

Pracę wzbogaca indeks osobowy (s. 211–216), bibliografia (s. 217–229) i aneks (s. 231–268) złożony z fragmentów wybranych tekstów Włodzimierza Bączkowskiego (s. 231–236), Stanisława Cata-Mackiewicza (s. 237–243), Adama Ciołkosza (s. 245–247), Romana Dmowskiego (s. 249–251), Józefa Mackiewicza (s. 252–260), Józefa Piłsudskiego (s. 261–263) i Mariana Zdziechowskiego (s. 265–268).

Tadeusz Dmochowski

Lech Wojciech Zacher, *Gry o przyszłe światy*, Polska Akademia Nauk Komitet Prognoz „Polska 2000 Plus”, Warszawa 2006, ss. 231.

Jedną z najbardziej wpływowych orientacji badawczych we współczesnym świecie jest prognozytyka. Ma ona ważne znaczenie zarówno dla nauk ścisłych i technicznych, biologicznych, rolniczych i leśnych, medycznych, jak i humanistycznych i społecznych; jest przedmiotem zainteresowania zarówno intelektualistów, jak i praktyków generujących i symulujących rzeczywistość kulturowo-cywilizacyjną. W ostatnim czasie znalazła się ona jako przedmiot nowych interpretacji, w polu dociekań badawczych Profesora Lecha Wojciecha Zachera, który zauważa, że każdy z nas ma swój świat, ma też często jego wizję przyszłości – pożądaną. To samo dotyczy państw, grup społecznych, partii politycznych, wielkich korporacji, organizacji międzynarodowych, związków zawodowych, wielkich religii itp. Są więc różne światy – te istniejące i te oczekiwane czy pożądane. Poprzez swoje wizje, decyzje i działania wszyscy autorzy grają o przyszłe światy, pasując do ich wyobrażeń i interesów. Wypadkowa tych gier jest zbliżona wielce oraz trudno przewidywalna. Jednak znając trendy cywilizacyjne, technologiczne i in., mając umiejętności prognozowania oraz metody i środki działania można przyszłość w jakiejś mierze współkształtować. Przewidywalność gry prowadzi do utopii i wizji do strategii i celowych działań. Obecnie gra idzie o społeczeństwo wiedzy o globalizację, o hegemonię w świecie, o demokrację – o przyszłe światy na tej samej planecie.

Wykład zawarty w książce podzielono na dwie części: I. Dyskurs o przyszłość jako gra; II. „Społeczeństwo – gry o lepszą przyszłość ludzi i ich

zbiorowości”. W części pierwszej wyodrębniono zagadnienia: 1. Myślenie o przyszłości; 2. Orientacje prospektywne jako gra – poglądy, prognozy, wizje; 3. Utopijność i pożytki z niej płynące dla gier między ludźmi i organizacjami; 4. Myślenie prospektywne dla praktyki politycznej (Raporty CIA). W drugiej zaś – 1. Powiększona przestrzeń społeczna jako obszar gry; 2. Zarządzanie, rządzenie, demokracja jako element organizacji społeczeństw; 3. Etykietowanie społeczeństw, czyli gra etykietami; 4. Gra o wszystko; 5. Świat w obliczu zmian.

Wykład poprzedzają „Przedmowa do Wydawcy” oraz „Wprowadzenie”. W „Przedmowie...” Profesor Leszek Kuźnicki wskazał, że studia nad globalizacją stanowią jeden z głównych nurtów pracy Komitetu Prognoz „Polska 2000 Plus” PAN, a w prezentowanej książce poszukuje się odpowiedzi na pytanie, jakie powinno być miejsce myślenia o przyszłości i działań zorientowanych na przyszłość we współczesnej cywilizacji, ale także w życiu każdego człowieka; podkreśla się, że analizy, scenariusze, plany i programy powinny odgrywać znacznie większą niż obecnie rolę w życiu ludzi, co ujawnia się w książce.

