wyznaczają kierunki jego rozwoju, stanowią także paradygmat, do którego odwołują się nowo powstające państwa”⁴.

W mikronacjach wyróżnić można kilka płaszczyzn, sfer aktywności podejmowanych przez członków. Zaistnienie tych płaszczyzn wynika z tego, że twórcy i uczestnicy tego rodzaju wspólnot internetowych starają się zaprojektować je na wzór tradycyjnych państw istniejących w „realu”. Nie wszystkie cyberpaństwa rozwijają owe sfery w równym stopniu, część z nich rozwija tylko niektóre, rezygnując z pewnych, a koncentrując się tylko na poszczególnych. Wyróżnić można następujące płaszczyzny aktywności funkcjonujące w mikronacjach:

1. Płaszczyzna polityczna.

Wszystkie v-państwa posiadają własny ustrój, konstytucję, prawo, organy władzy. W sieci znaleźć można monarchie konstytucyjne, republiki, dyktatury. Możliwości działania w sferze politycznej jest bardzo dużo, wszystko zależy od konkretnej mikronacji. Zwykle obywatel ma możliwość obejmowania funkcji publicznych czy działania w partiach i ruchach politycznych. Spory i debaty toczą się na internetowych listach dyskusyjnych. Oczywistym celem każdego politykującego członka wirtualnego państwa jest przejęcie steru władzy, forsowanie określonych zmian w prawodawstwie, promowanie pożądanego kierunku polityki wewnętrznej i zagranicznej czy określonych wizji rozwoju.

2. Płaszczyzna ekonomiczna.

Niektóre z v-państw starają się również rozwijać płaszczyznę ekonomiczną poprzez tworzenie różnorodnych instytucji (np. banki czy giełdy) oraz firm usługowych. Część mikronacji rozwija gospodarkę w oparciu o stworzone przez siebie systemy ekonomiczne.

⁴ Państwa wirtualne, http://www.galeria.sarmacja.org/panstwa_wirtualne/0.php, 16.07.2007.

Wśród polskich cyberpaństw najlepiej symulują przemysł, za pomocą specjalnych automatycznych programów komputerowych, *Scholandia* i *Księstwo Sarmacji*. Obywatele tego ostatniego uczestniczą w wirtualnej gospodarce kontrolowanej przez program SYRIUSZ (*System Rejestracji i Użytkowania Sarmackich Zasobów*). W swoim v-państwie mogą pracować lub założyć własną firmę, aby zarobić *liberty* (waluta *Sarmacji*), które potem wydają w wirtualnych sklepach⁵. Aktywność gospodarcza członków opiera się na współpracy „z władzami (rejestracja działalności, uzyskiwanie koncesji, zakup terenów), bankami (zaciąganie kredytów), pracownikami (określanie umów) oraz innymi przedsiębiorstwami (nabywanie surowców i narzędzi, zbywanie dóbr, walka z konkurencją)”⁶.

3. Płaszczyzna kulturowa.

Przejawów działań na płaszczyźnie kulturowej jest bardzo dużo, różne v-państwa w różnym stopniu je rozwijają. Do aktywności tych zaliczam między innymi:

- tworzenie historii danej mikronacji, często bardzo rozbudowanej, wiążącej się z historią państw „realnych”. Nierzadko społeczności tworzą instytucje historyczne, „stawiają” pomniki bohaterów państwowych, pisane są dzieła historyczne,
- tworzenie instytucji edukacyjnych (szkoły, uniwersytety) oraz instytucji związanych ze sztuką (galerie, muzea). Członkowie v-państw zazwyczaj starają się dbać o rozwój nauki i sztuki (rozwój instytutów naukowych, literackich, bibliotek, itd.),
- wszelkie aktywności mające na celu podkreślenie odrębności od innych mikronacji. Chodzi tu o tworzenie symboli narodowych takich jak flaga, godło czy hymn. Do działań tych zaliczyć można również kreowanie swojego terytorium wraz z dokładnie wyznaczonymi prowincjami czy miastami z licznymi zabytkami i instytucjami. Podkreśleniu własnej odrębności służy również tworzenie własnej, specyficznie dla danego wirtualnego państwa umundurowanej i funkcjonującej armii.
- wszelkie inne działania takie jak chociażby tworzenie mediów (gazety, radio, telewizja) czy religii (instytucje religijnych), organizowanie rozgrywek sportowych.

