

Aktywność towarzystw naukowych w internecie na przykładzie PTBG. Podsumowanie siedmiu lat bytności towarzystwa w sieci

AUGUSTYN SURDYK

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Abstract

The activities of academic associations on the internet based on the example of PTBG. A summary of seven years of the existence of the association on the net

In the age of the internet an incomparably greater number of possibilities for activity, self-promotion, publishing and development than used to exist even a decade ago has opened in front of academic associations. However, for young, developing academic societies not connected directly with institutions which can supply constant financial aid, even such widely available forms of media activity may be quite a challenge. The aim of the article is to depict – based on the example of the Polskie Towarzystwo Badania Gier (Games Research Association of Poland) – the possibilities of functioning for academic associations on the internet and hardships which sometimes have to be faced.

W „dobie informacji” dla każdego towarzystwa naukowego, jak i jakiegokolwiek innego podmiotu, konieczność obecności w internecie jest rzeczą nieodzowną i oczywistą. Własna strona domowa jest podstawowym, najbardziej wiarygodnym i bezpośrednim źródłem informacji. Gdy dodatkowo

posiada własne forum dyskusyjne, może być również najszybszym, masowym medium komunikacji i platformą wymiany poglądów naukowych dla członków i sympatyków towarzystwa. W przypadku zaś wydawania przez towarzystwo własnego czasopisma naukowego posiadanie witryny internetowej periodyku zawierającej przynajmniej ogólne informacje o nim, spisy treści poszczególnych numerów i abstrakty artykułów stanowi jedno z kryteriów parametryzacji i wręcz wymóg, od którego zależy m.in. ocena wartości wskaźnika Impact Factor pisma. Natomiast gdy wydawca doceni wartość i zasięg publikacji online i zdecyduje się udostępniać tą drogą pełne teksty artykułów, może to w nieoceniony sposób wpłynąć na wzrost poczytności pisma w porównaniu ze zwykle skromnymi nakładami tradycyjnymi – książkowymi. Jednak możliwości finansowe polskich stowarzyszeń o charakterze naukowym, w szczególności świeżo zaistniałych, na początku ich działalności, nie zawsze pozwalają na tak szybki, sprawny i dynamiczny rozwój w sieci, jaki by zakładały. Dotyczy to zwłaszcza towarzystw non profit, w dodatku niepowiązanych bezpośrednio z uczelniami i w związku z tym niemogących liczyć na ich dofinansowanie, a bazujących wyłącznie na składkach członkowskich i pracy społecznej ich członków oraz bezinteresownej pomocy innych życzliwych osób. Przykładem takiego stowarzyszenia jest Polskie Towarzystwo Badania Gier. Artykuł ma na celu zobrazowanie trudności, z jakimi borykają się młode, niezależne towarzystwa naukowe, na przykładzie PTBG.

1. Początki

Początki bytności Polskiego Towarzystwa Badania Gier w internecie sięgają pierwszego spotkania założycielskiego w Krakowie, zorganizowanego podczas ogólnopolskiego konwentu miłośników fantastyki „Krakon”¹ (dokładnie w sobotę 31 stycznia 2004 roku). Choć potem okazało się, że nie było to ostatnie spotkanie założycielskie², to właśnie w trakcie Krakonu m.in. ustalono nazwę towarzystwa³, wtedy też zapadła decyzja o wykupieniu przez świeżo zawiązane stowarzyszenie domeny **PTBG.org.pl** za pośrednictwem popular-

¹ Konwent odbywał się co roku w Krakowie w latach 1993-2007. Był jednym z największych i posiadających najdłuższe tradycje konwentów w Polsce. Podczas konwentu przyznawano nagrodę Krakowskiego Fandomu za wkład w rozwój polskiej fantastyki, a w latach 1999-2005 dodatkowo nagrodę za najlepszy scenariusz do narracyjnej gry fabularnej „Quentin”. W roku 2011 zaplanowano reaktywację konwentu.

² Więcej na temat początków i krótkiej, lecz dynamicznie przebiegającej historii i działalności towarzystwa w: Surdyk 2007, Surdyk 2008.

³ Alternatywną propozycją nazwy było „Polskie Towarzystwo Ludologiczne”. Obecna została jednak zaakceptowana zdecydowaną większością głosów.

nego w owym czasie operatora NASK⁴. Zadania tego podjął się **Marcin Baryłka**, który również zaofერował nieodpłatnie pomoc w budowie oficjalnej witryny towarzystwa.

Odtworzenie wszystkich szczegółowych dat związanych z obecnością towarzystwa w internecie (domena, oficjalna strona i nie tylko) na przestrzeni ostatnich siedmiu lat wymagało niemałego wysiłku i sporego nakładu czasu, sprawdzenia archiwum tysięcy maili prywatnych, postów z listy dyskusyjnej i forum naukowego PTBG oraz wizyt na dziesiątkach stron WWW (nieraz już nieaktywnych, przez co konieczne było użycie archiwów internetowych⁵). Z powodu tej ogromnej ilości danych nie wszystkie daty udało się ustalić z równą precyzją, z dokładnością do jednego dnia, choć w większości przypadków udało się tego dokonać. Odświeżenie wszystkich wydarzeń było dla autora niniejszego artykułu swoistą podróżą w czasie a zarazem okazją do stworzenia swoistej kroniki opisującej krótką, lecz jakże burzliwą historię obecności towarzystwa w sieci. Tym samym autor chciałby również **podziękować wszystkim osobom, które aktywnie przyczyniły się do jej tworzenia**⁶, i jednocześnie najmocniej przeprosić, jeśli ktoś został pominięty.

2. Lista dyskusyjna w portalu Yahoo i logotyp PTBG

Do czasu formalnej rejestracji PTBG w Krajowym Rejestrze Sądowym i wykupienia domeny postanowiono – dla podtrzymania komunikacji między członkami towarzystwa – komunikować się na jednej z istniejących list dyskusyjnych w portalu **Yahoo**. Lista nosiła nazwę „**Badania_naukowe_i_RPG**” i istniała od 6 maja 2003 roku, lecz dopiero od 2 lutego 2004 r. (po zakończeniu konwentu „Krakon”) odnotowano gwałtowny wzrost liczby jej użytkowników oraz zwiększenie ich aktywności. Założycielem i właścicielem (ang. *owner*) listy była **Katarzyna Cyran**, funkcje moderatorów pełnili **Magdalena Hańkiewicz**⁷

⁴ Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa – instytut m.in. prowadzący rejestr „domeny.pl”. Obecnie firma na swojej stronie internetowej szczydzi się tym, że „wprowadziła Polskę do internetu w 1991 r.”.

