

Nowe
media
= nowa
partycy-
pacja

4

Wstęp | Piotr Celiński

12

Historie zniknięcia / Zniknięcie historii.
Efemeryczność mediów cyfrowych jako zapisu
historycznego | Patrick Lichty

22

Media, uczestnictwo i umiejętności cyfrowe:
nowy sposób kształtowania dzisiejszego środowiska
języka | Raúl A. Mora

32

Sztuka dobrego prowadzenia rozmów w sieci
| Howard Rheingold

40

Kultura obrazkowa | Magda Małczyńska-Umeda

48

Potencjał komunikacji zapośredniczonej
w wychowaniu młodzieży | Jacek Pyżalski

58

Rewolucja współpracy | Howard Rheingold

64

Algorytmy współpracy | Marcin Skrzypek

78

Jak nie zapomnieć o użytkowniku realizując projekty
oparte na przetwarzaniu i wizualizacji danych?
| Karol Piekarski

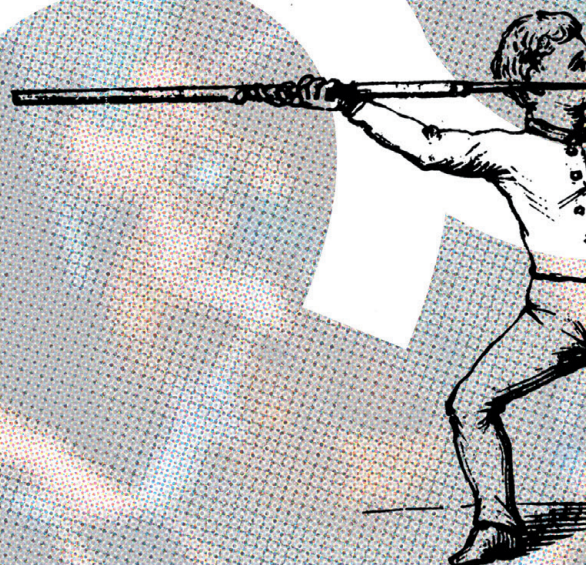
88

Odmapowując sieć | Ulises A. Mejias

102

Oddolna digitalizacja i emancypacja historyczna
| Marcin Wilkowski

Adaptując komputery i sieci do własnych potrzeb zaczęli budować alternatywną przestrzeń społeczną, w której starają się promować niehierarchiczne zasady i stosować przeróżne modele komunikacji w miejsce dotąd obowiązującego układu sił.





B



Yo
Tu



Wstęp

Piotr

Celiński

Socjologowie od lat obserwują narastającą obojętność i bierność obywateli zachodniego świata. Coraz mniej chętnie chodzą na wybory, rzadko i bez zapału angażują się w sprawy społeczne, z coraz mniejszym entuzjazmem uczestniczą w życiu kulturalnym. Jednym z powodów tego dystansowania się zdaje się być coraz większa atrakcyjność opowieści medialnych, w których coraz więcej z nas coraz bardziej intensywnie zanurza swoje życie. Ponadto fakt, że medialny świat skutecznie nas uwodzi, sprawia, że wygodniej na rzeczywistość spoglądać przez ekran; mniej zobowiązuje klikanie, a rozmowa w sieci pozwala pozostać anonimowym, gdy mamy taką potrzebę. Wielu tradycjonalistycznie myślących analityków skłonnych jest do radykalnych osądów tego stanu rzeczy. Mówią o zapadaniu się realnego w wirtualne, o pochłanianiu rzeczywistości przez medialne opowieści, o totalnym nadzorze i kontroli, czy też powierzchowności relacji i postępującym upadku więzi społecznych.

Choć trudno te i podobne oceny jednoznacznie odrzucić, to obecność cyfrowych mediów w społecznym uniwersum ma jednocześnie konstruktywne oblicza i postrzegana jest pozytywnie. Czarne scenariusze częściowo znikają w cieniu skali fenomenów napędzających cyfrowy ocean, takich jak media społecznościowe, kultura otwartości i dostępu, cyfrowe społeczności czy komunikacyjna interaktywność. Korzyści jakie oferuje nam obcowanie z nowymi mediami, łączącymi je sieciami i cyberkulturą dominują nad wspomnianymi zagrożeniami. To dlatego z całą odpowiedzialnością można stwierdzić, że nowe media stały się narzędziami nie dającej się pominąć zmiany społecznej, kulturalnej i politycznej ostatnich lat. To za ich sprawą konsumenci medialnych przekazów i mieszkańcy kultury masowej, bierni pochłaniacze poddanych politycznej i rynkowej kontroli narracji epoki telewizji, prasy i radia, dostrzegli szansę na jeszcze dalej posuniętą emancypację i przejęcie kontroli nad kulturowym obliczem technologicznej rewolucji.

Adaptując komputery i sieci do własnych potrzeb zaczęli budować alternatywną przestrzeń społeczną, w której starają się promować niehierarchiczne zasady i stosować przeróżne modele komunikacji w miejsce dotąd obowiązującego układu sił. W cyfrowym świecie wszyscy mogą porozumiewać się i wymieniać zasobami ze wszystkimi, wielu może rozmawiać z wieloma jednocześnie, łatwo jest łączyć aktywności komunikacyjne *online* i działania w tzw. *realu* (choć to rozróżnienie ma coraz bardziej mglisty sens).

Tradycyjny model, w którym nieliczne, polityczno-medialne elity transmitowały swoje wyobrażenia o świecie (jego wygodną dla siebie i swoich interesów interpretację) do mas za pośrednictwem kontrolowanych mediów w cyberprzestrzeni okazuje się być już tylko jedną z wielu dostępnych, ale w coraz mniejszym zakresie wykorzystywanych możliwości. Demontaż takiej konstrukcji właśnie w obrębie medialnego ekosystemu powoduje poważne zmiany w całej sferze publicznej, wraz ze zmieniającymi się sposobami komunikowania zmieniają się przecież wszystkie aspekty naszego społecznego i kulturowego bycia i działania.

W ten sposób nowego kolorytu nabiera sfera publiczna wraz ze wspierającymi ją przeróżnymi aktywnościami obywatelskimi. Ośmieleni cyfrowymi przemianami obywatele odnajdują w nowych mediach aktywności zmieniające ich status i otoczenie dodatkowo poszerzając formułę dotychczasowych praktyk.

¹ www.rheingold.com/vc/book/intro.html

W słynnym tekście *Virtual Communities*¹ Howard Rheingold, którego dwa teksty oferujemy także i w naszym zbiorze, jeszcze w latach dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku, a zatem w momencie kiedy sieci i Internet nie były jeszcze tak powszechne jak dzisiaj, wskazał na rewolucyjne znaczenie zawiązujących się online grup i zbiorowości ludzi pokonujących ograniczenia czasu i przestrzeni. Rheingold ekscytował się *sieciowymi plemionami*, które integrują się i żyją głównie *online*; telematycznymi, czyli prowadzonymi zdalnie, aktywnościami społecznymi, politycznymi i kulturalnymi, które zmieniają nie tylko lokalność, ale i generalne relacje pomiędzy obywatelem a państwem.

² <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,1570810,00.html>

Ten głos o kilka lat wyprzedził wielką opowieść o mediach i kulturze 2.0. Formułujący ją wskazywali w ten sposób na moment zwrotny w historii Internetu i nowych mediów. Wieszczili ostateczne przejęcie kontroli nad obliczem cyfrowego świata przez zwykłych ludzi; zasiedlanie go według ich potrzeby i na ich własnych warunkach. Dopatrywali się w tym szeregu gestów politycznej emancypacji, demokratyzacji i uspołecznienia dostępu do technologii, który, z jednej strony, nigdy wcześniej nie był tak łatwy technicznie i osiągalny ekonomicznie, oraz, z drugiej, przesuwał ciężar życia do stworzonej w ten sposób cybernetycznej krainy. *Internauto, to ty kontrolujesz epokę informacji* – ogłaszała w ramach swojego prestiżowego plebiscytu amerykański Time Magazine² ścigając się wówczas z innymi deklaracjami w podobnym tonie, od których huczał medialny dyskurs w pierwszej dekadzie nowego stulecia. W ten sposób swoje apogeum osiągnęła narracja o tzw. mediach społecznościowych, która w sumie i synergii zwykłych, codziennych kliknięć, milionach publikowanych amatorskich klipów audio i video, wpisach na blogach i forach internetowych, dostrzegała nowe oblicze rynku medialnego i realną zmianę istniejącego systemu.

W tle teoretycznych, ale i marketingowych, politycznych czy prawnych debat i deklaracji, pojawiły się praktyki medialne, które uruchomiły faktyczną zmianę rzeczywistości tu i teraz w odpowiedzi na lokalnie dotykające ludzi problemy i definiowane przez nich nowe potrzeby. Gdzieś ktoś nagrał smartfonem i upublicznił w sieci video przedstawiające funkcjonariuszy, którzy śpią w czasie służby, czy polityka pod wpływem alkoholu, który jadąc samochodem zagraża innym uczestnikom ruchu. Ktoś inny stworzył forum zrzeszające aktywistów kulturalnych, by wspólnie rozmawiać o problemach kultury (pisze o tym Marcin Skrzypek), sprawach dzielnicy, korzystnych cenach na określone towary w sklepach. Jeszcze inni cyfrowi obywatele wymieniają się w sieci informacjami na temat wad i zalet produktów spożywczych, fachowości serwisów naprawiających sprzęty domowe, kompetencjach urzędników, nauczycieli akademickich czy księży. Z czasem te z pozoru niewiele znaczące i podejmowane w mikroskali działania zaczęły przybierać imponujący, choć chyba nieoczekiwany rozmiar – tak stało się

choćby ze społecznościową inicjatywą Ushahidi³, która z lokalnej rozrosła się do formy globalnego narzędzia dla społecznych aktywistów z miejsc zagrożonych; ze zjawiskiem dziennikarstwa obywatelskiego, któremu świadectwo dają tysiące zaangażowanych społecznie blogów czy forów; z akcjami społecznymi, które ich liderzy organizują w sieci, a dopiero później przenoszą na ulice miast.

³ www.ushahidi.com

Media w rękach obywateli i pod ich kontrolą – oto nowy społeczny wymiar cyfrowych technologii i łączących je sieci. Wspomniane powyżej przykłady aktywności i kierunków rozwoju wirtualnych „plemion” i obywateli to tylko czubek góry lodowej, na której masę składają się takie fenomeny jak: media *do-it-yourself* i *do-it-with-others*, czyli amatorskie budowanie alternatywnych urzędzeń; zjawisko dziennikarstwa obywatelskiego, czyli szeregu lokalnych (choć nie tylko), amatorskich reporterów i serwisów medialnych, takich jak blogi czy nawet czasopisma⁴, które działają poza systemem oficjalnych instytucji medialnych; kultura otwartości ze swoimi składowymi, takimi jak idea i ruch otwartego kodu źródłowego (open source), otwartego dostępu (open access) do danych i zasobów⁵, a także tych danych niekonwencjonalnych obiegów (piraci, self-publishing), dla których wspólnym mianownikiem jest działanie na rzecz niezakłóconego krążenia przeróżnych zasobów cyfrowych pomiędzy różnymi ich użytkownikami; dialogu i konsultacji społecznych; społecznościowej współpracy z instytucjami badawczymi (przykładem jest tu choćby angażowanie się amatorów w programy badawcze NASA), medialnymi, administracją i wiele innych. W swojej masie, ale i różnorodności, przykłady tego typu pokazują, jak wiele dzisiaj mają do zrobienia ze sobą i dla siebie obywatele.

⁴ <http://issuu.com>

⁵ www.gutenberg.org

Widać w kolorycie tych nowych cyfrowych aktywności, form partycypacji i współpracy także i nowy sens myślenia o znaczeniu drobnych, codziennych aktów o charakterze społecznym.

Wraz z podważeniem roli tradycyjnie zorganizowanego systemu medialnego i społecznego coraz mniejsze znaczenie ma układ centrum-peryferia, dla którego zasadnicze były ruchy obliczone na skalę masową, mające bazować na nagromadzeniu w jednym czasie i miejscu społecznej energii – takie jak strajk, debata czy po prostu wspólne przeżycie.

To miejsce zajmują przenikające się na wiele sposobów i układające w nieodgadnionych często kompilacjach sumy milionów mikrodziałań, pojedyncze akty komunikacji zwykłych ludzi wyrażane w przestrzeni cyfrowej i w niej krążące. Wydaje się, że to z ich dynamiki i kumulacji wynikają coraz bardziej wpływowe zdarzenia i fakty krusząc niegdysiejszy stan rzeczy.

Nie wszystkie wspomniane wektory rozwoju cyfrowej mediasfery mają bezpośredni styk ze sferą tradycyjnych aktywności obywatelskich – nie zawsze odnoszą się do domeny polityki i polityczności czy prawa, praktyk obywatelskich czy lokalnych. Wiele z nich można potraktować jednak jako drogowskazy wytyczające nowe pola aktywności publicznych i w ten sposób poszerzające dzisiejsze rozumienie agory i zakresu pojęcia obywatel. Tak jest na przykład z ideą systemu informatycznego, na bazie którego powołano do życia alternatywny obieg finansowy BitCoin⁶ czy z mechanizmami zbierania mikrofunduszy na różne społecznościowe akcje i przedsięwzięcia, takie jak platforma niezależnego finansowania projektów technologicznych Kickstarter⁷ czy wspierająca projekty muzyczne bezpośrednimi wpłatami od fanów Sellaband⁸. Już teraz wiadomo, że w przyszłości na tych i podobnych algorytmach możliwe będzie oparcie kontrolowanych przez społeczności działań w obszarach zarządzania wybranymi elementami związanymi ze zdrowiem publicznym, ekonomią społeczną czy szeregiem aktywności politycznych.

⁶ <http://bitcoin.pl/o-bitcoinie/jak-dziala-bitcoin>

⁷ www.kickstarter.com

⁸ www.sellaband.com

W niniejszym zbiorze czytelnik znajdzie teksty, które opisują wybrane spośród już dających się wyodrębnić i nazwać aktywności obywatelskich w cyfrowym świecie, jak i takie, które odnoszą się do praktyk tradycyjnych, które na tym etapie jedynie wspomagane są sieciowo i cyfrowo.

Chodzi tu o wskazanie na różne konteksty i uwarunkowania, które wpływają na elektroniczne oblicza świata społecznego, jak i bardzo praktyczne przewodniki po cyfrowych zakamarkach, które już teraz znajdują się w naszym zasięgu.

Tak oto obok siebie zamieszczamy zarówno „przykazania” dotyczące sztuki prowadzenia efektywnych i włączających rozmów w sieci, jak i teksty wskazujące na problemy związane z digitalizacją źródeł historycznych; nasi autorzy opowiadają o filozofii współpracy i jej algorytmach, jak i analizują problemy języka czy związane z wizualizacjami danych cyfrowych. Do współpracy zaprosiliśmy praktyków, którzy potrafią refleksyjnie opowiadać o tym, co robią, i teoretyków, którzy praktykują albo gotowe rozwiązania do wdrażania swoich idei albo ich idee w sposób bezpośredni zmieniają praktykę innych. Przyjęliśmy takie poszerzające założenie, bowiem uważamy, że szczególnie w sferze publicznej potrzebne jest nieustannie łączenie namysłu i praktyki działania; poszerzanie perspektywy patrzenia i krytyczne przyglądanie się przeróżnym, często niezwykle kolorowym narzędziom, a nie ślepe ufanie im i ich fetyszyzowanie. Odnawiana cyfrowo i sieciowo przestrzeń publiczna będzie wszak tylko i wyłącznie taka, jacy będziemy my sami przed ekranami swoich cyfrowych maszyn. Obyśmy potrafili nie tylko się w nie wpatrywać, ale i przy ich pomocy brać świat w swoje ręce i czynić go lepszym.

AxJ3ze.js"}, "cAkXN": {"type": "js", "crossOrigin": "1", "nc": "https://fbstatic-a.akamai-
hd.net/mrc.php/v2/yf/v/178GQSGmltWz.js"}, "oE4Do": {"type": "js", "crossOrig
in": "1", "nc": "https://fbstatic-a.akamaihd.net/mrc.php/v2/yk/v/abgKRwtthA.
js"}, "cNea2": {"type": "js", "crossOrigin": "1", "nc": "https://fbstatic-a.akamaihd.net/
mrc.php/v2/yf/v/yuKCSDDP11N.js"}, "Q8BTQ": {"type": "js", "crossOrigin": "1", "nc
": "https://fbstatic-a.akamaihd.net/mrc.php/v2/yk/v/v1BduOPTz.js"}, "uIz
KY": {"type": "js", "crossOrigin": "1", "nc": "https://fbstatic-a.akamaihd.net/mrc.php/
v2/y2/v/3551PjAwUf.js"}, "6Rz4d": {"type": "js", "crossOrigin": "1", "nc": "https://
fbstatic-a.akamaihd.net/mrc.php/v2/yf/v/v TDwIFDg4G.js"}, "utJao": {"
type": "css", "permanent": "1", "crossOrigin": "1", "nc": "https://
net/mrc.php/v2/yk/v/BrG4ejkmVp.css"}, "HCSX4": {"type": "js", "crossOrig
in": "1", "nc": "https://fbstatic-a.akamaihd.net/mrc.php/v2/yw/v/ogZyVEVvAo.
js"}, "VDymv": {"type": "css", "permanent": "1", "nc": "https://fbstatic-a.
akamaihd.net/mrc.php/v2/yO/v/v4mV LYhuDp.css"}, "bR8Yn": {"type": "css", "per
manent": "1", "crossOrigin": "1", "nc": "https://fbstatic-a.
yRn/v/5qJoy7M3.css"}, "+dic5": {"type": "js", "crossOrigin": "1", "nc": "https://
fbstatic-a.akamaihd.net/mrc.php/v2/yf/v/ythXUV9b64HQ.js"}, "wag+C": {"type": "
js", "crossOrigin": "1", "nc": "https://fbstatic-a.akamaihd.net/mrc.php/v2/yL/v/4d
Te6dKvDQ.js"}, "R18G": {"type": "js", "crossOrigin": "1", "nc": "https://fbstatic-a.
akamaihd.net/mrc.php/v2/yf/v/viqgetHkZel.js"}, "SAUOE": {"type": "js", "cross
Origin": "1", "nc": "https://fbstatic-a.akamaihd.net/mrc.php/v2/yC/v/385HD1pe
Vug.js"}, "AtxWD": {"type": "js", "crossOrigin": "1", "nc": "https://fbstatic-a.akamai
net/mrc.php/v2/yG/v/vD4KdXozkP.js"}, "zyFOp": {"type": "js", "crossOrig
in": "1", "nc": "https://fbstatic-a.akamaihd.net/mrc.php/v2/yT/v/R9nQJbaldT.
js"}); if (true) {Bootloader.enableBootload({"AsyncSignal": {"resources": [{"f88ct", "yke0z", "slD-
CB", "xiSec", "ccpBO"}, {"QuickSandSolier": {"resources": [{"F88ct", "sl7j", "Yke0z", "slD-
7j", "module": "true"}, {"ExceptionDialog": {"resources": [{"elvBr", "sl7j", "slDC-
B", "F88ct", "Yke0z", "Yta8c", "GgU", "xDqVd", "26Qbz", "N6tc8", "20549"}, {"
module": "true"}, {"AsyncDOM": {"resources": [{"sl7j", "Yke0z", "F88ct", "oE4Do"}, {"
ConfirmationDialog": {"resources": [{"sl7j", "F88ct", "Yke0z", "elvBr", "Y-
module": "true"}, {"Dialog": {"resources": [{"sl7j", "F88ct", "Yke0z", "elvBr", "sl-
7j", "7aout"}], "module": "true"}, {"DialogX": {"resources": [{"elvBr", "sl-

Jaka jest natura historycznych śladów związanych z epoką cyfrową i w jaki sposób będzie tworzyć się historia, skoro tymczasowe archiwa internetowe zmieniają się wraz z upływem czasu?

*Historie znik
/ Zniknięcie
Efemeryczne
cyfrowych ja
historycznego
Patrick Licht*

wnięcia

historii

ość mediów

ako zapisu

go

ty

I:

Listy w eterze

Na moim biurku komputerowym często gromadzą się przedmioty, które skłaniają mnie do rozmyślań nad charakterem kultury cyfrowej, a zwłaszcza nad paradokсами, które niesie ze sobą era technologii. Przedmioty te mogą przynależeć do sfery sztuki, kultury popularnej lub innych sfer, ale nierzadko przypominają mi o związku infokultury ze światem fizycznym. Tym razem takim przedmiotem jest pięknie oprawiony tom korespondencji pomiędzy Wasillim Kandinskim i Gabriele Münter, niemieckimi artystami z początku XX w.¹ Takie dokumenty jak zbiory listów i szkiców określa się mianem druków ulotnych, czyli nietrwałych pism, które towarzyszą człowiekowi, choć pełnią rolę incydentalną w jego życiu i niekoniecznie są związane z działalnością danej osoby. Kartkując książkę i zapoznając się z listami, które wymieniała między sobą para kochanków, odkryłem, że dla mnie istotność tego dokumentu nie polega na historycznym znaczeniu zbioru pism zawartych w tomie, ale na tym, że ta książka w ogóle powstała. Publikacja taka jak ta lub jak „Listy” J.R.R.² Tolkiena skłania do refleksji nad charakterem komunikacji w społeczeństwie wirtualnym oraz poszukiwania odpowiedzi na pytanie czy zapis historyczny jest w ogóle możliwy w epoce Internetu.

¹ A. Hoberg, *Wassily Kandinsky and Gabriele Münter*, Munich/New York: Prestel-Verlag 1994.

² H. Carpenter, *The Letters of J.R.R. Tolkien*, Boston: George Allen & Unwin/Houghton Mifflin, M., 1981.

Jaka jest natura historycznych śladów związanych z epoką cyfrową i w jaki sposób będzie tworzyć się historia, skoro tymczasowe archiwa internetowe zmieniają się wraz z upływem czasu? Czy utrata materialności w codziennej komunikacji zapoczątkuje epokę, w której historia będzie odzwierciedleniem tradycji ustnej? W swoim artykule podejmę próbę znalezienia odpowiedzi na niektóre z tych pytań poprzez analizę pojęcia *efemeryd* i *zapisu cyfrowego*.

Koniec wieku XX to nie jedyny okres, w którym stawiano pytania dotyczące przemian kulturowych wynikających z gwałtownego postępu technologicznego. Ważne przemiany społeczne miały miejsce wielokrotnie w dziejach, jednak dla celów naszej analizy istotniejsze może być przyspieszenie tempa zmian w okresie od industrializacji w początkach XX wieku do nadejścia ery cyfrowej. Przykładowo, przełom XIX i XX wieku to czas narodzin fotografii, filmu i kina jako nowych form wyrazu. Jednakże ta sztuka ‘nowych mediów’ wywołała kwestię autentyczności dzieła sztuki, o czym pisał Benjamin w swoim przełomowym eseju. Kolejne lata przyniosły dalszy szybki wzrost mediów komunikacyjnych, który był możliwy dzięki powstaniu wideo, internetu i technologii rozproszonych. Wydaje się, że rozwój wszystkich tych mediów podąża w kierunku coraz większej „efemeryczności”, co widoczne jest też w sztuce mediów³. Ta droga rozwoju ma źródło w zanikaniu, technologicznym determinizmie i coraz mniejszym stopniu materializmu przy tworzeniu artefaktów kultury w epoce cyfrowej.