We „Wprowadzeniu” Autor przypomina, że wizje przyszłych światów czy choćby wyobrażenia o nich tworzą pisarze, fantaści, wizjonerzy polityczni, futurologi i myśliciele, ale też poza fikcją literacką, wyobraźnią i fantazją stosowane są techniki naukowego myślenia i dociekania przyszłości. Te ostatnie stosują uczeni, wojskowi, menadżerowie, politycy, biznesmeni, wydawcy itp. Ale przecież wyobraźnia społeczna – obejmująca i fantazję i myślenie magiczne i elementy naukowości – nie ma granic, choć ma ograniczenia płynące z niedoborów wiedzy i doświadczenia. Wyobraźnia ta może się wydawać pozornie jednakowa, masowa, uniwersalna (takie przeświadczenie zdaje się umacniać popularna literatura, film, telewizja i inne media). Jednakże ludzie – w swoich rozmaitych ugrupowaniach i organizacjach, państwach i regionach myślą i marzą o przyszłych światach nie tylko wedle swych możliwości intelektualnych, swojej wyobraźni, lecz też wedle swych interesów i wartości, zwłaszcza tych, które praktycznie realizują, a nie tylko deklarują. Interesy i wartości, nawet jeśli są ukryte, zawaolowane, jedynie deklaratywne – wielce zróżnicowane. Nie jest tak, że chcemy tego samego w przyszłości dla siebie i dla innych.

Zwraca się tu też uwagę na istotę gier; przypomina się, że gry między ludźmi mają określony zasięg, obszar (przestrzeń). Są to np. gry w rodzinie, w grupie rówieśniczej, gry między klasami czy warstwami społecznymi, między pracodawcami a pracownikami, między partiami politycznymi, między władzą a społeczeństwem, między policjantami a złodziejami, między prokuratorem a obrońcą w sądzie, gry sportowe, gry między konkurentami itp.; przykłady można by mnożyć bez końca; dla przyszłości świata szczególnie ważne są gry polityczne, międzynarodowe i globalne. W grze o przyszłe światy, czyli w przewidywaniach, wizjach i prognozach często trudno jest rozróżnić co jest elementem naukowym, co wyobraźnią, co wynika z przekonań światopoglądowych czy politycznych, co jest perswazją czy manipulacją, co jest zabiegiem marketingowym czy reklamowym (idei, autora, instytucji itp.). Wszystko to stwarza podstawę do rozmaitych gier na rynku – jak to dziś się modnie określa – idei, wizji, prognoz i scenariuszy przyszłości, nie mówiąc już o programach, strategiach, planach i politykach (od lokalnych do globalnych), które są z natury grą.

Odnosząc się do rzeczywistości na tzw. osi czasu, gdzie sytuuje się przyszłość, teraźniejszość i przeszłość, wskazuje się, że багаż historii i dziedzictwa przeszłości ciąży na nas od dzieciństwa; wspomnieniowe narracje dziadków i rodziców, edukacja szkolna z wielkimi prognozami historii politycznej oraz historii literatury i sztuki kształtują mentalność, postawę, wyobraźnię. Wyzwania w miejscu pracy i w życiu codziennym ustala przeważająca teraźniejszość. Gdzie więc miejsce dla myślenia o przyszłości, dla działania perspektywnie ukierunkowanego? Wskazuje się – niektóre społeczeństwa są zorientowane perspektywnie (np. amerykańskie, francuskie, japońskie, coraz bardziej chińskie), niektóre zaś zorientowane są na retrospekcję (co wynikało często z ich trudnej historii i opóźnionego rozwoju); wskazuje się też, że uczeni, myśliciele, wizjonerzy społeczni rozwijają – od starożytności orientację perspektywną, tworząc utopie, wizje, opracowując prognozy i strategie realizacyjne. W myśleniu i działaniu pożyteczna jest utopijność, choć ważniejsza zdaje się praktyczność rozważań o przyszłości występująca w postaci analiz, prognoz, planów i programów.

Pisząc o wizjach i kształtowaniu przyszłości Autor dostarcza wiedzy metodologicznej o prognostyce; sytuuje wiedzę z tego zakresu wśród różnych dyscyplin poznania intelektualnego, wskazuje tzw. słabe strony badań predykcyjnych, często ich niedoceniań, a nawet negacji, zwłaszcza w odniesieniu do poznania historycznego, odwoływania się do sfery moralnej; w konkluzji stwierdza się, że dyskurs o przyszłości jest obszarem sporu, kontrowersji i gry aktorów politycznych, biznesowych, obywatelskich, lokalnych, krajowych i globalnych, świeckich i wyznaniowych. Owe gry wyrażają różnorodność przekonań, aspiracji, postaw, interesów. Paradoksem jest to, że nierzadko (w czasie rewolucji przełomów zwłaszcza) obszarem podobnych sporów i gry jest historia, którą zwycięzcy piszą od nowa (s. 34).