⁵ Było ono możliwe dzięki wyszukiwarce archiwalnych stron „The Wayback Machine” <<http://waybackmachine.org>>. Więcej informacji nt. archiwum internetowego można znaleźć na stronie <http://pl.wikipedia.org/wiki/Internet_Archive>.

⁶ W tekście pominięto obecne tytuły zawodowe i stopnie naukowe wspomnianych osób, poza członkami Komitetu Organizacyjnego konferencji PTBG w przypisie nr 20. Szereg osób wymienionych w artykule we wspomnianych okresach było jeszcze studentami lub doktorantami.

⁷ Zmarła tragicznie w wypadku samochodowym 12 kwietnia 2007 roku. Aby uczcić jej pamięć, Zarząd Główny towarzystwa zdecydował o zamieszczeniu nekrologu we wszystkich lokalnych wydaniach „Gazety Wyborczej” w Polsce 16 kwietnia tego roku. Dzień wcześniej forum towarzystwa na kilka dni okryło się kirem (od 18.04 stało się tak również ze stroną główną PTBG) i powstał na nim

oraz **Maciej Sabat**. Funkcję moderatora dyskusji przekazano wkrótce **Jerzemu Zygmuntowi Szei**, Przewodniczącemu PTBG i głównemu inicjatorowi powołania towarzystwa do życia. Początkowo dyskusje na liście dotyczyły spraw organizacyjnych, wyglądu, zawartości i funkcjonalności strony internetowej PTBG i kolejnych ogólnopolskich spotkań członków towarzystwa, by po kilku miesiącach przerodzić się w dyskusje naukowe m.in. nt. definicji wybranych zagadnień dotyczących narracyjnych gier fabularnych (w tym samej definicji *Role-Playing Games* oraz mechaniki jako jednego z ich podstawowych elementów). Dzięki możliwości udostępniania plików na serwerach Yahoo zapoczątkowano gromadzenie tekstów naukowych dostępnych dla użytkowników listy dyskusyjnej (artykułów i innych prac).

Jednym z tematów organizacyjnych podejmowanych na liście dyskusyjnej, a później kontynuowanych na forum⁸, był **projekt logotypu towarzystwa**. Władze towarzystwa na łamach listy dyskusyjnej **4 czerwca 2004 roku** ogłosiły konkurs na wzór graficzny logo. Spośród szeregu nadesłanych projektów, po burzliwych dyskusjach na łamach listy dyskusyjnej i forum, przy zróżnicowanych opiniach dyskutujących, Zarząd Główny PTBG postanowił przyjąć za oficjalne logo towarzystwa projekt **Kay Gajdzińskiej** (wykorzystywany do dziś i widniejący na stronie oficjalnej PTBG, forum, profilu PTBG w portalu Facebook oraz w publikacjach i dokumentach towarzystwa).

3. Forum dyskusyjne

W trakcie funkcjonowania listy dyskusyjnej, **13 marca 2004 r.**, wykupiono i uruchomiono domenę PTBG.org.pl. Ponieważ pojawiły się problemy ze stworzeniem oficjalnej witryny internetowej towarzystwa pod adresem PTBG, **17 stycznia 2005 r.**, z inicjatywy **Piotra Koniecznego**⁹ i za jego sprawą, stworzono forum dyskusyjne wykorzystujące bezpłatny (ang. *open source*) pakiet „phpBB” (*PHP Bulletin Board*)¹⁰. Jednocześnie aktywność na liście dyskusyjnej na Yahoo stopniowo wygasła. Ostatni merytoryczny post na Yahoo wysłano w listopadzie 2005 roku tuż przed I międzynarodową konferencją naukową

wątek „In memoriam”, w którym odtąd zamieszczane są informacje o zmarłych naukowcach i innych osobach związanych z ludologią i dyscyplinami powiązanymi oraz samymi grami.

⁸ Omówionym w kolejnym punkcie.

⁹ W owym czasie doktoranta Akademii Ekonomicznej w Katowicach, obecnie doktoranta na uniwersytecie w Pittsburgu, Pensylwania, USA.

¹⁰ Gotowy do użycia system for internetowych – jeden z najpopularniejszych w latach 2003-2006, zwłaszcza w Polsce. Darmowe oprogramowanie, napisane w języku skryptowym PHP. Pełna nazwa języka to „PHP: Hypertext Preprocessor”, przy czym PHP pochodzi od *Personal Home Page* (osobista strona domowa).

PTBG z corocznego cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier” i zaplanowanym na ten czas I Walnym Zebraniem członków towarzystwa. Późniejsze, sporadyczne posty na liście dyskusyjnej były wyłącznie dziełem spammerów.

Forum dyskusyjne początkowo fizycznie działało na serwerach Akademii Ekonomicznej w Katowicach (obecnie Uniwersytetu Ekonomicznego), następnie na serwerze prywatnym. W obu przypadkach z wyjściowego adresu PTBG.org.pl ustawiono przekierowanie na domenę **urbantrip.com**¹¹. Administrowania forum podjął się P Konieczny, współadministrowania i moderowania dyskusji **J. Szeja** oraz moderowania – **Augustyn Surdyk** (Skarbnik PTBG). Do grona moderatorów 3 września 2005 r. dołączył **Stanisław Krawczyk**¹². **25 czerwca 2007** roku z powodu awarii serwera forum przestało działać i utraciono niewielką część danych (ok. dwudziestu postów wysłanych w tym okresie, których nie zdołano zarchiwizować). W związku z tym **19 lipca 2007** roku, po reaktywacji i uruchomieniu ostatniej kopii zapasowej (ang. *backup*), forum zostało przeniesione na serwery firmy „Innotech”¹³ (hostowane w home.pl) i dołączyło fizycznie do powstałej w międzyczasie oficjalnej witryny internetowej PTBG. Od tego czasu funkcję administratora w sprawach technicznych pełni **Roman Budzowski** (Prezes Innotech oraz Anawiki Games), a funkcje administratora i moderatorów nadal pełnią wspomniane wyżej osoby czuwające nad merytoryczną stroną dyskusji. 31 grudnia 2010 forum liczyło 224 użytkowników i zawierało 3349 postów w 356 tematach (w tym w dziale angielskojęzycznym pt. „International contacts”).

