

Wstęp

Procesy komunikowania należą do podstawowych elementów ludzkiej kultury, przy czym pełnią funkcję fundatorską dla wielu jej fenomenów. Pojawienie się środków komunikacji zapośredniczonej komputerowo (*Computer Mediated Communication*) doprowadziło do powstania wielu praktyk kulturowych, które można ująć wspólnym mianem elektronicznej kultury uczestnictwa. Zjawiska kulturowe tego rodzaju angażują środki komunikacji zapośredniczonej komputerowo i funkcjonują przede wszystkim w takiej właśnie postaci. Społecznościowe fenomeny kulturowe związane z mediami tradycyjnymi, takimi jak gazeta, książka, i telewizja, będą mnie interesować tylko o tyle, o ile w procesie remediacji¹ uzyskały formę cyfrową i trafiły do obiegu internetowego. To założenie wprowadza optykę odmienną od tej, jaką przyjmuje Henry Jenkins mówiący o kulturze uczestnictwa w społecznościach fanów dzieł literackich, programów i seriali telewizyjnych, filmów kinowych². Dla tego rodzaju zjawisk kulturowych pojawienie się komputerów i globalnej sieci komputerowej stanowiło wydarzenie istotne, ale bynajmniej nie zainicjowało tych zjawisk, które istniały już wcześniej i niezależnie od dziejów światowej komputeryzacji. Elektroniczna kultura uczestnictwa będąca moim głównym przedmiotem zainteresowania w niniejszej pracy wyłoniła się z cyfrowych przestrzeni wirtualnych i nawet jeśli trafiła do świata pozakomputerowego, „rzeczywistego”, do

¹ J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge 2000.

² H. Jenkins, *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*, New York 2006.

„realu” (*in real world*, irl w języku sieci), to nigdy by nie powstała, gdyby nie rozpowszechniły się komputery osobiste i nie narodziła globalna sieć komputerowa. W niektórych wypadkach (opisywane dalej fenomeny strumieniowania życia czy dyskusje płaskoziemian) omawiane zjawiska istniały już w epoce przed-internetowej czy nawet przedelektronicznej. Niemniej w obu przypadkach zjawiska te wraz z nadejściem ery globalnej sieci komputerowej utraciły charakter niszowy i stały się praktykami popularnymi, podejmowanymi powszechnie, choćby poprzez bierną obserwację.

Elementem konstytutywnym elektronicznej kultury uczestnictwa jest jej samoorganizacja i spontaniczność. Zjawiska objęte tą nazwą łączy sposób funkcjonowania, które polegałoby na spontanicznym współdziałaniu rozproszonych jednostek przy zminimalizowanym sterowaniu ogólnym zapewnionym przez istnienie stosownych elektronicznych platform komunikacyjnych. Będą to zatem pozainstytucjonalne, oddolne i spontaniczne przejawy ludzkiej aktywności, nienależące do sfery kultury oficjalnej i instytucjonalnej, jakkolwiek te ostatnie mogą prowokować te pierwsze i sprzyjać im bądź je represjonować.

Idąc za spostrzeżeniami Zbigniewa Bauera i Wiesława Godzica o tym, że internet nie jest medium, lecz autonomicznym światem³, będę badał kulturowe praktyki partycypacyjne w tym właśnie świecie. Poza niego będę uciekał na krótko kilkakrotnie: by przyjrzeć się powstaniu interfejsu graficznego w rozwoju komputerów oraz zastanowić się nad funkcją pewnych zastosowań kamer wideo.

