

## WYCHOWANIE OBYWATELSKIE W WIRTUALNYCH PAŃSTWACH INTERNETU

### Wprowadzenie.

Istota państw wirtualnych. Państwa wirtualne Internetu są witrynami zaprojektowanymi na wzór tradycyjnie zorganizowanych i funkcjonujących państw, zapewniającymi interakcje z wizytującymi je gośćmi. Niektóre z wirtualnych państw przypominają te występujące w fizycznym świecie, inne stanowią raczej odzwierciedlenie fantazji i obsesji swoich projektantów (i najczęściej zarazem władców). Nierzadko są to nie tyle skomplikowane organizmy społeczno-prawne, co wizje krain, a nawet tylko dekoracje do filmowych scen. Państwa te działają od niedawna, najczęściej od kilku lat. Najstarsze spośród nich powstały w latach siedemdziesiątych (np. Hutt River w 1970, Molossia w 1977, Talossa w 1979). Aktualnie jest ich w Sieci ponad sto. Jak bardzo „ponad sto”? Według niektórych źródeł, „w Internecie istnieją setki królestw, księstw i republik” (WPROST Nr 8, 12 lutego 2001, s.60). Obejmują one łącznie około miliona obywateli (w tym Hutt River – 20'000, Reunion – 800, Talossa – 60, Molossia – 4).

Mikro-państwa a sprawa polska. Wśród nich są państwa polskojęzyczne, w liczbie około dwudziestu. Są one zamieszczone na serwerach znajdujących się przede wszystkim w Polsce, ale też i za granicą. Do najstarszych należy Dreamland, królestwo liczące około 500 obywateli, rządzone przez TomaBonda. Do polskojęzycznych państw posiadających ponad setkę mieszkańców (120) należy Leblandia 2, cesarstwo pozwalające na wielożeństwo, uwalniające od obowiązku powszechnej służby wojskowej, podatków i kary śmierci. Innym wyróżniającym się państwem jest Hasseland, królestwo rządzone przez Magdalenę I. (Adresy większości spośród „polskich państw” zamieszczono w Aneksie.)

Dynamika państw wirtualnych. Opisywane mikro-państwa wydają między innymi własne paszporty, znaczki pocztowe. Prowadzą między sobą handel, wchodzą w aliance, popadają w waśnie, a nawet toczą między sobą wojny. (Oto niektóre spośród organizacji zrzeszających mikro-państwa: Grand Alliance, Federation of Utopian States, United Micronations.) Niektóre z nich posiadają enklawy w fizycznie istniejącym świecie. Na przykład Molossia podobno dysponuje obszarem pięciu hektarów w Nevadzie, USA, a księstwo Zugestbuch – terytorium w Szkocji oraz zamkiem w Estonii. Przytoczone liczby i fakty można uznać za wystarczający powód, aby zainteresowali się nimi politycy, badacze, artyści, a zwłaszcza szukający nowinek przedstawiciele masowych mediów.

### Państwa wirtualne w traktatach filozoficznych, literaturze pięknej, oraz w centrum zainteresowań ludzi nauki.

Traktaty filozoficzne i dzieła napisane ku przestrodze. Nasuwa się pytanie, jak bardzo temat wspomnianych wirtualnych państw jest nowy. Jeśli zastanowić się nad odpowiedzią, można dojść do wniosku, iż wirtualne krainy nie są wynalazkiem projektantów stron WWW, i stale towarzyszyły ludziom na przestrzeni dziejów. Liczni myśliciele-społecznicy i moralisci nadawali swoim utopiom kształt „teoretycznie możliwych krain”. W zależności od potrzeb pomysłodawców (ale i temperamentu danego autora), przyjmowały one bardzo różne rozmiary. Od całych światów, poprzez mocarstwa, krainy, kraiki, aż po wyspy prawie bezludne. Od czystych fantazji – po zamierzone odwzorowywanie państw realnie występujących. Od radosnych utopii – po mroczne anty/utopie. Dla przykładu można wymienić *Atlantyde* Platona, *Utopię* Tomasza Morusa, *Walden Two* Burkhusa F. Skinnera, *Folwark zwierzęcy* George Orwella, czy mroczne wizje-przestrogi zawarte w słynnych dziełach Alвина Tofflera i Manuela Castellsa.