4. SysKon i konferencje PTBG

Począwszy od pierwszej konferencji PTBG z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier”, zapoczątkowanego w 2005 r., towarzystwo korzysta corocznie z systemu samodzielnej rejestracji i obsługi konferencji „SysKon”¹⁴ firmy „Innotech”¹⁵. Strona pierwszej konferencji o adresie <www.gry.konferencja.org> powstała **26 kwietnia 2005** roku. Początkowo stosowano nowe nazwy subdomen dla każdej kolejnej konferencji (dodając numerację w adresie konferencji: gry2, gry3), natomiast od roku 2008 strony minionych konferencji podlegają archiwizacji i zmianie adresu polegającej na dodaniu roku danego przedsięwzię-

¹¹ Forum działało pod adresem <<http://ptbg.urbantrip.com/phpBB2/index.php>>.

¹² W owym czasie jeszcze student psychologii i MISH na UAM w Poznaniu.

¹³ Od 27.03.2008 r. Członka Wspierającego PTBG.

¹⁴ Strona domowa: <<http://innotech.pl/syskon.php>>.

¹⁵ Strona domowa: <<http://www.innotech.pl>>.

cia (np. stronę pierwszej konferencji można odnaleźć pod adresem <www.gry2005.konferencja.org>, drugiej – <www.gry2006.konferencja.org> itd.). Do roku 2011 zarchiwizowano zatem łącznie sześć stron. Dzięki temu **każda strona bieżącej konferencji** posiada ten sam, rozpoznawalny dla stałych uczestników adres <**www.gry.konferencja.org**>. Od pierwszej konferencji osobą odpowiedzialną za zawartość merytoryczną stron konferencji jest **A. Surdyk**. Pozostałymi **administratorami strony**, współpracującymi najintensywniej przy układaniu programu konferencji i redagowaniu informatora, są **J. Szeja**, **Michał Mochocki**¹⁶, **Agata Zarzycka**¹⁷, od 2008 r. **Emanuel Kulczycki**¹⁸, a od 2009 r. **S. Krawczyk**¹⁹. Od pierwszej konferencji administratorem stron w kwestiach technicznych jest **R. Budzowski**. Wszystkie wspomniane osoby są obecnie członkami Komitetu Organizacyjnego konferencji²⁰.

5. Oficjalna strona PTBG

Od czasu wykupienia domeny PTBG.org.pl 13 marca 2004 roku prace nad budową oficjalnej witryny towarzystwa przebiegały w bardzo wolnym tempie²¹ i przez cały czas jej konstruowania nie była ona upubliczniona. Pod koniec

¹⁶ Członek Rady w latach 2005-2007, Sekretarz towarzystwa od 2007 r. oraz od 2008 r. Sekretarz Komitetu Organizacyjnego konferencji, odpowiedzialny również za administrowanie skrzynką pocztową konferencji <gry@konferencja.org>.

¹⁷ Od 2007 r. Przewodnicząca Rady (organu kontrolnego) PTBG, w latach 2005-2007 członek Rady.

¹⁸ Członek Kolegium Redakcyjnego *Homo Ludens* i Redaktor Naczelny *Homo Communicativus* (2006-2010) oraz autor plakatów konferencyjnych.

¹⁹ Członek Kolegium Redakcyjnego *Homo Ludens*.

²⁰ Dr M. Mochocki, dr A. Surdyk i dr J.Z. Szeja oraz dr A. Zarzycka od początku cyklu (2005 r.), mgr S. Krawczyk od 2009 r., dr E. Kulczycki i mgr R. Budzowski od 2008 r. Wśród pozostałych osób zasiadających w Komitecie Organizacyjnym konferencji na przestrzeni sześciu lat znalazły się: prof. UAM dr hab. Izabela Prokop (Honorowa Przewodnicząca K.O. w 2005 r.), prof. zw. dr hab. Waldemar Pfeiffer (Honorowy Przewodniczący K.O. w latach 2006-2008), prof. UAM Camilla Badstübner-Kizik (Honorowa Przewodnicząca K.O. od 2009 r. do teraz), prof. zw. dr hab. Bogusław Bakula (Członek Honorowy K.O., Rektor WSZ „Kadry dla Europy” w Poznaniu – współorganizatora konferencji w 2008 r.), prof. WSZ KdE dr Remigiusz Mielcarek (Członek Honorowy K.O., Rektor WSZ „Kadry dla Europy” w Poznaniu – współorganizatora konferencji w 2009 r.), prof. UP w Krakowie dr hab. Henryk Noga (od 2010 r.), dr Dariusz Grzybek (Członek Honorowy K.O., Rektor Wyższej Szkoły Edukacji Integrycyjnej i Interkulturowej w Poznaniu – współorganizatora konferencji w 2010 r.), dr Paweł Hostyński (od 2005 r., członek Rady w latach 2005-2007, Sekretarz Rady od 2007 r.), **dr Dominika Urbańska-Galanciak** (od 2005 r., autorka nazwy cyklu konferencji, Sekretarz Rady, członek Rady od 2007 r.), dr Jan Stasieńko (w latach 2005-2007, Wiceprzewodniczący Zarządu Głównego w latach 2005-2007), dr Agnieszka Dytman-Stasieńko (w latach 2005-2007), dr Britta Stöckmann (od roku 2008, odpowiedzialna za kontakty międzynarodowe). Pełne składy K.O. kolejnych konferencji można znaleźć na poszczególnych ich stronach.

