

## WYBRANE ASPEKTY KULTURY W SPOŁECZEŃSTWIE INFORMACYJNYM

JOLANTA SALA<sup>1</sup>, HALINA TAŃSKA<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Powiślańska Szkoła Wyższa

e-mail: jolasala@interia.pl

<sup>2</sup> Uniwersytet Warmińsko-Mazurski

e-mail: tanska@uwm.edu.pl

### SŁOWA KLUCZOWE

filozofia kultury, kultura, e-rozrywka, gry komputerowe

### STRESZCZENIE

Opracowanie stanowi syntezę konsekwencji zastosowań ICT w kulturze społeczeństwa informacyjnego, a w szczególności w rozrywce. Konsekwencje te zostały odniesione do filozofii kultury i filozofii techniki oraz wcześniejszych badań autorek. W podjętej analizie skupiono się na renesansie i eksplozji globalnej popularności sieci parków rozrywki oraz gier komputerowych w kontekście biznesu i edukacji. Opracowanie wskazuje na istotne znaczenie ramowego katalogu kompetencji cyfrowych oraz dominacji konsumpcyjno-produkcyjnego pojmowania kultury w społeczeństwie informacyjnym jako niezbędnych elementów świadomości rozwoju we współczesnym świecie zdominowanym przez technologie ICT.

## Wprowadzenie

Problemy społeczeństwa informacyjnego mają różne wymiary i należy je rozpatrywać z różnych perspektyw. Wydaje się, iż najszerszą perspektywę obserwacji i wnioskowania o dynamice zachodzących zmian daje podejście kulturowe. Autorki podejmowały takie podejście w trzech kolejnych latach, tj. w roku 2003, 2004 i 2005. Po upływie ponad 10 lat z pełnym przekonaniem można postawić tezę, iż obecnie powszechnie wyraźniejsze są ówczesne problemy

kulturowe związane z zastosowaniem ICT w życiu społeczno-gospodarczym. Do jednego z wymiarów kultury zalicza się rozrywkę, która ma swoją część nazwaną symbolicznie e-rozrywką. Niewątpliwie żyjemy obecnie w okresie, w którym „e-rozrywka z impetem wkroczyła w nasze życie i przedstawia szeroką ofertę różnorodnych uciech – od gier komputerowych (w wielu gatunkach!) rozpoczynając, poprzez wirtualne rozgrywki sportowe – a na internetowym kasynie kończąc”<sup>1</sup>. Dlatego konieczne jest podejmowanie ustawicznej próby monitorowania i wartościowania przemian wynikających z zastosowań ICT, a w szczególności przemian kulturowych społeczeństwa informacyjnego. Autorki ułożyły przestrzeń analizy od filozofii przez powszechną praktykę i idee branży ICT, aż do zagrożeń i przemysłu rozrywkowego. Poszczególnym częściom (aspektom) niniejszego opracowania towarzyszą wybrane pytania postawione przez organizatorów konferencji i stanowią one próbę subiektywnych odpowiedzi na nie.

## 1. Filozoficzne aspekty kultury

Encyklopedyczne podejście do kultury podkreśla, iż może być ona pojmowana „jako czynnik przyczynowy, który z wykorzystaniem ściśle ludzkich środków uczestniczy w procesie ewolucyjnym, pozwala bowiem na świadomą ocenę ludzkich możliwości w kategoriach wartości, które odzwierciedlają dominujące ideały życia spełnionego. Kultura jest przeto nieodzownym narzędziem kontroli nad kierunkiem, w jakim posuwa się rozwój ludzkości” (Honderich, 1998, s. 470). Stąd uzasadnione jest monitorowanie kierunków zmian wywołanych przez technologie ICT z perspektywy kultury.

Definicje kultury zwykle eksponują łacińskie pochodzenie językowe (uprawiać, pielęgnować), wieloskładnikowość i wieloaspektowość, całokształt dorobku ludzkości, wynik twórczej działalności człowieka oraz zespół wartości, norm i zasad obowiązujących w danej społeczności. Wobec tego należy uznać, że pojęcie kultury jest kategorią interdyscyplinarną, różnie rozumianą i opisywaną w poszczególnych naukach (Szostek, Zieman, 2004, s. 188–196). Dlatego też nie można abstrahować od kulturowej perspektywy zastosowań technologii ICT.