Powołując się na prognozy wypracowane przez różne organizacje międzynarodowe Autor opracował tzw. scenariusze dotyczące kierunków dalszego rozwoju kulturowo-cywilizacyjnego. Np. charakteryzując społeczeństwa w globalnym wymiarze wskazuje się wycofywanie się ludzi z życia publicznego; niewiarę we wspólne działania; sukcesy „jednotematycznych” organizacji pozarządowych, partycypację na szczeblu lokalnym, apatię na szczeblach krajowych i europejskich (zwłaszcza w dużych krajach), utratę zaufania do rządów i wielkiego biznesu (także mediów), nieposłuszeństwo obywatelskie, niepłatność podatków, bojkotowanie, powstrzymywanie się od głosu, polityczną bierność i rozpowszechnianie się poparcia dla autorytaryzmu, rolę mediów stymulujących lek przed różnorodnością.

Wskazując różne orientacje prospektywne jako grę dużo uwagi poświęca się amerykańskiej i westernizacji, wytwarzaniu się luki technicznej między krajami, regionami, między bogatymi i biednymi, rosnącemu rozwarstwieniu świata, globalizacji i jej skutkom; zauważa się przy tym, że prognozowanie i futurologia nie znajdują się w stanie kryzysu, mimo krytyki i niesprawdzenia się prognoz i wizji (s. 64). Myślenie o przyszłości pokazuje nowe horyzonty, uczy alternatywności, ostrzega, uwrażliwia na problemy krytyczne, skłania do modyfikacji działań, do szukania wielowariantowych ścieżek prowadzących ku „lepszej przyszłości”, która może być raczej zestawem pożądaných parametrów oraz zestawem warunków brzegowych, aniżeli dokładnie wymyślonym jej obrazem.

Podkreśla się przy tym, że najważniejszym czynnikiem rozwoju, jak i prognostyki jest wiedza; dla strategii i taktyki życia kulturowego i cywilizacyjnego fundamentalne znaczenie mają edukacja, wiedza, otwartość na innowacyjność.

Ważny aspekt analizy dotyczy utopii; zauważa się, że ludzie myśląc utopijnie, artykułują w ten sposób swoje marzenia i aspiracje, podzielane wartości i ideały, swoje obawy i krytykę, swoje leki; jednocześnie myślenie takie jest szukaniem „lepszyc wyjść”, „jaśniejszych perspektyw”, „Zbliżania się do ideału”, wreszcie – chęci innego zorganizowania świata, społeczeństwa, władzy, państwa, przedsiębiorstwa itp. (s. 77).

Zwracając uwagę na nowe cechy rzeczywistości związane ze światem organizacji i w nim z kondycją człowieka wskazuje się: 1. problemy z tożsamością aktorów, ich przynależnością i przypisaniem (do korporacji, państw narodowych, ugrupowań, tzw. międzynarodowej społeczności, do społeczności lokalnych, do grup zainteresowań w Internecie, do religii i sekt, ideologii, partii i ruchów, do rodziny – transformowanej silnie w efekcie rosnącej liczby samotnych, rodzin niepełnych, czasowej kohabitacji itp.); 2. nomadyczność (migracje za pracą, polityczne, ekonomiczne, ekologiczne, w ramach „drenażu mózgow”, pracy w ponadnarodowych korporacjach, turystyki); 3. anonimowość (w wielkich miastach, w Sieci) – czyli mobilność aktorów gier międzyludzkich; 4. medialność życia – polityki, sportu, rozrywki, informacji, głównie – telewizyjność (ze względu na powszechność i siłę wizualnego oddziaływania) – wprowadzająca do gier namiętność, transparentność, ekshibicjonizm itp.; 5. usieciowienie struktur organizacyjnych, pracy i życia ludzi; stąd pojęcie obywatela sieci (netizen) czy globalnego obywatela sieci (global natizen); nowe – sieciowe – tożsamości i przypisywania, uniwersalizujące, ale i zamazujące grę; 6. wirtualizacja organizacji oraz świata ludzi – praca w przedsiębiorstwach wirtualnych, w zmieniających się sieciach przedsiębiorstw, wirtualność procesów gospodarczych, tworzenie własnych światów (możliwość mieszania się ich ze światami rzeczywistymi) czyli przemieszczanie się gier do cyberprzestrzeni (s. 86–87).