²¹ Miejsca na serwerze dla zlokalizowania strony użyczył **Michał Marszałik**. W znalezieniu gościnnego serwera miał swój wkład **Przemysław Bociąga**.

roku, w grudniu 2004, było już wiadomo, że jej dotychczasowy konstruktor nie podoła zadaniu²². Sprawa budowy oficjalnej strony towarzystwa przestała jednak być priorytetem w obliczu ostatniej, najintensywniejszej fazy procedur rejestracyjnych towarzystwa oraz przygotowań do pierwszej międzynarodowej konferencji PTBG²³ i Walnego Zebrania Członków towarzystwa. Z pomocą prawną **mec. Piotra Łatkowskiego**²⁴ towarzystwo zostało wpisane do rejestru KRS i zarejestrowane z siedzibą w Poznaniu na mocy decyzji Prezydenta Miasta Poznania z **12 maja 2005** roku. Na krótko przed organizacją konferencji pomoc w tworzeniu strony internetowej zaoferowali nieodpłatnie administratorzy portalu związanego z grami „Valkiria”²⁵. Prace nad budową strony zagnieżdżonej na serwerach portalu rozpoczęły się **14 września 2005** r. i wkrótce, choć w skromnej szacie graficznej, zaczęła ona wypełniać się najważniejszymi informacjami. Od 26 kwietnia 2005 r. istniała już wówczas strona I konferencji, która w dużym stopniu przejęła tymczasowo funkcję oficjalnej strony towarzystwa.

Niedługo po zakończeniu konferencji, w trakcie zbierania materiałów do publikacji pokonferencyjnej, pomoc w stworzeniu samodzielnej strony PTBG – poza domeną portalu „Valkiria” – zaferował również nieodpłatnie **Prezes firmy Innotech Roman Budzowski**. Oficjalna witryna internetowa towarzystwa była konstruowana pod jego kierunkiem **od stycznia do 15 lutego 2006** r.. W międzyczasie, w **marcu 2006** r., wygasła ważność domeny PTBG.org.pl. Po ponownym jej wykupieniu i po ostatnich testach oficjalnej witryny towarzystwa upubliczniono stronę **13 kwietnia 2006** roku. Witryna została umiejscowiona na serwerach wspomnianej firmy „Innotech” (hostowanych w home.pl). Pierwszą zamieszczoną na niej informacją była wiadomość o minionej konferencji. Administratorem strony w sprawach technicznych

²² Po tym czasie pomoc w budowie oficjalnej strony towarzystwa zaferował **Piotr Smolański**, sympatyk PTBG przebywający w tym czasie w Londynie. Z powodu utrudnionego kontaktu współpraca nie doszła do skutku. Dlatego też od 17 stycznia 2005 r., aby PTBG mogło wyjść poza dość hermetyczną listę dyskusyjną i zaistnieć szerzej w internecie, zaczęło działać forum towarzystwa.

²³ Początkowo rozważano zorganizowanie konferencji przy jednej z wrocławskich uczelni wyższych (UWr lub DSW), lecz w obliczu braku konkretnych deklaracji z inicjatywy A. Surdyka ostatecznie zdecydowano o współorganizacji konferencji z Instytutem Lingwistyki Stosowanej UAM w Poznaniu, z którą to jednostką PTBG współpracuje do dziś. Pierwszych pięć konferencji odbyło się w Centrum Kongresowym Międzynarodowych Targów Poznańskich podczas równoległego przebiegającego przedsięwzięcia MTP pt. „Poznań Game Arena”.

²⁴ PTBG wpisano do Rejestru Stowarzyszeń, Innych Organizacji Społecznych i Zawodowych, Fundacji oraz Publicznych Zakładów Opieki Zdrowotnej pod numerem 0000234071. Na wcześniejszych etapach przygotowania wymaganej dokumentacji i tworzenia statutu PTBG porad prawnych udzielał **Marek Piwoński**.

²⁵ Strona domowa: <www.valkiria.net>. Budowy strony PTBG na portalu Valkiria podjął się **Artur Machlowski** (Dyrektor Generalny, Redaktor Naczelny Valkiria Network). Strona uzyskała adres <http://valkiria.net/?area=38> (już nieistniejący), można było ją odwiedzić z adresu <www.ptbg.valkiria.net>.

jest R. Budzowski, a za treść merytoryczną odpowiedzialny jest **A. Surdyk**. **Od roku 2010** do administrowania witryną od strony technicznej włączył się również **Jakub Marszałkowski**. Menu strony stopniowo podlegało rozbudowie i w miarę potrzeb dodawano kolejne zakładki. Obecnie najintensywniej rozwija się podstrona oficjalnego czasopisma PTBG pt. *Homo Ludens*.

6. Problemy z domeną i hackerami

W **marcu 2006** roku domena PTBG niespodzianie zniknęła. Okazało się, że było to efektem wygaśnięcia jej ważności. Po wyjaśnieniu sprawy domeny wykupiono ją ponownie, tym razem za pośrednictwem operatora home.pl. Od tego czasu nad regularnym odnawianiem abonamentu czuwa **Skarbnik PTBG A. Surdyk**.

Oprócz problemów z domeną (prześciowych, wynikających raczej z zaniedbania niż zewnętrznych uwarunkowań) towarzystwa nie ominęli również hackerzy. **Pierwszy atak hackera** na forum PTBG nastąpił ok. godz. 3.00 w nocy **11 lipca 2005**²⁶ roku. Atak został niemal natychmiast wykryty przez jednego z moderatorów (A. Surdyka) i równie szybka była reakcja. Straty nie okazały się dotkliwe, jednak groziły zepsuciem wizerunku towarzystwa i zakłóceniem naukowej atmosfery dyskusji²⁷. W porozumieniu z Administratorem (P. Koniecznym) ustalono niezwłocznie adres mailowy nieproszonego gościa²⁸ i wspomniany moderator skontaktował się z nim w celu załagodzenia skutków zajścia i zapobieżenia kolejnym atakom. Intruzem okazał się być nastolatek z Polski, który po przyjęciu do wiadomości informacji o charakterze i działalności PTBG oraz uprzejmej prośby o niezakłócanie działalności forum skruszony przeprosił za atak i więcej nie niepokoił jego użytkowników i administratorów.

Drugi atak hackera, który miał miejsce **14 sierpnia 2010** roku – bardziej dotkliwy w skutkach – prawdopodobnie został przeprowadzony przez innego młodocianego sprawcę (ang. *script kiddie*). O godz. 15.40 wszyscy użytkownicy forum otrzymali automatycznie wygenerowaną wiadomość z forum o treści „I AM SORRY TO HAVE HACKED THIS FORUM IT WAS JUST TRAININ-

²⁶ Personalalia, pseudonim oraz adres e-mail hackera pozostają znane moderatorom forum. Nie zostały tutaj podane, aby nie przysparzać sprawcy „sławy”.

²⁷ W miejscu nazwy forum „PTBG. Polskie Towarzystwo Badania Gier” widniało krótkie zdanie zawierające wulgaryzm oraz podpis (pseudonim) sprawcy.