Filozofia kultury jest odrębną dziedziną filozofii. Zakłada ona, iż „Jeśli człowiek jest bytem cielesno-psychiczno-duchowym, to kultura musi obejmować w sposób integralny całego człowieka. W grę wchodzi tu zarówno różne potencjalności, jak też odpowiednia ich hierarchia. W tradycji wyróżniano 4 podstawowe dziedziny kultury: *theoria*, *praxis*, *poiesis*, *religio*” (Jaroszyński, 2016, s. 3). Tak więc dla pełnego rozwoju człowieka istotny jest równomierny udział i obecność różnych dziedzin kultury w życiu. Jaroszyński podkreśla, że dana społeczność reprezentuje wysoki poziom kultury, jeśli człowiek w danym społeczeństwie ma możliwość rozwoju intelektualnego, moralnego, artystycznego oraz religijnego. „Jeżeli natomiast wiele dziedzin jest zaniedbanych (szkoła zamiast uczyć indoktrynuje albo przestaje uczyć), inne uległy zwyrodnieniu (prawo służy ochronie interesów władzy, a nie dobru wspólnemu), inne jeszcze są instytu-

<sup>1</sup> Jedną z myśli wybranych z zaproszenia na konferencję PSI.

cyjonalnie niszczone (państwowy ateizm w komunizmie), to wówczas kultura danej społeczności psuje człowieka lub wręcz mu zagraża. Jest to raczej antykultura” (Jaroszyński, 2016, s. 4).

W konsekwencji filozofia kultury oparta na koncepcji osoby ludzkiej i antropologii proponuje kryteria stanowiące miarę „wartości kultury (lub cywilizacji), którą jest stopień, w jakim umożliwia ona integralny, osobowy rozwój człowieka wg natury i celu ludzkiego życia” (Jaroszyński, 2016, s. 4). Wraz z ukształtowaniem się społeczeństwa przemysłowego nastąpiło rozgraniczenie czasu wolnego od czasu pracy, pojawiły się odrębne miejsca wykonywania pracy i poza pracą, a także przebywanie w dwóch różnych społecznościach. Natomiast w społeczeństwie informacyjnym wiele koncepcji zmierza do zatarcia tej granicy. Współczesne kulturoznawcze refleksje i koncepcje kultury dotyczą codziennych znaczeń i praktyk zarówno „kultury wysokiej”, jak i „kultury popularnej”. Mimo iż ciągle jeszcze nie jest zakończony proces kształtowania się społeczeństwa informacyjnego, to nadal myśli się w kategoriach zagospodarowania czasu wolnego.

Czas wolny jest rozumiany jako ten czas, którym dysponuje człowiek po wykonaniu obowiązków i może wykonywać czynności według swego upodobania, związane z wypoczynkiem, rozrywką i zaspokajaniem potrzeb wynikających z zainteresowań. W czasie wolnym organizacja i rodzaj zajęć zależy między innymi od: preferencji, zainteresowań i przyzwyczajzeń danej osoby, wieku, rodzaju wykonywanej pracy, innych obowiązków, ilości dostępnego czasu (dzień powszedni, weekend, urlop, wakacje), a także możliwości finansowych. Podkreślić warto, iż aktywność służąca rozrywce sięga najgłębszych początków ludzkości, a powstawanie społeczeństwa informacyjnego przedłuża potrzebę istnienia rozrywki. Powstała jednak i „z impetem wkroczyła w nasze życie” rozrywka wirtualna, zwana także e-rozrywką. Wreszcie zasadne stało się pytanie: „czy wirtualna rozrywka wystarcza już współczesnemu człowiekowi?”<sup>2</sup>