Co warto podkreślić, kulturowa płaszczyzna aktywności członków mikronacji to doskonale zobrazowanie przemian, jakim podlega współczesna kultura medialna. Obecnie coraz częściej określa się ją mianem „kultury partycypacyjnej” czy „kultury remiksu”. Chodzi o to, że odbiorcy mediów w coraz większym stopniu uczestniczą w tworzeniu i redystrybucji treści medialnych. Tworząc nowe treści, najczęściej korzystają z już istniejących, dokonują ich przekształceń, dobrowolnie je łączą czy zmieniają ich znaczenie. Te operacje wykonują

⁵ A. Luks; *Władcy Sarmacji*, Nowości, 26.03.2004, s. 21.

⁶ *Państwa wirtualne*, http://www.galeria.sarmacja.org/panstwa_wirtualne/0.php, 16.07.2007.

również członkowie v-państw, którzy kształtując własne światy (historię, terytorium, zdjęcia miast, sztukę, wizerunki, godła, itd.), wielokrotnie dokonują zapożyczeń z już istniejących treści medialnych czy „realnych” państw i zmieniają je na własne potrzeby.

Trzy wymienione przeze mnie płaszczyzny wskazują na to, że wirtualne państwa to społeczności fantazy oparte na zabawie polegającej na imitacji „realnego” państwa. Mikronacje z całą pewnością są również społecznościami relacji, gdyż internauci uczestniczą w nich, aby nawiązać kontakt z innymi osobami. Co więcej, są to społeczności oparte na współpracy i współdziałaniu członków, którzy bardzo często podejmują się realizacji wspólnych przedsięwzięć, zadań, projektów. Dzieje się tak na wszystkich trzech płaszczyznach, stanowią one bowiem platformę wzajemnych kontaktów, współpracy i nawiązywania nowych znajomości, które nierzadko znajdują kontynuację w „realu”. Przykładem mogą być organizowane w Toruniu Ogólnopolskie Zjazdy Mikronacji jak również zjazdy członków *Księstwa Sarmacji*, również odbywające się w tym mieście⁷.

Mikronacje w zwierciadle nauk społecznych.

Pokrótkie scharakteryzowane przeze mnie w pierwszej części artykułu mikronacje to nietypowe społeczności wirtualne. Ich specyficzność powoduje, że są one niezwykle interesującym obszarem badawczym dla przedstawicieli nauk społecznych. Coraz częściej czynią oni przedmiotem swoich dociekań naukowych wspólnoty wirtualne. V-państwa wciąż pozostają jednak niebadanym i mało znanym obszarem dociekań naukowych, a co ważniejsze nie dostrzega się specyficzności tego rodzaju społeczności wirtualnych. To na nią zwrócić powinni uwagę chociażby socjologowie. Przedstawiciele tej dziedziny dawno badają już przyczyny powstania i sposób funkcjonowania wspólnot internetowych, siłę występujących w nich więzi oraz procesy dla nich charakterystyczne, takie jak chociażby przenoszenie więzi ze świata wirtualnego do „realu”. Oprócz badania wymienionych sfer w mikronacjach, socjologowie zwrócić powinni uwagę na ich nietypowość. Szczególnie ciekawa pod tym względem okazuje się być struktura nierówności. Na ogół podkreśla się, że w wirtualnych społecznościach nie ma „klasy dominującej, nie ma kadry kierowniczej, grupy internetowe nie są obciążone tradycyjnymi barierami społeczno-ekonomicznymi, hierarchią, itp.”⁸. Są one „poza” podziałami statusowymi istniejącymi w „realu”, nie tworzą również nowych, rzecz można, wirtualnych podziałów statusowych (z wyjątkiem dość powszechnej pozycji moderatora). Inaczej rzecz ma się z v-państwami, które co prawda również „odcinają się” od

⁷ A. Luks; *Dyktatorzy z cyberprzestrzeni*, http://www.ksiazka.sarmacja.org/prasa/nawosci_14_10_2005/nawosci_14_10_2005.htm, 16.07.2007.