²⁸ Młodociany hacker był na tyle nieostrożny, że w celu ataku zarejestrował się na forum, podając prawdziwy adres elektroniczny z imieniem i nazwiskiem w loginie adresu.

G²⁹. Po wejściu na forum można było odkryć, ku przerażeniu użytkowników, moderatorów i administratorów, iż dorobek dyskusji prowadzonych na przestrzeni ponad pięciu lat został utracony – zniknęła cała zawartość forum wraz z działami tematycznymi i wątkami dyskusyjnymi, a ocalała jedynie lista użytkowników. Jednak dzięki zabezpieczeniom serwerów i aktualizowanej codziennie zapasowej kopii całości forum, z pomocą Prezesa Romana Budzowskiego udało się przywrócić forum do ostatniej postaci już następnego dnia. Jednocześnie R. Budzowski przejął funkcję administratora forum (w sprawach technicznych). Przy okazji zainstalowana została najnowsza, uważana za bezpieczniejszą, wersja pphBB, która zlikwidowała również problem spambotów³⁰ towarzyszący forum i jego kolejnym wersjom od początku jego istnienia, uciążliwy dla Administratora z powodu nieustannej konieczności usuwania botów z forum (często w liczbie do kilkunastu dziennie). W wyniku przeprowadzonego przez moderatora – A. Surdyka – drobnego śledztwa w internecie w celu wytropienia osoby sprawcy ustalono, że wszystkie ślady ataku prowadzą na brytyjskie strony hackerskie. W związku z tym Zarząd Główny towarzystwa uznał, że zgłoszenie ataku odpowiednim organom ścigania może okazać się czasochłonne i jednocześnie bezowocne, gdyż sprawca najprawdopodobniej nie zostałby zidentyfikowany i ukarany, a doznane straty (zwłaszcza z powodu szybkiej i całkowitej naprawy szkód) mogłyby zostać uznane za powstałe w wyniku działalności o niskiej szkodliwości społecznej.

Z perspektywy czasu wydarzenia te wielu osobom mogłyby się wydać mało istotnymi epizodami, jednak dla osób administrujących forum w tym czasie było to dość dramatyczne przeżycie. Ponadto informacje te mogą być przydatne dla twórców innych towarzystw naukowych aktywnych w internecie, po części jako przestroga przed potencjalnymi trudnościami, po części jako dowód na to, iż we współpracy z odpowiednimi, kompetentnymi i profesjonalnymi osobami uda się przezwyciężyć przeciwności losu. Dlatego autor uznał, iż warto o nich wspomnieć w niniejszym artykule.

²⁹ W tłumaczeniu na język polski: „PRZEPRASZAM ZA ZHACKOWANIE TEGO FORUM TO BYŁ TYLKO TRENING”.

³⁰ Bot (od ang. *robot*) to program wykonujący pewne czynności w zastępstwie człowieka, często imitujący jego zachowanie. Boty rejestrujące się na forach internetowych najczęściej zaśmiecają je, pozostawiając *spam* różnej treści (stąd nazwa *spambot*). Wiele forów ignoruje ten problem, pozwalając spambotom pozostawać na liście użytkowników (przekłamując przez to ich realną liczbę), jednak administratorzy i moderatorzy forum PTBG, z uwagi na jego naukowy charakter, od początku istnienia przyjęli pewne zasady „netykiety” wprowadzane już na liście dyskusyjnej. Należy do nich m.in. obowiązek rejestrowania się użytkowników, przedstawiania i podpisywania prawdziwym imieniem i nazwiskiem (a nie np. „nickiem” – od ang. *nickname* = przezwisko, ksywka, pseudonim), kulturalnego sposobu prowadzenia dyskusji. Administratorzy i moderatorzy dbają także o likwidację spambotów i pozostawianych przez nich niepożądanych treści.

7. Nauka-polska, encyklopedia Epistema, lokalizator zumi.pl i Wikipedia

W kwietniu 2006 roku z inicjatywy A. Surdyka PTBG zostało włączone do baz danych portalu „Nauka-polska” prowadzonego przez Ośrodek Przetwarzania Informacji od 1999 roku³¹. Towarzystwo otrzymało numer identyfikacyjny 28374³².

19 stycznia 2008 r. wirtualna encyklopedia „Epistema”, działająca najpierw w portalu najstarszego polskiego czasopisma naukowego online „Kultura i Historia”³³ a następnie w wortalu naukowym „Wiedza i Edukacja”³⁴ (oba powiązane, współpracujące ze sobą i działające przy UMCS w Lublinie), w hasle „Ludologia”³⁵ wśród światowych organizacji ludologicznych i ludologów ujęła PTBG oraz poszczególnych jej członków i ich publikacje.

W kwietniu 2008 roku pracownicy lokalizatora internetowego portalu Onet.pl – Zumi.pl – skontaktowali się z PTBG z propozycją dołączenia towarzystwa do swoich baz danych i od tej pory siedziba towarzystwa figuruje na mapach lokalizatora.

Pod koniec 2008 roku hasło „Polskie Towarzystwo Badania Gier” pojawiło się w polskiej wersji wolnej encyklopedii online Wikipedia³⁶ oraz zostało wymienione wśród organizacji ludologicznych pod hasłem „Ludologia”³⁷ i w anglojęzycznym odpowiedniku tej strony pod hasłem „Game studies”³⁸. Na tej samej stronie odnotowano także wśród konferencji cykl „Kulturotwórcza funkcja gier” (w brzmieniu angielskim *Culture-Generative Function of Games*). Wpisy te jednak nie zaistniały z inicjatywy Zarządu Głównego towarzystwa ani w porozumieniu z nim³⁹ i dlatego były niepełne. Z tego też powodu w roku 2011 osobą odpowiedzialną za aktualizację danych o towarzystwie, organizo-

³¹ POI gromadzi dane o ludziach nauki, instytucjach, pracach naukowych (w ramach systemu SYNABA), konferencjach naukowych, targach i wystawach oraz projektach badawczych MNiSW od 1991 roku.

³² <<http://nauka-polska.pl/dhtml/raporty/opisInstytucji?rtype=opis&objectId=28374&lang=pl>>.

³³ <<http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/czasopismo>>.

³⁴ <<http://wiedzaiedukacja.eu>> (poprzednio <<http://wiedzaiedukacja.pl>>).