## 2. Parkomania w sieci i sieć parków rozrywki

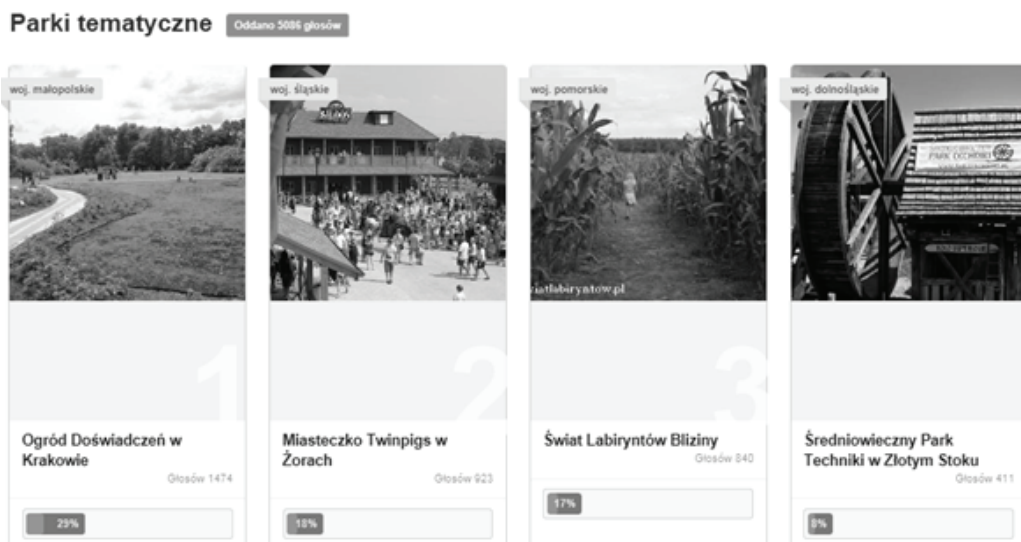
Odnotowuje się ogrom przypadków nadużywania e-rozrywki, a nawet uzależnienia od niej. Wobec tego uzasadnione wydaje się pytanie: „czy w niepamięć pójdą rodzinne wypadki do kina lub cyrku, do wesołego miasteczka, na karuzelę?”<sup>3</sup> Problemy te zgłębiają naukowcy i specjaliści z różnych dziedzin, a w szczególności nauczyciele, pedagodzy, psycholodzy, socjologowie i inni. Problem poświęcania całego wolnego czasu na e-rozrywkę dotyczy zarówno dzieci, młodzieży, jak i dorosłych. Objawów i zagrożeń jest wiele, a między innymi ma miejsce zaniedbywanie obowiązków i zakłócenia osobowego rozwoju uzależnionych od e-rozrywki.

Rodzice i rodziny bronią się przed tą destrukcją różnie, ale niewątpliwie bardzo cenioną formą są parki rozrywki. Internetowe przewodniki po najpopularniejszych parkach rozrywki odnotowują ich ogromną liczbę w Ameryce Północnej, Europie, ale także w Polsce ([www.parkomania.pl](http://www.parkomania.pl)). W Polsce na początku 2016 roku odnotowano następujące znaczące parki

<sup>2</sup> Jedno z pytań z zaproszenia na konferencję PSI.

<sup>3</sup> Tamże.

rozrywki według kategorii: 54 parki linowe / adrenaliny, 18 parków dinozaurów, 18 parków miniatur, 11 parków owadów / fauny mórz i oceanów, 10 parków bajkowych / Świętego Mikołaja, 6 parków wodnych, 5 miasteczek westernowych, 4 wesołe miasteczka / lunaparki oraz 16 innych parków tematycznych i 10 innych parków rozrywki. W przestrzeni internetowej ma miejsce dzielenie się opiniami i pozytywnymi doświadczeniami związanymi z tą formą rodzinnej rozrywki, powstają rankingi i organizowane są rodzinne oraz zbiorowe wyprawy do najwyżej ocenianych miejsc. Przykład internetowej publikacji wyniku rankingu parków tematycznych przedstawia rysunek 1. Ten swoisty renesans bezpośrednich spotkań w plenerze świadczy, iż tradycyjne doświadczenia kultury popularnej mają wartość, która ma zdolność konkurowania ze spotkaniami wirtualnymi w obszarze rozrywki. Aczkolwiek zjawisko to nie oznacza ograniczenia znaczenia e-rozrywki dla współczesnego człowieka.



Rysunek 1. Przykład rankingu i liczby głosujących (5086 głosów) w kategorii „Parki technologiczne”

Źródło: [www.parkomania.pl](http://www.parkomania.pl), luty 2016.