⁸ M. Szpunar; *Społeczności wirtualne jako nowy typ społeczności – eksplikacja socjologiczna*, *Studia socjologiczne*, 2004, 2 (173), s. 119.

„realnej” struktury nierówności, ale kształtują nową, charakterystyczną tylko dla siebie. Najwyżej usytuowany jest oczywiście władca danego państwa, inni rządzący i sprawujący funkcje publiczne. Oprócz tego mamy wiele innych pozycji, klas i warstw społecznych. W związku z tak silnie rozbudowaną hierarchią, nasileniu podlegają również, na ogół dość słabo rozwinięte w społecznościach wirtualnych, procesy kontroli społecznej.

Socjologowie również powinni się przyjrzeć zagadnieniu budowania tożsamości zbiorowej członków mikronacji. Tak jak bowiem nasileniu podlegają w nich podziały statusowe i kontrola społeczna, tak i budują one tożsamość zbiorową swoich członków w znacznie większym stopniu niż inne społeczności wirtualne. Dzieje się tak dlatego, że opierają się na przynależności i odrębności od innych o wiele bardziej niż inne internetowe wspólnoty. Jak już podkreślałem eksponują na swoich stronach charakterystyczne tylko dla nich symbole narodowe, zbiory praw, historię, czasami nawet walutę, religię czy język. Opierają się ponadto na zaangażowaniu członków i ich wzajemnej współpracy, co widać chociażby w ich partycypowaniu na forach czy różnych wspólnie podejmowanych inicjatywach. V-państwa zainteresować również mogą socjologów jako doskonała egzemplifikacja rozwoju nowego rodzaju kultury medialnej, o której już w pracy pisałem, tzw. „kultury partycypacyjnej”, „kultury remiksu”.

Psychologów zainteresować powinny powody, dla których ludzie tworzą w sieci swoje światy, jak się w nich zachowują, a także jakie potrzeby uczestnictwa w nich zaspokaja. Szczególnie interesująca wydaje się próba odpowiedzi na pytanie, czy pomaga ono w zaspokojeniu wielu potrzeb psychicznych, które niełatwo zrealizować w fizycznym świecie: dominacji, panowania, doznawania awansu społecznego, wyróżniania się walecznością i męstwem, itp. Psychologowie zastanawiać się mogą, czy uczestnictwa w mikronacjach nie da się wykorzystać jako pozytywnej psychoterapii, ułatwiającej pracę nad własnym poczuciem tożsamości (poprzez eksperymentowanie z nią)⁹.

Wirtualnymi państwami zająć się powinni również pedagodzy. Są one bowiem specyficznym środowiskiem edukacji nieformalnej, którą za H. Jenkinsem zdefiniować możemy jako taką, która odbywa się poprzez kontakt z mediami lub w interakcjach społecznych¹⁰. To właśnie poprzez te czynniki, edukacja odbywa się w mikronacjach. Można je uznać za coś, co J. P. Gee nazywa „przestrzenią przyciągania”. Jest to według niego przestrzeń edukacji nieformalnej, o wiele bardziej atrakcyjna od tej formalnej. Opiera się na

⁹ J. Z. Górnikiewicz; *Wychowanie obywatelskie w wirtualnych państwach Internetu*, http://www.kmti.uz.zgora.pl/konferencje/media_a_educacja/referaty/gornikiewicz.pdf, 16.07.2007.

¹⁰ H. Jenkins; *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa 2007, s. 253.

dobrowolnych więziach, co w znacznym stopniu warunkuje ową atrakcyjność. Ludzie w przestrzeni takiej o wiele chętniej się uczą, są bardziej aktywni, głębiej się w naukę angażują. Przestrzeń ta opiera się na wzajemnym uczeniu się użytkowników, przy czym każdy jest ciągle zmotywowany, by zdobywać nową wiedzę lub pogłębiać posiadane już umiejętności. Gee twierdzi ponadto, że „ludzie mogą uczestniczyć w takiej przestrzeni na różne sposoby – w zależności od umiejętności i zainteresowań”¹¹. Zaznaczyć należy, że v-państwa są pod względem swoich walorów pedagogicznych szczególnego rodzaju społecznościami wirtualnymi. Ich wpływ edukacyjny jest szczególnie silny, a co więcej, jest wielowymiarowy, rozwija różnorodną wiedzę, zdolności i umiejętności internautów.