³⁵ <<http://wiedzaiedukacja.eu/archives/86>>.

³⁶ Na stronie <http://pl.wikipedia.org/wiki/Polskie_Towarzystwo_Badania_Gier>. Wcześniej, w 2007 roku, hasło „Polskie Towarzystwo Badania Gier” zostało ujęte w X. wydaniu *Nowego słownika pedagogicznego* pod red. Wincentego Okonia. Na zaproszenie prof. Okonia opis hasła dostarczył A. Surdyk. Publikacja słownika zbiegła się w roku 2007 z posiedzeniem Walnego Zebrania członków PTBG, które przyznało prof. Okoniowi status Członka Honorowego towarzystwa.

³⁷ <<http://pl.wikipedia.org/wiki/Ludologia>>.

³⁸ <http://en.wikipedia.org/wiki/Game_studies>.

³⁹ Zgodnie z zasadami współtworzenia Wikipedii utworzenie hasła nie wymagało konsultacji ani zgody władz towarzystwa.

wanych konferencjach i innych przedsięwzięciach oraz czasopiśmie *Homo Ludens* została **Dorota Ćwiklińska-Surdyk – Sekretarz czasopisma**. Prace redakcyjne mające na celu uzupełnienie danych o PTBG na anglo- i polskojęzycznych stronach Wikipedii rozpoczęły się **21 grudnia 2010** roku. W pierwszej kolejności dodano anglojęzyczną nazwę towarzystwa do polskiej wymienionej na liście stowarzyszeń ludologicznych pod hasłem „Game studies”, następnie dołączono czasopismo *Homo Ludens* do listy ludologicznych periodyków naukowych na tej samej stronie oraz poprawiono link pod ujętą w spisie konferencji naukowych nazwą cyklu konferencji PTBG.

8. Publikacje PTBG online

Pierwszą propozycję publikowania w formie tradycyjnej oraz online przez członków i sympatyków PTBG pod szyldem towarzystwa wysunął na łamach forum PTBG⁴⁰ **Szymon Fokt** – członek towarzystwa i redaktor naczelny czasopisma „**Światy możliwe**”⁴¹. Współpraca z czasopismem, która miała polegać na przekształceniu go w biuletyn PTBG, nie doszła jednak do skutku. Organizacja I konferencji PTBG przy udziale Instytutu Lingwistyki Stosowanej UAM w Poznaniu otworzyła nowe możliwości dla publikacji towarzystwa. Po ukazaniu się w roku 2007 pierwszych dwóch tomów publikacji PTBG w ramach serii „**Język-Kultura-Komunikacja**”⁴² – ze względu na zbyt wysoki koszt publikacji i jednoczesny brak możliwości uzyskania od wydawnictwa pozwolenia na bezpłatne upublicznienie i spopularyzowanie wersji online⁴³ – Zarząd Główny PTBG zdecydował o zmianie wydawcy przygotowywanych w tym czasie kolejnych dwóch tomów. Mogły się one ukazać dzięki życzliwości i gościnności **red. Emanuela Kulczyckiego** oraz redakcji czasopisma *Homo Communicativus*⁴⁴ zarówno w wersji tradycyjnej, jak i w bezpłatnej wersji cyfrowej do pobrania online ze strony czasopisma od **21 listopada 2008** roku.

⁴⁰ Propozycja skierowana do władz i członków, sympatyków towarzystwa 15 marca 2005 r. <<http://ptbg.org.pl/forum/viewtopic.php?t=40>> dotyczyła publikacji poszczególnych tekstów, stworzenia całego działu poświęconego ludologii lub nawet przekształcenia całego czasopisma w biuletyn PTBG.

⁴¹ Nieistniejące już czasopismo, które wydawano w formie tradycyjnej oraz cyfrowej na stronie <<http://www.swiaty-mozliwe.pl>>.

⁴² Surdyk, 2007; Surdyk, Szeja, 2007. Mowa o serii Instytutu Lingwistyki Stosowanej UAM pod red. prof. Waldemara Pfeiffera publikowanej przez Wydawnictwo Naukowe UAM. Oba tomy zapoczątkowały wydawanie serii i są dostępne w księgarniach naukowych lub w sprzedaży wysyłkowej bezpośrednio w Wydawnictwie Naukowym UAM.

⁴³ Z tego powodu na oficjalnej stronie PTBG, w zakładce „Publikacje”, można pobrać (oprócz innych materiałów) jedynie spisy treści obu tomów.

⁴⁴ Surdyk, Szeja 2008a; Surdyk, Szeja 2008b. *Homo Communicativus* to czasopismo wydawane przez Instytut Filozofii UAM w wersji tradycyjnej – książkowej – i online, dostępne w wersji cyfrowej

Podczas zebrania Zarządu Głównego towarzystwa w **styczniu 2009** roku na wniosek A. Surdyka przyjęto uchwałę, w której zdecydowano o powołaniu do życia czasopisma PTBG o zaproponowanym przez wnioskodawcę tytule *Homo Ludens*. Funkcję Redaktora Naczelnego i zadanie skompletowania Kolegium Redakcyjnego, Rady Naukowej czasopisma oraz dopełnienie wszelkich formalności związanych z rejestracją czasopisma powierzono wnioskodawcy. Pierwszy numer czasopisma w wersji tradycyjnej – książkowej – ukazał się w sierpniu tego samego roku, a **wersja online**⁴⁵ została zamieszczona w specjalnej zakładce na stronie PTBG **22 października**. Funkcję Administratora oficjalnej witryny internetowej czasopisma w wersji online przyjął **J. Marszałkowski**. Popularność wersji online czasopisma przerosła oczekiwania redakcji. W niespełna rok po udostępnieniu wersji cyfrowej periodyku liczniki pobrań unikatowych⁴⁶ odnotowały dwa tysiące pobrań całości czasopisma (co stanowi dziesięciokrotną wartość nakładu wersji tradycyjnej), oraz łącznie ponad 17 tysięcy pobrań wszystkich plików⁴⁷. O korzyściach płynących z publikacji naukowych online, lecz również o problemach, z jakimi borykają się młode redakcje, pisał E. Kulczycki (2008).