W literaturze pięknej można znaleźć wiele konkretnych przykładów zainteresowania twórców różnych epok ideą „państw teoretycznie możliwych”, poczynając od czasów starożytnych – po czasy obecne. Dość wymienić utwory literackie opisujące monarchie Słońca i Księżycy (Cyrano de Bergerac), egzotyczne krainy Guliwera (Jonathan Swift), czarodziejską krainę odkrytą przez Alicję „po drugiej stronie lustra” (Lewis Carroll), planety zamieszkałe przez Małego Księcia i jego sąsiadów-samotników (Antoine de Saint Exupery), kraje Śródziemia (John R. R. Tolkien), oraz liczne inne światy mieszczące się w nurcie fantastyki naukowej lub *fantasy* (między innymi: Philip K. Dick, Joanne K. Rowling, a w Polsce Stanisław Lem, Adam Wiśniewski-Snerg, Andrzej Sapkowski). Idąc dalej, można także w licznych baśniowych światach wykreowanych przez rzesze pisarzy dla dzieci dopatrzeć się tęsknot - ciągot do znalezienia się w takiej rzeczywistości, która ma wiele wspólnego z wirtualnymi krainami Internetu.

Między wyżej wymienionymi krainami znanymi z literatury pięknej, a wirtualnymi terytoriami Internetu, łatwo znaleźć podobieństwa. Dla przykładu, między zachowaniem mieszkańców planet odwiedzanych przez Małego Księcia, a aktywnością przynajmniej części posiadaczy wirtualnych witryn (stanowiących bramy wejściowe do kolejnych państw Internetu). Jedni i drudzy wabią zabłąkanych wędrowców, zapraszają do dłuższego popasu. Jedni i drudzy chcą posłużyć się zaproszonymi gośćmi, by

zaspokoić swoje potrzeby posiadania: słuchaczy, poddanych, klakierów itd. Oczywiście, nie można pominąć różnic występujących między krainami występującymi w literaturze i Sieci.

Zasadnicza różnica pomiędzy państwami egzystującymi w WWW i występującymi w tradycyjnych utworach polega na możliwości czynnego zaistnienia w wybranym świecie i dokonywania w nim zmian. Jeśli więc czytelnik którejs z książek Tolkiena może wędrować po krainach Śródziemia jedynie w wyobraźni, to wędrowiec po wirtualnym świecie internetowym może już odczuć swój kontakt z żywą rzeczywistością wybranego świata, może kontaktować się z realnymi ludźmi, może też wraz z nimi odciskać ślad swojego pobytu w tamtym świecie. Jeśli nawet go opuści, opuści świat w jakiś sposób naznaczony swoją tam obecnością, a i wyjdzie stamtąd – zmieniony dla naszego fizycznego świata. Kwestie te (obok możliwych innych) czynią wirtualne światy Internetu ciekawymi dla przedstawicieli dyscyplin społecznych. Zwłaszcza tych dziedzin, które zajmują się badaniem aktywności ludzi oraz ingerowaniem w ich życie.

Państwa wirtualne jako przedmiot badań w świecie. Państwa wirtualne Internetu mogą interesować wielu przedstawicieli nauk społecznych. Psychologów zapewne zainteresuje to, dla jakich powodów ludzie tworzą w Sieci swoje światy. A także to, w jaki sposób poszczególni przybysze wizytujący dane państwa będą tam zachowywać się? Co będzie dla nich łatwe / trudne, co będzie atrakcyjne / nudne, ważne / nieważne (itp.)? Przypuszczalnie wiele spraw związanych z funkcjonowaniem państw wirtualnych zainteresuje prawników, antropologów kultury, ekonomistów. Myślę też, iż opisywane państwa mogą zaciekawić też socjologów, z uwagi na zasięg opisywanego zjawiska. Wiele spośród państw wirtualnych jest bardziej zasobnych w obywateli, aniżeli te, które znajdują się w rejestrze ONZ.