Wskazując praktykę prognostyczną dużo miejsca poświęca się doświadczeniu amerykańskiemu; zauważa się, że w państwie tym nigdy nie było wątpliwości co do sensowności i użytecz-

ności badań nad przyszłością. Co więcej, często były one łączone z opracowywaniem strategii i planowaniem, zwłaszcza politycznym; często też były one elementem teorii naukowych, rozpraw na temat rozwoju cywilizacji i społeczeństwa (s. 93).

Podnosząc problem powszechnej przestrzeni społecznej przywołuje się myśl Capry, iż „potrzebujemy nowego paradygmatu nowej wizji rzeczywistości: muszą ulec zmianie nasze dotychczasowe myślenie, percepcja i wartości” (s. 114); zauważa się przy tym, że ludzie chyba od zawsze szukali możliwości poszerzenia swojej przestrzeni życiowej. Obok otaczającej ich „dotykanej fizyczności” kreowali dodatkowe światy czy choćby wymiary ich świata fizycznego. Uciekali w świat wyobraźni, fantazji, baśni, legend, literatury, w świat wierzeń religijnych, transu, w świat duchów mówiących o marzeniach sennych czy chorobach psychicznych. Ideologie, religie, choroby, używki narkotyczne pomagały w tworzeniu „innych światów” czy choćby ich fragmentów.

Charakteryzując ujawnianie się nowych zjawisk rzeczywistości kulturowej wskazuje się na złożoność metodologiczno-poznawczą mierzenia, skalowania, rangowania zjawisk, procesów, efektów itp. Często dochodzi do przeszacowania, przesady nadmiernego optymizmu, a nawet życzliwości; konieczne jest dlatego posługiwanie się prawdopodobieństwem, bądź wyekspilowanym normatywizmem.

Wśród cech i zjawisk charakterystycznych dla obecnej (technicznej) cywilizacji wymienia się i analizuje, m.in. 1. przyspieszenie; 2. wzrost złożoności i stopnia skomplikowania; 3. wielkie systemy; 4. systematyczność; 5. współzależność; 6. nadmiarowość; 7. globalizowanie się, intencjonalizację, transgraniczność; 8. turbulencję; 9. kryzysowość i konfliktowość; 10. wzrost niepewności i ryzyka oraz zagrożeń; 11. chaotyzację, ciągłą rekonfigurację, kalejdoskopowość, niejednoznaczność, rozmytość, wieloprzyczynowość, wieloskutkowość, rosnący margines błędów i skutków ubocznych (niepożądanych); 12. utecnizowanie, uniformacyjnie; 13. Usieciowienie; z kolei w charakterystyce obecnych społeczeństw i ludzi jako charakterystyczne wymienia się: 1. umasowienie; 2. komercjalizację; 3. marketyzację (urynkowanie); 4. makdonaldyzację; 5. prymitywizację, idiotyzację; 6. infantyilizację, barbaryzację, manipulatywizm; 7. cechy wspólne ze

społeczeństwem informacyjnym: wielka dostępność do informacji i sieci, swoboda (wolność w Sieci), indywidualizm sieciowy, otwartość systemu, nomadyczność, transgraniczność, wielożsamość, anonimowość, wielo-itranskulturowość, brak cenzury, recenzji, weryfikacji, odpowiedzialności internautów, bezkrytyczność, permisywność estetyczną, możliwość niekontrolowanej ekspansji, bezklasowość, inne kryteria grupowania się, brak dziedziczenia kulturowego, wirtualna rzeczywistość jako nowa przestrzeń życia ludzi, ciągła rekonfiguracja relacji, dehierarchizacja, nowe możliwości dla demokracji, uniwersalizacja (postulatywna).

W prezentacji współczesnej organizacji społeczeństw podkreśla się znaczenie takich czynników, jak: 1. transgraniczność (usunięcie barier polityczno-administracyjnych); 2. globalność (globalizacja zasięgu percepcji i działania ludzi); 3. multikontaktowość (możliwość wielokontaktowości i wielointerakcji). Czynniki te naruszają w różny sposób i w różnej skali – tradycyjną tożsamość i przynależność ludzi; czynniki te oddziałują zarówno na strukturę, mechanizmy i funkcjonowanie organizacji, jak i na zachowania jednostek (co wyraża się w takich terminach, jak: e-społeczeństwo, społeczności internetowe, jednostka w Sieci); współczesne technologie infokomunikacyjne dają jednostkom całkowicie nowe możliwości indywidualizacji i autonomizacji, umożliwiają szybka konsultację czy współdecydowanie, tj. partycypację obywateli.