W „przestrzeni przyciągania”, którą stanowią mikronacje, ich obywatele kształtują wiedzę i umiejętności, które wykorzystać mogą później w „realnym” świecie. Ponieważ aktywność w v-państwach to przede wszystkim współdziałanie z innymi, z całą pewnością ich członkowie nabywają umiejętności pracy w grupie oraz komunikowania z innymi, często początkowo nieznanymi sobie osobami. Przyczynia się do tego wspólna realizacja zadań i projektów, pełnione w jej toku nadzorowanie czy przewodzenie grupie ludzi lub odwrotnie – praca pod nadzorem, odpowiedzialność przed przełożonym i współpracownikiem. Szczególnie istotne wydaje się to, że kształtowane są umiejętności współpracy z innymi ludźmi przy użyciu najnowszych technologii informatycznych (lista dyskusyjna, forum, blogi, wiki, itd.). Ma to ogromne znaczenie, jeśli weźmiemy pod uwagę, że współczesne społeczeństwo w coraz większym stopniu staje się społeczeństwem informacyjnym.

Edukacyjne aspekty wirtualnych państw widoczne są na trzech wyróżnionych przeze mnie płaszczyznach aktywności – politycznej, ekonomicznej i kulturowej. Ponieważ mikronacje w każdej sferze starają się w jak największym stopniu upodobnić do „realnie” istniejących państw, umiejętności i doświadczenie zdobyte w wyniku aktywności podjętych na którejś z nich, przygotowują do analogicznych aktywności w życiu „realnym”.

Uczestnicząc w politycznej sferze funkcjonowania mikronacji, jej członkowie podlegają czemuś, co nazwać można edukacją obywatelską, poprzez którą uświadamiają sobie złożoność organizmu państwowego, poznają prawne, gospodarcze i polityczne aspekty jego funkcjonowania. W wirtualnych państwach promowany jest również aktywny udział w życiu publicznym, co sprzyjać może wytworzeniu postaw obywatelskich. Co równie istotne, poprzez sprawowanie publicznych funkcji oraz uczestnictwo w partiach, ruchach i innych organizacjach politycznych jednostki uczą się, jak w warunkach danego państwa używać

¹¹ Tamże, s. 174.

prawa, jak je generować czy modyfikować. Zdobywa się również wiedzę jak wygrywać wybory, tworzyć elektorat, budować lobby, używać mediów¹².

Podjmując aktywność na polu gospodarki, obywatele v-państw bardzo często są przedsiębiorcami, prowadzą działalność usługową, handlową, doradczą, itp. Tworząc własne firmy, tak jak przedsiębiorcy w „realu” dążą do tego, żeby osiągnąć zamierzone wyniki finansowe. Poprzez tego rodzaju działalność rozwijają swoją wiedzę z zakresu działania mechanizmów rynkowych oraz praktyczne umiejętności z dziedziny marketingu i zarządzania. Uczestnictwo w wirtualnych giełdach papierów wartościowych czy bankach daje praktyczną wiedzę na temat funkcjonowania tego typu instytucji.

Płaszczyzna aktywności kulturowej również jest sferą pogłębiającą umiejętności i zdolności internautów. Głównie chodzi tu o umiejętności programistyczne i informatyczne oraz twórcze. Tworzenie stron internetowych oraz obsługa różnorodnych programów (np. Photoshopa) są niezbędne, jeśli chce się zaprojektować własne symbole narodowe, przedstawić terytorium państwa wraz z jego miastami i zabytkami czy stworzyć inne istotne elementy mikronacji. Tego rodzaju umiejętności informatycznych często uczą zakładane w v-państwach instytucje edukacyjne. Co równie istotne, prezentowanie własnych prac (grafika, literatura, muzyka, filmy video) w muzeach czy galeriach, pisanie poezji, prozy czy „wymyślanie” historii danej mikronacji, rozwija wyobraźnię oraz zdolności twórcze członków. Pogłębić może je również praca w mediach, przykładowo jako redaktor gazety czy twórca programów telewizyjnych (filmiki publikowane poprzez serwisy video).