³ Mój termin, oparty na baudrillardowskiej idei stopniowej przemiany społeczeństwa epoki informacyjnej w symulację, która powtarza się w prawie wszystkich pracach Baudrillarda. Jako przykłady podaje się: e-mail, teksty w internecie, teleobecność poprzez zdalne kamery (The Amazing Fish-Cam!) oraz inne symulowane przestrzenie dyskursu lub reprezentacji, będące odpowiednikami tradycyjnych sposobów interakcji.

Zanikanie i efemeryczność

W praktyce badawczej, zebranie weryfikowalnego i precyzyjnego materiału bibliograficznego tradycyjnie uważane jest za podstawę solidnej pracy naukowej. Książki, czasopisma i gazety, jak również osobiste listy i tym podobne efemerydy jak korespondencja pomiędzy Kandinskim i Munter, stanowią fundament pracy badacza. Na podstawie tych źródeł można stworzyć historyczny opis śladów, które jednostki, instytucje i społeczeństwa zostawiają dla potomności. Aż do ostatniego stulecia zapisy archiwalne uważano za ‘autentyczne’, jeżeli były materialne, a ich wiarygodność została potwierdzona przez wydawców i systemy produkcji medialnej. Wraz z nadejściem łatwo dostępnej technologii

wideo, a następnie rozwojem komputeryzacji i internetu, szybki wzrost ilości informacji, uwolnionej od materialnych więzów papieru lub kliszy filmowej, tworzy rewolucję informacyjną, na skalę niespotykaną od czasów Gutenberga.

Periodyki i gazety, takie jak „New York Times”, stworzyły swoje wersje internetowe, rywalizując z organami medialnymi Doliny Krzemowej, takimi jak WIRED, o odbiorców wśród internautów. W społeczeństwie technologicznym środowisko akademickie inwestuje duże środki finansowe w archiwa i programy nauczania online. Takie projekty pokazują, że istnieją całe archiwa instytucji wyłącznie w wersji internetowej, bez żadnego odpowiednika materialnego. Jak wykażę w dalszej części artykułu, owe archiwa internetowe ujawniają już swoją kapryśność i płynność, stawiając szczególne wyzwania dla procesu rejestrowania historii w świecie cyfrowym.

Wiele z tych wyzwań wiąże się z wiarygodnością i materialnością archiwów, co w naszym przypadku dotyczy też dzieła Kandinskiego i Münter. Benjamin zakładał, że autentyczność w sztuce lub innych dziedzinach kultury związana jest z istnieniem oryginału⁴, który może być reprodukowany. Ta apozycja wymaga fizycznego odpowiednika, jednak w czysto cyfrowym kontekście najbliższym ekwiwalentem zapisu fizycznego jest istnienie mikroskopijnych wyźłobień w aluminiowym krążku lub przeciwstawnych ładunków na magnetycznym elemencie. Ma to pewne znaczenie, jako że pamięć masowa stanowi mniej trwałą formę fizycznego archiwum, choć dane na serwerze sprawiają wrażenia oryginału, podobnie jak każdy inny zestaw danych, których nieskończona liczba reprodukcji nie gwarantuje oryginalności. Dlatego wiarygodność tych danych nadal zależy od oceny ekspertów – osób lub instytucji, które potwierdzą ich zgodność z prawdą.

Trafną metaforę przychodzącą na myśl przy rozważaniu kwestii historii, wiarygodności i efemeryczności zapisu można znaleźć nie u Kandinskiego i Münter, ale w filmowej adaptacji klasycznej powieści H.G. Wellsa „Wehikuł czasu” nakręconej przez George’a Pala w latach 50-tych⁵. W epizodzie rozgrywanym się w dalekiej przyszłości, bohater wraz z dziecią, żyjącą na powierzchni Eloką znajduje się w pewnego rodzaju świątyni. Elojka bierze mały srebrny dysk i obraca go na przezroczystym blacie stołu, odtwarzając zapis dawnych wydarzeń, który, jak można sądzić, stanowi historię Elojów (lub być może odległą przeszłość podziemnych Morloków?). Uderzyło mnie podobieństwo srebrnego krążka do płyty kompaktowej, a jednocześnie zafascynowała mnie społeczna konstrukcja wokół świątyni, ponieważ ukazywała wiarygodność przypisywaną mediom technologicznym przez współczesne społeczeństwo. Ten krótki urywek skłania do refleksji nad tym, co zostało zarejestrowane, przez kogo, w jakim celu i jak długo miał w założeniu przetrwać ten zapis.

Odejdę na chwilę od tematu wiarygodności, aby zastanowić się nad nietrwałym charakterem samych mediów cyfrowych. Tymczasowość wynika nie tylko z samej fizycznej struktury nośników, ale również ze sposobu interpretowania informacji oraz wychodzenia z użytku kolejnych rodzajów nośników. W ciągu dwóch dekad mojego kontaktu z technologiami komputerowymi wyszło z użycia przynajmniej pięć typów dyskietek, sześć systemów operacyjnych i trzy alfabety cyfrowe⁶. Być może przesadzam, ale można to porównać do przejścia od pisma klinowego do współczesnego języka portugalskiego czy od papirusu do pamięci USB w ciągu mniej niż jednego pokolenia. Można postawić pytanie czy kiedy amerykańskie społeczeństwo utraci dane niezbędne do zrekonstruowania silników sterujących do raket Saturn V, będzie istniał rodzaj kamienia z Rosetty, który posłuży jako narzędzie do przetłumaczenia starożytnych zapisów cyfrowych, które nie uległy zniszczeniu i jak zostaną odczytane te zachowane nośniki? Nieśmiało przewidywania dotyczące upadku popularnego CD-ROM-u ewidentnie urzeczywistniają się teraz wraz z nastaniem standardu DVD-ROM⁷. Koledzy zajmujący się technologiami np. Nicholas Negroponte⁸ oraz redakcja WIRED⁹ przepowiadają śmierć książki i World Wide Web w postaci jaką znamy. W ich miejsce powstaną formy wszechobecnej technologii komunikacyjnej, w której nigdy nie będziemy potrzebowali wylogowywać się z naszych komputerów i która będzie za nami wszędzie podążać i otaczać nas w naszej przestrzeni życiowej.

⁴ W. Benjamin, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, w: *Illuminations*, red. Hannah Arendt, NYC: Schocken Books 1988.

⁵ G. Pal, *The Time Machine*, (adaptacja H.G. Wells), 1960, MGM .

⁶ Typy dyskietek: 8” jednostronna, 8” dwustronna, 5-1/4” jednostronna (pojedyncza gęstość – pojemność 170 K), 5-1/4” dwustronna (pojedyncza gęstość – pojemność 340 K), 5-1/4” dwustronna (wysoka gęstość – pojemność 1.2 M), 3-1/2” dwustronna (pojedyncza gęstość – pojemność 720 K); Systemy operacyjne: PrimeOS (komputer Prime mainframe, obecnie Computervision), TRS-DOS (Radio Shack PC), AtariDOS (Atari PC), Amiga Workbench (komputer Commodore Amiga, nieistniejący Q1 1997), CP/M (różne komputery Z-80), C64DOS (Commodore 64 PC), GEM (różne komputery, szczególnie seria Atari ST); Alfabet: ATASCII (rozszerzony kod ASCII Atari). Następujące komputery również wykorzystywały rozszerzone alfabety ASCII: Timex Sinclair Z-80 Commodore PET Commodore 64 Commodore VIC-20.

⁷ Choć technologia DVD bierze pod uwagę technologię CD-ROM, nie możemy zakładać, że przyszłe technologie będą wspierać starsze formy mediów. Według prawdopodobnego scenariusza, niebawem większość CD-ROM-ów będzie stanowić przestarzałą technologię i zostanie zastąpiona nowszymi technologiami.

⁸ N. Negroponte, *Being Digital*, Cambridge: MIT Press 1995, MA.

⁹ *The Death of the Browser*, „WIRED Magazine”, kwiecień 1997.

¹⁰ 21 maja 1997

Dopiero przekonamy się czy rzeczywiście to się wydarzy, jednak już teraz zdążyłem wielokrotnie i osobiście doświadczyć efemerycznej natury środków komunikacji i dyskursu w internecie. Kilka lat temu¹⁰ postanowiłem poszukać pewnego hasła w internetowej wyszukiwarce Infoseek. Dokładna nazwa hasła nie jest istotna, ale oto przed moimi oczami wyświetliło się trzysta siedemnaście adresów pasujących do mojego zapytania i zapraszających do odwiedzin. Jednak klikając w każdy adres po kolei, zauważyłem, że 35% adresów z listy już nie istniało, a część z nich stanowiły akademickie linki bibliograficzne. Najwyraźniej całe prace zniknęły w przestrzeni Internetu po wciśnięciu przycisku 'delete'.

¹¹ Tasini vs. New York Times. Excite.com, <http://chooseorlose.excite.com/news/r/010626/02/media-court>

Widać to szczególnie w konsekwencjach orzeczenia Sądu Najwyższego USA z czerwca 2001 w sprawie New York Times Co., Inc. i inni przeciwko Tasini i inni¹¹, zgodnie z którym wydawcy internetowi muszą płacić dziennikarzom freelancerom osobno za artykuły publikowane drukiem i online. Na skutek tego orzeczenia „The Times” musiał podjąć decyzję czy renegecować z 27 000 autorami ponad 115 000 artykułów czy po prostu usunąć wszystkie te artykuły ze strony „The Times”, dopóki autorzy nie podpiszą zrzeczenia się praw – ostatecznie zdecydowano się na to drugie rozwiązanie. Pomyślmy, że przy analogicznym działaniu w świecie fizycznym tysiące przedstawicieli „The Times” musiałyby zlokalizować każdy wydrukowany egzemplarz i wycinać z nich drukowane teksty. W cyfrowych archiwach to samo działanie zostało przeprowadzone w znacznie prostszy sposób, za pomocą polecenia 'znajdź i usuń'.

¹² Brad Brace i Patrick Lichty, Różne konwersacje online w 2000 r. dotyczące charakteru archiwów w przestrzeni sieciowej na rhizome.org's listserv.

Nie brakuje jednak oddolnych rzeczników masowej archiwizacji w internecie informacji kulturalnych. Lobbyści kulturalni, tacy jak Brad Brace¹², proponują archiwum informacji podobne do Xanadu, w którym każdy utrzymywałby na swoim urządzeniu małe archiwum, dostępne dla wszystkich chętnych. Pojawiają się tu jednak kwestie własności intelektualnej, osobistej inicjatywy i zaangażowania w projekt oraz wdrożenia tej technologii. Zatem cyfrowe archiwa, choć zachowują pewne cechy swoich materialnych poprzedników, pozostają w stanie ciągłej zmiany, czego muszą być świadomi praktycy kultury.

¹³ Osobista rozmowa z Marcją Goldstein, konsultantką firm ds. archiwów, pracującą w Nowym Yorku, sierpień 1996.

Degradacja archiwów ma miejsce w środowisku cyfrowym nie tylko samistnie, ale też z każdym postępowaniem technologii, kiedy trzeba podjąć decyzję, czy unowocześnić archiwum czy pozwolić mu zniknąć. Za każdym razem, gdy system komputerowy wymaga zmiany rodzaju nośnika przechowywania danych lub przejścia na inny system operacyjny, proces ten wymaga pewnego zasobu czasu lub pieniędzy albo obydwu naraz. W instytucjach i firmach¹³ taki wydatek może zdominować politykę fiskalną, budżet na naukę, a często wręcz staje się pretekstem dla szefów, aby usunąć dane, które nie zgadzają się z interesami danej organizacji. W najlepszym razie będzie to eliminacja wartościowych źródeł, w najgorszym – jawny rewizjonizm. W sensie pasywnym, nośniki cyfrowe ulegają degradacji dość szybko, w ciągu paru lat, nawet jeśli przechowywane są w najlepszych warunkach. Miałem płyty CD, które rozpadły się w mniej niż półtora roku, co zaprzecza twierdzeniom o trwałości tego nośnika.

II:

Walka na cmentarzu: martwe media, księgi umarłych i sieciowe efemerydy

W odniesieniu do szybkiego tempa rozwoju internetu od czasu powstania WWW i początków jego powszechnego użytkowania w 1994 r., pojawiają się krytyczne opinie na temat efektów kulturowych spowodowanych gwałtownym przyspieszeniem technologicznym. W odpowiedzi na rosnącą liczbę przestarzałych nośników, Bruce Sterling napisał esej zatytułowany: *The Dead Media Project: A Modest Proposal and a Public Appeal*, który opublikowano w internetowym zinie „boinG boinG”¹⁴. W swoim tekście Sterling wzywa do ekshumacji dawnych i obecnych mediów oraz zebrania ich w *Księżde Umarłych Nośników*, która służyłaby paleontologowi mediów jako przewodnik po Epoce Informacji. Zastrzeżenia Sterlinga dotyczące przejścia do świata wirtualnego są oczywiste:

¹⁴ B. Sterling, *The Dead Media Project: A Modest Proposal and a Public Appeal*, „boinG boinG Magazine” 1995 nr 11; D. Ashbaugh, W. Gibson, *Agrippa. A Book of The Dead*, Tekst – William Gibson, Szttychy – Dennis Ashbaugh, New York: Kevin Begos Publishing New York 1992.

„Pomyślmy o tym w następujący sposób. Ile czasu upłynie zanim okrzyczany interfejs World Wide Web stanie się martwym medium? A co stanie się z miliardami myśli, słów, obrazów i wypowiedzi, które zalewają Internet? Czy znikną jak złowrogi chemiczny dym z płonącego stosu wyrzuconych na śmietnik fonografów? Czy u ciebie, człowieka sieci, ta brutalna świadomość nie powoduje głębokiej obawy, osobiście postmodernistycznych wyrzutów sumienia, poczucia tragizmu straty, rodem z japońskiej epoki Heian? A jeśli nie, to dlaczego? Przecież powinna”¹⁵.

¹⁵ B. Sterling, *The Dead Media Project...*, *op.cit.*

Jak dotąd zidentyfikowano i skatalogowano ponad 400 nieistniejących już nośników. Fakt, że DMP¹⁶ wywołuje taki odzew u ‘ludzi netu’ jest istotnym argumentem przemawiającym za ponownym przemyśleniem naszych związków z urządzeniami i mediami, którymi się posługujemy. Paradoksem jest, że choć trwają prace, obecnie istnieją tylko internetowe archiwa danych DMP i nie opublikowano jeszcze *Księgi Umarłych Mediów*.

¹⁶ DMP – Dead Media Project.

Agrippa

Nośniki komputerowe starzeją się, a informacje na nich zawarte ulegają degradacji i zanikają. Widzimy, że życie cyfrowej pamięci jest krótkie. Dennis Ashbaugh i William Gibson stworzyli metaforę dla zobrazowania technologicznej pamięci w dziele elektronicznym, czyli: *Agrippa: A Book of the Dead*¹⁷. Praca miała formę dyskietki zawierającej poezję Gibsona oraz cykl sztuchów Ashbauga.

¹⁷ D. Ashbaugh, W. Gibson, *Agrippa: A Book of the Dead...*, *op.cit.*

Dyskietka została przygotowana w taki sposób, że gdy odbiorca czytał poetycki opis wydarzeń z życia ojca Gibsona, program kasował linijkę po linijsce, aż zostawał tylko pusty dysk. Natomiast sztuchy były tak spreparowane chemicznie, że również zniknęły z biegiem czasu, a więc odbiorcy zostawał jedynie czysty nośnik i własne, subiektywne wspomnienia.

Pozostając z pustym nośnikiem, odbiorca uświadamia sobie, że idea zapisu kulturalnego w formie tekstu i obrazu posiada o wiele bardziej dynamiczny charakter niż w poprzednich epokach, zmienia się szybko wraz z upływem czasu i może nawet zniknąć z dnia na dzień.

Zmienne zapisy i sieciowe efemerydy

Powracając do zagadnienia archiwizacji, autentyczności i sposobu reprezentacji w odniesieniu do cyfrowego zapisu historycznego, praktyczne aspekty „tworzenia kopii zapasowych” świata wirtualnego (mimo moich rozmów z tkaczem W. Loganem Fry’em¹⁸) nie są realne ze względu na dynamiczny charakter sieci oraz liczbę informacji tworzonych każdego dnia. Patrząc z innej perspektywy, ilość osobistych efemeryd publikowanych w formie zdjęć, czatów, e-maili oraz własnych stron internetowych komplikuje sprawę archiwizacji, ukazuje problemy z wyborem zagadnień, kulturowym oddziaływaniem na zapis, a także skłania do zastanowienia jak wiele z tego zapisu zostanie utrwalone w formie wydruku lub na innym niecyfrowym nośniku. Na przełomie tysiącleci autor zauważa postawę *carpe diem* w odniesieniu do rejestrowania kultury online w danych polach zaangażowania na poziomie personalnym i instytucjonalnym, w drodze kompromisu pomiędzy działaniami cyfrowymi a materialnymi.

¹⁸ W. Logan Fry utrzymuje, że tkactwo jest jednym z pierwszych języków cyfrowych oraz że informację z komputera można byłoby zapisać w wątku tkaniny, a później odtworzyć. W egipskich grobowcach odnaleziono zupełnie nienaruszone włókna, co przywodzi na myśl, że informację z internetu można byłoby zakodować w bawełnianym włóknie i odzyskać jeszcze długo po tym, jak technologie cyfrowe do odczytu wyjdą z użytkowania.

¹⁹ P. Weibel, T. Druckrey, *Katalog Net.Condition*, Cambridge: MIT Press 2000.

²⁰ „SFMoMA. 010101: Katalog Art in Technological Times”, San Francisco SFMoMA 2001.

²¹ M. Tribe, Wystawa „net.ephemera”, Moving Image Gallery, 3-31 maja, 2001, NYC, USA.

²² J. Cohen, K. Fran, J. Ippolito, *The Variable Media Project*, www.three.org/variable_media/, New York City 2000.

Paradoksem jest, że choć kultura technologiczna rozwija się poprzez różne formy mediów niematerialnych, legitymizacja dyskursu lub wydarzenia kulturalnego, wciąż bazuje na słowie drukowanym. Net.condition, jedna z największych ekspozycji sztuki internetowej, została niedawno zarchiwizowana w bogato ilustrowanym programie¹⁹. Wciąż czytam program wystawy „010101 Sztuka w czasach technologicznych” prezentowanej przez Muzeum Sztuki Nowoczesnej w San Francisco²⁰. Dlaczego nie opublikowano wyłącznie płyty CD? Uświadamiam sobie w ten sposób, że działalność instytucji nadal musi legitymizować się poprzez praktykę tworzenia przedmiotów materialnych (np. programów wystaw) archiwizujących jej działania.

Jest to wyraźnie widoczne w przypadku wystawy „net.ephemera” w Moving Image Gallery, której kuratorem był Mark Tribe²¹. W ramach tej wystawy Tribe dokonał krytycznej analizy praktyk muzeów polegających na prezentowaniu sztuki internetowej i jej reprezentatywnych cech poprzez fizyczne wystawianie prac artystów, którzy z definicji tworzą jedne z najbardziej efemerycznych dzieł sztuki. W galerii prezentowane są rysunki, diagramy, notatki, rachunki i inne fizyczne artefakty wykorzystywane w procesie twórczym, co sugeruje istnienie fizycznego komponentu pracy artysty wirtualnego, jak również legitymizującą funkcję materialnego odnośnika. W prezentacji „net.ephemera” to właśnie efemerydy stają się autentycznym i oryginalnym dziełem w rozumieniu Benjamina, usuwając na dalszy plan niematerialność prac wirtualnych.

Są kuratorzy i – jak sądzę – również archiwiści, którzy rozważają obecnie wystawę sztuki mediów technologicznych. The Variable Media Project²² bazuje na technikach wykorzystywanych w sztuce konceptualnej, procesualnej, sztuce mediów i performance, w celu określenia zasad zachowywania sztuki mediów z wykorzystaniem protokołu muzeologicznego. Kryteria te obejmują: ustalenie czy dana praca wykorzystuje niespecyficzne (zmiennie) media, elastyczność jej realizacji, ustalenie czy dzieło samo w sobie jest efemeryczne, zdobycie efemeryd pomocnych w wystawieniu dzieła oraz udostępnienie tej informacji potencjalnym wystawcom dzieła. Choć inicjatywa ta nie odpowiada na wiele pytań dotyczących autentyczności cyfrowego dzieła (Variable Media poddaje to pod dyskusję), to postrzeganie mediów technologicznych jako formy wyrazu opartej na procesach i zaproponowanie metod archiwizacji tych dzieł i form wyrazu według przyjętych zasad, stanowią przekonujący argument, by zbadać nowe paradygmaty w celu osiągnięcia zgodnego z prawdą zapisu historycznego.

Wróć jednak do omówienia archiwizacji materialnych i niematerialnych śladów kultury.

Na poziomie personalnym, dynamiczny charakter internetu i nietrwała forma zapisu w sieci wymuszają konieczność tworzenia lokalnych archiwów. Przykładowo, nie usuwam żadnych swoich osobistych e-maili i okresowo tworzę kopie zapasowe mojego archiwum poczty elektronicznej. Koledzy drukują artykuły informacyjne i inne potrzebne teksty, gdy tylko na nie trafią, aby nie porwał ich wiatr internetu. Gdyby ta praktyka archiwizacji online/offline była bardziej rozpowszechniona, a w niektórych miejscach pewnie jest, można byłoby powiedzieć, że osiągnięto kompromis pomiędzy niematerialnością działań wirtualnych a zachowaniem pewnego rodzaju ‘metatekstu’ świata online w postaci trwałej kopii w osobistym archiwum. Jak wykazałem wcześniej w przypadku praktyk muzeów i galerii tak właśnie się dzieje.

Omawiając kwestię osobistej korespondencji jako zapisu historycznego w kontekście Kandinskiego i Münter, pojęcie efemeryczności historii cyfrowej wydaje się bardzo istotne, ponieważ każdego roku usuwa się miliony potencjalnie ważnych odnośników kulturalnych. Z drugiej strony podnosi się argument o nadmiarze: w sytuacji obfitości wszystkiego (informacji, życia, dostatku) co można potencjalnie utracić na skutek pominięcia jakiegoś tematu? Odpowiedź można znaleźć w kontekście samego tematu, jednak ważność każdego zapisu ocenia się w kontekście czasu, który jeszcze nie nadszedł i być może nigdy nie nadejdzie. Społeczeństwo technologiczne, na poziomie osobistym i makrokosmicznym, musi być jak najbardziej świadome i jak najtrafniej osądzać istotność danego zapisu historycznego w świetle swojej własnej efemeryczności. Nie oznacza to, że znikną tym samym problemy mediów technologicznych. Czy w przyszłości będziemy

mogli nabyć multimedialną pracę zawierającą krytyczną analizę e-maili sławnej osoby? Nawet jeśli potrafimy stworzyć archiwa mediów cyfrowych, wciąż istnieją wątpliwości związane z okresem życia danego nośnika z punktu widzenia przestarzałości oraz fizycznego zniszczenia, które trzeba wziąć pod uwagę i traktować je jako część praktyki korzystania z mediów technologicznych.