Na pierwszy rzut oka może być trudno dostrzec nić łączącą problematykę umysłu zbiorowego, wizualności w technologii komputerowej, strumieniowania wideo, przemian interfejsu komputerowego, komentarza i memu internetowego, odgrywania ról w serwisie społecznościowym i płaskoziemskich debat – poza

³ W. Godzic, *Wstęp 1* [w:] *E-gatunki. Dziennikarz w nowej przestrzeni komunikowania*, red. W. Godzic, Z. Bauer, Warszawa 2015, s. 12.

odegraniem istotnej funkcji w rozwoju elektronicznej kultury uczestnictwa lub byciem jej przejawem. Jednak wszystkie te różnorodne zjawiska kulturowe łączy to, że są tekstami kultury wedle rozumienia szkoły z Tartu. „Kulturę w ogóle można potraktować jako zbiór tekstów”⁴ – piszą Jurij Łotman i Borys Uspieński. Wedle semiotyki strukturalnej tekst jest rezultatem zastosowania reguł, których składy i zestawy składają się na kultury. Sam tekst rozumiany jest tu szerzej aniżeli w teorii literatury czy tekstologii. Omawia to szczegółowo Łotman w *Strukturze tekstu artystycznego*, gdzie wymienia on trzy cechy tekstu:

1. Wyrażenie: „Tekst utrwalony jest w określonych znakach i w tym sensie przeciwstawiony jest strukturom zewnątrz-tekstowym”⁵.
2. Ograniczenie: „Pod tym względem tekst przeciwstawiony jest, z jednej strony, wszystkim nie należącym do niego zmaterializowanym znakom, zgodnie z zasadą zawierania-niezawierania. Z drugiej strony przeciwstawiony jest on wszystkim strukturom o nie oznaczonych wyraźnie granicach – na przykład strukturze języków naturalnych czy nieograniczoności («otwartości») tekstów należących do mowy”⁶.
3. Strukturalizacja: „Tekst nie jest prostym następstwem znaków w przestrzeni między dwiema granicami zewnętrznymi. Tekstowi właściwa jest organizacja wewnętrzna przekształcająca go na poziomie syntagmatycznym w strukturalną całość”⁷.

Tekst, pojęcie odnoszące się do komunikatu językowego w formie pisemnej, zostaje oczyszczone ze zbędnych semów i pozostaje jedynie prosty semantyczny szkielet, na który składają

⁴ J. Łotman, B. Uspieński, *O semiotycznym mechanizmie kultury*, przeł. J. Faryno, [w:] *Semiotyka kultury*, red. E. Janus, M.R. Mayenowa, Warszawa 1977, s. 156.

⁵ J. Łotman, *Struktura tekstu artystycznego*, przeł. A. Tanalska, Warszawa 1984, s. 76.

⁶ Tamże, s. 77.

⁷ Tamże, s. 79.

się fakt bycia materialnie utrwalonym, posiadania określonego umiejscowienia w przestrzeni oraz spójnej semiotycznie struktury wewnętrznej. W tym sensie tekstem będzie wszelki przekaz o charakterze semantycznym, a więc wyposażony w odniesienie. Będą tu należeć zatem mem internetowy i artykuł w Wikipedii, strumień życia w postaci osi czasu w portalu społecznościowym, transmisja prowadzona na żywo przez kamerkę oraz komentarz internetowy. Do badania tego typu tekstów narzędzi dostarczają retoryka, poetyka, teoria literatury, semiotyka oraz antropologia słowa, choć wymagają owe narzędzia modyfikacji adekwatnej do nowej tematyki. Idąc dalej, jako praktyki tekstualne rozumiem tu działania prowadzące do wyprodukowania tego rodzaju obiektów tekstualnych i całych ich ustrukturuowanych konglomeratów, w rodzaju dyskusji na forum portalu społecznościowego.

Całość monografii poprzedzona rozdziałem wstępnym na temat antropologii mediów rozpada się na cztery części zatytułowane kolejno: technologie, gatunki, teksty i gry.

Antropologia mediów to termin proponowany na określenie metodologii przyjętej w przedstawionych rozważaniach. Nawiązuję tu do tradycji intelektualnej związanej z Instytutem Kultury Polskiej Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego, gdzie na przełomie wieków miałem okazję uczęszczać na prowadzone przez Pana Profesora Grzegorza Godlewskiego seminarium o antropologii słowa, w ramach którego podejmowane były zagadnienia związane z rodzącą się wówczas w Polsce kulturą internetu, jak struktura pogawędki internetowej. Inne zajęcia odbywające się w Instytucie nosiły nazwy w rodzaju antropologia kultury, antropologia słowa czy antropologia widowisk. Antropologia mediów to nie tyle gotowy projekt, ile wyraz intelektualnych fascynacji i metodologiczne marzenie, aby perspektywę opracowaną w Instytucie Kultury Polskiej zastosować do środków przekazu jako takich. Ten ambitny zamiar opieram na intuicji, że dziedzina wiedzy zajmująca się środkami przekazu w ogólności stanowi naturalne i logiczne rozwinięcie nauki o literaturze. Staram się to twierdzenie udokumentować, nawiązując do szacownej tradycji refleksji badawczej nad