Rokrocznie w świecie Internetu przyrasta i państw wirtualnych, i ludzi posiadających obywatelstwo któregoś z nich. Mają swoją literaturę. Na temat Talossy napisano parę książek, w tym *History of Talossa* wypełniającą dwieście stron (za: Kita 2010, s.25). Wirtualne państwa i zamieszkujący je *netizens* od lat interesują amerykańskie uczelnie, które traktują je jako obiekt badań oraz pożyteczną formę szkolenia swoich studentów.

Państwa wirtualne w literaturze polskojęzycznej. W przypadku naszego kraju, ewentualne zaangażowanie przedstawicieli nauki na rzecz badania wirtualnych państw internetowych traktuję bardziej jako postulat i przewidywanie, niż opis stanu faktycznego. Niewiele ośrodków akademickich w Polsce zajęło się wspomnianą tematyką, niewiele na ten temat napisano. Jak dotąd, w literaturze krajowej przeważają artykuły zamieszczane w wersji *on line* w Sieci oraz w popularnych magazynach. Przykładowo: Beaty Kity (*Zostań dyktatorem*, INTERNET 2/2001, s.24-27), Jarosława Tomasiewicza (*Guliwer w cyberprzeszreni*), PC WORLD KOMPUTER, Artura Górskiego (*Internet. Kupię dom w Cyberii*, POLITYKA, Nr 15, 14 kwietnia 2001, s.105-106), Jacka Borowskiego (*Wirtualne państwa*, WPROST, Nr 8, 25 lutego 2001, s.60-61), Jacka Gawryszewskiego (*Życie na próbę*, Głos Wielkopolski, 2 stycznia 2001), Piotra Kościńskiego (*Wirtualne życie polityczne*, RZECZPOSPOLITA, Nr 292, 14 grudnia 2001).

Państwa wirtualne Internetu – miejsce wielorakiej aktywności społecznej - do spożytkowania przez przedstawicieli nauk stosowanych. Państwa wirtualne to jeden z fenomenów przemian cywilizacyjnym ostatnich lat – szczególnie nadający się do wykorzystania w celu realizacji zadań edukacji obywatelskiej. Witryn WWW oferujących wejście na teren kolejnych krain stale przybywa. Wyżej wzmiankowane państwa wirtualne ogarniają bardzo zróżnicowane rzesze bywalców: „zarejestrowanych” i „wolnych nomadów”, zorganizowanych w skomplikowane organizmy i pojedynczych – jedynych obywateli wydzielonych włości, „posesjonatów” i „golców”, „zasiedziałyłch-miejscowych” i „obcych”, wyposażonych w przywileje & władzę „obywateli” i „proletariuszy”. To bogactwo odmian i warstw jest „łasym kąskiem” nie tylko dla badacza struktur społecznych. Zapewnia też wielką różnorodność doświadczeń społecznych i kulturowych, które można dawkować wychowankom w sposób dający się modelować i w miarę kontrolowany.

### **Państwa wirtualne Internetu – miejscem ważnym dla podmiotów edukacyjnych procesów.**

Państwa wirtualne jako przedmiot zainteresowań ludzi edukacji. Państwa internetowe mogą zainteresować z kilku powodów ludzi zajmujących się sprawami edukacji, zarówno teoretyków, jak praktyków.

- Projektowanie i tworzenie państw wirtualnych można traktować jako dydaktyczne gry symulacyjne oraz jako akty tworzenia.
- Można też uznać je za pożyteczną (a przynajmniej: obiecującą) psychoterapię, ułatwiającą pracę nad własnym poczuciem tożsamości i dowartościowanie się, zapewniającą w miarę bezpieczne komunikowanie się z innymi (bo bez pokazywania twarzy i na dystans) itp.
- Państwa wirtualne mogą swoim obywatelom ułatwić zaspokajanie wielu potrzeb psychicznych, które niełatwo zrealizować w fizycznym świecie: dominacji, panowania, doznawania awansu społecznego, wyróżniania się walecznością i męstwem itp.