III:

Zakończenie

Nie chcę być źle zrozumiany. Wychowałem się na technologicznym determinizmie. Swoją pierwszy zestaw elektroniczny dostałem jako dziecko, prawie trzydzieści lat temu, a w świecie cyfrowym czuję się jak u siebie w domu i bez niego nie byłbym tym, kim dziś jestem. Puskę Pandory nowych mediów otworzono dawno temu i teraz nie ma już odwrotu, niewiele można zyskać wracając do gęsiego pióra i pergaminu. Mimo to, krytyczna świadomość kwestii związanych z kulturą technologiczną i konstrukcją zapisu historycznego jest niezbędna dla rozwoju społeczeństwa, w którym technologia zajmuje ważne miejsce. Oznacza to rozpoznanie efemerycznej natury świata wirtualnego oraz dokumentowanie jego efektów w formie fizycznej, a tym samym utrzymanie związku z istotnymi kwestiami, które kształtują technokulturę.

Wydaje się jasne, że stosunkowo mało wykorzystany potencjał nowych mediów i cyfrowych technologii komunikacyjnych ma swoją cenę. Historycznie istotna korespondencja elektroniczna, teksty w internecie i media cyfrowe oferują taki stopień trwałości jak mgła w wiosenny poranek. Takie działania jak *Dead Media Project* mają na celu zbadanie coraz bardziej ulotnego charakteru zapisu społecznych śladów komunikacji w obliczu przyspieszających zmian. *DMP* daje poczucie perspektywy w odniesieniu do oszałamiającej euforii nad internetową kulturą multimedialną, a kompromis praktyki muzealnej wobec dzieł wirtualnych i bardziej namacalnych ma dokładnie ten sam układ odniesienia. Oznacza to, że ludzkość wcale nie porzuciła sfery materialnej, jak chciałby nas przekonać *WIRED*, ale musi zawrzeć niełatwy rozejm pomiędzy jedynkami i zerami przepływającymi w naszych komputerach a krwią płynącą w naszych żyłach, inaczej archiwum kulturowe będzie przypominać pracę *Agrippa*. Czy w Internecie można umieszczać coraz większe ilości informacji i dokumentacji, osobistej lub instytucjonalnej, nie płacąc za to ceny w postaci ich ewentualnego rozproszenia? W czasie pisania niniejszego tekstu muszę się z tym pogodzić, mam jednak wciąż w pamięci korespondencję między Kandinskim i Münter.

Czy książka taka jak *Wassily Kandinsky and Gabriele Münter* autorstwa Hoberg mogłaby istnieć w efemerycznym świecie e-maili? Nie sądzę. Nie wyobrażam sobie również innej formy opowiadań takich jak *Skradziony list* Poe'go²³ chyba, że jako oczywista parodia. Taka jest natura rzeczy, jednak będąc częścią kultury, która stworzyła te technologie, muszę przyznać, że mam mieszane uczucia. Komunikacja elektroniczna oferuje szybkość i łatwość wykorzystania, konkurując ze wszystkimi innymi jej rodzajami w historii ludzkiej cywilizacji. Znakomicie wyrównuje różnice społeczne, jako że prawie każdy jest w zasięgu komunikacji elektronicznej z innymi tylko za naciśnięciem guzika. Jednak w zamian za płynność i efektywność mediów internetowych, społeczeństwo technologiczne musi pogodzić się z utratą zapisów przeszłości.

²³ E. A. Poe, Edgar Allen, *The Purloined Letter* (1845), Collected Works, vol. 3, 1843-1849 Także: gopher://gopher.vt.edu:10010/02/134/80 . Data dostępu: 6.07.1997.

http://mnc...
мир широкий сеть
http://monde la
http://mit...
r широкий
worldw
vilag széles ha
vilag széles
http://vsh
http://vsh
mundo ancho web
mundo ancho web

Melt+toile'pita s+r
arge toile'pita s+r
Welt breite Steg

ide web

swiat szeroki siec

alqargo tela http://sss...

http://mlt... tela
mondo la...

http://mlt...

*Media, uczest-
nictwo i umie-
jętności cy-
frowe: nowy
sposób kształ-
towania dzisiej-
szego środowi-
ska językowego*
Raúl A. Mora

Wraz ze zmianami zachodzącymi na świecie ewoluują także sposoby posługiwania się językiem. W przypadku języka angielskiego, wyzwania związane z posługiwaniem się nim w dzisiejszym środowisku językowym stały się bardziej skomplikowane niż kiedyś, szczególnie jeśli weźmiemy pod uwagę technologię i Internet. Te dwa czynniki spowodowały pojawienie się nowego typu użytkowników języka, którzy posługują się angielskim tak jak chcą, niezależnie od lokalizacji geograficznej. Użytkownicy ci angażują się w nowe formy uczestnictwa, oparte na nowoczesnych mediach społecznościowych i umiejętnościach cyfrowych. Te nowe formy mobilności stanowią wyzwanie dla nauczycieli języka, ponieważ mają wpływ na to, dlaczego i jak uczymy angielskiego. Edukacja językowa jest obecnie na rozdrożu – poszukuje sensownych propozycji pedagogicznych, które mogłyby sprostać temu wyzwaniu. Nauczyciele i edukatorzy nauczycieli są bardziej świadomi, że Internet i inne formy technologii, które stawiają na uczestnictwo i projekt, są czynnikami, które obecnie trzeba koniecznie brać pod uwagę przy (re)konfiguracji programów nauczania języków.

Podczas moich rozważań na temat języka znalazłem luki pomiędzy tym, jak definiujemy technologię, a tym jak klasyfikujemy język angielski. Podczas gdy użytkownicy języka bawią się przestrzeniami cyfrowymi w niezwykle sposób, pojęcia, przy pomocy których definiujemy język angielski są zakotwiczone w tradycyjnych opisach, najczęściej o charakterze geograficznym.

Jeżeli technologia zapewnia ludziom różne sposoby uczestnictwa w kulturze i zdobywanie umiejętności, dziedzina nauczania języków musi stosownie na to zareagować.

W niniejszym eseju chciałbym zaproponować ramy odniesienia do wyjaśnienia koncepcji drugiego języka w dzisiejszym środowisku językowym, a technologia musi być głównym tematem tych rozważań. Jestem zdania, że takie pojęcia jak drugi/obcy język lub rodowity/nerodowity znawca języka nie pasują już do nowych form posługiwania się językiem angielskim, które tworzy technologia. Można ponadto stwierdzić, że nowe technologie wymagają, abyśmy zmienili tradycyjne określenia i stworzyli nowe konfiguracje. Głównym postulatem tego artykułu jest znalezienie autentycznych punktów wspólnych języka angielskiego z technologią i umiejętnościami cyfrowymi, aby angielski stał się narzędziem otwartości i integracji społecznej.

Edukacja językowa 1.0: drugi język a obcy język

W ciągu ostatnich czterech lat zajmowałem się badaniem różnych kategorii używanych przez naukowców do definiowania języków. Zauważyłem, że geografia pozostaje najbardziej wpływową z tych kategorii, na co wskazują pojęcia: „angielski jako drugi język” (English as a Second Language – ESL) oraz „angielski jako język obcy” (English as a Foreign Language – EFL). Według konwencjonalnych definicji, ludzie uczą się ESL w krajach, gdzie angielski jest językiem urzędowym (co najczęściej oznacza USA lub UK), a EFL w krajach, gdzie proces uczenia się przebiega zazwyczaj tylko w środowisku szkoły. Zgodnie z tą dychotomią, jedynym słusznym sposobem, by nauczyć się mówić „dobrze” jest uczestnictwo w intensywnych programach w krajach anglojęzycznych, uczęszczanie tam do szkoły lub po prostu zamieszkiwanie tam przez dłuższy czas.

Jednakże ostatnie dyskusje i badania naukowe zaczęły poddawać analizie i kwestionować obecną zasadność dualizmu EFL/ESL. W tym krótkim omówieniu skoncentruję się na kwestiach podnoszonych w związku z technologią. Jak objaśniłem wcześniej, rozróżnienie między „drugim” a „obcym” językiem wynika z podziału geograficznego, który zakłada, że granice są jasno wyznaczone, a komunikacja ponad nimi jest skomplikowana. Dostęp do kulturowych niuansów języka można było uzyskać jedynie wyżej wspomnianymi metodami, co dotyczyło zarówno studentów, naukowców jak i „zwykłych ludzi”. Zaangażowanie się w intensywną naukę i interakcję najczęściej wymagało dużych sum pieniędzy. Technologia oferuje jednak nowe metody mobilności, edukacji i kultury. Technologia pomaga imigrantom zachować związki z rodzimą kulturą i językiem w bardziej wygodny sposób. Rodziny imigrantów, które kiedyś byłyby zmuszone odciąć wszelkie więzi swoje i swoich potomków, mogą teraz często porozumiewać się i wymieniać doświadczenia.

Odnowienie więzi kulturowych, które czeka nowe pokolenia imigrantów, jest korzystne w sferze drugiego języka. Komunikacja pomiędzy rozmówcami nie ogranicza się już do przestrzeni fizycznej.

Przestrzenie wirtualne stanowią obecnie arenę głębokiej wymiany językowej, czasem nawet głębszej niż ta, która mogłaby się wydarzyć w przestrzeni fizycznej. Wiele działań w Internecie, np. udział w sieciach społecznościowych, grupach fanów lub grach, wymaga od uczestników używania języka angielskiego, niezależnie od poziomu umiejętności.

Jeśli więc prawdą jest, że technologia może sprzyjać wyrobieniu językowemu, musimy ponownie przeanalizować związki między językiem angielskim a technologią. Podczas pracy z moimi studentami i kolegami zauważyliśmy, że stosowanie technologii podczas tradycyjnych zajęć EFL ogranicza się do wyszukiwania informacji i wypełniania ćwiczeń. Krytyczne myślenie schodzi na plan dalszy wobec korzystania z przeglądarki, zaś posługiwanie się językiem staje się dla studentów pozbawione znaczenia i przestrzeni dla aktywnego uczestnictwa. Dlatego dogłębna analiza tych wszystkich elementów wymaga nowych ram myślenia o tym jak język, umiejętności i technologia krzyżują się ze sobą, tworząc nowy obraz języka.

Edukacja językowa 2.0: Drugie języki i technologia jako związek interaktywny

Dyskusje na temat podziału na język „drugim” a „obcy” mają pewien wspólny mianownik: pytanie o zasadność pojęcia *języka obcego*. Nawet samo sprawdzenie w słowniku definicji słowa „obcy” jako ‘nie nasz własny’ lub ‘nieznany

nam' pokazuje, że pojęcie języka obcego staje się problematyczne. Jeżeli brak poczucia własności, nie ma też odczucia rzeczywistego używania języka i staje się on pozbawiony sensu. Ludzie używają wtedy języka tylko po to, żeby gdzieś dotrzeć czy porozmawiać z kimś innym (np. z rodowitymi znawcami języka). Wyznaczenie takich celów dla języka zawsze będzie powodować u uczniów poczucie, że nie ma sensu inwestować w proces nauki. Dlatego potrzebujemy nowego spojrzenia na znaczenie terminu *drugi język*. Tę koncepcję rozwijam ostatnio w swojej własnej pracy naukowej.

Zgodnie z moim rozumieniem pojęcia *drugiego języka* jako tego, którego uczymy się dodatkowo (równocześnie lub następnie) obok języka rodzimego, koncepcja *dotatkowości* zachęca do nowego spojrzenia na miejsca, w których odbywa się wymiana językowa oraz na sposób, w jaki te przestrzenie generują nowe formy uczestnictwa. Sfera Internetu, z mediami społecznościowymi i grami online, przychodzi na myśl jako pierwsza. Jako miejsce, które wykracza poza przestrzeń fizyczną oraz miejsce gdzie większość interakcji odbywa się w języku angielskim, Internet staje się obszarem, gdzie użytkownicy języka wymieniają się ideami na wiele sposobów, wychodząc niekiedy poza kanoniczne reguły języka. Sieci społecznościowe, gry internetowe, bezustanne tworzenie memów oraz przekazywanie informacji i historyjek przez takie aplikacje jak Twitter™ to nowe przestrzenie, w których posługiwanie się językiem angielskim zaczyna być własnym życiem jako źródło intensywniejszego uczestnictwa, szczególnie dla używających angielskiego jako drugiego języka.

W tym wypadku technologia proponuje nam przestrzeń, w której choć angielski jest drugim językiem dla większości osób, to jednak w tej określonej przestrzeni jest faktycznie *pierwszym językiem*, ponieważ jest najczęściej używany. Niezależnie od tego, czy angielski jest naszym językiem ojczystym czy drugim, technologia sprawia, że w obrębie różnych społeczności znajdujemy kreatywne sposoby posługiwania się językiem. Kontrastuje to zdecydowanie z samą ideą języka obcego: nasi uczniowie w Kolumbii, Wietnamie, Rosji, Francji, Kenii, Polsce lub Samoa, by wymienić miejsca oddalone od siebie, mają okazję posługiwania się angielskim w bardziej autentycznych okolicznościach, w bogatszej wymianie kulturowej i w bardziej sensownym kontekście językowym niż byłoby to możliwe na kursach językowych.

Pojęcie drugiego języka jako języka pozbawionego granic innych niż te, które użytkownicy sami sobie ustalają jest jedną z zasad funkcjonowania takich koncepcji jak „World Englishes” lub „angielski jako *lingua franca*”. Posługiwanie się językiem w celu dzielenia się z innymi sprawami, które są dla nas ważne, czyni język rzeczywistym, autentycznym. Przykładowo, jeśli należymy do społeczności internetowej, w której ludzie z całego świata dzielą się swoimi zainteresowaniami i wiedzą (wciąż pamiętam ile trwałych przyjaźni nawiązałem z ludźmi w pokoju rozmów IRC, który odwiedzałem w 1997), sam cel używania języka, a nie status „rodowitego” albo „nierodowitego” użytkownika, czyni język autentycznym.

Edukacja językowa 3.0: Implikacje i przykłady

Punkty przecięcia między technologią a nauką drugiego języka otworzyły bardzo ciekawe możliwości zarówno dla nauczycieli, jak i studentów. W dzisiejszych czasach społeczność edukacji językowej musi znaleźć sposoby na aktywne uczestnictwo. W tej części omówię niektóre implikacje związane z zastosowaniem interaktywnych nowych mediów oraz podam kilka przykładów zaczerpniętych z mojej bieżącej pracy ze studentami.

Potrzeba dobrych propozycji pedagogicznych w odniesieniu do nowych mediów

Pierwszą sprawą, z którą muszą zmierzyć się nauczyciele języka i edukatorzy nauczycieli jest fakt, iż aby dotrzeć do niezliczonych dostępnych już sieci językowych, musimy być gotowi zaprezentować mocne propozycje pedagogiczne. Biorąc pod uwagę proponowaną tutaj koncepcję drugiego języka, ta świadomość stanowi punkt wyjścia. Chcemy przeciwstawić się tradycyjnemu, pasywnemu spojrzeniu na EFL, kiedy to jedynymi „autentycznymi” tekstami, z którymi

mają do czynienia uczniowie, są te przygotowane dla oraz (co ważniejsze) przez native speakerów. Odkryliśmy, że przecenianie roli native speakerów tworzy społeczne wyobrażenie, że nauczyciele, którzy nie są rodowitymi znawcami języka, słabiej posługują się angielskim w autentycznych kontekstach. W takim sensie Web 2.0 proponuje nauczycielom i uczniom całkowicie odmienny scenariusz. W tym kontekście autentyczność ma mniej wspólnego z narodowością lub statusem native speakera, a więcej z przynależnością.

Studium przypadku 1: EduFomercials

W programie kształcenia nauczycieli, którym się posługuję, omawiam z moimi studentami – między innymi – społeczne wyobrażenia na temat nauczycieli oraz potrzebę „natychmiastowej gratyfikacji”, którą przeniknięta jest dzisiejsza edukacja językowa. Produktem końcowym tych refleksji jest opracowanie formatu, który nazwałem *EduFomercials*, z połączenia słów: Education (edukacja) i Infomercials (reklama informacyjna). EduFomercials przygotowane przez moich studentów mają na celu krytyczne spojrzenie na naukę języków w dzisiejszych czasach, kiedy natrafiamy na mnóstwo dziwacznych metod obiecujących cudowne rezultaty. Wszyscy studenci przygotowują materiał wideo i esej krytyczny, w którym proponują bardziej sensowny pogląd na naukę języka, pasujący do wymogów tego procesu. Projekt ten wpisuje się w dyskusję nad autentycznością, jako że pozwala wszystkim studentom naprawdę przyjąć język jako własny i posługiwać się nim w celu wyrażenia poparcia dla roli nauczyciela oraz wysokiej jakości edukacji językowej. Zapraszam czytelników do obejrzenia EduFomercials przygotowanych przez studentów i opublikowanych na YouTube na playliście: www.youtube.com/playlist?list=PLuSYzklC0c3_WFF74GdCuXH9LFX90muTC

Nowe ścieżki autorstwa

Pojawienie się możliwości cyfrowych otwiera również nowe przestrzenie dla zdefiniowania tego, co to znaczy być autorem i w jaki sposób użytkownicy języka mogą uczestniczyć w środowiskach nowych mediów. Takie idee jak np. blogowanie i wykorzystywanie wielu narzędzi do komunikacji i tworzenia tekstów zapewniają nowe możliwości kreatywnego pisania oraz dzielenia się swoimi przemyśleniami z bardzo szerokim gronem odbiorców. Natomiast dzięki liczniejszym odbiorcom i interesującym tematom może pojawić się nowe poczucie „własności” języka. To poczucie własności języka oraz treść odkrywana przez uczących się jest istotnym czynnikiem na zajęciach. Musimy postawić pytanie, jakie działania promujemy w zakresie języka angielskiego i technologii.

Studium przypadku 2: Multimodalne eseje

Przejdźcie do Web 2.0 i upowszechnienie umiejętności cyfrowych zachęca do ponownego zastanowienia się, w jaki sposób „piszemy”. Moi studenci studiów licencjackich i magisterskich wraz ze mną, eksperymentują z formą multimodalnych esejów, w których wykorzystują ideę *zintegrowania* różnych środków takich jak dźwięk, kolor, obraz etc., w celu stworzenia mocnego przekazu. Zgodnie z tym, studenci przygotowują prace naukowe w formacie wideo, gdzie muszą udowodnić swoje tezy na podstawie cytatów, bibliografii i przekonywujących argumentów. Ta zmiana formatu stanowi dla nich zarówno wyzwanie, jak i naukę. Zachęca do zastanowienia się nad granicami komunikacji z szerszą publicznością oraz do poważniejszego niż zwykle spojrzenia na nowe media. Moi studenci umieścili swoje multimodalne prace także na YouTube. Przykłady prac na konkretne tematy związane z nauczaniem znajdują się na (www.youtube.com/playlist?list=PLuSYzklC0c39liSz7LIYUquzmMOTDd-AK), multimodalne eseje z przemyśleniami studentów na temat nauczania (www.youtube.com/playlist?list=PLuSYzklC0c3-rfxATY9qPlpGH1G-BeYOT) oraz eseje, w których bardziej doświadczeni nauczyciele analizują swoje zajęcia jako miejsca zdobywania umiejętności wieloma różnymi środkami (www.youtube.com/playlist?list=PLuSYzklC0c3_b2n81DKJGLNjDqxyIvG8).

Epilog:

W kierunku skutecznego wykorzystania nowych mediów w edukacji językowej

Koncepcja drugiego języka jako przekraczającego granice i proponującego nowe formy uczestnictwa poprzez media – opisane w poprzedniej części – stanowi wyzwanie dla badaczy drugiego języka oraz edukatorów nauczycieli: musimy zrozumieć wszelkie przestrzenie, w których może mieć miejsce uczestnictwo w języku.

Jeśli języki nie mają prawdziwych granic, należy zadać pytanie o wszelkie miejsca, gdzie języki mogą mieć istotne znaczenie.

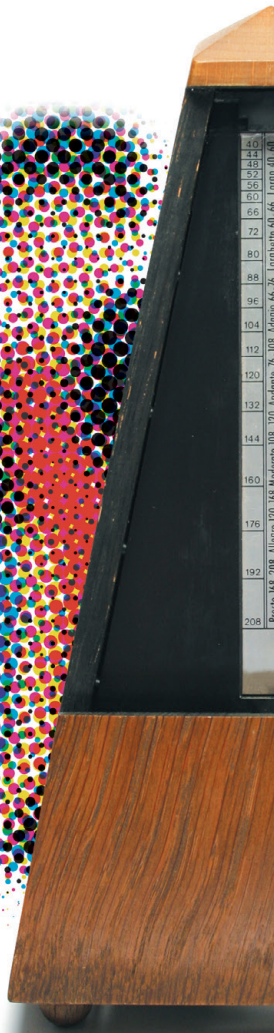
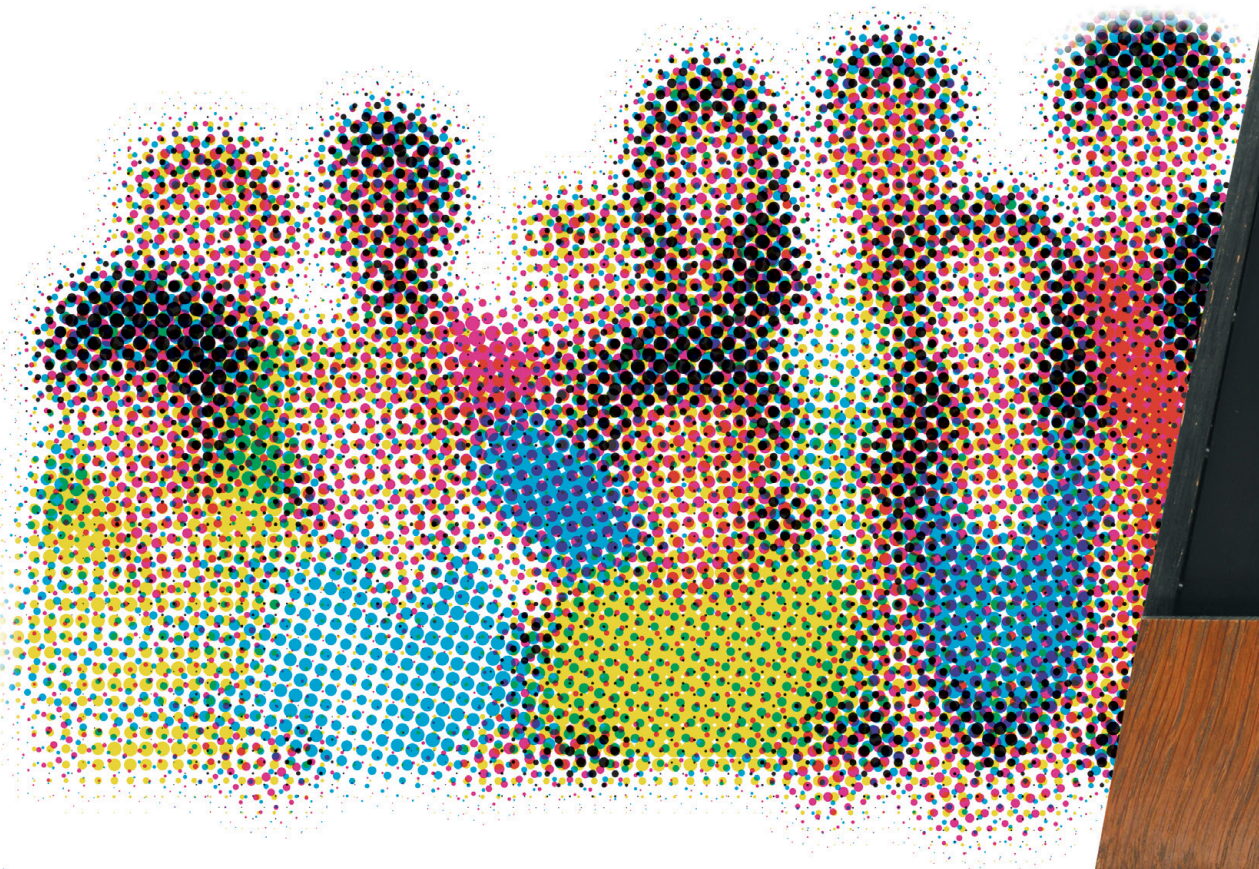
Oznacza to, że powinniśmy poszerzyć nasze ramy odniesienia, według których rozumiemy język, aby objęły takie pojęcia jak multimodalność i multiumiętności, które łączą ze sobą język, umiejętności i technologię, podkreślając potrzebę uczestnictwa i pośrednictwa. Zgodnie z tym, istnieje również potrzeba przeformułowania sposobu, w jaki możemy używać języka jako narzędzia na rzecz równości.