Zarówno Castells, jak i van Dijk bardzo kategorycznie i jednoznacznie identyfikują zjawisko sieciowości w społeczeństwie informacyjnym a parki rozrywki są doskonałym zobrazowaniem tego zjawiska. Zjawisko to z jednej strony zaistniało w sieci internetowej, a z drugiej strony stanowi rzeczywistą sieć współpracujących i konkurujących parków. Eksplozja popularności parków rozrywki upoważnia do przekonania, że z powodu ekspansji e-rozrywki niepamięć nie zagraża „wypadom do wesołego miasteczka”.

### 3. Gryfikacja i edutainment

Ogromną część e-rozrywki identyfikuje się z grami komputerowymi (telewizyjnymi, wideo), dlatego uzasadniona wydaje się wątpliwość: „czy jeszcze ktoś bawi się na towarzyskich spotkaniach w »pomidora« lub w »głuchy telefon«?”<sup>4</sup>. Z jednej strony teoria gier stanowi poważną dziedzinę nauki, a z drugiej strony gry zalicza się do form rozrywki (zabawy) człowieka w codziennym życiu od czasów pierwotnych. Ponadto trzeba zasygnalizować, iż potencjał zastosowań ICT spowodował wyodrębnienie się m.in. dwóch trendów gryfikacji (ang. gamification) i edutainment (ang. entertainment-education).

Na temat gier powstało wiele opracowań o różnorodnym charakterze, ale warto przywołać definicję gry jako „dobrowolną aktywność, świadomie oddzielną – jako »mniej poważna« – od »zwyczajnego« świata, absorbującą gracza w sposób całkowity i intensywny, jednocześnie niepowiązaną z korzyścią materialną. Gra wymaga przeznaczenia na nią określonego miejsca w przestrzeni i poświęcenia na nią czasu, zaś odbywa się wedle ustalonego porządku i reguł”. Choć podkreśla się także potencjalny konflikt idei „oderwania się od rzeczywistości” z tłem kulturowym gracza, gdyż większość osób wybiera sposób spędzania swojego wolnego czasu (a więc i rozrywkę) w sposób dostosowany do kultury i norm społeczeństwa, z jakiego się wywodzi. Zauważa się jednak powolne zanikanie odmienności i różnorodności kulturowej gier w wyniku globalizacji. Natomiast gryfikacja wykorzystuje gry (m.in. planszowe, fabularne czy komputerowe) w celu zwiększenia zaangażowania użytkownika w wykonywanie różnego rodzaju czynności w sytuacjach niebędących grami, szczególnie, gdy są one uważane za nudne lub rutynowe (Laskowski, 2013, s. 23–30). Ponadto cenione są zastosowania gier w edukacji, a jednym z tych trendów jest brytyjski edutainment „uczyć, bawiąc”, czyli wykorzystanie mediów przy połączeniu edukacji z rozrywką.

Projektowanie, prototypowanie i testowanie gier jest przedmiotem edukacji informatyków na większości renomowanych uczelni informatycznych. W bibliotekach i czytelnich półki „uginają się” od literatury z tego zakresu<sup>5</sup>. Oprogramowanie i wyposażenie dodatkowe (typu joystick, pad) są analizowane w podręcznikach z różnych perspektyw. W Polsce nie jest to tak powszechne zjawisko, a właściwie należy ono do rzadkości. Autorzy podręczników argumentują atrakcyjność specjalności twórcy gier komputerowych powszechnością kulturową gier oraz interdyscyplinarnością. Podkreślają, iż gry są integralną częścią wszystkich znanych ludzkich kultur, a gry komputerowe (cyfrowe) we wszystkich swoich formatach i rodzajach są tylko nowym wyrazem starożytnych metod interakcji społecznych. Zachęcają do interdyscyplinarności zespołów tworzących gry komputerowe, gdyż za każdą grą (systemem każdej gry) stoi twórca, który stworzył zasady dla przejrzystości i jasności oraz przeprowadził godziny testów gry, aby znaleźć luki w projekcie. Po części inżynier, po części osoba zajmująca się rozrywką, po części

<sup>4</sup> Jedno z pytań z zaproszenia na konferencję PSI.

<sup>5</sup> W 2015 roku autorki przez miesiąc prowadziły badania na Uniwersytecie Westminster w Londynie, gdzie argumentacja przedmiotów kształcenia sprowadzała się głównie do potrzeb rynku pracy, a w przypadku gier – jako integralnej części wszystkich kultur.