Jak widać uczestnictwo w v-państwach jest doskonałym przykładem podnoszenia kwalifikacji i umiejętności poprzez edukację nieformalną. Warto również dostrzec ogromny, tkwiący w tych społecznościach potencjał, mogący wspomóc edukację formalną. W związku z rosnącą popularnością mikronacji oraz ogromną różnorodnością doświadczeń społecznych i kulturowych, które one dają, można w jakimś stopniu uczestnictwo w nich włączyć w programy nauczania w szkołach. Warto zastanowić się, czy pomogłoby to przemienić sformalizowaną i zhierarchizowaną szkołę w „przestrzeń przyciągania”, o której pisał Gee.

Podsumowanie.

Celem artykułu było wykazanie, że wirtualne państwa to zjawisko warte zainteresowania badaczy z kręgu nauk społecznych. W pierwszej części tekstu scharakteryzowałem mikronacje, pokazałem, że są to wirtualne społeczności fantasy oraz społeczności realcji. W drugiej starałem się udowodnić, że szczególną uwagę zwrócić na nie

¹² J. Z. Górniewicz; *Wychowanie obywatelskie w wirtualnych państwach Internetu*, http://www.kmti.uz.zgora.pl/konferencje/media_a_educacja/referaty/gorniewicz.pdf, 16.07.2007.

powinni przedstawiciele dziedzin, takich jak chociażby socjologia, psychologia czy pedagogika. Dla nich właśnie v-państwa stać się mogą obszarem, który warto badać, a co więcej, zwracać uwagę na jego nietypowość i specyficzność.

Bibliografia:

1. Jenkins H.; *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa 2007.
2. Luks A.; *Władcy Sarmacji*, Nowości, 26.03.2004.
3. Siuda P.; *Społeczności wirtualne. O wspólnotowości w społeczeństwie sieciowym* [w:] Oblicza Internetu. Internet w przestrzeni komunikacyjnej XXI wieku, pod red. M. Sokołowskiego, Elbląg 2006.
4. Szczechowicz R.; *Po drugiej stronie lustra, czyli w cyberprzestrzeni* [w:] Ekran, mit, rzeczywistość, pod red. W. Burszty, Warszawa 2003.
5. Szpunar M.; *Społeczności wirtualne jako nowy typ społeczności – eksplikacja socjologiczna*, Studia socjologiczne, 2004, 2 (173).

Netografia:

1. Górnikiewicz J. Z.; *Wychowanie obywatelskie w wirtualnych państwach Internetu*, http://www.kmti.uz.zgora.pl/konferencje/media_a_educacja/referaty/gornikiewicz.pdf, 16.07.2007.
2. Luks A.; *Dyktatorzy z cyberprzestrzeni*, http://www.ksiazke.sarmacja.org/prasa/nawosci_14_10_2005/nawosci_14_10_2005.htm, 16.07.2007.
3. *Państwa wirtualne*, http://www.galeria.sarmacja.org/panstwa_wirtualne/0.php, 16.07.2007.
4. Wadhwa A., Kotha S.; *A Note on Virtual Communities*, <http://us.badm.washington.edu/kotha/internet/handouts/vc5.pdf>, 16.07.2007.

Virtual states as a social sciences research field. Why is it worth researching micronations?

Abstract:

The article describes micronations emerging in cyberspace. We can define them as a fantasy games that simulates reality. On the Internet we can find many cybernations, they are very diverse and try to emulate real life states. V-states phenomenon is a new one, not yet described and researched. The goal of the article is to show that they are very interesting social sciences research field, mainly because they are very atypical virtual communities based on a non-standard principals. Sociologists can be interested in hierarchies and social positions we can find there. They can also research identity building by members of micronations. Psychologists can research reasons why people are creating non-existing virtual states and how they are satisfying their needs through it. Very interesting are educational aspects of v-states. Thanks to this virtual communities their members gain knowledge and different abilities and skills. Micronations are informal education environments but also can be used in formal education. Author describes this and other reasons why is it worth researching virtual states.

Key words:

micronations. v-states, virtual states, cybernations. virtual communities.