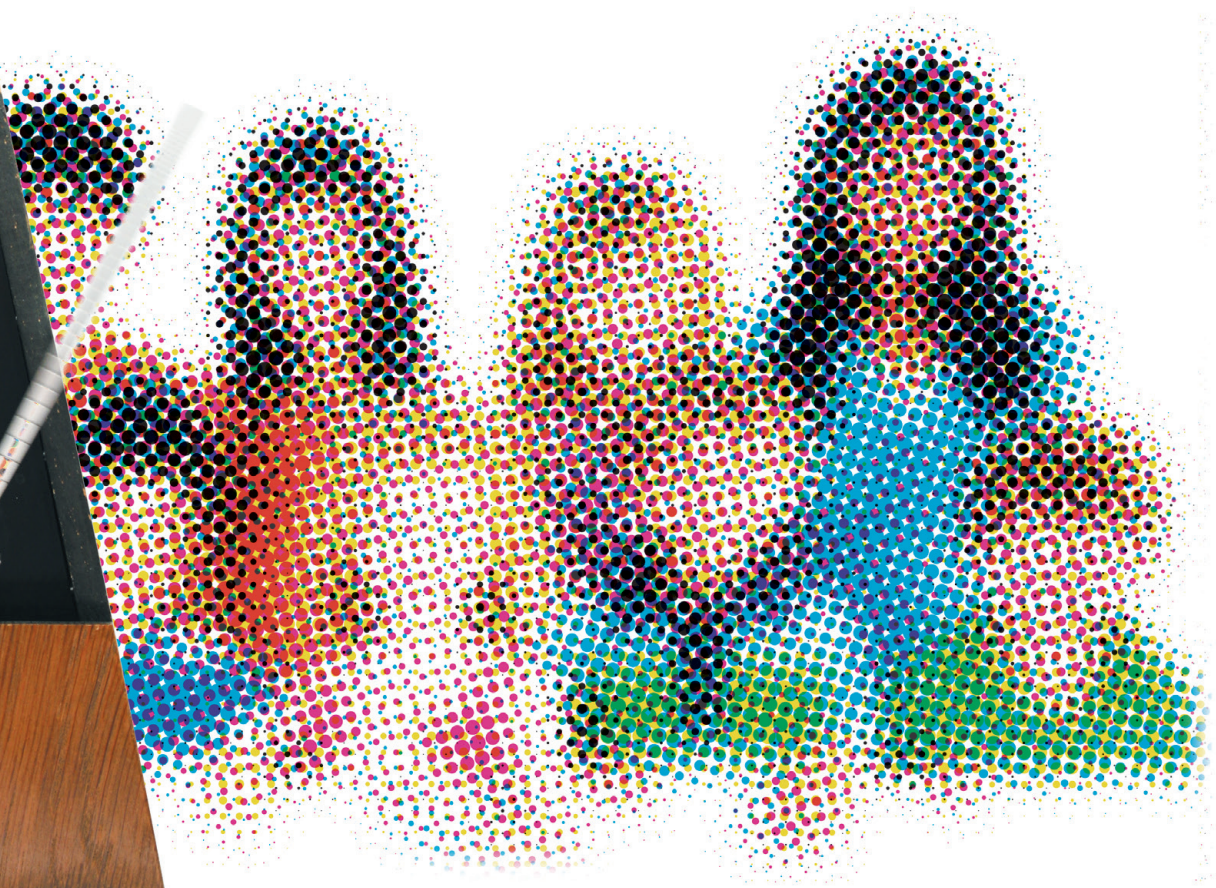
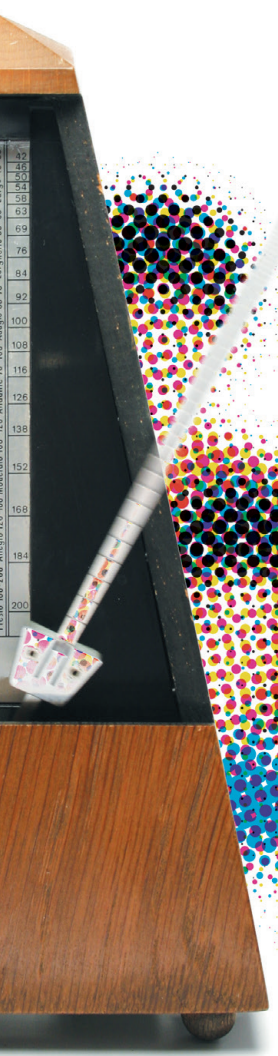
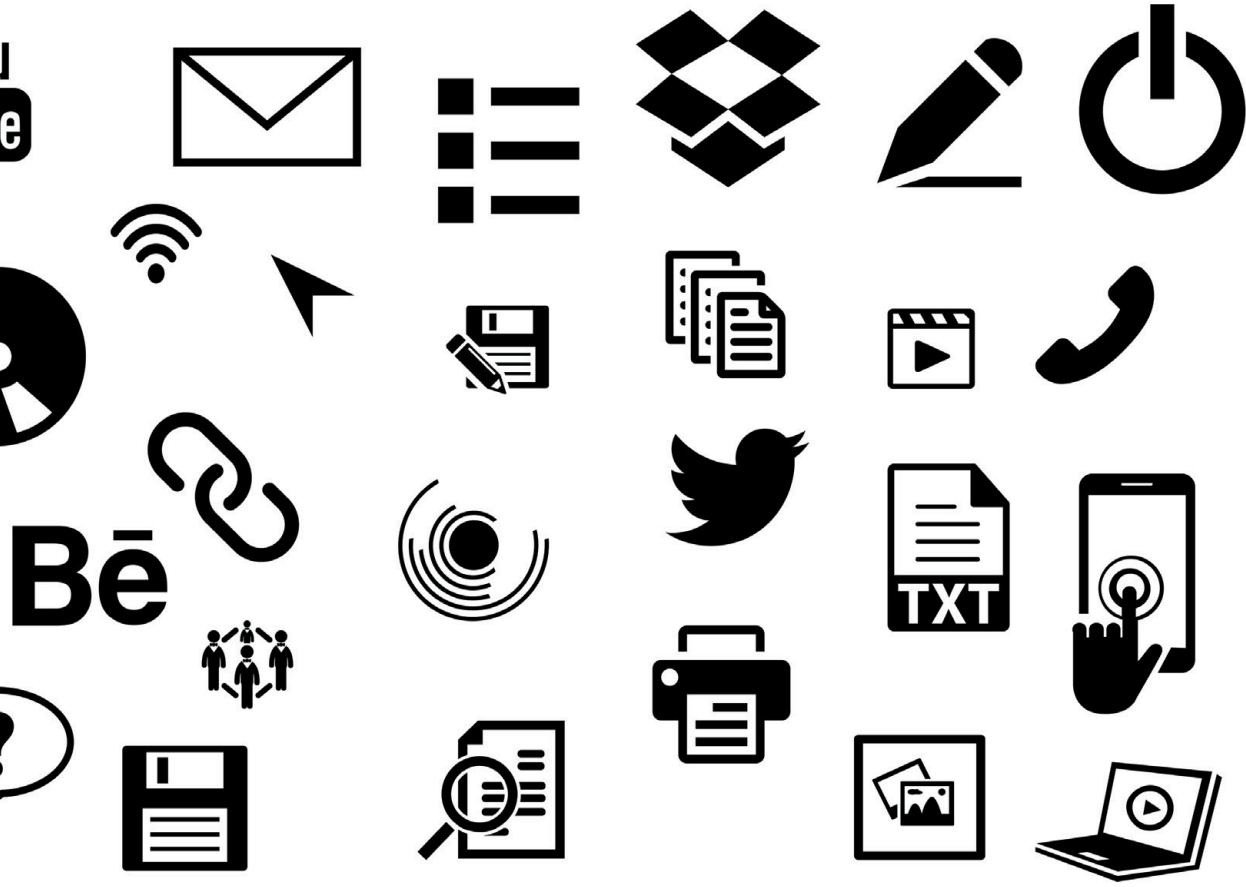
Technologia ma potencjał poszerzania granic naszej wyobraźni. Jednak jako nauczyciele i propagatorzy sprawiedliwości społecznej nie możemy zapominać o niebezpieczeństwach, jakie może nieść ze sobą technologia, powodując odseparowanie i dehumanizację ludzi. Połączenie edukacji językowej z technologią informatyczną musi stworzyć przestrzenie – fizyczne, wirtualne bądź mieszane – gdzie wszyscy użytkownicy języka znajdą sposoby angażowania się we wspólne zainteresowania, w ważne interakcje oraz w aktywne uczestnictwo. Musimy jednak pamiętać, że najważniejszą sprawą, jaką mogą nam zapewnić nowe technologie, jak mogą nam pomóc lepiej posługiwać się językiem angielskim, jest nowe postrzeganie drugiego języka. Technologie muszą pomóc nam przełamać te wszystkie bariery, które nie pozwalały nam dotąd traktować siebie nawzajem jako równych, jako Innych, którzy mają ze sobą więcej wspólnego niż pozwalają nam dostrzec fizyczne granice.

Literatura:

- Bhatt, R. M., (2010) World Englishes, globalization and the politics of conformity. In M. Saxena & T. Omoniyi (Eds.), *Contending with Globalization in World Englishes* (pp. 93-112). Bristol, UK: Multilingual Matters.
- Black, R. (2009). English language learners, fan communities, and 21st-century skills. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 52(8), 688-697. doi:10.1598/JAAL.52.8.4
- Blommaert, J. & Rampton, B. (2011). Language and superdiversity. *Diversities*, 13(2), 1-22.
- Cañas, C. & Ocampo, A. P. (2014). Multiliteracies. *LSP Micro-Papers*, 8. Available from www.literaciesinl2project.org/lslp-micro-papers.html
- Chiquito, T. & Rojas, B. (2014). Polylinguaging. *LSP Micro-Papers*, 1. Available from www.literaciesinl2project.org/lslp-micro-papers.html
- Fahser-Herro, D. & Steinkuehler, C. (2009). Web 2.0 literacy and secondary teacher education. *Journal of Computing in Teacher Education*, 26(2), 55-62
- González, C. A. (2014). Digital Literacies. *LSP Micro-Papers*, 5. Available from www.literaciesinl2project.org/lslp-micro-papers.html
- Graddol, D. (2006). *English next: Why global English may mean the end of 'English as a Foreign Language'*. London, UK: The British Council.
- Jaramillo Villegas, M. (2014). Gaming Literacies. *LSP Micro-Papers*, 12. Available from www.literaciesinl2project.org/lslp-micro-papers.html
- Labbo, L. D. & Place, K. (2010). Fresh perspectives on new literacies and technology integration. *Voices from the Middle*, 17(1), 9-18.
- Lankshear, C. & Knobel, M. (2011). *New literacies: Everyday practices and social meaning (3rd Ed.)*. Berkshire, UK: Open University Press.
- Mejía-Vélez, M. C. & Salazar Patiño, T. (2014). Multimodality. *LSP Micro-Papers*, 4. Available from www.literaciesinl2project.org/lslp-micro-papers.html
- Mora, R. A. (2011b, August). *ESL/EFL: Still a viable binary?* Presentation at the 2nd Colloquia on Research and Innovation in Foreign Language Education, Bogotá D.C.
- Mora, R. A. (2013a, September). *Have we told our children why they should learn another language? A critical discussion on the new roles and questions for language learning in Colombia*. Presentation at Seminario Miradas Contemporáneas en Educación, Universidad Distrital "Francisco José de Caldas", Bogotá. D.C. Available from <https://www.youtube.com/watch?v=Yje0AnkuTXo>

- Mora, R. A. (2013b). The notion of second languages: Responding to today's linguistic ecologies. *The Journal for ESL Teachers and Learners*, Vol. II, 53-61.
- Mora, R. A. (2014a). Critical literacy as policy and advocacy: Lessons from Colombia. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 58(1), 16-18. doi:10.1002/jaal.329
- Mora, R. A. (2014b). Language ecology. *Key Concepts in Intercultural Dialogue*, 13. Available from <http://centerforinterculturaldialogue.files.wordpress.com/2014/05/key-concept-language-ecology.pdf>
- Mora, R. A. (2014c). 21st Century literacies in the Colombian context: Experiences in language teacher education. Available from www.initiativefor21research.org/1/post/2014/04/21st-century-literacies-in-the-columbian-context-experiences-in-language-teacher-education.html
- Mora, R. A. & Golovátina-Mora, P. (2011a, August). *Bilingualism – A bridge to cosmopolitanism?* Keynote presentation at the 2011 ELT Conference. Medellín, Colombia.
- Mora, R. A., Martínez, J. D., Alzate-Pérez, L., Gómez-Yepes, R., & Zapata-Monsalve, L. M. (2012). Rethinking WebQuests in second language teacher education: The case of one Colombian university. In C. Wankel & P. Blessinger (Eds.) *Increasing Student Engagement and Retention using Online Learning Activities: Wikis, Blogs and WebQuests* (pp. 291-319) London, UK: Emerald. doi: 10.1108/S2044-9968(2012)000006A013.
- Mora R. A. & Muñoz Luna, R. (2012). A critical deconstruction of TV ads for online English courses: toward a reconstruction of the concept of second language. In L. Gómez Chova, A. López Martínez, & I. Candel Torres (Eds.), *ICERI2012 Proceedings* (pp. 413-421). Madrid, Spain: International Association of Technology, Education and Development (IATED).
- Moussu, L. & Llurda, E. (2008). Non-native English-speaking English language teachers: History and research. *Language Teaching*, 41(3), 315-348. doi:10.1017/S0261444808005028
- Nayar, P. B. (1997). ESL/EFL dichotomy today: Language politics or pragmatics? *TESOL Quarterly*, 31(1), 9-37.
- Pennycook, A. (2001). *Critical applied linguistics: A critical introduction*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Rajagopalan, K. (2004). The concept of 'world English' and its implications for ELT. *ELT Journal*, 58(2), 111-117.
- Roccanti, R. (2014). Participatory Literacies. *LSLP Micro-Papers*, 10. Available from www.literaciesinl2project.org/lslp-micro-papers.html
- Thorne, S. L. & Black, R. (2008). Language and literacy development in computer-mediated contexts and communities. *Annual Review of Applied Linguistics* 27, 133–160.
- Zapata, J. (2014). Social Media. *LSLP Micro-Papers*, 15. Available from www.literaciesinl2project.org/lslp-micro-papers.html





*Sztuka
dobrego
prowadzenia
rozmów
w sieci*

Howard

Rheingold

Co chce osiągnąć dobry prowadzący dyskusję w sieci:

- Zawsze aktualnym celem jest kulturalna dyskusja: różni ludzie rozmawiają i spierają się na temat rozmaitych kwestii i traktują siebie nawzajem przyzwoicie.
- Szczere rozmowy – płynące z umysłu, serca i wnętrza.
- Poczucie własności. Uczestnicy stają się ewangelistami.
- Atmosfera zespołowej kreatywności, eksperymentowania, poszukiwania, dobrej woli.
- Zaangażowanie we wspólne działanie na rzecz lepszej komunikacji i lepszej rozmowy. Jeśli to osiągniemy, nie potrzeba niczego więcej.
- System, w którym ludzie sami rozpoznają, w jakim kierunku podąża rozmowa i rozstrzygają konflikty pomiędzy sobą.
- Miejsce, w którym każdy buduje indywidualny kapitał społeczny poprzez wspólne i wzajemne wzmocnienie kapitału wiedzy.

Dobre dyskusje online:

- Umożliwiają nawiązanie kontaktu z innymi ludźmi.
- Umożliwiają samodzielne zorganizowanie sobie czasu, zamiast pasywnej konsumpcji gotowych rozrywek.
- Umożliwiają ludziom tworzenie „kultury darów” na rzecz wymiany wiedzy.
- Tworzą warunki dla trwałej współpracy, która nagradza indywidualne wysiłki budując wartość większą niż suma poszczególnych jej elementów.
- Dają ludziom sposobność wzajemnego poznania się bez nakładania masek.
- Sprawiają, że nowicjusze czują się mile widziani, uczestnicy docenieni a uparci mąciociele ignorowani.

Prowadzący jest...

- Prowadzący jest jak gospodarz przyjęcia. Samo wynajęcie sali i zakupienie piwa nie wystarczy, żeby przyjęcie było udane. Trzeba zaprosić ciekawych i różnych ludzi, witać ich przy wejściu, przedstawiać sobie nawzajem, rozpocząć konwersację, zapobiegać konfliktom, zachęcać ludzi, aby się rozluźnili i dobrze bawili się ze sobą.
- Prowadzący jest również autorytetem. Egzekwuje przyjęte zasady i dlatego jest postrzegany przez wielu jako osoba pilnująca porządku.
- Prowadzący jest także wzorem. Dobry prowadzący postępuje w taki sposób, jakiego oczekuje od innych: czyta uważnie, pisze ciekawie, treściwie i zwięźle, zwraca się do innych po imieniu, zakłada dobrą wolę rozmówcy, okazuje zaufanie, chyba, że istnieją powody przeciwko temu, dostarcza wiedzy, proponu-

je pomoc, nie wpada łatwo w gniew, przeprosza, gdy nie ma racji, uprzejmie prosi o wyjaśnienia, ćwiczy cierpliwość, gdy atmosfera staje się gorąca.

- Prowadzący jest też cyber-dokumentalistą. Dobry prowadzący pielęgnuje pamięć społeczności, kieruje nowicjuszy do archiwów, podaje odnośniki do podobnych rozmów: dawnych i obecnych, odnajduje źródła, które poszerzają zbiorowy zasób wiedzy – oraz uczy innych jak to robić. Dobrze wykonywane cyber-dokumentowanie jest zaraźliwe.
- Prowadzący może być postacią w show, ale w takim, gdzie wszyscy improwizują wspólnie, a publiczność znajduje się na scenie.
- Wszyscy prowadzący są członkami społeczności prowadzących. Nie można być gospodarzem społeczności nie należąc do społeczności gospodarzy.

Co robi i do czego dąży prowadzący

- Społeczności nie da się wytworzyć, ale można zaprojektować warunki, w których prawdopodobnie powstaną, a potem wspomagać ich rozwój.
- Społeczności nie powstają automatycznie – jeśli tylko zapewnimy narzędzia komunikacji – społeczności internetowe rozwijają się w odpowiednich warunkach, jak rośliny w ogrodzie.
- Wszelkie systemy sieciowe przestają być spójne bez ostrożnej interwencji. Jednak ta interwencja musi być oddolna, nie odgórna.
- Wszelkie internetowe systemy społeczne muszą radzić sobie z ludzkimi osobliwościami oraz defektami technologicznymi, które rozbijają grupę.
- Potrzebny jest pozytywny wysiłek, aby stworzyć warunki i pielęgnować rozwój samodzielnej grupy.

Na początku ważne są jasne reguły, ale niezbyt mocno narzucane, przyjęte z wyraźnym założeniem, że własne normy społeczności powstaną później. Zaczynaj od odgórnego ustalenia zasad, potem przejdź do następnych działań. Ci, którym się to nie spodoba, odejdą. Reszta podejmie decyzję po poznaniu systemu oraz siebie nawzajem.

- Zasady przyjęte jeszcze przed rozpoczęciem mają wpływ na to kim będą uczestnicy po upływie roku. Początkowi uczestnicy mają silny wpływ na tych, którzy dołączają później.
- Ustalanie zasad po rozpoczęciu lub ich odgórną zmianą to błąd.
- Liczba zasad powinna być jak najmniejsza. Niech będą proste i oparte o normy zwykłej międzyludzkiej uprzejmości.
- W ciągu kilku miesięcy każda społeczność będzie chciała mieć narzędzia i możliwości tworzenia własnych zasad. Można to ułatwić tworząc poradnik demokratycznego podejmowania decyzji oraz zapewniając dostęp do osób, które mają doświadczenie w tym procesie.
- Tylko jeśli wszyscy dobrze rozumieją zasady umowy społecznej łączącej uczestników, prowadzący może promować zachowania zgodne z tą wyraźnie określoną umową.
- Naturalni prowadzący pojawiają się w końcu w każdej społeczności, a dotychczasowi prowadzący powinni rozpoznawać ich i być dla nich mentorami.
- Przy rekrutowaniu prowadzących należy kierować się przede wszystkim intuicją.
- Społeczności mogą nauczyć się tworzenia własnych umów społecznych i wybierania własnych form zarządzania, opartych na powszechnie uzgodnionych i jasno opisanych prostych celach i zasadach, nie jest to jednak łatwe.