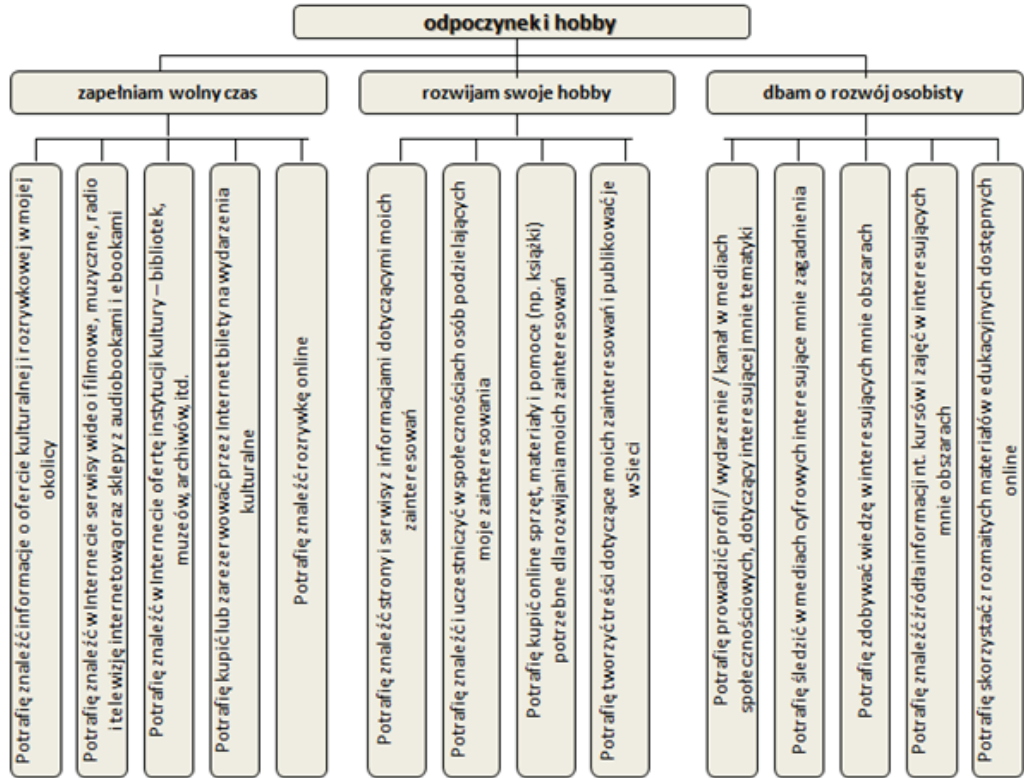
matematyk i po części moderator społeczny. Celem kreatora gry jest stworzenie tej nieosiągalnej kombinacji wyzwania, współzawodnictwa i interakcji, którą gracze nazywają po prostu „zabawą” (Fullerton i in., 2004, s. 1).

Z powyższego zasygnalizowania klimatu wokół gier komputerowych jako silnej konkurencji dla tradycyjnych towarzyskich zabaw mógłby wynikać bliski zmierzch darzonych sympatią spotkań starszego pokolenia. Niemniej z obserwacji wynika, iż młodzi ludzie obok kontaktów wirtualnych za pośrednictwem komunikatów SMS, poczty elektronicznej, Facebooka, gier zespołowych online itp. cenią sobie także tradycyjne spotkania towarzyskie, podczas których bawią się w „pomidora” lub w „głuchy telefon”. Warto zastanowić się, gdzie jest klucz do samodzielnego wyboru sposobu spędzania wolnego czasu i do odrzucania bezwartościowych propozycji „cyfrowej kultury masowej”. Niewątpliwie jednym z istotnych aspektów zachowania „kultury wysokiej” i pielęgnowania wartościowych elementów „kultury popularnej” jest wychowanie i edukacja, które będą dostosowane do cyfrowych „znaków czasu”. Warto zatrzymać się nad perspektywami możliwości i polskim modelem kompetencji cyfrowych.