mediami, począwszy od Sokratesa i Platona, przez innowacyjne i nieco zapomniane badania Józefa Mayena i Janusza Lalewicza, aż po koncepcje z zakresu teorii nowych mediów.

Zauważmy ponadto, że w czasach starożytnych i aż po wiek XVI refleksja nad literaturą, w takiej formie, w jakiej wówczas istniała, dotyczyła w zasadzie wszelkich dyskursów pisemnych, gdyż nie istniało ściśle rozgraniczenie między literaturą piękną a literaturą użytkową. Traktaty naukowe czy porady gospodarskie również podawane były w formie kunsztownej w stylu ozdobnym. Emancypacja literatury pięknej datuje się w zasadzie od doby romantyzmu. Właśnie wtedy zresztą nauka o literaturze porzuca ambicje normatywne, a jednocześnie koncentruje się na literaturze artystycznej jako wyrazie twórczego ducha artysty. Ukoronowaniem tej tendencji stają się doktryny ergocentryczne, takie jak formalizm i strukturalizm, wyrywające dzieło sztuki z kontekstu pozaartystycznego życia społecznego. Dążą one do zbadania i opisu wewnętrznych mechanizmów strukturalnych i semantycznych przekazu literackiego. Antropologia mediów, czy po prostu teoria mediów, za swój przedmiot badawczy obiera tymczasem nie sam tekst (literacki bądź nie), ale środek przekazu, dzięki któremu ów tekst został utwalony, jego nośnik. Wedle aksjomatu sformułowanego przez Marshalla McLuhana przekaznik stanowił właściwy przekaz, a rola przekazywanej zawartości jest marginalna. Większe znaczenie ma decyzja, czy pójść do opery, czy poprzestać na internetowej retransmisji, aniżeli sam dobór opery.

W części pierwszej poddaję refleksji badawczej wybrane technologie przetwarzania, przekazywania i utrwalania informacji, które wydają się szczególnie istotne dla internetowej kultury uczestnictwa. Po pierwsze, jest to sztuczna inteligencja, którą będę ujmować w perspektywie odwrotnej od przyjmowanej najczęściej, gdy mówimy o sztucznej inteligencji jako narzędziu. Nie będzie mnie zajmować sztuczna inteligencja jako narzędzie w rękach człowieka, ale raczej człowiek jako narzędzie w rękach sztucznej inteligencji stosowane tam, gdzie sztuczna inteligencja zawodzi. Remedium okazują się praktyki partycypacyjne, które

prowadzą do pojawiania się emergentnej tzw. inteligencji roju bądź czegoś, co ujmuje się jako byt niemal autonomiczny – umysł zbiorowy. Jednym z problemów stosunkowo łatwych do rozwiązania przez człowieka, niemal zaś niemożliwym dla współcześnie działających komputerów, jest banalne zadanie tzw. czytania ze zrozumieniem potwierdzonym przez zdolność do odpowiedzi na proste pytania odnoszące się do tekstu. Prowadzi to do przeformułowania testu Turinga: różnicą między maszynami i ludźmi nie jest zdolność do pisania, lecz umiejętność czytania. Po drugie, technologia wizualności, która połączyła się z technologią obliczeń automatycznych, otwierając nową epokę w dziejach komputeryzacji: komputera prywatnego, domowego i osobistego. Interfejs graficzny pozwala na szybsze i łatwiejsze opanowanie nowej technologii aniżeli interfejs tekstowy, również przez ludzi niepiśmiennych, jak też zwierzęta. Wizualność znosi prymat pisma i gładko przyswaja oralności cyfrowe medium elektroniczne, nawet jeśli na drodze ku temu stoją „przekłete problemy” cyfryzacji, prowadzące do pikselizacji analogowej rzeczywistości w procesie jej digitalizacji. Po trzecie, sieć społecznościowa, która powstała jako konsekwencja rozwoju internetu graficznego, a która stała się kolejną warstwą sieci o łatwym do obsługi interfejsie, dostarczyła masy krytycznej do wyzwolenia erupcji partycypacji, z czym mamy do czynienia we współczesnym internecie. Zmiana to została uwidoczniła przez wprowadzenie terminu Web 2.0.