W refleksji nad procesem dziejowym wskazuje się, że historię ludzkości tworzą ciągle transformacje cywilizacji i społeczeństw. Są one przy tym nie tylko stopniowe, powolne i ewolucyjne, ale też i radykalne, gwałtowne, rewolucyjne. Te ostatnie wyznaczają nowe epoki i są przedmiotem „etykietowania”, które jest – w przypadku nowych zmian – krokiem identyfikacyjnym na drodze ich rozpoznawania, analizy i ewolucji, a także prognozy (s. 171).

Ważne miejsce w przeobrażaniu cywilizacyjnym społeczeństw przypada edukacji i wiedzy; w tym względzie coraz silniejsze jest oddziaływanie środków masowego przekazu, a w ślad za tym następuje demokratyzacja edukacji, która w rzeczywistości oznacza obniżenie poziomu nauczania (a może i gubienie talentów); zjawisko to nie jest nowe; obecnie w Europie Wschodniej powstają setki prywatnych uczelni (czy *quasi*

uczelni) przyjmujących każdego (kto zapłaci), prowadzących głównie wykłady (bez ćwiczeń), posiadających chałturzącą kadre, nieposiadających odpowiednich sal, komputerów i bibliotek; zaniżanie poziomu wynika też z przyjmowania młodzieży do studiów nieprzygotowanej czy nie nadającej się ze względów intelektualnych (s. 180).

Zauważa się, że pod wpływem nowych form edukacyjnych, a w tym medialnych wyraźnemu osłabieniu ulegają tradycyjne przejawy aktywności intelektualnej, co w konsekwencji prowadzi nawet do ujawniania się zjawiska wtórnego analfabetyzmu; ludzie nie rozumieją dziennika telewizyjnego czy poważniejszych dyskusji, studenci nie rozumieją wykładów. „Dzieci telewizji”, „pokolenie SMS-ów” wola obrazki (ikony) i polecenia na ekranie (instrukcje) czy zdania kilku wyrazowe.

W refleksji poznawczej stawia się pytania: czy zmakdonaldyzowany świat, świat, w którym coraz wyraźniej widać również złe trendy – prymitywizację, infantyлизację, idiotyzację, barbaryzację będzie dobrym podłożem powstania społeczeństwa wiedzy? Czy nie umożliwi jego rozwoju? czy więc nie będzie tak, że zamiast społeczeństwa wiedzy powstanie masowe społeczeństwo rozrywki i głupoty, w którym jednocześnie będą wielkie zasoby wiedzy (zwłaszcza naukowej i technicznej) oraz wysoko zaawansowane elity wiedzy (jednostki, zespoły, grupy, instytucje, sieci)? (s. 183).

Podnosząc problem mody naukowej oraz skomplikowanej rzeczywistości kulturowo-cywilizacyjnej zwraca się uwagę, że w ostatnim czasie pojawia się wiele nowych etykiet dotyczących cywilizacji, gospodarki, społeczeństwa. W etykietowaniu tym ujawnia się nowa percepcja świata, nowe oceny, nadzieje i obawy; rzeczywistość ta rodzi nowe iluzje, złudzenia, fałszywe oceny, utopijne wizje itp. Etykietyzacja powoduje wybiórcze traktowanie elementów rzeczywistości; przy czym niektóre elementy promuje, propaguje, a inne pomija, świadomie pomniejsza ich znaczenie; dużą rolę w tym względzie odgrywają media i polityka.

W sytuacji ujawniania się rzeczywistości, do której mają trudności przystosowawcze szerokie kręgi społeczeństw, dyktuje się konieczność rozpoznawania i analizy trendów cywilizacyjnych, a ich ustalenia powinny służyć wyzwaniom budowy strategii i taktyki rozwoju kulturowo-cy-

wilizacyjnego. Zauważa się przy tym, że obok odpowiednich strategii i polityk potrzeba organizacji i nowego zarządzania, a także sposobów mierzenia zjawisk i procesów na drodze do tworzenia się ładu „gospodarki opartej na wiedzy” (GOW) oraz „społeczeństwa opartego na wiedzy” (SOW); wiedza zdaje się być „światłem na drodze” ku przyszłości możliwej i pożądanej zarazem (s. 191). Podkreśla się, że fundament przemian – wiedza ma charakter formalnie globalny („nauka nie zna granic”), w praktyce jednak obserwuje się różne ograniczenia: patenty, licencje, prawa autorskie (tzw. ochrona własności intelektualnej), monopolistyczne praktyki wielkich korporacji (które z reguły są właścicielami patentów); ujawnia się pogłębienie się głębokiej luki technicznej (i luki wiedzy) między czołówką świata a jego resztą. Argumenty moralne są tu bez większego znaczenia, bardziej przemawiają obawy i ostrzeżenia przed skutkami nierównowagi, możliwymi konfliktami.