Z adaptacji ekonomii dobrobytu Sena<sup>6</sup> w zakresie perspektywy możliwości ONZ w 1993 roku wprowadził wskaźnik rozwoju społecznego (HDI) a polski Program Operacyjny Polska Cyfrowa wprowadził w 2015 roku relacyjny model kompetencji cyfrowych. Model ten przez kompetencje rozumie „wiązkę umiejętności, wiedzy i postaw, które pozwalają efektywnie wykorzystywać technologie cyfrowe” (Jasiewicz i in., 2015, s. 6) oraz zakłada, iż kompetencje cyfrowe (e-kompetencje) mają trzy poziomy kompetencji: informatyczne, informacyjne i funkcjonalne. W modelu relacyjnym „kompetencje funkcjonalne są oparte na kompetencjach informatycznych i informacyjnych, które stanowią podłoże do realizacji konkretnych działań i osiągania korzyści dzięki stosowaniu technologii cyfrowych. Kompetencje informatyczne są więc bazą dla kompetencji informacyjnych, które z kolei są niezbędne do nabywania kompetencji funkcjonalnych” (Jasiewicz i in., 2015, s. 13). Wśród ośmiu–dziewięciu kluczowych obszarów funkcjonalnych jest także m.in. realizacja zainteresowań i relacje z bliskimi, a w ramowym katalogu kompetencji cyfrowych jest obszar nazwany „odpoczynek i hobby”. Strukturę ramowego katalogu kompetencji cyfrowych w obszarze „odpoczynek i hobby” przedstawia diagram na rysunku 2.

Przyznać trzeba, iż konsekwentne wychowanie i edukacja do życia w społeczeństwie informacyjnym zgodnie z ideą ramowego katalogu kompetencji cyfrowych pomoże nam skrócić czas bezkrytycznego zachłyśnięcia się możliwościami zastosowań ICT w poszczególnych komponentach kultury (np. rozrywki), jak i w jej całościowym ujęciu.

<sup>6</sup> Ekonomista i filozof Amartya Sen (ur. 3 listopada 1933 r.) – indyjski laureat Nagrody Nobla w dziedzinie ekonomii z 1998 r.



Rysunek 2. Ramowy katalog kompetencji cyfrowych w obszarze „odpoczynek i hobby”

Źródło: opracowanie na podstawie (Jasiewicz i in., 2015, s. 24–26).

#### 4. Zagrożenia i przemysł rozrywkowy

Podstawowe i najgłębsze spojrzenie filozoficzne utrzymuje, że wszystko, co człowiek jako osoba świadoma i wolna czyni, stanowi jakąś postać kultury. Dynamika przemian indywidualnych i społeczno-gospodarczych jest ogromna, stwarza ona szanse, ale też zagrożenia. Jedni tworzą „kulturę” lub „antykulturę” społeczeństwa informacyjnego (m.in. informatycy, politycy, biznesmeni), inni ją konsumują, a jeszcze inni są obserwatorami tych działań. Autorki, czując współodpowiedzialność, poszukiwały różnych aspektów kultury w społeczeństwie informacyjnym. Rozpoczęły od wartościowania systemów informatycznych (Sala, Tańska, 2003) i internetu (Sala, Tańska, 2004), co doprowadziło je od filozofii techniki do filozofii kultury (Sala, Tańska, 2005a), a w konsekwencji do opracowania dwóch autorskich modeli, które zdaniem autorek stanowią ogólne wyjaśnienie zjawisk informacyjnych w kulturze (Sala, Tańska, 2005b).

Autorzy anglojęzycznych podręczników z zakresu projektowania, prototypowania i testowania gier komputerowych akcentują szybki wzrost dochodów przemysłu gier komputerowych,

które powiększyły się błyskawicznie w latach 1970–2000 i osiągnęły w USA 9,4 biliona dolarów w 2001 roku. Ten wynik przyćmił dochód krajowy przemysłu filmowego. Autorzy podręczników argumentują atrakcyjność pozyskania specjalności twórcy gier komputerowych potrzebami rynku, gdyż na początku XXI wieku 90% amerykańskich gospodarstw domowych z dziećmi wypożyczało lub kupowało gry wideo lub gry komputerowe a młodzi ludzie spędzali średnio 20 minut dziennie, grając. Gry komputerowe stały się w USA drugą najbardziej popularną formą rozrywki po telewizji, gdyż kulturowy zasób gier komputerowych powiększył się tak znacznie, by być rywalem dla telewizji i filmów (Fullerton i in., 2004, s. 1).