- Można również uznać uczestnictwo w państwach wirtualnych jako wartościowy trening w zdobywaniu niektórych zręczności społecznych: budowanie lobby, negocjowanie, wypracowywanie statusu.
- Jeżeli przyjąć, że zjednywanie sobie ludzi via WWW wymaga innego podejścia, w tym odmiennych technik niż w świecie fizycznym, to aktywność na forum internetowych społeczności można uznać za wysmienitą „szkołę jazdy” dla przyszłych dziennikarzy, specjalistów od reklamy i zarządzania zasobami ludzkimi, a także „początkujących” młodych polityków.

Państwa wirtualne Internetu – przyjmując perspektywę goszczących w nich edukowanych. Jeżeli badacze mogą zadać sobie pytanie: „co może mnie zainteresować w materii wirtualnych państw – jako wartość poznania i opisu?”, to ludzie edukacji oraz polityków będzie interesować pytanie: „do czego te państwa/światy mogą być mi potrzebne?” Zastanówmy się, jakie z kolei pytanie może sobie postawić młody człowiek, nierzadko uczeń szkoły nie wyżej niż podstawowej. Prawdopodobnie zada sobie oba z wyżej zaznaczonych pytań, a więc ujawni zaciekawienie nowym światem, oraz zainteresowanie korzyścią wynikającą z wejścia na obszar danego państwa.

Dla wyżej wspomnianego młodego wędrowca po Sieci państwa wirtualne mogą być ważne jako: GRA (plac zabaw, poligon, siłownia, okazja do zarobkowania i łatwych wygranych), SEN NA JAWIE (możliwość spełnienia marzeń i fantazji, ale i konfrontacji z lękami i poczuciem niemocy), DZIKIE POLA (radość wędrowania, smakowanie przestrzeni), EGZOTYCZNA WYSPA (zwiedzanie, odkrywanie, przeżywanie, badanie, kolonizowanie, eksploatawanie).

Państwa wirtualne Internetu – miejscem aktywności edukacyjnie ważnych. Przez ludzi edukacji, nastawionych na przysparzanie swoim podopiecznym szans rozwojowych, państwa wirtualne mogą być traktowane jako pozytywne ze względu na następujące kategorie możliwych czynności wychowanków:

- Miejsce spełniania marzeń
- Miejsce zaznawania i doznawania wolności (od/do)
- Miejsce znajdowania & posiadania swojego miejsca (terytorium / azylu)
- Miejsce wożowania po światach rozlicznych / przemieszczania się (ważne dla niepełnosprawnych, obłożnie chorych, ale i skazanych na ograniczoność ruchów z powodów finansowych & miejsca zamieszkania itp.)
- Miejsce fantazjowania
- Miejsce aktów twórczych (oddawanie się kreacji w skali państwa, ale i w skali projektowania wnętrza swojego mieszkania)
- Miejsce zabawy (rozrywki, relaksu, wygłupów)
- Miejsce spotkań (szukanie osób sobie podobnych zainteresowaniami, tworzenie grup „wzajemnej adoracji” oraz zespołów zadaniowych itp.)
- Miejsce nauki (praktyczna nauka wymiany, negocjowania, współpracy, eksponowania i operacjonalizacji posiadanej wiedzy teoretycznej – np. z historii i znajomości prawa)
- Miejsce studiów praktycznych - ważnych zwłaszcza dla studentów kierunków społeczno-ekonomicznych oraz prawa i antropologii kulturowej
- Miejsce eksperymentowania & symulacji & treningów „na sucho”.

Wirtualne państwa Internetu miejscem realizacji rozlicznych potrzeb edukowanych jako osób funkcjonujących w różnych sferach ludzkiego istnienia. Wirtualne państwa można rozpatrywać jako miejsce pomyślnych realizacji rozmaitych potrzeb indywidualnych wychowanka, od fizycznych (kompensacyjnie), poprzez psychiczne (w tym popędowe), społeczne, twórcze, po duchowe. Potrzeby te ujawnione na ich stronach WWW, można poddać różnorodnym, ciekawym interpretacjom. Dla przykładu zwrócić uwagę na możliwość zastosowania do tego celu psychoanalitycznej koncepcji Ericha Berne’a.