Zachowanie prowadzącego

- Pamiętaj, że zarówno uprzejmość, jak i złośliwość są zaraźliwe.
- Bądź cierpliwy i policz do trzech: świadomie odczekaj z emocjonalną odpowiedzią, zanim wyślesz publiczny post lub prywatny e-mail.
- W większości wypadków, najlepszą decyzją jest NIE powtarzać niczego poza społecznością prowadzących. Pierwszą umiejętnością prowadzącego jest wiedza, jak i kiedy nie podejmować działania.
- Opowiedz o swojej sytuacji społeczności prowadzących, jeśli jesteś rozgniewany, zagubiony lub nie wiesz co robić.
- Bądź ostrożny ucząc się metodą prób i błędów, ponieważ błędy popełnione na początku mogą spowodować długofalowe konsekwencje. Jeśli nie zdobędziesz zaufania wcześniej, możesz długo borykać się z nieufnością.
- Zrób wszystko, co w twojej mocy, aby w obliczu wyzwań pozostać sprawiedliwym i uprzejmym. Publicznie rozgrywasz mit założycielski społeczności.

Baw się! Pokaż, że eksperymenty są mile widziane oraz że nie należy traktować siebie i całego przedsięwzięcia z nadmierną powagą.

- Prowadzący reprezentują władzę, nawet jeśli reguła jest niewiele. Ludzie będą ci się sprzeciwiać właśnie dlatego, że jesteś reprezentantem władzy.
- Stosuj zasadę z Aikido: jedna uncja elegancji i wdzięku ma wagę dziesięciu funtów sporu. Możesz z wdziękiem skierować dyskusję z powrotem na właściwe tory, elegancko zapobiegać przemianie konfliktu w awanturę, ale nie możesz tego narzucać siłą.
- Atakując prowokatorów, podsycasz ich zachowanie.
- Sposób, w jaki prowadzący reaguje na publiczne konflikty z użytkownikami, szczególnie pierwsze takie konflikty, stanowi świetną okazję i potężne narzędzie do promowania modelu kulturalnej dyskusji. Jeśli przeprowadzisz to właściwie, społeczność zapamięta tę lekcję. Jest to również najbardziej niebezpieczny moment, bo gdy zareagujesz gniewem, niesprawiedliwie czy choćby sarkastycznie, nakręcisz spiralę emocjonalną prowadzącą w dół.
- Problemy zdarzają się stosunkowo rzadko, pod warunkiem, że zgrabnie poradzisz sobie z pierwszymi wyzwaniami. Potem będą one rzadsze i mniej istotne. Jednak prowadzący wciąż ma możliwość i obowiązek promować przyjazne zachowania, wraz ze wzrostem społeczności.
- Stosowanie siły przynosi skutek odwrotny od zamierzonego, jeśli chodzi o autorytet w sieci. Musisz przekonywać i namawiać, bo narzucanie automatycznie oznacza utratę autorytetu.
- Unikaj stawania po którejś ze stron. Nie da się uniknąć wszystkich konfliktów. Jeśli dany konflikt jest na tyle istotny, że przyciąga uwagę dużej liczby członków społeczności, wykorzystaj go jako okazję do przypomnienia ludziom, że uprzejmość jest niezbędnym elementem spójnej dyskusji. Konflikt testuje granice społeczności.
- Na dłuższą metę chodzi o demokrację. Wprawdzie wiele społeczności związanych wspólnymi praktykami i zainteresowaniami pomyślnie rozwija się pod autokratyczną moderacją i są one użyteczne jako kompetentne i interaktywne odpowiedniki czasopism naukowych, ale tam gdzie sama społeczność kieruje swoim rozwojem, moc przyciągania może powstać jedynie z zaraźliwego ducha dobrowolnej współpracy.
- Nie zamykaj tematu, żeby mieć ostatnie słowo. Miej świadomość, że dany wątek nie należy tylko do ciebie. Jeśli będziesz nadużywał swoich uprawnień prowadzącego, ludzie będą się denerwować.
- Prowadzący poznają ludzi – od samego początku. Przedstaw się, niech ludzie mają okazję cię poznać. Bądź przyjacielskim rozmówcą, ale nie musisz być pozbawiony charakteru, indywidualności i bezbarwny.

- Witaj nowych uczestników. Kiedy już pierwsi członkowie poznają się wzajemnie, zachęcaj bywalców, aby witali nowicjuszy. W końcu sama społeczność przejmie zadanie publicznego powitania.
- Najważniejsze są pierwsze reakcje. Chwal ludzi po imieniu. Bądź zainteresowany. Czytaj ich profile i kieruj ich do informacji, które twoim zdaniem mogą zainteresować właśnie ich.
- Imiona są ważne. Postaw nowicjusza – używając jego imienia – na piedestale za to, co zrobił na rzecz społeczności, a będzie odtąd zawsze tak postępował.
- Komunikuj się e-mailem zarówno z obiecującymi nowicjuszami, jak i z wiczychami.
- Zniechęcaj do donosicielstwa. Nie podburzaj ludzi prywatnie, ale zawsze odpowiadaj na zadawane e-mailem pytania dotyczące problemów w grupie, zachęcając ludzi, żeby działali publicznie zgodnie ze swoimi zasadami.
- Namawiaj ludzi, żeby ze sobą rozmawiali.
- Sprawdzaj informacje o odwiedzających i dowiedz się, kim są regularni bywalcy. Nie wystrasż biernych czytelników, zachęcaj ich, gdy się ujawnią.
- Prowadzący zachęcają, wspierają, wzmacniają – i schodzą z drogi.

Pozwól społeczności współtworzyć swoją historię, wspólny język, mit założycielski. To wszystko musi poprzedzać dyskusję nad stworzeniem umowy społecznej – historii, których wszyscy będą świadkami i uczestnikami, wspólny język, rytuały, mity, żarty, zwyczaje. W ten sposób ludzie poznają się i uczą się wzajemnie doceniać na tyle, że chce im się zadać sobie trud tworzenia umowy społecznej.

- Bądź wzorowym cyber-dokumentalistą. Pokaż ludziom jak zaczynać nowe wątki albo zaproponuj tematy. Zaprezentuj jak używać narzędzi (linki z postów, itp.). Bądź pamięcią grupy – wskazuj i linkuj stosowne informacje dawne i aktualne. Zachęć innych, aby wyszukiwali i linkowali informacje cenne dla innych członków grupy, chwal tych, którzy tak robią.
- Ożywiaj dawne wątki, dodając coś do nich od czasu do czasu.
- Archiwizuj stare i nieaktualne wątki: sporządź listę wątków do wycofania, przeznaczając tydzień na dyskusję. Jeśli ludzie postulują utrzymanie któregoś wątku, zachęć ich do jego ożywienia. Zarchiwizuj pozostałe. W razie wątpliwości – pytaj. W większości sytuacji lepiej jest zarchiwizować wątek niż usunąć.
- Zadawaj grupie pytania do rozważenia.
- Zachęć ludzi, aby ukrywali długie odpowiedzi lub duże grafiki.
- Spełniaj rolę sprawiedliwego świadka. Zapoznaj ludzi z klasyką netykiety. Zwróć uwagę na pułapki sieci, które powodują nieporozumienia (brak kontaktu wzrokowego i słuchowego).

NEW
THINKING.
NEW
POSSIBILITIES.

Zrozumiesz,
żejechać się jeszcze raz?
y na jazdy testowe



ŚWIAT NIE KRĘCI SIĘ
WOKÓŁ SZYMONA!

Spywaj, wokół czego kręci się świat.
Odwiedź planetarium Niebo Kopernika
Młodego Partnerem jest PKO Bank Polski





Kultura

obrazkowa

Magda

Małczyńska-

-Umeda

Konieczność komunikowania się i nieustanne ulepszanie sposobów kontaktu stały się dla rozwoju cywilizacji jednym z najistotniejszych czynników postępu.
(Adrian Frutiger)

Każdego dnia internauci oglądają 3 miliardy filmików w serwisie You Tube. Powszechnie mówi się o „pokoleniu obrazkowym”. W komunikacji międzyludzkiej słowa z łatwością zastępujemy obrazami, wklejamy „uśmieški”, „podkówki” albo inne emotikony, chcąc wyrazić swoje uczucia i zaoszczędzić czas na stukaniu w klawiaturę. Jednocześnie 60% Polaków deklaruje, że nie przeczytało w ostatnim roku żadnej książki i wiele jest głosów mówiących, że w ten sposób zubażamy naszą kulturę i grozi nam neoanalfabetyzm.

Z drugiej strony, badania pokazują, że zapamiętujemy 10% tego, co usłyszymy, 20% tego, co przeczytamy i aż 80% tego, co zobaczymy i sami zrobimy. Innymi słowy, popularne chińskie przysłowie „jeden obraz wart więcej niż tysiąc słów” możemy uznać za motto zjawiska, jakim jest kultura obrazkowa. Kiedy podczas prelekcji dotyczącej dziennikarstwa opartego na danych przytoczyłam to przysłowie, będąc jako infografik absolutnie przekonana o jego prawdziwości, zaskoczyła mnie reakcja prowadzącej spotkanie dziennikarki, która reprezentowała przeciwny punkt widzenia. W jej opinii to słowo było narzędziem, które w najdoskonalszy z możliwych sposobów opisuje świat.

Bez wątpienia ze słowa nie warto rezygnować, ale komunikacja obrazkowa posiada swoje – nie dające się podważyć – zalety. Przyjrzyjmy się w tym miejscu zjawisku „alfabetyzmu wizualnego”. Pojęcie, które oryginalnie w języku angielskim brzmi „visual literacy”, zostało wymyślone i zdefiniowane przez Johna Debesa w 1969 roku w następujący sposób:

„Alfabetyzm wizualny odnosi się do grupy kompetencji wizualnych, które może rozwijać każdy człowiek poprzez patrzenie i równoległą integrację innych doznań sensorycznych. Rozwój tych kompetencji jest fundamentalny dla normalnego przyswajania wiedzy. Rozwój kompetencji wizualnych umożliwia rozróżnianie oraz interpretowanie czynności, przedmiotów i/lub symboli wizualnych, zarówno naturalnych, jak i nienaturalnych, które napotykamy w naszym otoczeniu. Poprzez kreatywne użycie tych kompetencji jesteśmy w stanie komunikować się z innymi. A poprzez twórcze użycie tych kompetencji jesteśmy w stanie zrozumieć i cieszyć się arcydziełami kultury wizualnej.”¹ Jednym słowem, alfabetyzm wizualny opisuje kompetencje umożliwiające interpretację i posługiwanie się informacjami przedstawionymi w formie wizualnej.

¹ Roger Fransecky, John Debe, Visual Literacy: A Way to Learn--A Way to Teach, Association for Educational Communications and Technology, Washington, DC, 1972, s 7.

Wydaje się, że musimy ważyć na jednej szali neoanalfabetyzm, który zawsze pozostanie zagrożeniem, a na drugiej alfabetyzm wizualny, który z kolei, wobec postępującej dominacji obrazu w komunikacji, jest ważnym elementem współczesnego życia społecznego i odpowiada za jakość uczestnictwa w kulturze.

Alfabetyzm wizualny jest pojęciem stosunkowo nowym, a przecież kultura obrazkowa ma historię sięgającą odległych wieków. Początkowo komunikacja międzyludzka była wyłącznie werbalna, pierwsze zapisy informacji zostały odkryte w 1994 roku w leżącej w dolinie Rodanu Jaskini Chauveta. Te i inne malowidła naskalne przedstawiają ludzi, zwierzęta i abstrakcyjne symbole, przekazując wiele informacji na temat świata paleolitu, czyli życia na ziemi 40 tysięcy lat przed naszą erą. Są jak pierwsza książka pisana pismem obrazkowym.

Jednak za pierwsze prawdziwe pismo uważa się pismo klinowe, które stworzyli Sumerowie w Mezopotamii ok. 3500 lat p.n.e. Był to rodzaj pisma ideograficznego, które składało się z umownych znaków graficznych wyrażających określone pojęcia bez użycia liter. Ideogramy wywodzą się z piktogramów: najprostsze ideogramy to obrazy istot lub przedmiotów albo obrazki przedstawiające jakąś czynność np. picie. Z czasem ulegały one uproszczeniu, przedstawiając czynności itp. w sposób symboliczny np. para naszkicowanych nóg oznaczała „chodzić”. Ideogramami posługiwali się starożytni Egipcjanie, a także Majowie i Indianie północnoamerykańscy. Współcześnie pismo chińskie również posługuje się ideogramami, jego znaki wyglądające jak rozrzucone patyczki, mają swoją historyczną, bardzo dosłowną, formę przedstawiającą konkretne rzeczy.

W drodze ewolucji pismo ideograficzne zostało wzbogacone o elementy fonetyczne, a z czasem zastąpione przez pismo czysto fonetyczne, zapisujące poszczególne głoski mowy. Pierwsze takie pismo stworzyli około 1300 r. p.n.e. Fenicjanie, upraszczając pismo egipskie i klinowe. Ich alfabet zawierał 22 znaki fonetyczne i kreskę oznaczającą przerwę między słowami. Od Fenicjan alfabet przejęli Grecy, od Greków Etruskowie, a od nich, około 700 roku p.n.e., Rzymianie, którzy zmodyfikowali je do formy, jaką znamy dziś pod postacią alfabetu łacińskiego – posługuje się nim 35% ludzkości.



Na przestrzeni wieków rosła nasza aktywność psychiczna, a w jej wyniku także nasze dążenie do abstrakcji – i tak rozwijało się pismo – od obrazu, przez jego uproszczenia, aż do liter, których wygląd jest oderwany od obrazu i rozpoznajemy go na podstawie umowy. Podobnie przebiegał proces oswojenia rzeczywistości i uczenia się wizualnego jej przedstawiania w dziełach artystycznych. Malarze próbowali uchwycić ludzkie uczucia bacznie obserwując modela. Z czasem ich umiejętność naśladowania natury rosła i w końcu przestała już wystarczać, więc poszukiwali dalej, upraszczając i redukując kształt, poddając go stylizacji. W wyniku tego procesu uzyskaliśmy między innymi popularne

emotikony, ale również całe bogactwo innych znaków, które mimo mocno zredukowanej formy, są dla nas czytelne jako nośniki wielu informacji i stanowią ważny element współczesnej kultury wizualnej.

Znaki, czyli kształty, którym przypisuje się określone znaczenie (Słownik Języka Polskiego) dzielą się na znaki motywowane (ikoniczne) oparte na podobieństwie formy znaku oznaczającego i elementu oznaczanego oraz znaki niemotywowane (arbitralne), których forma nie jest w żaden sposób powiązana z treścią komunikatu.

Ważnym pojęciem kultury wizualnej jest symbol, czyli taki znak, który posiada jedno znaczenie dosłowne i wiele znaczeń ukrytych. Dobrym przykładem jest znak gwiazdy. Trójramienna gwiazda wśród ludów nordyckich uważana była za symbol wszechmocy boskiej. W Japonii jest ona znakiem rodowym Mitsubishi. Trójgwiazda w kole, którą znamy z logo marki Mercedes, w średniowieczu była symbolem Trójcy Świętej. Gwiazda pięcioramienna ze środkowym wierzchołkiem skierowanym w górę nazywa się Pentagramem Białym i jest symbolem siły boskiej, może również odzwierciedlać pięć zmysłów człowieka, pięć żywiołów: ziemię, wodę, wiatr, ogień i światło, oraz pięć światów: fizyczny, eteryczny, astralny, mentalny i duchowy, ukazując wyższość umysłu człowieka nad wszelkimi innymi żywiołami i zmysłami. Kiedy wierzchołek gwiazdy skierowany jest w dół, mamy do czynienia z Pentagramem Czarnym, symbolem profanum, wyższości żądzy nad rozumem, symbolem satanistycznym. Gwiazda sześcioramienna jest symbolem Dawida i Izraela. Ośmioramienna gwiazda-kwiat lub gwiazda-rozeta występuje w sztuce ludowej jako symbol urodzaju.



Wielość znaków, które nas otaczają jest przebogata. Zaczniemy od znaków i symboli naukowych, do których zaliczamy znane wszystkim ze szkoły symbole matematyczne, astrologiczne – oznaczające znaki zodiaku, astronomiczne – stosowane do oznaczania ciał niebieskich, chemiczne i muzyczne. Kolejną kategorią są znaki przynależności, czyli godła, herby i flagi. Następnie mamy wielką rodzinę sygnetów, czyli znaków towarowych nazywanych powszechnie logo. Precyzyjniej rzecz ujmując, sygnetem nazywamy graficzną część logo, część tekstowa nazywa się logotypem – razem tworzą logo. Ich historia zaczyna się od znaków wypalanych na zwierzętach w celu oznakowania danego stada, a także marek kupieckich i sygnatur rzemieślniczych. Współczesne sygnety dzielimy na figuratywne, czyli takie, w których formie rozpoznajemy kształty przedmiotów, zwierząt czy ludzi, abstrakcyjne, czyli takie, które nie nawiązują formą do natury oraz monogramy zbudowane z liter.



Kolejną kategorią są znaki-sygnaly, zwane popularnie piktogramami. Charakteryzują się bardzo uproszczoną formą, ale jednocześnie są zrozumiałe dla ludzi wszystkich narodowości. Występują powszechnie, stąd znamy je wszystkie. Spotkamy je na ulicy, gdzie ostrzegają, zakazują i informują użytkowników ruchu drogowego. Spotkamy na dworcach, w centrach handlowych i innych miejscach użyteczności publicznej, gdzie pomagają użytkownikom się odnaleźć i odnaleźć drogę. Spotkamy je również w domu, bo są na wielu towarach i urządzeniach – wskazują, jak się nimi posługiwać, ostrzegają o niebezpiecznych substancjach chemicznych albo pomagają właściwie dbać o czystość naszej odzieży. Informują również o pogodzie i naszych emocjach.

Piktogramy to nasi dobrzy znajomi, ale czy wiemy, skąd się wzięły? Pamiętajmy, że przed wiekami ludzie posługiwali się nimi dla zapisu informacji, ale ten prymitywny sposób został zastąpiony alfabetami fonetycznymi. Te historyczne zapisy zainspirowały lewicującego austriackiego socjologa Otto Neurath'a, który w 1925 roku rozpoczął pracę nad wielką wystawą w Muzeum Socjologii i Ekonomii w Wiedniu (Gesellschafts und Wirtschaftsmuseum).

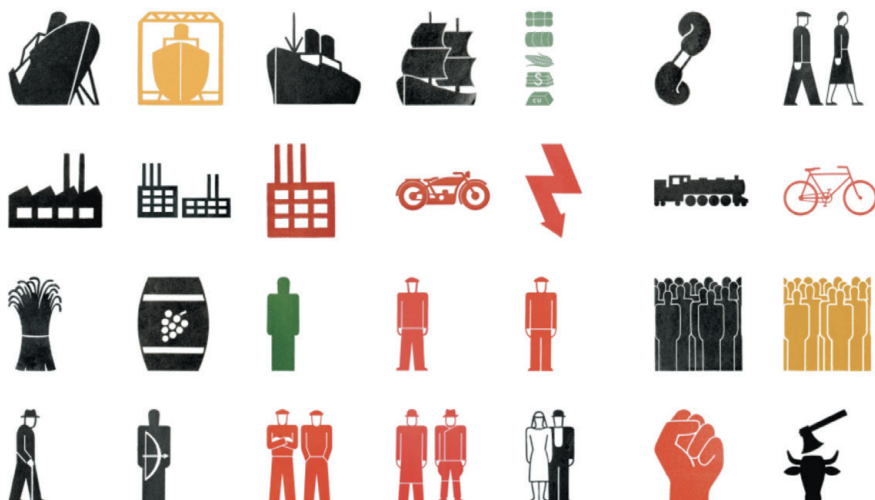
Wystawa ta była skierowana do obywateli nowo powstałego po upadku monarchii państwa austriackiego, którzy w większości byli słabo wyedukowani i zdezorientowani w nowej rzeczywistości, jaka nastąpiła po I Wojnie Światowej. Zadaniem wspomnianej wystawy było przedstawić świat współczesny w możliwie szeroki sposób, począwszy od kwestii demograficznych, zdrowia, religii, przez geologię, rolnictwo, wytwórstwo, po handel.

Ekspozycja zawierała wiele danych statystycznych przedstawionych na planszach z użyciem prostych rysunków-piktogramów, których powtarzające się w szeregach sylwetki odzwierciedlały konkretne ilości, każdy znak reprezentował podstawową ilość, np. 1 000 ludzi, 100 statków. Większa ilość rzeczy musiała być reprezentowana przez większą ilość znaków. Ta metoda przedstawiania w formie obrazkowej stosunków społecznych, technologicznych, biologicznych oraz historycznych, wciąż doskonała, została przez jej twórcę nazwana w latach trzydziestych ISOTYPE – International System of Typographic Picture Education, co można przetłumaczyć jako Międzynarodowy System Edukacji Typograficzno-Obrazkowej.

Z Otto Neurath'atem współpracowała jego żona Marie, która kierując się zasadą: „wybrać, zaokrąglić i zorganizować” zajmowała się transformacją danych w czytelny i prosty układ informacji. Plansze musiały być tak zorganizowane, żeby odbiorca na pierwszy rzut oka dostrzegł tylko najważniejsze elementy, na drugi – mniej ważne, na trzeci – szczegóły, a na czwarty nic. Jeśli widział coś więcej to znaczyło, że plansza jest zła.

Ważną osobą w zespole Neurath'a był Gerd Arntz – grafik, który od 1928 r. zaprojektował dla ISOTYPE ponad 4 000 piktogramów i ilustracji. Wykonane przez niego ręcznie metodą drzeworytu sylwetki wydają się nam dziś dość dosłowne, a nawet poetyckie i narracyjne, ale na początku XX wieku były szalenie nowatorskie, zaś elementy języka wizualnego ISOTYPE weszły na stałe do użytku ogólnego i zostały rozpowszechnione między innymi przez twórców komunikacji wizualnej pierwszych stadionów olimpijskich, portów lotniczych, a w następstwie w obszarze całej sfery życia publicznego.

Metoda przedstawiania danych za pomocą kombinacji tekstu i piktogramów bądź samych obrazów sprawdza się do tej pory, mimo, że społeczeństwa krajów rozwiniętych są raczej wykształcone. Poziom skomplikowania otacza-



jącego świata znacznie wzrósł. W tempie naddźwiękowym zalewa nas morze informacji, podobno przyswajamy 34 gigabajty informacji każdego dnia. Dzięki wizualizacji nasz mózg jest w stanie przetworzyć dane 60 tysięcy razy szybciej, a ponad 60% populacji to tak zwani „wzrokowcy”. 77% odbiorców zignoruje stronę, na której jest więcej niż 600 słów (w tym tekście jest ich do tej pory ponad 1500 – jesteś dzielny czytelnikiem!).

Dlatego właśnie tak olbrzymią popularnością w Internecie cieszą się infografiki. Jest to najbogatszy nośnik informacji, który może być percypowany w najkrótszym czasie. Infografiki prezentują wiele tematów, ale do najpopularniejszych można zaliczyć wszelkiego rodzaju zestawienia i rankingi, fakty dotyczące gospodarki oraz infografiki o tematyce społecznej. Użycie wizualizacji wzrosło w internecie od 2007 roku o 9900%.