Powyższe podejście i argumentacja stanowią potwierdzenie, że „dziś dominuje produkcyjno-konsumpcyjne pojmowanie kultury. Kultura, zgodnie z tą koncepcją, to ogół materialnych i duchowych wytworów człowieka” (Gogacz, 1985, s. 10–11). Kulturoznawcy przestrzegają, iż produkcyjno-konsumpcyjne pojmowanie kultury prowadzi do utożsamiania jej z bogactwem, postępowaniem technicznym, komfortem i do przenoszenia akcentu z teorii na praktykę, z nauki na technikę, z pracy na użyteczność. W konsekwencji często kultura współczesna utożsamiana jest z rozrywką, czyli działalnością mającą na celu dostarczenie przyjemności przez relaks o charakterze biernym lub aktywnym. Natomiast dostarczanie profesjonalnej rozrywki identyfikuje się z przemysłem rozrywkowym (ang. *show business*), który jest odrębną gałęzią gospodarki (obejmującą kino, telewizję, teatr, literaturę, muzykę i in.). Kulturoznawcy przestrzegają przed skomercjalizowaną kulturą „masową-niską”, która jest: prosta, płaska, płytka, banalna, trywialna, schematyczna, wulgarna, kiczowata, ogłupiająca, przemijająca, powielona, ujednolicona, uniformizująca, przeciętna, pozbawiona wartości intelektualnych, zaspokajająca najprostsze potrzeby. Niemniej nie należy jej utożsamiać z kulturą popularną.

Obserwacja życia społeczno-gospodarczego skłania do zadania kolejnych pytań: „czy e-rozrywka jest bezpieczna?” oraz „czy wszędobylskie uzależnienie jest tu równie groźne jak w »realu«?”. Zjawisko integrowania się współczesnego świata zwane globalizmem jest poważnym wyzwaniem dla kultury obejmującej całe spektrum nauki, moralności, sztuki i religii. Zjawisko to niesie ze sobą szanse, ale i zagrożenia. Wiele osób niepokoją ideowe podobieństwa globalizmu i komunizmu. Niestety często kojarzy się je z imperializmem i totalitaryzmem. Przeróża również potęga „władzy komunikacji” zdiagnozowanej m.in. przez Castellsa. Trwa także spór o koncepcję nauki, który nie jest sporem czysto metodologicznym czy historycznym, ale cywilizacyjnym, gdyż nauka jest zbyt wpływową i potężną dziedziną kultury i cywilizacji, aby nie była instrumentalizowana (Jaroszyński, 2002, s. 18–19).

## Podsumowanie

W cywilizacji XX i XXI wieku, zdominowanej przez fenomen technologii ICT, „człowiek został zmuszony do podjęcia nowych form życia, godząc się z tym, że te nowe formy będą zależały w dużej mierze od stopnia zaawansowania poziomu technicznego życia społeczeństw” (Bańka, 1980, s. 13). Filozofia techniki zaleca, aby przedtem, nim konstrukcja techniczna zostanie zmaterializowana, narodziła się konstrukcja umysłu. Wytwory techniki nie są obojętne dla



kultury człowieka korzystającego z tych wytworów w całym jej spektrum, tj. nauce, moralności, sztuce i religii. Jednocześnie postęp techniczny dokonuje się na odpowiedzialność człowieka, ponieważ to on właśnie podejmuje w tym zakresie liczące się decyzje (Sala, Tańska, 2005, s. 65). Dlatego też w niniejszym opracowaniu autorki podjęły następujące aspekty kultury w społeczeństwie informacyjnym:

- monitorowania i wartościowania przemian wynikających z zastosowań ICT;
- pomiaru wartości kultury stopniem integralnego osobowego rozwoju człowieka o równomiernym udziale różnych dziedzin kultury w życiu;
- zagospodarowywania czasu wolnego człowieka zgodnie z jego upodobaniem na wypoczynek, rozrywkę i rozwijanie zainteresowań;
- renesansu spotkań w plenerze jako alternatywie dla e-rozrywki;
- gier komputerowych w kontekście biznesu i edukacji;
- ramowego katalogu kompetencji cyfrowych w kontekście edukacji i wychowania do zachowania „kultury wysokiej” i pielęgnowania wartościowych elementów „kultury popularnej” społeczeństwa informacyjnego;
- przestrogi przed dominacją produkcyjno-konsumpcyjnego pojmowania kultury w społeczeństwie informacyjnym.