Biorąc pod uwagę trzy zasadnicze stany Ja (Rodzic / Dorosły / Dziecko), można przyjąć, iż większość obecnie funkcjonujących w Sieci państw związana jest z aktywnością Ja Dziecka naturalnego, rzadziej: zbuntowanego, a jeszcze rzadziej: Ja Rodzic lub Ja Dorosłego.

- Nawiązując do rozróżnienia wyżej uczynionego, większość witryn jest zaprojektowana z myślą o zabawie, rozrywkach, fantazjowaniu, przeżyciach, maskaradzie, poruszaniu żołnierzkami lub pacynkami. Autorzy tych stron oddają się tęsknotom za dostępowaniem poczucia mocy, doznawaniem jej i używaniem. Stąd monarchistyczne ich zapędy, stylizowane na średniowieczne nazewnictwo i symbolika, dbałość o mroczne klimaty i magiczną naturę miejsc, gdzie wszystko łatwo może się zdarzyć. Niektóre strony sprawiają wrażenie, iż ich autorzy są zbuntowani przeciw swojemu egzystowaniu (w swojej obecnej postaci) w świecie fizycznym. Ich państwa wirtualne – to miejsce i odskoków, i azylu zarazem.
- Mniej liczne są państwa ukazujące świat, jakim chciałby go mieć moralizujący autor. Świat, jaki zdaniem tego autora mógłby lub powinien być. Świat ukazujący przy tym pozycję, jaką chciałby

zajmować w nim autor. W tych państwach ważne są wszelkie ceremonie i rytuały. Przykładowo: obrzędy inicjacyjne, uroczystości pasowania / mianowania i koronowania. Śluby, pogrzeby i publiczne widowiska, do których może należeć pozbawianie życia skazańca. Oczywiście, opisywaną kategorię państw będą wzbogacać również autorzy zainteresowani wykreowaniem swojego wizerunku zgodnie z poczuciem „jaki chciałbym być” / „jak chciałbym wyglądać”. (Są to krainy, które mogą zainteresować tradycyjnie myślących pedagogów, czynnie zainteresowanych rytualną stroną aktywności wychowanków.)

- Również mniej liczne są państwa nastawione na symulowanie konkretnych procedur znanych ze świata fizycznego, albo nawet - na szukanie wpływów „po drugiej stronie lustra”, w świecie fizycznym. Przykładowo, niektórym dysponentom wirtualnych państw może chodzić sprawdzenie – dzięki odzewowi ze strony internetowych gości – praktycznej wartości niektórych pomysłów reform oraz eksperymentów organizacyjno-prawnych. Wspomnianym autorom może też chodzić o rozpoznawanie rynku potrzeb na określone artykuły i usługi – w fizycznym świecie. A także, o promocję tego wszystkiego, co można wypromować w opowie wirtualnego państwa (w niezobowiązującej konwencji zabawy), by potem sprzedać za „prawdziwe pieniądze” w świecie fizycznym. (Są to te twory w „rodzinie państw wirtualnych”, które wśród ludzi edukacji będą interesować zwłaszcza specjalistów prowadzących warsztaty wyrabiające rozmaite zręczności w oddziaływaniu na innych, projektowaniu schematów organizacyjnych, prowadzeniu interesów itp.)