9. Facebook

Tuż przed VI. międzynarodową konferencją naukową z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier” nt. „Między przyjemnością a użytecznością”⁴⁸, **30 października 2010** r. – pod wpływem sugestii członka Poznańskiego Koła PTBG⁴⁹ **Magdaleny Misiak** i za zgodą Zarządu Głównego towarzystwa – powstała strona PTBG w popularnym portalu społecznościowym **Facebook**⁵⁰. Administratorem strony została **D. Ćwiklińska-Surdyk**. W ciągu pierwszych dwóch tygodni działania profilu liczba jego sympatyków przekroczyła 100 osób. 31 grudnia 2010,

pod adresem <www.hc.amu.edu.pl>.

⁴⁵ Dostępna w zakładce „Homo Ludens” na oficjalnej witrynie towarzystwa <www.PTBG.org.pl> w postaci spisu treści, poszczególnych artykułów oraz całości czasopisma..

⁴⁶ Liczniki te odnotowują każdy numer IP komputera, z którego pobrano dany plik tylko raz. Eliminuje to przypadki odnotowywania wielokrotnych (np. omyłkowych) pobrań z tego samego komputera.

⁴⁷ Szczegółowe dane przedstawiono w artykule J. Marszałkowskiego w niniejszym numerze *Homo Ludens*.

⁴⁸ Poznań 13-14.11.2010, <www.gry2010.konferencja.org>.

⁴⁹ Formalna nazwa: Poznańskie Koło PTBG przy Instytucie Lingwistyki Stosowanej UAM w Poznaniu.

⁵⁰ <<http://www.facebook.com/pages/Polskie-Towarzystwo-Badania-Gier-Games-Research-Association-of-Poland/115224821873603?v=wall>>.

a więc po 62 dniach istnienia, wynosiła ona już 151 osób, na tablicy ogłoszeń widniały 22 informacje, a w 15 albumach można było znaleźć 176 zdjęć dotyczących działalności PTBG i Kół na przestrzeni ostatnich sześciu lat, począwszy od pierwszego spotkania założycielskiego w 2004 roku.

10. Inne przykłady popularyzacji PTBG w sieci

Pośród innych form popularyzacji towarzystwa w internecie można wymienić spotkania Kół PTBG⁵¹ ogłaszane za pośrednictwem forum, oficjalnej strony towarzystwa, portalu Facebook, list mailingowych i zamieszczone na innych stronach za pośrednictwem członków i sympatyków PTBG, a także indywidualną działalność poszczególnych członków, w tym udzielane wywiady na łamach portali internetowych. Do specyficznych i oryginalnych przypadków popularyzacji PTBG należy darmowa edukacyjna gra komputerowa Magritte⁵² autorstwa **Marcina Drewsa**. Obecnie pod szyldem PTBG trwają prace nad przygotowaniem gry edukacyjnej typu BBMMOG⁵³ osadzonej w realiach Rzeczypospolitej Obojga Narodów, promującej kulturę sarmacką jako oryginalny wkład narodów tworzących Rzeczpospolitą w cywilizację Europy.

Do popularyzacji towarzystwa w internecie przyczyniają się również Członkowie Wspierający⁵⁴ oraz inne instytucje i podmioty współpracujące z PTBG⁵⁵, w tym sami członkowie i sympatycy zamieszczający logotyp PTBG (za zgodą władz towarzystwa), informacje i linki do witryny towarzystwa na swoich stronach domowych, forach i listach dyskusyjnych i w innych miejscach w internecie.

⁵¹ Pełna lista Kół PTBG wraz ze składem osobowym ich Zarządów dostępna jest na stronie <<http://ptbg.org.pl/strona.php?id=7>>.

⁵² Dostępna do pobrania ze strony <<http://project2.art.pl/magritte>>. Jest to pierwsza w Polsce gra przygotowana będąca częścią pracy dyplomowej autora. Tytuł pracy licencjackiej: *Gry komputerowe w walce z analfabetyzmem funkcjonalnym i informacyjnym – darmowe programy do tworzenia gier i możliwość wykorzystania ich w edukacji na przykładzie programu Adventure Maker* (praca licencjacka napisana w 2007 r. na Wydziale Nauk Społecznych i Dziennikarstwa DSWE we Wrocławiu). Praca dostępna jest na stronie <<http://project2.art.pl/magritte/praca.pdf>>. W grze przygodowej typu „point & click” stworzonej na silniku „Adventure Maker”, w konwencji dreszczowca, można zwiedzić ciekawe zakątki Wrocławia oraz zapoznać się z twórczością belgijskiego malarza René Magritte’a. Poza podziękowaniami autora za konsultację ze strony specjalistów z PTBG w grze można natrafić na miejsce (na dworcu kolejowym we Wrocławiu) z intrygująco wyglądającym skrótem nazwy towarzystwa, co może skłonić grającego do odwiedzenia witryny PTBG.

⁵³ Gra przeglądarkowa (ang. *Browser Based Massive Multiplayer Online Game*). Inicjatorami są J. Szeja i M. Mochocki. Więcej informacji w: Szeja, 2010.

⁵⁴ Lista dostępna na stronie <<http://ptbg.org.pl/strona.php?id=8>>.

⁵⁵ Lista dostępna na stronie <<http://ptbg.org.pl/strona.php?id=10>>.

Na zakończenie, dla uporządkowania historii bytności towarzystwa w sieci, prezentujemy tabelaryczne zestawienie najważniejszych wydarzeń z nią związanych.

Data	31.01.2004	2.02.2004	13.03.2004	17.01.2005	26.04.2005	11.07.2005
Wydarzenie	Decyzja o założeniu domeny PTBG.org.pl	Początek dyskusji na liście dyskusyjnej Yahoo	Wykupienie domeny PTBG.org.pl i rozpoczęcie prac nad budową oficjalnej strony PTBG	Założenie forum PTBG	Powstanie strony I konferencji PTBG	Pierwszy atak hackera na forum, naprawa szkód i upgrade do bezpieczniejszej wersji
Data	14.09.2005	kwiecień 2006	7.04.2006	styczeń 2006-15.02.2006	13.04.2006	25.06.2007 19.07.2007
Wydarzenie	Początek prac nad budową strony PTBG na serwerach portalu Valkiria	PTBG odnotowane w portalu nauka-polska.pl	Ponowne wykupienie domeny PTBG.org.pl	Prace nad budową oficjalnej witryny PTBG	Odsłona oficjalnej witryny PTBG po udanych testach	Awaria serwera forum i reaktywacja forum na serwerach firmy Innotech
Data	19.01.2008	kwiecień 2008	21.11.2008	koniec 2008 r.	22.10.2009	14.08.2010
Wydarzenie	PTBG odnotowane w encyklopedii „Epistema”	PTBG na lokalizatorze zumi.pl	Dwie publikacje PTBG na stronach czasopisma „Homo Communicativus”	PTBG odnotowane w encyklopedii Wikipedia	Publikacja online <i>Homo Ludens</i> 1/2010	Drugi atak hackera na forum
Data	15.08.2010	30.10.2010				
Wydarzenie	Reaktywacja forum	Powstanie profilu PTBG w portalu Facebook				

Tabela nr 1. Najważniejsze wydarzenia dotyczące istnienia PTBG w internecie.