## Literatura

- Bańka, J. (1980). *Filozofia techniki. Człowiek wobec odkrycia naukowego i technicznego*. Katowice: Wydawnictwo Śląsk.
- Castells, M. (2013). *Władza komunikacji*. Warszawa: PWN.
- Dijk, J. (2010). *Spoleczne aspekty nowych mediów*. Warszawa: PWN.
- Fullerton, T., Swain, Ch., Hoffman, S. (2004). *Game Design Workshop: Designing, Prototyping and Playtesting Games*. San Francisco, CA, New York, NY, Lawrence. KS: CMPBooks.
- Gogacz, M. (1985). *Szkice o kulturze*. Kraków–Warszawa: Wydawnictwo Michalineum.
- Honderich, T. (1998). *Encyklopedia filozofii*. Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Jaroszyński, P. (2002). *Nauka w kulturze*. Radom: Polskie Wydawnictwo Encyklopedyczne.
- Jaroszyński, P. (2016). *Filozofia kultury*. Pobrane z: [www.ptta.pl](http://www.ptta.pl) (9.02.2016).
- Jasiewicz, J., Filiciak, M., Mierzecka, A., Śliwowski, K., Klimczuk, A., Kisilowska, M., Tarkowski, A., Zadrozny, J. (2015). *Ramowy katalog kompetencji cyfrowych*. Warszawa: Centrum Projektów Polska Cyfrowa. Pobrane z: <https://mc.gov.pl/projekty/polska-cyfrowa-po-pc-2014-2020/ramowy-katalog-kompetencji-cyfrowych> (12.02.2016).
- Laskowski, M. (2013). Wykorzystanie czynników grywalizacyjnych w tworzeniu aplikacji użyteczności publicznej. W: C.F. Hales, M. Sarana (red.), *Nierówności społeczne a wzrost gospodarczy*. Zeszyt 36. Rzeszów: Uniwersytet Rzeszowski, Katedra Teorii Ekonomii i Stosunków Międzynarodowych.
- Sala, J., Tańska, H. (2003). Poszukiwanie efektywności zastosowań systemów informatycznych. W: Z. Szyjewski, J.K. Grabara, J.S. Nowak (red.), *Efektywność zastosowań systemów informatycznych*. Warszawa–Szczyrk: Wydawnictwo Naukowo-Techniczne.
- Sala, J., Tańska, H. (2004). Internet – próby wartościowania z perspektywy filozofii. W: J. Kisielnicki, J.S. Nowak, J.K. Grabara (red.), *Informatyka we współczesnym zarządzaniu*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowo-Techniczne.

Sala, J., Tańska, H. (2005a). Poszukiwanie kultury w społeczeństwie informacyjnym. W: G. Bliźniuk, J.S. Nowak (red.), *Spoleczeństwo informacyjne 2005*. Katowice: Polskie Towarzystwo Informatyczne – Oddział Górnośląski.

Sala, J., Tańska, H. (2005b). Spuścizna Henryka Sienkiewicza w wielokulturowym świecie wirtualnym. W: J. Hochleitner, M. Tarczon (red.). *Sienkiewiczowskie silva rerum. Twórczość i spuścizna Henryka Sienkiewicza*. Malbork: Wydawnictwo Szkoła Wyższa im. B. Jańskiego Wydział Zamiejscowy w Elblągu.

## THE SELECTED ASPECTS OF CULTURE IN THE INFORMATION SOCIETY

KEYWORDS: philosophy of culture, culture, e-entertainment, computer games

ABSTRACT The elaboration is a synthesis of the consequences of ICT applications in the culture of the information society, particularly in entertainment. These consequences are related to the philosophy of culture and philosophy of technology, and previous authors' studies. The analysis has focused on renaissance and the explosion of popularity of the global network of amusement parks and computer games in the context of business and education. The study shows the importance of the framework directory of digital skills, and the dominance of consumers understanding of culture in the information society as essential elements of development consciousness in the contemporary world dominated by ICT.

*Translated by Piotr Kulawczuk*