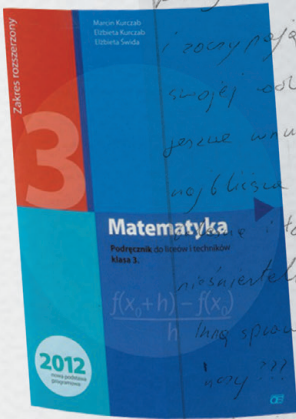
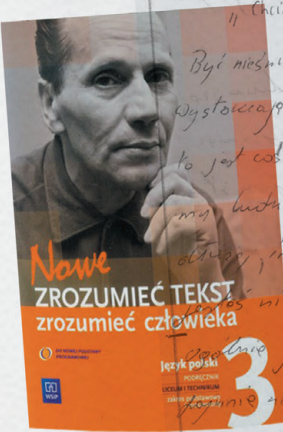
Wzrosła również nasza potrzeba konsumowania informacji – ludzki mózg poszukuje jej w Internecie. Badania „klikalności” wykazują, że strony internetowe, które oferują obiektywną informację przyciągają większą uwagę, więcej „lajków”, co wydłuża czas spędzony na danej stronie i może przełożyć się na decyzje zakupowe. Jako konsumenci nie dajemy się już tak łatwo uwieść reklamie opartej na tradycyjnym przekaziu, który ma odpowiedzieć na nasz „insight”. Nawet jeśli da to nam impuls do zainteresowania się danym towarem, to i tak zwykle chcemy poznać szczegółowo jego cechy, by upewnić się, że odpowiada naszym potrzebom, a ponadto chcemy móc porównać te cechy z konkurencyjnymi towarami i wybrać dla nas najlepszy.

Ponadto lubimy dzielić się informacjami, i tu znowu wizualne formy mają przewagę nad tekstem pisanym, ponieważ są bardziej atrakcyjne, łatwiejsze i szybsze w przekazie i odbiorze. Niektóre serwisy, jak na przykład Slideshare, Pinterest czy Instagram przeznaczone są do dzielenia się wyłącznie obrazkami, na Facebooku pojawia się ich w każdej sekundzie 1500.

Popularną formą wizualnej wypowiedzi internetowej są między innymi memy. Są to różnego rodzaju kreacje, zabawne lub poruszające, które stają się wzorem świadomości w powszechnym Internecie, pokazując jakieś zjawisko lub odniesienia do niego. Memy przyjmują różne formy – zdjęć z podpisami, filmików wideo, pojedynczych haseł. Pojęcie memu pochodzi z teorii ewolucji kulturowej, a jedna z jego definicji mówi, że jest to zaraźliwy wzorzec informacji, powielany przez pasożytniczo zainfekowane ludzkie umysły, modyfikujący ich zachowanie i powodujący, że sami rozprzestrzeniają ten wzorzec. I faktycznie, cechą wspólną memów jest to, że nieustannie modyfikowane, krążą bez końca po forach internetowych, tak jak na przykład ponury i szydrczy kot, „wintydzowe” kartki z motywem kobiety lub czerwona twarz typowego Polaka.

Fakt bycia ciągle podłączonym wiąże się z tym, iż młodzi użytkownicy Internetu właściwie bez przerwy zajmują się uaktualnianiem własnego statusu, tak przez prywatne kanały komunikacji (np. komunikator internetowy), jak i publiczne, tj. portale społecznościowe.

Warto tutaj zauważyć, iż liczba osób, która znajduje się w ciągłej komunikacji z młodym człowiekiem jest zwykle niewielka i ogranicza się do partnera oraz najbliższych przyjaciół młodego człowieka



6. II zasada dynamiki

7. Ciecz

8. Wysokość w spadaniu swobodnym

9. Zasada zachowania pędu (zderzenia sprężyste)

10. Zasada zachowania pędu (zderzenia niesprężyste)

12. Energia potencjalna ciężkości

13. Energia kinetyczna

14. Siła dośrodkowa (ruch po okręgu)

15. Praca

17. Energia wewnętrzna (proces ogrzewania)

$F = mg$

$h = \frac{g t^2}{2}$

$m_1 v_1 = (m_1 + m_2) v_2$

$2^9 = \frac{W}{t}$

$E_p = mgh$

$E_k = \frac{mv^2}{2}$

$F = \frac{mv^2}{r}$

$W = F \cdot s$

$\Delta E_w = Q + W$

$3023 \cdot 25 =$

3023

\times

25

15115

$+$

60460

181375

7656 * 99 =

7	6	5	6
9	0	3	
	4	5	

Nazwa pliku: problem

Zapisz jako typ: PNG (*.PNG)

Zapisz

Anuluj

2820 * 60 =

2	8	2	0
6	5	0	0
	3	0	

Table 1

Table Font Size: 0.35 pt

Grid Lines: []

Alternating Row Color: []

„Chciałbyś być niesmiertelny???” Bo ja nie.

Być niesmiertelnym to znaczy wystarczyć długo, żeby się to jest coś, co nie ma początku i końca, więc ludzie mamy swój pomysł, rodzący się w głowie, (ani leceją) na koniec leżący w grze, a nie śmierci. Rodzić się, żyć, umrzeć, to jest najprostsze, co możemy zrobić, a to jest najtrudniejsze. Dlatego, co się do życia odnosi, to jest najważniejsze. Dlatego, co się do życia odnosi, to jest najważniejsze. Dlatego, co się do życia odnosi, to jest najważniejsze.

W końcu zostaje sam. Ok, możesz mieć jakiegokolwiek, przyjaciela, ale to już nie będzie dla Ciebie najlepszą wadą... Prędzej...

„W końcu zostaje sam. Ok, możesz mieć jakiegokolwiek, przyjaciela, ale to już nie będzie dla Ciebie najlepszą wadą... Prędzej...”

VIDEOS MUSIC LIVE EDUCATION NEWS

POPULAR VIDEOS TODAY

All Categories

Recommended for You

Autos & Vehicles

Comedy

Entertainment

Film & Animation

Gaming

Howto & Style

The Dark Knight Rises - Official Teaser

Oceans - Weathering the Storm

Hugo - Official Trailer

The Four Corners of the Earth: Chile

The Incredible Journey of Amal...

*Potencjał
komunikacji
zapośredni-
czonej w wy-
chowaniu
młodzieży*
Jacek Pyżalski

Nie ma wychowania bez komunikacji

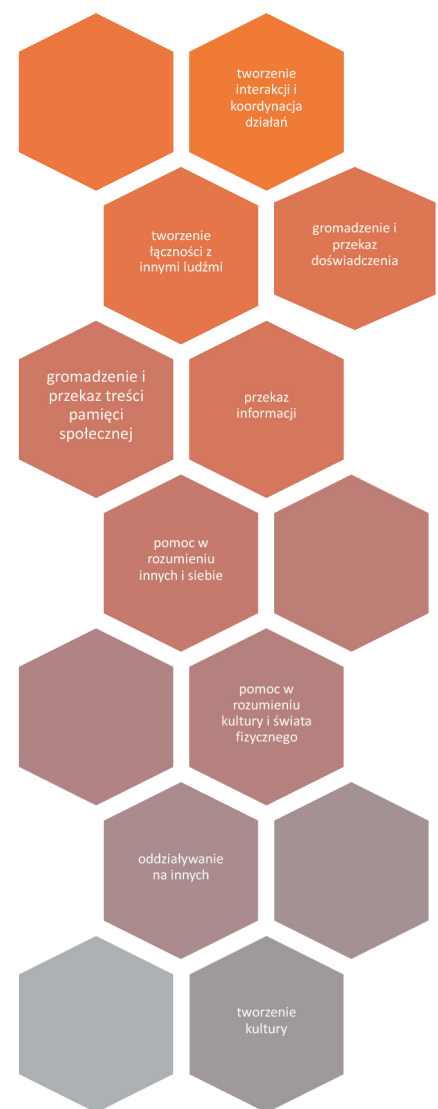
Trudno o aktywność i współpracę międzyludzką bez komunikacji. Co więcej, niemożliwy jest rozwój i przygotowanie do aktywnego działania we wspólnocie ludzkiej bez komunikacji (nieważne czy próbujemy się przygotowywać sami, czy z pomocą innych osób). Kultura i życie społeczne bazują na komunikowaniu, a czasami same są komunikowaniem. W tym kontekście komunikowanie służy szeregowi funkcji, które za Golką¹ przedstawiono na rys. obok.

Komunikacja, a właściwie jakość komunikacji, jest szczególnie istotna z perspektywy socjalizacji młodych ludzi. Sposób, w jaki komunikują się oni między sobą i z osobami dorosłymi (oraz jak te osoby komunikują się z nimi) przekłada się bezpośrednio na ich rozwój, mając wpływ na jakość relacji międzyludzkich, a właściwie stanowiąc ich element. W okresie adolescencji szczególnie istotne staje się to, czy procesy komunikacyjne w relacji osoba dorosła – dziecko nie ulegną poważnemu zakłóceniu w momentach kryzysów rozwojowych, np. wtedy, gdy młody człowiek doświadcza poważnych problemów, wiążących się często z występowaniem bardzo silnych emocji negatywnych. Tutaj jakość komunikacji warunkować będzie możliwość udzielenia sensownej pomocy i wsparcia przez osobę dorosłą, np. rodzica, opiekuna czy nauczyciela.

Jednym z kluczowych środowisk socjalizacyjnych jest szkoła, zatem niezmiernie istotne jest to, jak wygląda komunikacja w środowisku szkolnym. Jej główne wymiary stanowią: komunikacja pomiędzy uczniami i komunikacja nauczyciel-uczeń.

W stronę komunikacji zapośredniczonej

Z komunikacją zapośredniczoną przez komputer (*computer-mediated communication*) mamy do czynienia zawsze wtedy, gdy nadawca i odbiorca wykorzystują różne instrumenty internetowe do przekazywania sobie komunikatów. Oczywiście jest, iż jest ona obecnie powszechnie wykorzystywana. Co więcej, to właśnie możliwość komunikacji zapośredniczonej jest jedną z podstawowych kwestii odróżniających obecnie dominujące medium – Internet od tzw. mediów tradycyjnych tj. telewizji czy radia. Tamte media przekazywały komunikaty jednostronnie. Nadawca był zwykle instytucjonalny i nadawał różne komunikaty w jedną stronę, do całej masy odbiorców funkcjonujących generalnie jako indywidualne jednostki, które z pewnością nie używały tamtego medium do komunikacji między sobą. Internet zmienił wszystko jako medium masowej, taniej i bardzo łatwej komunikacji w różnych wymiarach. Można uznać, że najbardziej powszechnie używane instrumenty online związane są właśnie z komunikacją. W tym obszarze obserwujemy też największą dynamikę wprowadzania nowych rozwiązań, np. oferujących różne możliwości portali społecznościowych.



Funkcje komunikacji. Źródło: opracowanie własne na podst. Golka 2007, s. 4.

¹ M. Golka, *Barieri w komunikowaniu i społeczeństwo (dez)informacyjne*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN 2008, s. 4.

W naszych analizach warto zauważyć, iż użytkownicy mają wiele możliwości realizacji komunikacji zapośredniczonej (jej typy przedstawiono poniżej).

Typy komunikacji zapośredniczonej w kontekście relacji nadawcy-odbiorcy.

jeden do jednego	jeden do wielu	wielu do wielu
indywidualna, np. komunikator, czat w portalu społecznościowym	główną rolę pełni nadawca kierujący komunikatą do wielu osób, np. blog lub vlog	komunikacja wielu osób często w kanale publicznym, np. forum internetowe, dyskusje na tablicy w portalu społecznościowym

² Komunikacja na czacie i przez komunikator w typowym dwuosobowym wykorzystaniu.

³ J. A. Bargh, K.Y.A McKenna, *Internet a życie społeczne*, w: W. J. Paluchowski (red.), *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*. Warszawa: PWN SA 2009; D. U. Bollinger, *Use patterns of visual cues in computer-mediated communication*, „The Quarterly Review of Distance Education” 2009, nr 2, s. 95-108; M. Lüders, *Becoming more Like Friends. A Qualitative Study of Personal Media and Social Life*, „Nordicom Review” 2009, nr 30, s. 201-216; G. Riva, *The Sociocognitive Psychology of Computer-Mediated Communication: The Present and Future of Technology-Based Interactions*, „CyberPsychology & Behavior” December 2002, 5(6), s. 581-598.

⁴ M. Szpunar, *W stronę nowych mediów*. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek 2010.

⁵ *Ibidem*.

W interesującym nas kontekście komunikacja zapośredniczona może stanowić dla młodych ludzi zarówno platformę komunikacji w relacjach dwuosobowych² (rówieśniczych i relacjach nauczyciel-uczeń), komunikowaniu siebie wobec grup oraz w ramach funkcjonowania w grupach (np. w ramach zespołu klasowego, drużyny harcerskiej, etc.). W niniejszym tekście skoncentrujemy się głównie na potencjale komunikacji zapośredniczonej „jeden do jednego” w relacji nauczyciel-uczeń oraz komunikacji „wielu do wielu” w różnych grupach uczniowskich. Pomimo swoich możliwości komunikacja zapośredniczona dość powszechnie traktowana jest jako „brzydsza siostra prawdziwej komunikacji” (czyli tej realizowanej twarzą w twarz). Wśród naukowców zajmujących się psychologicznymi i społecznymi aspektami Internetu pogląd taki powszechnie dominował w latach osiemdziesiątych dwudziestego wieku³. Główne ograniczenie wynikało z tego, iż komunikacja zapośredniczona odbywa się w formie odcieleśnionej, mamy co najwyżej do czynienia z wizerunkami swoich ciał, a czasami, np. w komunikacji tekstowej nawet takie wizerunki nie są obecne. Ten brak fizycznej obecności traktowany był jako czynnik, który w sposób jednoznaczny czyni komunikację zapośredniczoną komunikacją gorszej jakości. Przy tekstowej komunikacji zapośredniczonej (wciąż dominującej) zwraca się uwagę na ograniczenia wynikające z silnie zredukowanego kanału niewerbalnego komunikacji. Generalnie jednak ograniczenia tego rodzaju są zróżnicowane w zależności od tego, jakie konkretnie instrumenty komunikacji online są wykorzystywane. Cecha danego medium związana z tym, w jakim stopniu prezentuje ono niewerbalną i emocjonalną treść wiadomości, nazywana jest kompletnością⁴. To właśnie ona różnicuje poszczególne kanały. Przykładowo, istnieją rozwiązania internetowe pozwalające na rozmowę głosową i jednocześnie wzajemne widzenie siebie przez komunikujące się osoby – podczas gdy inne umożliwiają jedynie formy komunikacji tekstowej⁵.

Późniejsi badacze zaczęli koncentrować się na potrzebach i satysfakcji użytkowników wskazując, iż mogą być tacy użytkownicy i takie konteksty, gdzie preferowana będzie komunikacja zapośredniczona. W sumie jest tak, że ważne są obydwie sprawy – zarówno cechy samego narzędzia (kanału), jak i potrzeby osób komunikujących się. Warto zatem nie ograniczać się do analizy tego, co daje określony kanał komunikacyjny (w sensie np. możliwości technicznych), lecz jaką rolę pełni jego wykorzystywanie w rozwoju i funkcjonowaniu jego uczestników.

W stronę praktycznych doświadczeń pedagogów

Aby poznać potencjalne korzyści zastosowania komunikacji zapośredniczonej w procesie wychowania, warto sięgnąć po zapisy bezpośrednich doświadczeń nauczycieli ją wykorzystujących⁶, a także uczniów, którzy z takiej komunikacji korzystają⁷.

Zacznijmy od komunikacji „jeden do jednego”. Jeden z nauczycieli, a jednocześnie instruktor harcerski, aktywnie wykorzystujący komunikację zapośredniczoną w pracy z gimnazjalistami, wypowiedział się następująco o rozmowach zapośredniczonych „jeden do jednego”:

⁶ Ilustracyjnie poprosiłem czterech nauczycieli, którzy wykorzystują w sposób aktywny różne formy komunikacji zapośredniczonej do pracy dydaktycznej i wychowawczej z uczniami o to, by opowiedzieli o swoich doświadczeniach. Wszyscy zgodzili się na podanie swoich personaliów w tekście.

⁷ Wypowiedzi uczniów korzystających z zamkniętej grupy drużyny harcerskiej prowadzonej przez Grzegorza Brzezińskiego.

Rozmowa przez komunikator sprzyja większej otwartości (chodzi oczywiście o młodzież), dochodzi też czynnik zindywidualizowania podejścia, przez co młodzi ludzie czują się bardziej dowartościowani i przede wszystkim zmotywowani do podejmowania wysiłku. W pewnym stopniu też zmniejsza barierę nauczyciel – uczeń, chociaż nie zdarzyło mi się nigdy, żeby ktoś później – czy nawet w rozmowie – przekroczył dozwoloną granicę tj. był zbyt bezpośredni (zwracał się na ty) czy użył niestosownego słownictwa itp. Niemniej zauważam później zwiększoną otwartość, szczerość, łatwość w mówieniu o swoich emocjach, na pewno większą w porównaniu z osobami, które są w drużynie a nie angażują się aż tak bardzo. (Grzegorz Brzeziński, nauczyciel gimnazjum, instruktor harcerski, Zbójno)

Ponadto Grzegorz Brzeziński wskazał, że w niektórych przypadkach uczniowie omawiający swoje problemy online, chcą, aby pozostały w tej formie i nie chcą kontynuować rozmowy twarzą w twarz.

Podobnie widzą to uczniowie, w których głos warto także się wstuchać. Ich perspektywa wnosi dodatkowo nowe wymiary.

Z perspektywy uczniów korzystających z komunikacji zapośredniczonej „jeden do jednego” z nauczycielem (uczniowie gimnazjum, harcerze):

Możliwość rozmowy z nauczycielem przez chat lub w inny sposób, daje całkiem sporo możliwości. Po pierwsze między uczniem a nauczycielem tworzy się jakaś relacja, przez co wstyd dostać jedynkę z przedmiotu, którego naucza. Kolejną dobrą stroną takich rozmów jest pomoc. Kiedy nawiążemy kontakt z nauczycielem łatwiej jest nam podejść i poprosić o pomoc lub wytłumaczenie czegoś. Myślę, że i lekcje są ciekawsze, bo nie wstydzimy się wypowiadać własnego zdania. (uczeń gimnazjum)

Ja zdecydowanie wolę pisać z nauczycielem niż rozmawiać twarzą w twarz. Dlaczego? To proste. Czuje się pewniej, nie boję się krytyki i odrzucenia. Tym bardziej ciętych uwag ze strony rówieśników. Mogę siedzieć w domku i otrzymać odpowiedzi na pytania, które mnie nurtują tylko dzięki klawiaturze. Nie muszę się nawet ruszać do szkoły. Uważam, że nie ma w tym nic złego. Zawsze jest przepaść: nauczyciel – uczeń. Ale człowiek jak człowiek. (uczeń gimnazjum)

Kontakt z nauczycielem przez Internet daje lepszą komunikację. Jak czegoś nie wiemy to można się dopytać o to i wiemy w szybszym czasie niż dopiero na drugi dzień w szkole, a wtedy może być już za późno. (uczeń gimnazjum)

Rozmowa z nauczycielem daje mi wiele możliwości, m. in. pozwala mi na tak jakby bliższy kontakt, gdyż nie zawsze można z nauczycielem porozmawiać w szkole i jak się tak na przez fb rozmawia to ta rozmowa jest przyjemniejsza, swobodniejsza niż normalnie. Na grupie [dyskusyjnej] można również nabrać lepszych kontaktów z danym nauczycielem, ale można również wymienić się z nim i innymi swoimi poglądami. Jest to fajne, gdyż nie raz męczą nas jakieś pytania, problemy np. związane z harcerstwem i takie wymiany zdań pomagają je rozwiązywać. Sądzę też, że nie tylko nam, ale i samym nauczycielom to pomaga, gdyż lepiej nas poznają, bardziej lubią i z całą pewnością, nie mają problemu, żeby mówić „naszym językiem” i rozumieć nasze myślenie, ponieważ więcej działają rozmawiając z nami jakby na równi niż z wyższością czy „profesorskim” językiem. (uczeń gimnazjum).

Warto zaznaczyć, iż uczniowie obok praktycznych korzyści, jakie daje komunikacja zapośredniczona z nauczycielem (np. możliwości komunikacji w czasie, kiedy jest taka potrzeba) zwracają uwagę na sprawy bardziej zasadnicze, tj. jakość relacji nauczyciel – uczeń, poczucie bezpieczeństwa i zaufania w tej relacji oraz większą szczerość i otwartość komunikacyjną.

Takie doświadczenia można próbować wyjaśnić tym, co o komunikacji zapośredniczonej mówią holenderscy badacze pracujący pod kierownictwem Patti Valkenburg. Jej zespół przygląda się naukowo zjawisku otwierania się (*self-disclosure*), z którym mamy często do czynienia w przypadku komunikacji wirtualnej⁸. Zwykle otwartość rozumiana jest jako ujawnianie innym osobistych informacji na swój temat. Pełni ona ważną rolę przy rozpoczynaniu i budowaniu relacji z innymi ludźmi oraz we wzmocnieniu i utrzymaniu takich relacji⁹. Oczywiście zjawisko takie nie ogranicza się do kontaktów online – zastanawiamy się tu tylko jak komunikacja zapośredniczona może stymulować takie procesy w kontekście wychowania. Schouten, Valkenburg i Peter¹⁰ dokonali pogłębionego przeglądu badań nad otwartością w komunikacji zapośredniczonej przez komputer (także tych realizowanych eksperymentalnie) i wskazali na spójność uzyskanych w nich wyników. W przypadku wyników wszystkich tych badań

⁸ A. Schouten, P. Valkenburg, J. Peter, *An Experimental Test of Processes Underlying Self-Disclosure in Computer-Mediated Communication*, „Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace” 2009, nr 3(2), article 3: <http://cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2009111601&article=3>, Data dostępu: 12.11.2014

⁹ A. Schouten, P. Valkenburg, J. Peter, *Op. cit.*

¹⁰ *Ibidem*.

komunikacja zapośredniczona sprzyjała poziomowi otwartości. Tę większą otwartość próbuje się wyjaśniać faktem, że w komunikacji zapośredniczonej (choć w różnym stopniu, w zależności od określonego narzędzia) brak jest sygnałów niewerbalnych, bądź, jak w komunikacji tekstowej, bodźców dźwiękowych – czyli to, co zwykle traktuje się jako ograniczenie, w takim kontekście rozumiane jest jako wartość.

Oczywiście czytając takie opisy, jak powyższy opis doświadczeń nauczyciela, zawsze musimy pamiętać, że nie komunikuje się samo narzędzie, lecz konkretny człowiek, posiadający umiejętności w tym zakresie. Tutaj mamy do czynienia z nauczycielem, który posiada umiejętności do tradycyjnej komunikacji z uczniami, a jednocześnie obserwuje, w jaki sposób cechy kanału zapośredniczonego tę komunikację modyfikują, oddziałując na uczniów w zakresie szeroko rozumianych procesów motywacyjnych. Dochodzi zatem kwestia kompetencji nauczyciela w zakresie tego, jak wykorzystywać określone instrumenty nowych mediów w swojej pracy, bez czego nie ma możliwości sensownego skorzystania z potencjału, jaki dają instrumenty komunikacji zapośredniczonej.