LITERATURA

- Drewny, M. (2007). *Gry komputerowe w walce z analfabetyzmem funkcjonalnym i informacyjnym – darmowe programy do tworzenia gier i możliwość wykorzystania ich w edukacji na przykładzie programu Adventure Maker*. Niepublikowana praca licencjacka napisana w Dolnośląskiej Szkole Wyższej Edukacji Towarzystwa Wiedzy Powszechnej we Wrocławiu (obecnie Dolnośląska Szkoła Wyższa). Online: <<http://project2.art.pl/magritte/praca.pdf>>.
- Game Studies, *Wikipedia*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Game_studies>.
- Homo Communicativus*, <www.hc.amu.edu.pl>
- Homo Ludens*, <<http://ptbg.org.pl/HomoLudens/>>.
- Innotech*, <<http://www.innotech.pl>>.
- Kulczycki, E. (2008). Sytuacja naukowych periodyków elektronicznych na przykładzie czasopisma „Homo Communicativus”. *Homo Communicativus*, 5, 19-24. Online: <<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/kulczycki.pdf>>.
- Kultura i Historia*, <<http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/czasopismo>>.
- Kulturotwórcza funkcja gier*, <www.gry.konferencja.org>.
- Kulturotwórcza funkcja gier 2005*, <www.gry2005.konferencja.org>.
- Kulturotwórcza funkcja gier 2006*, <www.gry2006.konferencja.org>.
- Kulturotwórcza funkcja gier 2007*, <www.gry2007.konferencja.org>.
- Kulturotwórcza funkcja gier 2008*, <www.gry2008.konferencja.org>.
- Kulturotwórcza funkcja gier 2009*, <www.gry2009.konferencja.org>.
- Kulturotwórcza funkcja gier 2010*, <www.gry2010.konferencja.org>.
- Ludologia, *Wiedza i Edukacja*, <<http://wiedzaiedukacja.eu/archives/86>>.
- Ludologia, *Wikipedia*, <<http://pl.wikipedia.org/wiki/Ludologia>>.
- Magritte*, <<http://project2.art.pl/magritte/>>.
- Nauka-polska*, <<http://nauka-polska.pl>>.
- Okoń, W. (2007). *Nowy słownik pedagogiczny* (wyd. X). Warszawa: Wydawnictwo Akademickie „Żak”.
- Polskie Towarzystwo Badania Gier*, <www.PTBG.org.pl>.
- Polskie Towarzystwo Badania Gier*, *Facebook*, <<http://www.facebook.com/pages/Polskie-Towarzystwo-Badania-Gier-Games-Research-Association-of-Poland/115224821873603?v=all>>.
- Polskie Towarzystwo Badania Gier*, *Nauka-polska*, <<http://nauka-polska.pl/dhtml/raporty/opisInstytucji?rtype=opis&objectId=28374&lang=pl>>.
- Polskie Towarzystwo Badania Gier*, *Wikipedia*, <http://pl.wikipedia.org/wiki/Polskie_Towarzystwo_Badania_Gier>.
- Surdyk, A. (2007). *Charakter i cele Polskiego Towarzystwa Badania Gier oraz perspektywy badań nad grami w Polsce*. W: A. Surdyk, J. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał (tom II)*, s. 7-14. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM. Surdyk, A. (red.). (2007). *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał (tom I)*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe

- UAM. Surdyk, A. (2008). Edukacyjna funkcja gier w dobie „cywilizacji zabawy”. *Homo Communicativus*, 5, 27-45. Online: <<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/surdyk2.pdf>>.
- Surdyk, A., Szeja, J. (red.). (2007). *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (tom II). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM. Surdyk, A., Szeja, J. (red.). (2008a). Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym. *Homo Communicativus*, 4. Online: <<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/4/42008.html>>.
- Surdyk, A., Szeja, J. (red.). (2008b). Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym. *Homo Communicativus*, 5. Online: <<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/52008.html>>.
- Szeja, J. (2010). Szlachecka i szlachetna. Sprawozdanie z prac nad projektem BBMMOG. *Homo Ludens*, 2, 203-209. Online: Dostęp online przez stronę: <<http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/2/>>>.
- SysKon*, <<http://innotech.pl/syskon.php>>.
- Valkiria*, <www.valkiria.net>.
- The Wayback Machine* <<http://waybackmachine.org>>.
- Wiedza i Edukacja*, <<http://wiedzaiedukacja.eu/>>.
- Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 19 grudnia 2010.

dr Augustyn Surdyk, filolog angielski, lingwista stosowany, adiunkt w Instytucie Lingwistyki Stosowanej Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań, SurdykMG@amu.edu.pl

Aktywność towarzystw naukowych w internecie na przykładzie PTBG. Podsumowanie siedmiu lat bytności towarzystwa w sieci

Abstrakt

W dobie internetu przed towarzystwami naukowymi otwiera się nieporównywalnie większa liczba możliwości działania, promowania się, publikowania i rozwoju, niż bywało to jeszcze przed piętnastoma laty. Jednakże dla młodych, rozwijających się towarzystw naukowych niepowiązanych bezpośrednio z uczelniami wyższymi i innymi instytucjami i w związku z tym niemogących liczyć na stałe dofinansowanie z ich strony, a bazujących wyłącznie na składkach członkowskich i wolontariacie nawet tak powszechnie dostępna forma działalności medialnej może stanowić spore wyzwanie. Celem artykułu jest przedstawienie możliwości funkcjonowania towarzystw naukowych w internecie, jak i trudności, jakie mogą napotkać na przykładzie Polskiego Towarzystwa Badania Gier.