### **Obecność w wirtualnym świecie jako praktyczna edukacja & przygotowanie do życia w realnym / fizycznym świecie.**

Obecność w wirtualnym świecie jako okazja do uczenia się / nabywania praktycznej wiedzy o świecie / rozpoznawania: co? / gdzie? / jakie? / jak działa? Poniżej dokonano wyliczenia przykładowych praktycznych sprawności & umiejętności, które można z powodzeniem rozwijać w warunkach wirtualnych eksperymentów i symulacji:

- Jak zachowywać się / wyrażać / sprawiać dobre wrażenie podczas pierwszych kroków w nowym, dopiero rozpoznawanym świecie
- Jak nie razić swoją innością, będąc świeżym imigrantem / gościem / „obcym”
- Jak komunikować się „tubylcami” z korzyścią dla siebie / jak uczyć się od / jak przyjmować czyjąś perspektywę / jak używać języka tubylców
- Jak zadomowić się / zasymilować / stabilizować swoją pozycję
- Jak zachowywać – w warunkach i poczuciu obcości – równowagę psychiczną
- Jak – asymilując się – zostać sobą (?)
- Jak budować - w nowym świecie - swoją reputację
- Jak zyskiwać znaczenie / status / przywileje
- Jak robić karierę
- Jak bogacić się / zarabiać
- Jak wygrywać wybory / tworzyć elektorat / budować lobby / używać mediów itp.
- Jak w warunkach danego państwa wiaata używać praw / jak je generować, modyfikować
- Jak identyfikować potrzeby lokalne / jak tworzyć dobre projekty / wygrywać granty
- Jak używać dostępnych środków transportu / transferu itp.
- Jak budować zręby wiedzy o Nowym Świecie

Przygotowując wychowanków do wojażów w świat mikro-krain, warto zaznaczyć im możliwe obszary poznawczej aktywności wychowanków jako bywalców konkretnego wirtualnego internetowego państwa / krainy. Szczególną uwagę podopiecznych warto zwrócić na przypuszczalnie ważne obszary wspomnianej eksploracji, będącej czymś więcej, niż tylko: uczeniem się nowej rzeczywistości, jej ważnych stron dobrych i złych, możliwości i ograniczeń działania. Ale też (co może nawet ważniejsze): uczeniem się funkcjonowania w roli nowicjusza w bliżej niezbadanym środowisku, a generalnie – „uczeniem się uczenia” codziennego życia w wirtualnym świecie Sieci.

### **Podróżowanie po wirtualnych krainach Internetu – szansą na akcelerację rozwoju osobistego.**

Oczywiście, wizytowanie przez podopiecznych wirtualnych państw można potraktować jako nie tylko jako wyprawę odkrywczą, podczas której wychowankowie są sytuowani w rolach podróżników starających się możliwie bezkolizyjnie i bezstronnie poznać i opisać nową rzeczywistość. Opisywana wyprawa to także sposobność do modyfikowania przez wychowanków-podróżników swoich postaw i hierarchii uznawanych wartości. Wszak wiadomo od dawna, że podróże kształcą również w tym znaczeniu, że przysparzają ogólnej dojrzałości. Przyjmując wzmiankowaną perspektywę, można wyposażyć wychowanków w zadania dodatkowe, wykraczające poza „proste” zwiedzanie i poznawanie obcego świata. Można wyposażyć wychowanków w misję zasiedlenia na pewien czas wirtualnych terytoriów i uzyskania tam podstawowych praw. A następnie: zachęcić do popróbowania zrobienia tamże kariery lub wykazania się takimi ważnymi czynami, które przejdą do historii tamtych krajów. Można też wyposażyć

wychowanków w dodatkowe zadanie odnotowywania tego wszystkiego, co będzie później stanowić swoisty „rejestr wydarzeń emocjonalnych obcego w nowym świecie”. Mam na myśli swoisty „dzienniczek duszy” trochę przypominający klimat zapisków czynionych przez Robinsona Cruzoa, rozbitka na (prawie) bezludnej wyspie. Wyżej naszkicowane zadania dla wychowanków w rolach „wirtualnych imigrantów” warto zaprojektować na czas przynajmniej jednego semestru, zalecając nie tylko czynienie notatek, ale i pobieranie wszelkich „materiałów cywilizacyjnych”. Będą one poświadczały fakt obecności wychowanka w codzienności konkretnych wirtualnych państw, a dodatkowo będą cennym uzupełnieniem oraz ilustracją dokonanych zapisków w „diariuszach podróży”.