Część druga obejmuje trzy rozdziały podejmujące tematykę gatunków wypowiedzi charakterystycznych dla ery partycypacji. Wszystkie gatunki mowy partycypacyjnej powstają jako remediacje gatunków piśmiennych, graficznych i ustnych funkcjonujących już uprzednio. Komentarz jest szacownym gatunkiem popularnym od starożytności i wyznacza narodziny literackiej metarefleksji. W przypadku internetowych praktyk uczestnictwa metarefleksja okazuje się podstawowym elementem kulturotwórczym, fundującym dialogowość sieciowego dyskursu. Internetowa pogawędka odznacza się charakterem kapryśnym, a choć czasem cechuje ją prawdziwa pasja, z przebłyskami dowcipu i erudycji, to wagowo dominuje wzajemna agresja językowa. Mem internetowy stanowi

prymarnie gatunek graficzny, ale zasadne będzie rozpatrywanie go w perspektywie tekstualnej. Przekaz wizualny jest tu niemal zawsze skorelowany z tekstowym, a ponadto łatwo odkryć istnienie memów czysto językowych (tzw. chwytliwych fraz), które należy odróżnić od tradycyjnych skrzydlatych słów, jakkolwiek występują tu liczne analogie. Wiadomość sfalszowana (*fake news*) oczywiście istniała w czasach przed epoką globalnej sieci, ale nie jest przypadkiem, że sama nazwa pojawiła się właśnie teraz, w erze rozbuchanej partycypacji. Koncerny prasowe utraciły monopol na nowiny na rzecz uczestniczącego „dziennikarstwa” obywatelskiego, ograniczającego się przekazywaniu dalej informacji znalezionych w internecie. Gleba to znakomita do rozplenienia się wiadomości sfalszowanych wedle prawa Greshama–Kopernika o gorszym pieniądzu wypierającym lepszy. Gatunek wiadomości sfalszowanej przeżywa okres prosperity i domaga się wszechstronnych badań pod względem morfologicznym, genologicznym, komunikacyjnym i pragmatycznym.

Formy tekstualne o nieco większych rozmiarach staną się przedmiotem rozważań zawartych w części trzeciej. Będzie tam mowa o artykułach naukowych publikowanych samodzielnie w sieci przez ich autorów oraz o artykułach encyklopedycznych aspirujących do miana naukowych. Wikipedia na dobre i na złe stała się towarzyszką nauki i podstawowym narzędziem wyszukiwania informacji w wielu dziedzinach, których liczba zapewne rośnie. Wydaje się, że o ile można zaufać artykułowi opublikowanemu w sieci przez wybitnego uczonego, o tyle wartość hasła w Wikipedii potrafi ocenić w zasadzie tylko ten, kto posiada wiedzę poza owo hasło wykraczającą. Wynikałoby z tego, że z Wikipedii można dowiedzieć się tylko tego, co już się wiedziało wcześniej, co jednak raczej nie jest prawdą. Wikitekst paradoksalnie niewątpliwie pozwala wzbogacić naszą wiedzę o świecie, a więc muszą istnieć tu jakieś mechanizmy gwarantujące choćby częściowo jego autorytet epistemiczny. W jaki sposób się to dzieje, można dociekać, śledząc sposoby powstawania haseł i ich ewolucję. Wymaga to jednak dużych nakładów pracy i to żywej, zbiorowej, a nie sztucznej inteligencji,

co staram się pokazać. Niemniej należy mieć na uwadze, że wskazać można wiele uprzedzeń i nachyleń poznawczych (*biases*), które cechują treści zawarte w Wikipedii, wynikających ze społecznych i geograficznych nierównomierności uczestnictwa w projekcie.