Nauczyciel *always on*

Część nauczycieli decyduje się na udostępnienie swoim uczniom lub absolwentom możliwości kontaktu z nimi za pomocą różnych kanałów komunikacji zapośredniczonej, umożliwiając im permanentny kontakt i komunikację (np. poprzez konto na portalu społecznościowym). Oczywiście nakładają na taki kontakt różne ograniczenia, jednak wielu z nich widzi korzyści udostępniania tego typu możliwości. Przykładem może być następująca wypowiedź:

Mam konto na Facebooku, a wśród znajomych są i obecni uczniowie i absolwenci. Tak, jestem w stałym kontakcie z uczniami, co nie oznacza, że online 24 h na okrągło. Dzięki temu w sytuacjach podbramkowych mogę liczyć na ich odzew i odwrotnie – jeśli jest taka potrzeba, oni mogą liczyć na mnie. Nie przeszkadza mi to w życiu. Szczególnie cenię sobie kontakty z absolwentami. Fejs to często jedyna możliwość „spotkania” z niektórymi z nich. Cieszy mnie fakt, że nadal chcą dzielić się ze mną swoimi sukcesami, pomysłami, pasjami.

(Marta Florkiewicz-Borkowska, nauczycielka gimnazjum, Pielgrzymowice).

Doświadczeń opisanych w ramce powyżej nie sposób analizować bez zastanowienia się nad zjawiskiem *always on* (ciągle podłączeni) dotyczącym wielu młodych ludzi korzystających z sieciowych narzędzi komunikacyjnych. Fakt bycia ciągle podłączonym wiąże się z tym, iż młodzi użytkownicy Internetu właściwie bez przerwy zajmują się uaktualnianiem własnego statusu, tak przez prywatne kanały komunikacji (np. komunikator internetowy), jak i publiczne, tj. portale społecznościowe. Warto tutaj zauważyć, iż liczba osób, która znajduje się w ciągłej komunikacji z młodym człowiekiem jest zwykle niewielka i ogranicza się do partnera oraz najbliższych przyjaciół młodego człowieka¹¹.

Taka ciągłość komunikacji może potencjalnie wpływać na zwiększenie poczucia spójności młodego człowieka z tradycyjnymi środowiskami socjalizacyjnymi, jak rodzina i grupa rówieśnicza.

Warto tutaj zauważyć, iż decyzja nauczyciela związana z dostępnością typu *always on* dla swoich uczniów jest bardzo poważna w skutkach w kontekście jego codziennego funkcjonowania. Wiąże się ona bowiem z faktem pozostawania z uczniami w relacjach komunikacyjnych w czasie traktowanym jako prywatny (przynajmniej w pewnym zakresie). Wypełnianie roli nauczyciela wyraźnie więc wychodzi tu poza ramy szkoły. Sprawia to, że część nauczycieli na tego typu kontakty w sposób zdecydowany się nie zgadza. Pojawiają się także obawy o brak kontroli nad komunikacją nauczyciel-uczeń w modelu zapośredniczonym „jeden do jednego”. Niektórzy decydenci oświatowi „wylewają dziecko z kąpielą” całkowicie zabraniając podległym im nauczycielom komunikacji tego typu. To z pewnością niewłaściwy kierunek, gdyż możliwość komunikacji zapośredniczonej z nauczycielem jest często potrzebą wyrażaną przez samych nastolatków¹².

¹¹ M. Ito, H. A. Horst, M. Bittanti, D. Boyd, H. Becky Stephenson, P. G. Lange, C. J. Pascoe, L. Robinson, *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning, Cambridge: MIT Press 2008.

¹² J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*, Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls” 2012.

Komunikacja w grupach

Tak jak wcześniej wspomniano jednym z typów komunikacji zapośredniczonej jest komunikacja „wielu do wielu”. Formalnie jest ona optymalna do porozumiewania się w ramach różnych grup, które funkcjonują w szkole. Czy warto zatem uzupełniać komunikację tradycyjną o komunikację zapośredniczoną w tym kontekście?

Cytowany już wyżej Grzegorz Brzeziński prowadzi drużynę harcerską, której jednocześnie towarzyszy grupa na Facebook'u. Uczniowie gimnazjum należący do drużyny mieszkają często w miejscowościach oddalonych od siebie (wsie) i nie mogą bezpośrednio spotykać się każdego dnia. Pomiędzy tradycyjnymi zbiórkami komunikują się więc poprzez grupę dyskusyjną o tematyce dotyczącej funkcjonowania drużyny i swoich działań w niej. Jest w tych dyskusjach oczywiście obecny sam instruktor. W ten sposób o tych działaniach mówi on sam:

W pracy z drużyną harcerską korzystam z portalu Facebook, gdzie założyłem grupę dla moich harcerzy. Zamieszczam tam ważne komunikaty dotyczące funkcjonowania drużyny (terminy zbiórek, info jeżeli została odwołana, przypomnienia o składkach, info o imprezach itp.) oraz zdjęcia ze zbiórek bądź z innych imprez harcerskich. Posty zamieszczają tam też sami harcerze, komunikują się też ze mną często za pomocą komunikatora fb. Profil na fb założyłem z chęci usprawnienia komunikacji w drużynie – harcerze pochodzą z różnych miejscowości (wiosek) oddalonych od siebie nawet o 30 km. Wcześniej „eksperymentowałem” z komunikacją drogą mailową, ale ta metoda się nie sprawdziła i dlatego założyłem profil na fb i grupę dla harcerzy. (Grzegorz Brzeziński, nauczyciel gimnazjum, instruktor harcerski, Zbójno)

Marta Florkiewicz-Borkowska, która korzysta z podobnych grup do stymulowania aktywności uczniów działających w samorządzie następująco przedstawia swoje doświadczenia:

Każda grupa to sekcja odpowiedzialna za określone zadania – jest sekcja organizacyjna, dekoracyjna, foto-filmowa i dziennikarska oraz grupa główna Samorządu Uczniowskiego. Moje grupy to główna i organizacyjna, nad pozostałymi sprawują opiekę pozostali nauczyciele zaangażowani w Samorząd. Dzięki temu uczniowie wybierają sekcje zgodne ze swoimi zainteresowaniami i talentami. Tutaj mogą rozwijać swoją kreatywność i chwalić się swoimi pomysłami. (Marta Florkiewicz-Borkowska, nauczycielka gimnazjum, Pielgrzymowice)

Anglista, nauczyciel liceum, Marcin Zaród pisze następująco o swoich doświadczeniach z wykorzystaniem komunikacji zapośredniczonej w pracy z uczniami:

W związku z tym, że w dzisiejszym świecie coraz częściej nauka odbywa się poza szkołą, co więcej, chcemy uczyć się „anytime, anywhere, anything”, czyli w dowolnym czasie, w dowolnym miejscu, dowolnej potrzebnej akurat przez nas rzeczy, postanowiłem kilka lat temu utworzyć dla moich uczniów zamknięte grupy na Facebooku. Od tego czasu wykorzystuję je do tworzenia dla uczniów środowiska „rozszerzonej klasy”, w której o dowolnej porze mają dostęp do uporządkowanych zasobów, a także mogą zadać nurtujące ich pytanie lub podzielić się z innymi znalezionymi przed chwilą w sieci materiałami. Z jednej strony, jestem tam, gdzie uczniowie, tzn. w mediach społecznościowych, a z drugiej dbamy o prywatność, bo aktywność grupy mogą śledzić wyłącznie jej członkowie. Efektem ubocznym istnienia takich szkolnych grup facebookowych jest pretekst do rozmowy o bezpieczeństwie w Internecie oraz pokazanie, że medium społecznościowe może być doskonałym narzędziem do wymiany informacji i komunikacji. Dostęp do medium, jakim jest Facebook, ale w trybie zamkniętej grupy, znacznie usprawnił komunikację na linii nauczyciel-uczeń oraz wychowawca-uczeń. Pamiętam czasy, kiedy uczniowie przynosili do szkoły rozdane im wcześniej oświadczenia o zgodzie rodziców na udział w wycieczce. Trwało to niekiedy dwa tygodnie. Mając grupę na Facebooku, pamiętam przypadek, kiedy w niedzielę rano przesłałem uczniom dokument z tekstem oświadczenia, a już w poniedziałek rano wszyscy mieli je podpisane, kiedy wchodzili do autokaru, który miał zawieźć grupę do Szczawnicy. Czasami proponuję uczniom głosowanie nad tym, jaką piosenkę chcą „przerobić” na kolejnej lekcji w związku z konkretną omawianą strukturą gramatyczną. Niekiedy uczniowie dodają propozycje, które mi samemu nie przyszły do głowy. Dzięki temu uczniowie wiedzą, że mogą mieć wpływ na to, co dzieje się na lekcji. Korzystając z grupy facebookowej, czujemy się trochę jak pionierzy na cyfrowym Dzikim Zachodzie, przecierający szlaki nowych możliwości, jakie niesie coraz łatwiej dostępna technologia. (Marcin Zaród, nauczyciel liceum, Tarnów)

Z kolei Dariusz Stachecki prezentuje swoje doświadczenia w perspektywie historycznej ostatniej dekady:

Pierwszą wirtualną przestrzenią społecznościową w naszym gimnazjum było „Gimnazjalne Forum Dyskusyjne”, które uruchomiłem w 2003 roku. Propozycja szybko spotkała się z aprobatą gimnazjalistów, którzy bardzo chętnie uczestniczyli w dyskusjach. Było to dość nowatorskie przedsięwzięcie, którego wdrożenie nie obyło się bez pewnych trudności. Leżały one głównie po stronie niektórych nauczycieli, którzy nie akceptowali takiej formy współpracy. Istotą problemu było to, że forum było anonimowe, w związku z czym pojawiały się trudne tematy, a forma wielu wypowiedzi była bardzo swobodna. Dobrym krokiem okazało się zaproszenie do moderacji samych uczniów. Grupa uczniowskich administratorów sprawdziła się doskonale. W znakomity sposób wyeliminowała przekleństwa i słowną agresję. Zmieniła się jakość forum, dyskusje stały się bardziej merytoryczne, znacznie wzrosła kultura wypowiedzi.

Szybko wspólnie, nauczyciele i uczniowie, nauczyli się korzystać z forum jako narzędzia współpracy. To właśnie na forum powstały nowe inicjatywy. Tak w wirtualnej przestrzeni zrodził się zespół muzyczny, który rozpoczął próby w świecie rzeczywistym, a na zakończenie roku szkolnego dał świetny koncert przed całą społecznością szkolną.

Powstał też Wirtualny Klub Języka Angielskiego oraz Klub Informatyczny. W tej przestrzeni nauczyciele i uczniowie pracowali, publikowali swoje prace, tworzyli i rozwiązywali rozmaite zadania. Na forum aktywni byli także pedagog i psycholog, którzy pomogli rozwiązać niejedyn problem.

Grupa aktywnych uczniów uruchomiła też Wirtualne Korepetycje Koleżeńskie. W ten sposób, uczniowie nawzajem tłumaczyli sobie zagadnienia, z którymi mieli problemy. Forum szybko przestało być anonimowe. Niektórzy podczas pracy w klubach „ujawniali się” w rzeczywistości, inni woleli dłużej pozostać za awatarem.

Z perspektywy lat wszyscy oceniamy inicjatywę forum bardzo pozytywnie. Znamienite było to, że zarówno uczniowie, jak i nauczyciele, spotykali się po szkole dyskutując o szkole, o tym co nas cieszy i o tym, co boli. Powstały nowe formy pracy i współpracy. Z czasem forum zostało w naturalny sposób zastąpione przez wiele różnych narzędzi społecznościowych, przez platformy edukacyjne, grupy facebookowe oraz profesjonalne narzędzia pracy grupowej. Myślę też, że forum nauczyło nas zarówno kultury informatycznej, jak i pewnego stylu pracy, polegającego na mądrym wykorzystaniu nowoczesnej technologii w edukacji. To również dzięki temu narzędzia informatyki są wykorzystywane w pracy naszej szkoły w sposób naturalny. (Dariusz Stachecki, wicedyrektor i nauczyciel gimnazjum, Nowy Tomyśl)

Wszyscy wypowiadający się nauczyciele wskazywali, że wykorzystanie komunikacji zapośredniczonej w modelu „jeden do wielu” aktywizuje młodych ludzi oraz podtrzymuje ich aktywność w dłuższej perspektywie czasowej.

Warto zwrócić uwagę, iż przedstawione powyżej przypadki (drużyna harcerska i samorząd, grupy związane z konkretnymi lekcjami) nie wskazują na sytuację, gdzie nauczyciel wybierał pomiędzy dwoma rodzajami komunikacji z uczniami, tj. zapośredniczoną lub tradycyjną. Głównym polem decyzji było to, w jaki sposób komunikację zapośredniczoną „wpleść” w cały proces komunikacji tak, by była ona najbardziej sensowna z pedagogicznego punktu widzenia. Znowu wraca więc wątek, który pojawił się wcześniej – same media, bez nauczyciela, który wie jak wykorzystać je jako narzędzie, niczego nie poprawią i nie ulepszą. Online i offline w tym kontekście to jedno – wspomniany wcześniej Grzegorz Brzeziński wskazał, iż kiedy na tradycyjnych zbiórkach nie ma energii, zbiórki są mniej ciekawe, wtedy zwykle także na grupie fb posty mają mniej wyświetleń. Mamy więc do czynienia z naczyniami połączonymi. Istotna dla wykorzystania potencjału technologii komunikacyjnych jest także wiedza pedagogów związana z tym, jakie są kompetencje medialne podopiecznych, z którymi pracuje. Ilustruje to następująca wypowiedź:

Jeżeli chodzi o komunikację w grupie to trzeba tylko pamiętać, żeby podawać krótkie i zwięzłe komunikaty – jeżeli jest za dużo czytania to porażka :) Nie każdy wie, że można nacisnąć „czytaj więcej” :) nie każdy czyta ze zrozumieniem itp. (Grzegorz Brzeziński, nauczyciel gimnazjum, instruktor harcerski, Zbójno)

Warto znów przyrzeć się perspektywie uczniów korzystających z tego rodzaju komunikacji zapośredniczonej.

Z perspektywy uczniów korzystających z komunikacji zapośredniczonej „wielu do wielu” w grupie (uczniowie gimnazjum, harcerze):

Są także zalety pisania w zamkniętej grupie, np. między harcerzami a druhem. Piszemy o tym, co my wiemy. O naszych harcerskich tajemnicach. Bez obawy, że ktoś z zewnątrz podpatrzy. To jest grupa całej drużyny i każdy może czuć się swobodnie. Przenieść myśli z głowy na pulpit. I nie spotka się z brakiem szacunku ze strony innych członków. Takie wymienianie poglądów zacieśnia więzy i powoduje wieloletnią przyjaźń. (uczeń gimnazjum)

Dzięki powstaniu grupy zamkniętej na fb łatwiej się komunikujemy, informacje szybciej docierają do większej grupy odbiorców. Możemy wspólnie podejmować decyzje, opiniować, dzielić się wrażeniami. (uczeń gimnazjum)

Możliwość komunikowania się przez Internet z nauczycielem/druhem jest dobrym rozwiązaniem, jeśli zależy nam na szybkim przekazaniu informacji lub dowiedzeniu się czegoś. Dzięki takiemu sposobowi komunikacji łatwiej też załatwić niektóre sprawy, które ciężko jest ustalić w szkole w obecności innych osób. Można je wtedy na spokojnie omówić bez ograniczeń czasowych.

Posiadając swoją osobną grupę mamy większy zasięg komunikacji w drużynie i łatwiej przekazać wszystkim jakieś informacje oraz podjąć wspólną decyzję, która wymaga szybkiej reakcji. Nie trzeba rozmawiać z nikim w pojedynkę, a następnie przedstawiać innym opinii reszty drużyny.

Wszystko jest wtedy dla każdego jawne. Poza tym do naszej grupy nie mają dostępu osoby spoza drużyny więc możemy swobodnie się porozumiewać, a także decydować tam, np. na jakie zdjęcia wyrażamy zgodę, aby je później opublikować. (uczeń gimnazjum)

Zalety grupy zamkniętej są takie, że np. nasze zdjęcia, które są nieraz upokarzające, zostają tylko w drużynie lub dla wtajemniczonych. Tak samo jest z informacjami. Taka grupa daje też lepszy kontakt z drużyną. (uczeń gimnazjum)

Podobnie jak w przypadku komunikacji „jeden do jednego” uczniowie widzą wiele korzyści wynikających z łatwości komunikacji (szybkość rozprzestrzeniania się komunikatów, ciągły dostęp do członków grupy). Jednocześnie pojawiają się sprawy kluczowe tj. więzi przyjacielskie w drużynie, większe zaufanie czy bezpieczeństwo komunikowania swoich uczuć i przemyśleń.

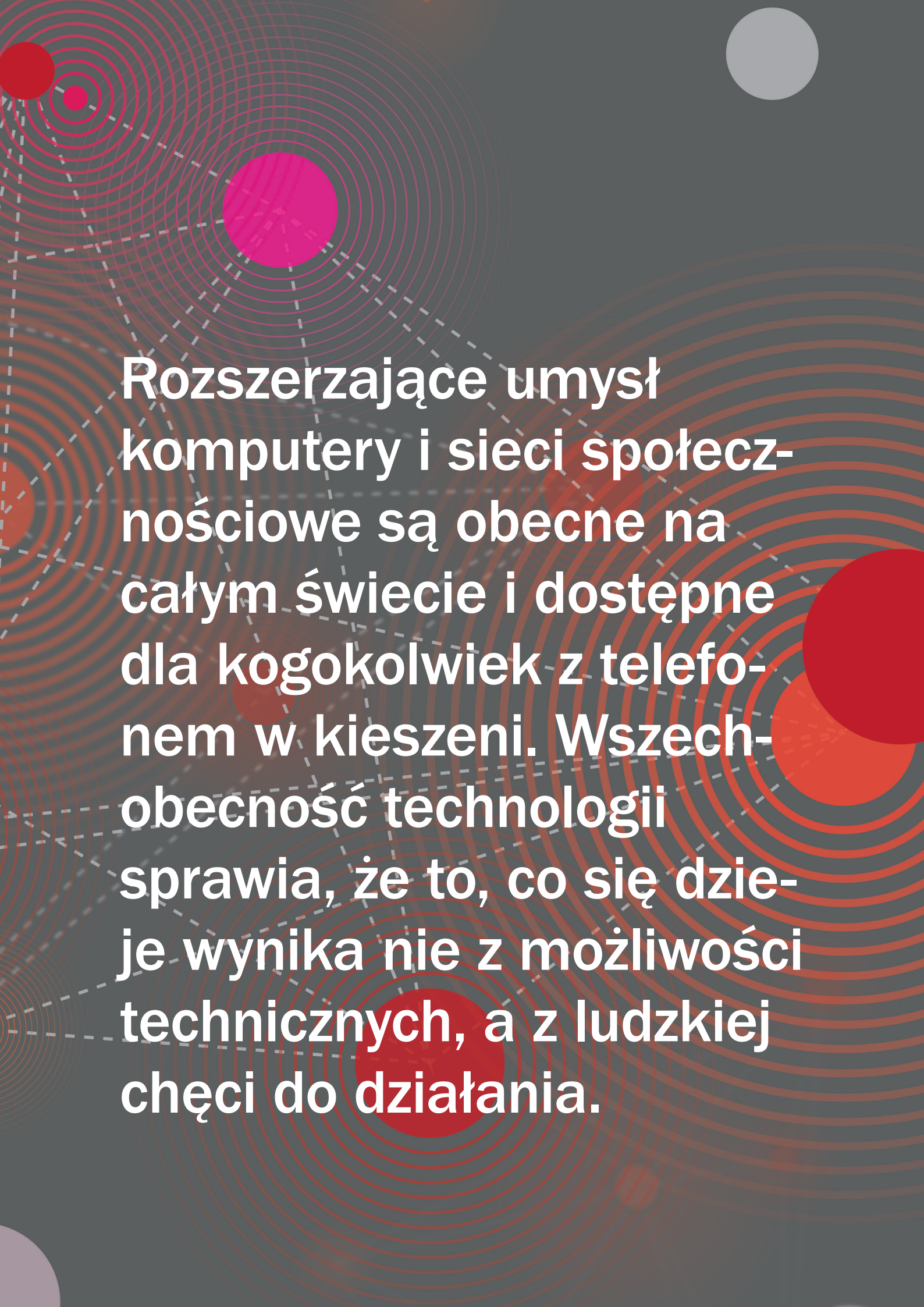
Na zakończenie

Komunikacja zapośredniczona wyraźnie może przynieść korzyści w komunikacji pedagogicznej – spostrzegają to zarówno uczniowie, jak i sami nauczyciele. Korzyści te znacząco wykraczają poza typowo praktyczne, typu szybkość i łatwość komunikacji. Dotyczą one chociażby takich spraw, jak poczucie bezpieczeństwa czy jakość relacji. Jednak pełne wykorzystanie potencjału komunikacji zapośredniczonej wymaga wysokich kompetencji medialnych nauczyciela oraz jego profesjonalnej wiedzy w zakresie wykorzystania nowych mediów, w tym umiejętności wyważonego łączenia tego, co robi online i offline.

Literatura:

- Bargh, J.A., McKenna, K.Y.A. *Internet a życie społeczne*, w: W. J. Paluchowski (red.), *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*. Warszawa: PWN S.A 2009.
- Bollinger D. U., *Use patterns of visual cues in computer-mediated communication*, „The Quarterly Review of Distance Education” 2009 nr 2, 95-108.
- Golka, M., *Bariera w komunikowaniu i społeczeństwo (dez)informacyjne*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN 2008.
- Ito, M., Horst H. A., Bittanti M., Boyd D., Becky Stephenson H., Lange P. G., Pascoe C. J., Robinson L., *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. Cambridge: MIT Press 2008.
- Lüders, M., *Becoming more Like Friends. A Qualitative Study of Personal Media and Social Life*, „Nordicom Review” 2009, nr 30, 201-216.
- Pyżalski, J., *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*, Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls” 2012.
- Riva G., *The Sociocognitive Psychology of Computer-Mediated Communication: The Present and Future of Technology-Based Interactions*, „CyberPsychology & Behavior” December 2002, 5(6), s. 581-598.
- Schouten, A., Valkenburg, P., & Peter, J., *An Experimental Test of Processes Underlying Self-Disclosure in Computer-Mediated Communication*, „Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace” 2009 nr 3(2), article 3. http://cyberpsychology.eu/view.php?cisloc_lanku=2009111601&article=3, data dostępu:12.11.2014.
- Szpunar, M., *W stronę nowych mediów*. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek 2010.