#### Uwagi końcowe:

Opisywane w wystąpieniu podróże, będące penetracją wirtualnej krainy, byłyby w istocie również penetracją zakamarków własnego Ja. Miałyby znaczenie tak praktyczne, jak wychowawcze. Mogłyby one uzmysłowić wychowankowi, czego nauczył się w rezultacie wypraw w świat internetowych krain, i co nowego potrafi. Tak ze względu na używaną (przez czas jakiś) zaawansowaną technologię, jak ze względu na ludzi: dostępnych dzięki niej i poprzez nią. Na ile takie podróże czynią nas „uciekającymi w fantazje”, a na ile - bardziej zaradnymi mieszkańcami przyszłej zjednoczonej Europy?

Mogłaby taka kolejna podróż uświadomić wychowankowi, że nie odbyła się ona bez zmian dokonanych w nim samym. Mogłaby pomóc uzmysłowić sobie, że przebywając w Internecie, zapewne poddajemy się pewnym wewnętrznym przekształceniom. Że po jakimś dłuższym czasie Internet nas zmienia. Że być może, to my sami stajemy się inni, zamieszkując co jakiś czas „po różnych stronach lustra”. Nawet wtedy, kiedy wyprawy w Sieć traktujemy jako rzadkie wycieczki po zakupy, doraźne łupieskie wypady, oraz błahe „gadugadu”.

#### Literatura:

- Borowski, J.: *Wirtualne państwa*, WPROST, Nr 8, 25 lutego 2001, s.60-61
- Czerwiński, C.: *Wirtualne miasta*, ENTER 12/2000,s.040-042
- Kita. B.: *Zostań dyktatorem*, INTERNET 2/2001, s.24-27
- Król, J.: *Kronikarz Ery Informacji*, Magazyn internetowy WWW, Nr 11/01, listopad 2001, s. 34-36
- Gawryszewski, J.: *Życie na próbę*, Głos Wielkopolski, 2 stycznia 2001
- Górski, A.: *Internet. Kupię dom w Cyberii*, POLITYKA, Nr 15, 14 kwietnia 2001, s.105-106
- Kościński, P.: *Wirtualne życie polityczne*, RZECZPOSPOLITA, Nr 292, 14 grudnia 2001
- Toffler, A.H.: *Budowa nowej cywilizacji. Polityka trzeciej fali*. Poznań 1996, Wyd. Zysk i S-ka
- Tomasiewicz, J.: *Guliwer w cyberprzestrzeni*, PC WORLD KOMPUTER

#### Aneks. Wykaz przykładowych polskojęzycznych wirtualnych państw w Internecie.

(za: Kita 2001, s. 60-61)

- Dreamland <http://www.dreamland.net.pl>
- Leblandia <http://leblandia.republika.pl>
- Konfederacja Państw Cyberii: <http://www.gra.w.pl>
- Królestwo Hasseland <http://213.25.212.142/~:ra/index.htm>
- Demokratyczna Republika Wariatkowo <http://213.25.212.142/demokrata/index.htm>
- Królestwo Cymerii <http://213.25.212.142/cymerialindex.htm>
- Klub RP <http://www.klubrp.org>
- Wolny Klub RP <http://www.wkrp.viv.pl>
- Sułtanat Al-Farun [http://www.portalxp.hg\\_pl/sultanat](http://www.portalxp.hg_pl/sultanat)
- Cesarstwo Aztec <http://www.aztec.h~pl>
- Imperium Egipskie <http://www.imperiume~pt.prv.pl>
- Bolista <http://strony.wp.pl/wp/bolista>
- Wirtualna Republika Internetowa <http://www.wri.prv.pl>
- Wirtualne państwo Drids <http://strony.wp.pl/wp/wpdrids/>
- EUROL@ND - symulacja zjednoczonej Europy <http://www.euroland.prv.pl> Organizacja Polskich Państw Wirtualnych <http://www.oppw.prv.pl>
- Svitanja <http://svitanja.jg.pl>