W prognostyce rozwoju cywilizacyjnego ważne wyzwania stanowią takie założenia, jak np. 1. foresight czyli zdolność do myślenia w kategoriach sił, które nie są jeszcze oczywiste i mierzalne, a które będą kształtować przyszłość; przykładem mogą być intuicje technologiczne związane z postawieniem na rozwój komputerów osobistych, biotechnologii i nanotechnologii; 2. myślenie systemowe jako zdolność do syntetyzowania i integrowania elementów i rozumienia ich interakcji; problemów nie można rozwiązać separując ich część w analizie, bowiem znikają z pola widzenia ich systemowe interakcje i właściwości – bardzo trudne dla polityki; zauważa się, że bez myślenia systemowego i holistycznego nie da się skutecznie i celowo transformować wielkich i złożonych systemów, jak gospodarka czy społeczeństwo (co czytelne jest zwłaszcza w krajach tranzytyjnych).

Poszukując odpowiedzi na pytanie – jaki powinien być „obywatel wiedzy”? wskazuje się, że powinien być lepiej wyedukowany (niekoniecznie w sensie akademickim), dobrze poinformowany, partycypatywny, krytyczny, aktywny politycznie, dążący do wyższej jakości życia, mający zdrowe nawyki, mniej uzależniony od konsumpcji, przywiązujący wagę do działalności artystycznej i kulturalnej, a także różnorodny, tolerancyjny, bardziej kompetentny w tworzeniu relacji międzyludzkich (s. 214).

W sytuacji zmieniającego się w szybkim tempie obrazu świata oraz ujawniających się oczekiwań od jednostki i społeczeństwa zwanego globalnym, zauważa się nasilenie się różnorodności gier postaw, zachowań, dążeń, aspiracji itp., nierzadko nawet trudno je identyfikować, rozpoznawać, opisywać, modelować; powstaje zatem pytanie – czy perspektywa rozwoju społeczeństwa wiedzy będzie się wiązać z ucywilizowaniem i zhumanizowaniem tych gier, z poszukiwaniem lepszych światów wspólnie kształtowanych? Czy ludzie zdołają przezwyciężyć mentalne i materialne bariery, jakie są pomiędzy – umownie biorąc, tradycją (spojrzeniem wstecz), nowoczesnością (orientacją prezentystyczną) a ponowoczesnością (zwróconą ku niepewnej przyszłości)? W wykładzie wyraża się optymistyczny pogląd, że gry toczą się w ukierunkowaniu na budowę lepszej przyszłości, na kooperację i synergię.

Integralną część pracy stanowi zestawienie literatury przedmiotu; wskazuje się w nim podstawowe opracowania polskie oraz przede wszystkim obcojęzyczne odbijające istotę prezentowanego problemu. W wykładzie również starannie dokonano „osadzenia” prezentowanych zagadnień w literaturze przedmiotu.

W prezentowanej książce podjęto próbę wskazania najbardziej nośnych problemów dotyczących przyszłości świata; podjęto próbę wskazania konsekwencji jednoczesnego urzeczywistniania procesu globalizacji (unifikacji) oraz dezintegracji życia kulturowego; ujawnianie ogniw słabości w tym względzie wyłania się pytanie – czy w ogóle współcześni ludzie mają szansę na współtworzenie swej przyszłości, wpływania na nią i orientowania na pożądane przez siebie cele?”

Andrzej Chodubski

Media dawne i współczesne, red. Bogumiła Kosmanowej Wydawnictwo Naukowe INPiD UAM, Poznań 2006, ss. 189.

W warunkach współczesnych przemian kulturowo-cywilizacyjnych szczególnym podmiotem generującym zjawiska i procesy życia społeczno-politycznego są media. Z jednej strony wskazuje się ich powołanie, cele i zadania zorientowane na rozwój i doskonalenie życia kulturowego, z drugiej zaś – postrzega się je jako siłę zagrażającą