W ostatniej części pracy rozważam zjawiska tekstualne o rozmiarach ponadtekstowych, które stają się nośnikami zbiorów tekstów, bo za takie można uznać praktyki strumieniowania życia (*lifestreaming*), konto użytkownika w serwisie internetowym czy forum dyskusyjne. Strumieniowanie życia rozważane jest tu z perspektywy emancypacyjnej, jako obywatelska broń przeciwko wszechobecnemu monitoringowi i permanentnej inwigilacji. W ogólności strumieniowaniu życia może przyświecać wiele pobudek. Należą tu bowiem inicjatywy w rodzaju pokoju Wielkiego Brata, tzw. streamy oraz niektóre działania wideoblogerskie. Jeśli chodzi o problematykę konta użytkownika, to podobnie interesować mnie będzie potencjał subwersywny i emancypacyjny tzw. konta alternatywnego, czyli konta, które użytkownik tworzy obok swojego konta podstawowego. W szczególności zajmuję się Faceoperą, artystyczno-ludyczną praktyką, która owocuje w rozgałęzionych, interaktywnych narracjach w postaci osi czasu na portalu społecznościowym. Dyskurs płaskoziemców, którego przykładem jest badana grupa użytkowników sieci społecznościowej, również aspiruje do emancypacji i legitymizacji, choć tę ostatnią już we własnym odczuciu posiada, a wręcz ją monopolizuje. Dzieje się tak za sprawą specyficznych chwytów dyskusyjnych, podręcznych zestawów argumentacji oraz całej teorii dającej prosty i spójny obraz wszechświata. Działalność oddolna, a nawet antyinstytucjonalna, była bliska ruchowi płaskoziemczemu od jego zarania, a wraz z pojawieniem się technologii komunikacji sieciowej ruch stał się przykładem kultury uczestnictwa realizującej się w płaszczyźnie tekstualnej.

Jesteśmy obecnie świadkami pewnego zjawiska, które, czy tego chcemy, czy nie, stało się najważniejszym faktem współczesnego życia publicznego w Europie. Zjawiskiem tym jest osiągnięcie przez masy pełni władzy społecznej. Skoro masy już na mocy samej definicji nie mogą ani nie powinny kierować własną egzystencją, a tym mniej

panować nad społeczeństwem, zjawisko to oznacza, że Europa przeżywa obecnie najcięższy kryzys, jaki może spotkać społeczeństwo, naród i kulturę. Historia zna już takie wypadki. Znane są także charakterystyczne rysy i konsekwencja takich kryzysów. Mają one też w historii swoją nazwę. Zwą się: buntem mas⁸.

Parafrazując słowa Josého Ortegi y Gasset, można powiedzieć, że „masy” osiągnęły obecnie „pełnię władzy komunikacyjnej”, nie jest tylko jasne, czy „nie mogą ani nie powinny” pozwalać sobie na sprawowanie tak wielkiej władzy. Bo że jest wielka, nie ma żadnej wątpliwości. Kusi, aby uznać za bunt mas wiele z przejawów internetowych praktyk partycypacyjnych, ale nie warto tego robić, choćby z tego względu, że badacz przypisuje sobie wówczas na niewiadomych podstawach zdolność do wyłączenia się z masy i do bezstronnego spojrzenia z boku. Krytykowany przez Andrew Keena amator to nie tylko ten, kto nie jest zawodowcem, ale przede wszystkim kochanek, wielbiciel, miłośnik, entuzjasta⁹. Na zarzuty Keena postaram się odpowiedzieć na końcu książki, po przeprowadzeniu wycieczek badawczych na różnego typu przejawy działań Amatora.

⁸ J. Ortega y Gasset, *Bunt mas*, przeł. P. Niklewicz, Warszawa 2002, s. 7.

⁹ Zob. A. Keen, *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, przeł. M. Bernatowicz, K. Topolska-Ghariani, Warszawa 2007.