**Rozszerzające umysł
komputery i sieci społecz-
nościowe są obecne na
całym świecie i dostępne
dla kogokolwiek z telefo-
nem w kieszeni. Wszech-
obecność technologii
sprawia, że to, co się dzie-
je wynika nie z możliwości
technicznych, a z ludzkiej
chęci do działania.**

*Rewolucja
współpracy*
Howard
Rheingold

Kiedy zacząłem zgłębiać naturę kooperacji raz za razem natykałem się na często powtarzane prawdy o zachowaniu człowieka. Ludzie są niedoścignieni w opowiadaniu sobie nawzajem, jacy naprawdę są, a przekazy te są głęboko zakorzenione i mają na nas wielki wpływ. Kiedy przekonania co do natury człowieka, w które ludzie zawzięcie wierzą, ulegają zmianie, przemianie ulegają też sposoby życia i cywilizacje. Kiedy okazało się, że ziemia nie jest płaska, i że można ją opłynąć dookoła, ludzie odkryli nowe lądy. Kiedy historia o tym, że ziemia jest w środku wszechświata zmieniła się na tą ze słońcem w środku, wybuchła rewolucja naukowa. Wciąż doświadczamy wstrząsów po eksplozji narracji Darwina czy Freuda w XIX i XX wieku, a już na horyzoncie pojawia się nowa transformacja, po części powodowana technologią, jednak w dużej mierze napędzana praktykami społecznymi – rewolucja współpracy.

Co jeśli wciąż opowiadane historie, mówiące nam od wieków, jak sobie radzić, a które wciąż powtarzamy sobie i naszym dzieciom, są całkowicie błędne?

Z pewnością rozpoznacie te slogany: biologia to wojna, w której wygrywają najbardziej bezwzględni. Biznes i polityka to gra, którą wygrywa ten, kto zdominuje bądź pokona innych. W polityce liczy się wygrana za wszelką cenę – twoja wygrana.

Jednakże, najnowsze badania naukowe oraz fundamentalne zasady ekonomii wskazują na różne scenariusze, które rozgrywają się na naszych oczach. Nowe dowody z pragmatycznego świata biznesu pokrywają się z najnowszymi odkryciami nauki:

od poziomu subkomórkowego po rynki, cywilizacje, człowiek i inne stworzenia zdecydowanie częściej opiera się w życiu na współpracy niż sugerowałby to głoszony od stuleci mit o „przetrwaniu najsilniejszego gatunku”. Komórki to robią. Ekosystemy to robią. W końcu ludzie też wypracowali skomplikowane sposoby współpracy, współtworzenia i współżycia dla obopólnej korzyści.

Ludzie wykorzystują siłę współpracy od długiego czasu. Według hipotezy o „instynkcie społecznym”, współpraca odgrywała istotną rolę, gdy nasi małpi przodkowie ewoluowali. Do niedawna, nasza wiedza na ten temat była jednak

dość uboga. Nie pierwszy raz zresztą nasza zdolność do zrobienia czegoś wyprzedziła zdolność zrozumienia tego, jak to robimy. Ciskaliśmy kamieniami dużo wcześniej niż poznaliśmy tajniki budowy mięśni czy podstawy balistyki. Mimo, że wiedza na temat tego, jak działają mięśnie nie uczyni nas silniejszymi, to zdobycie wiedzy na temat współpracy międzyludzkiej może umożliwić tworzenie kultury, zakładanie przedsiębiorstw, transakcje, rządy i nawiązywanie kontaktów w sposób wcześniej nieosiągalny.

Trzy Historie

Moich trzech przyjaciół, Brian Behlendorf, Jimmy Wales i Larry Harvey potwierdziłoby, że zrozumienie, czym jest współpraca, ma swoje praktyczne konsekwencje. Gdy Netscape wszedł na giełdę i Internet stał się wielkim biznesem, Brian wezwał programistów świata, by nieodpłatnie tworzyli i udostępniali darmowe oprogramowanie do umieszczania stron w Internecie. Serwer WWW Apache ma obecnie połowę rynku oraz stanowi podstawę dla oprogramowania webowego IBM. Brian jest prawdziwym altruistą i wie, że w gospodarce współdzielenia altruizm można dostosować do swoich potrzeb. Jego firma, CollabNet, zarabia na uczeniu innych, jak używać otwartego oprogramowania, by podnosić produktywność firmy.

Wales, który wcześniej zajmował się obrotem opcjami walutowymi, przekonał tysiące osób z całego świata, by pomogli mu stworzyć Wikipedię – darmową, tworzoną przez wolontariuszy encyklopedię mieszczącą blisko 10 milionów artykułów w ponad 250 językach.

Harvey początkowo budował wielką kukłę po to, żeby ją potem z kilkoma przyjaciółmi ceremonialnie spalić. Obecnie „Burning Man” („Płonący Człowiek”) to festiwal, w którym przez tydzień uczestniczy 40 tysięcy ludzi, którzy zbierają się na dnie wyschniętego jeziora na pustyni Black Rock, by zbudować czwarte co do wielkości miasto w Newadzie oraz wielkie dzieła sztuki, które będą rytualnie spalone, pozostawiając pustynię w takim stanie, w jakim ją zastali tydzień wcześniej.

Kto by pomyślał kilka lat temu, że ten 23-letni programista i jego przyjaciele, pracując bez jakiegokolwiek motywacji finansowej, zbudują i upubliczniają jeden z filarów WWW? Albo, że wolontariusze spełnią marzenie Wales'a, żeby stworzyć „darmą encyklopedię dla każdego na ziemi, w ich własnym języku”? Czy też, że rok w rok 40 tysięcy ludzi będzie budowało miasto w jednym z najbardziej wrogich środowisk na ziemi?

Nowe Sieci

Zrozumienie, czym jest współpraca może zmienić twoje życie. Zdaję sobie sprawę z tego, że moje własne życie, kariera i sposób postrzegania świata zaczęły się zmieniać 20 lat temu, gdy odkryłem siłę tzw. wirtualnych społeczności. Punktem zwrotnym w naszym pojmowaniu, jak bardzo społeczna cyberprzestrzeń wspomaga kooperację była noc, kiedy moja żona znalazła kleszcza na głowie naszej córki i zanim udało nam się uzyskać konsultację pediatryczną, dzięki pomocy moich przyjaciół z sieci już wiedziałem, co należy robić.

W 1986, Netscape, Wikipedia czy eBay były czymś nie do wyobrażenia. Obecnie, większość osób korzystających z Internetu przynajmniej raz w życiu uruchomiło czat online, listę mailingową czy forum dyskusyjne, by rozwiązać swoje techniczne, emocjonalne czy medyczne problemy.

Pewne oznaki zmian dało się zaobserwować w nauce, ale ostatnie wydarzenia w świecie polityki, biznesu i spraw społecznych przekonały mnie, że stoimy na skraju nowej ery w zakresie kooperacji. Na naszych oczach, w czasach, gdy każdy i zawsze jest online, powstają nowe sposoby zdobywania wiedzy, tworzenia dobrobytu i podejścia do polityki. Tworzy mi się w głowie zarys nowego sposobu myślenia o naszych strategiach osobistych, relacjach w rodzinie i społecznościach, w instytucjach miejskich i politycznych, biznesie, sposobach generowania dobrobytu i kultury.

Nowe odkrycia z zakresu biologii, socjologii, ekonomii i nauk politycznych po raz pierwszy zaczęły się układać w mojej głowie w jedną całość około siedmiu lat temu, kiedy pisałem „Smart Mobs” („Bystry Tłum”), książkę, która traktowała o sposobach, w jaki ludzie wykorzystywali telefony i Internet, by organizować akcje zbiorowe. Przyglądając się tak różnym przedsięwzięciom jak Napster, eBay, SETI@home czy Wikipedia doszedłem do wniosku, że technologiczne, kulturowe i ekonomiczne zjawiska stanowią nową formę działalności zbiorowej, która mogła się rozwinąć dzięki infrastrukturze komputerów i Internetu, ale napędzana była przez nowoodkrytą formę kontaktów społecznych.


W latach 90-tych zauważalne stały się zmiany w funkcjonowaniu naszych systemów społecznych, napędzane coraz większą powszechnością komputerów osobistych i rosnącą potęgą Internetu. Rozszerzające umysł komputery i sieci społecznościowe są obecne na całym świecie i dostępne dla kogokolwiek z telefonem w kieszeni. Wszegobecność technologii sprawia, że to, co się dzieje wynika nie z możliwości technicznych, a z ludzkiej chęci do działania. Obecnie sposoby organizacji produkcji, tworzenia i propagowania kultury i wiedzy, zarządzania globalnymi i lokalnymi przedsiębiorstwami, wpływania na procesy polityczne nie są ograniczone do tego, gdzie jest monitor LCD czy mikroprocesor, kable optyczne czy hot spoty, a do miejsca gdzie dzieją się rzeczy. Technologia rozwijana przez ostatnich 40 lat to platforma ludzkich dążeń. Obecnie to nie inżynier elektryk, a biolog i socjolog powiedzą nam zdecydowanie więcej na temat tego, jak wzmocnione cyfrowo, bezprzewodowo połączone populacje ziemi wykorzystają tę platformę.

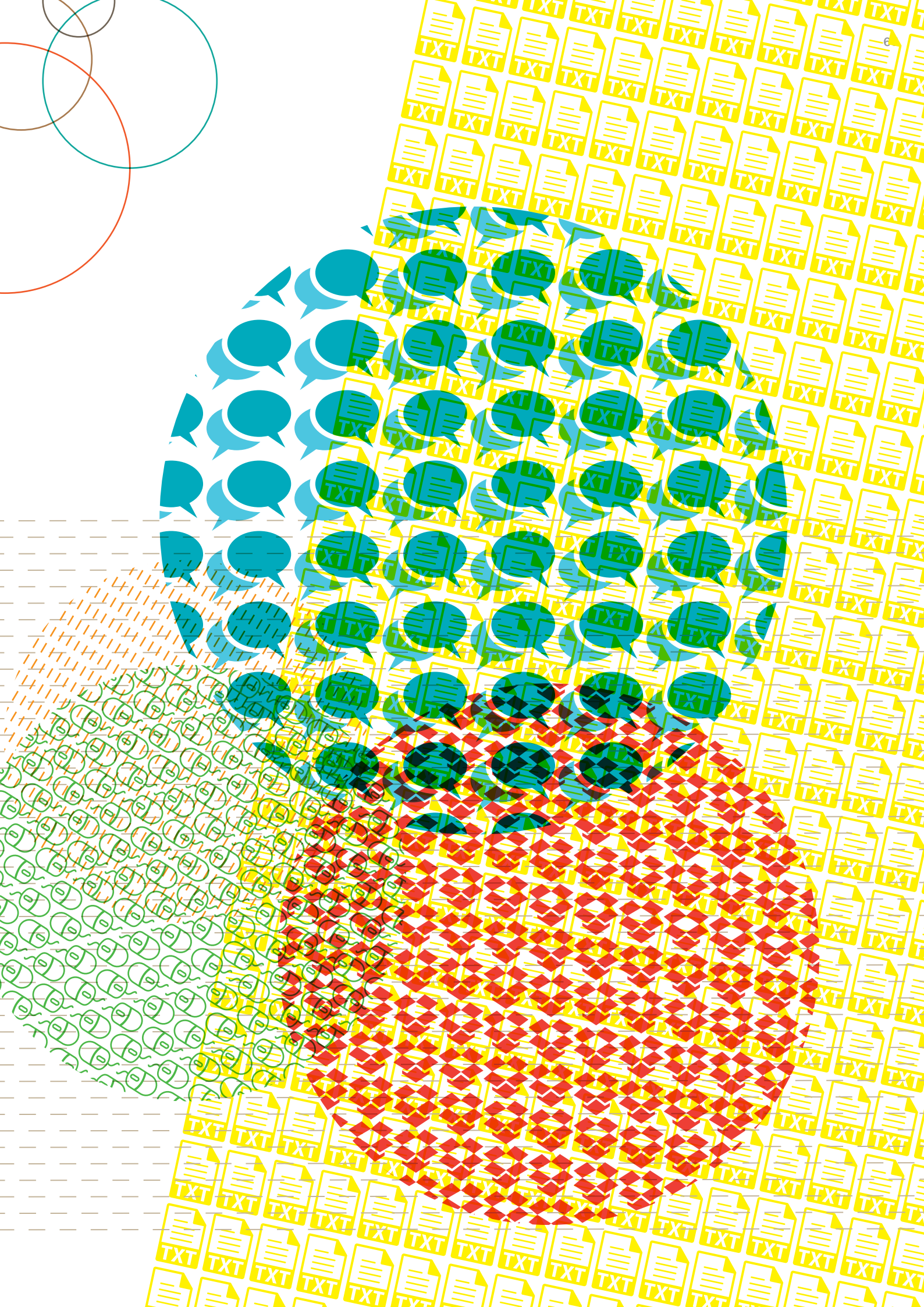
Tekst ukazał się oryginalnie w czasopiśmie SGI Quarterly w roku 2008.

Zob. H. Rheingold, The Cooperation Revolution, „SGI Quarterly” April 2008.

Online: www.sgiquarterly.org/feature2008Apr-2.html.

Rozkład rozwoju kompetencji cyfrowych w społeczeństwie nie pokrywa się z rozkładem rozwoju cnót obywatelskich i fachowej wiedzy. Jedni wartościowi ludzie stali się nowomediałnymi mistrzami i poszukiwaczami, ale drudzy zaledwie opanowali podstawy cyberkultury, choć są fachowcami w innych dziedzinach albo np. dysponują wolnym czasem, co w działaniach społecznych jest równie ważne, jak wiedza fachowa.





*Algorytmy
współpracy*
Marcin
Skrzypek

Współpraca w społeczeństwie obywatelskim jest funkcją trzech zmiennych: ludzi, spraw i komunikacji. Matematyk dodałby jeszcze, że każdą z tych zmiennych wyciąga się z osobnych równań z kolejnymi zmiennymi takimi jak: relacje władza-obywatele, liderzy, poziom zaufania i odpowiedzialności czy kompetencje komunikacyjne. Wszystkie te zależności można porównać do wielościennego kryształu, który ukazuje różne wzory, blaski i cienie, zależnie od kąta patrzenia. Jednym ze wzorów ukazujących jakość szlifowania tego kryształu jest partycypacja społeczna zależna od otwartości władz na współpracę z obywatelami, dojrzałości samych obywateli do współpracy i odpowiednich postaw wzajemnej komunikacji. W ciągu ostatniej dekady pojawiło się w Lublinie kilka przykładów udanej partycypacji, która jest obecnie z determinacją szlifowana, bo jednak za słabo przekłada się na wymierne rezultaty. Ale to są sprawy banalne. Jeśli bowiem dłużej tym kryształem pokręcimy, światło rozczepi się w sposób zupełnie zaskakujący, ukazując nieznane wcześniej załamania szlifowania: na przykład to, w jaki sposób postęp narzędzi komunikacyjnych utrudnia komunikację. Albo jak akceleracja komunikacji upodabnia współpracujących obywateli do żywego komputera, co wbrew oczekiwaniu nie słyca, ale nawet pogłębia ich międzyludzkie relacje. Wszystko to ujrzymy przez pryzmat konkretnych przykładów partycypacji takich jak starania Lublina o tytuł Europejskiej Stolicy Kultury 2016, Forum Kultury Przestrzeni czy pisanie Strategii Rozwoju Lublina 2020.

Komunikacja jest niemedialna

Starania Lublina o tytuł Europejskiej Stolicy Kultury 2016 zastąpiły jako proces oddolny i społeczny, którego znakiem rozpoznawczym stało się SPOKO, czyli Społeczny Komitet Organizacyjny, spektakularny przykład samoorganizacji obywateli. Byłem współtwórcą tego sukcesu, więc później przy jakiejś okazji poproszono mnie o podzielenie się tymi doświadczeniami w formie prezentacji. I wtedy okazało się, że wszystkie zdjęcia z kluczowych momentów ESK 2016 zupełnie się do niej nie nadawały, ponieważ przedstawiały tę samą nieciekawą scenę: ludzi w różnych salach, przy różnych stołach i na różnych krzesłach. Atrakcyjności zdjęć nie podnosiło opowiadanie, że właśnie na nich widać te słynne zespoły robocze SPOKO, komunikację ze społeczeństwem i wspólne podejmowanie najważniejszych decyzji przez urzędników i stronę społeczną. Równie fascynująco wyglądałaby prezentacja płyty głównej komputera ukazująca jego pracę czy wybitną architekturę układów scalonych.

Przyczyna rozczarowania zdjęciami była oczywista: treścią współdziałania, zarówno modułów komputera, jak i ludzi jest komunikacja, której po prostu nie da się sfotografować. A jednak gorzka zawodu pozostała, ponieważ właśnie komunikacja dostarczała przecież tylu emocji; to głównie z nią związana była fabuła



00 Posiedzenie Komitetu Artystycznego ESK 2016 w Wydziale Kultury UM Lublin (08.09.2009 - wszystkie daty na podstawie metryczek plików).

01 Pierwsze twórcze spotkanie SPOKO z Krzysztofem Czyżewskim, dyrektor artystyczny starań Lublina o tytuł ESK 2016 w siedzibie jego Fundacji Pogranicze w Sejnach (13.10.2009).

02 Spotkanie z nauczycielami (?) nt. włączenia się szkół w starania Lublina o tytuł ESK 2016 w sali Rady Miasta Lublin (08.12.2009).

03 Medialny coming-out SPOKO na konferencji prasowej zorganizowanej wspólnie z Wydziałem Kultury UM Lublin w siedzibie Homo Faber (09.12.2009).

04 Robocze spotkanie SPOKO w Ratuszu (14.01.2010).

05 Otwarte spotkanie SPOKO z zewnętrznymi ekspertami ds. starań Lublina o tytuł ESK 2016 Draganem Klaićem i Rose Fenton w Ośrodku „Brama Grodzka - Teatr NN” (19.02.2009).

06 Robocze spotkanie SPOKO z zewnętrznymi ekspertami ds. starań Lublina o tytuł ESK 2016 Draganem Klaićem i Rose Fenton w biurze ESK 2016 (20.02.2010).

07 Lekcja nt. lubelskich starań o tytuł ESK 2016 w I LO im. Unii Lubelskiej (12.02.2010).

obu etapów ESK 2016. Ów paradoks braku spektakularności kapitału społecznego w akcji jest ilustracją ważnej cechy współczesnego świata, w którym to, co najmniej ważne, staje się najbardziej widoczne, odciągając uwagę od tego, co niewidoczne, ale najważniejsze.

Dobre, bo nowe

Jeśli mówimy o współczesnej komunikacji, pierwsze co przychodzi na myśl to tzw. nowe media, czyli setki aplikacji i urządzeń, które obowiązująca logika rynkowa nakazuje wymieniać jak najczęściej. W tym celu produkty są nawet specjalnie preparowane, aby przestawały funkcjonować po określonym czasie i w ten sposób rynek wyrobów trwałych zaczyna naśladować rynek psujących się produktów spożywczych, ponieważ poziom metabolizmu współczesnego przemysłu wymaga intensywnej konsumpcji. Z reguły jednak stosuje się mniej drastyczne metody przekonywania klientów, przynoszące ten sam efekt, ale odbijające się na naszym myśleniu.

W skrócie chodzi o to, aby przekonać kupujących, że dobre jest to, co nowe, więc jeśli już to coś mamy, w zasadzie najlepiej by było, gdybyśmy zaczęli rozglądać się za kolejnym modelem. Dlaczego to nowe jest lepsze, wyjaśniają już typowe mechanizmy marketingowej perswazji: jeśli kupisz nowy telefon, wygoda utrzymywania kontaktu ze znajomymi niepomniernie wzrośnie, same relacje z ludźmi osiągną wyższy wymiar, po prostu będziesz szczęśliwszy. Oczekiwanym rezultatem jest wywołanie w naszej wyobraźni radosnego oczekiwania na zakup, samopowtarzalnego po każdej decyzji kupna. Jeśli ten efekt pomnożymy wielokrotnie, ukaże się nam rzeźba pewnej wizji świata, w której samoświadomość społeczna kreowana jest przez komercyjną gadzietomanię.



Zamawianie deszczu

I rzeczywiście, trudno zaprzeczyć, że dzięki tym gadżetom komunikacja międzyludzka znacznie przyspieszyła i nabrała nowych wymiarów, do czego jeszcze wróć. (Na przykład niniejszy tekst został pierwotnie podyktowany tabletowi, który przesłał go do googlowego przekładacza mowy na tekst w GoogleDocs. Z powodu braku czasu miałbym spore problemy z jego napisaniem od początku ręcznie, tzn. za pomocą klawiatury.) Mniej natomiast zauważalnym ubocznym efektem gry rynkowej nowych mediów jest rozdrobnienie stosowanych w społeczeństwie kanałów komunikacji. Dawniej wystarczyło znać do kogoś numer telefonu, mieć wspólnego znajomego, napisać list lub być w tych samych miejscach, co odbiorca. Dziś wybór kombinacji jest znacznie szerszy i mniej przewidywalny. Jedni korzystają z Facebooka, ale słabo odbierają maile, inni odbierają maile, ale słabo na nie odpowiadają. Ktoś ma komórkę, ale nie czyta sms-ów, a są też i tacy, którzy nie mają komórek i wolą spotykać się bezpośrednio. Nie wspominając o osobach twittujących, wrzucających fotki na Instagram czy spędzających większość czasu na forach internetowych, blogach tekstowych czy wideoblogach YouTube'a.

Na co dzień nie doceniamy tych trudności, bo po pierwsze, mimo cyfrowej niespójności społeczeństwa, dajemy radę tworzyć nasze lokalne sieci zwyczajowych kontaktów. Po drugie, twarzą – jeśli tak można powiedzieć – nowomediowego systemu są spektakularne zajścia, podczas których ludzie np. „skrzykują się” na Twitterze dla wywołania lokalnej rewolucji albo kiedy miliony ludzi na całym świecie oglądają filmik z okrzykami radości na widok tęczy. Takie wydarzenia budują przekonanie, że nowe media dają nieograniczone możliwości komunikacji i wpływu na rzeczywistość, choć każdy, kto sam w sposób celowy próbuje osiągnąć podobny efekt, przekonuje się, że regułą jest, iż mimo wysiłków, nie dzieje się nic. Na ogół nie zwraca się uwagi, że lawina lajków

szerzy się nie wśród osób połączonych wspólną sprawą, ale wśród użytkowników tej samej aplikacji, którzy korzystają z niej w podobny sposób: np. mają zwyczaj oglądać filmiki i polecać je znajomym. Z tych skłonności tworzy się coś w rodzaju ścieżek zjonizowanego powietrza, którymi od czasu do czasu „przeskakuje” społecznościowy piorun. Ale dla komunikacji obywatelskich te ścieżki są nieprzenikalne. Wykorzystują je kampanie społeczne w promocji wiralowej, jednak jej skuteczność jest dość ograniczona.

Wiara w możliwości nowych mediów przypomina czasem myślenie magiczne i zamawianie deszczu. Możliwe nawet, że nowomediálny marketing trochę na tym bazuje, wykorzystując ludzką potrzebę projektowania kontroli tego, co poza kontrolą. Tymczasem fakty są takie, że zamawianie deszczu zamawianiem, ale kiedy chcemy podlać nasz ogródek w konkretnym czasie, musimy używać ręcznej konewki lub węża. Dla takich sieci jak SPOKO oznacza to wykonanie trzech działań:

- uspołnienienia kanałów komunikacji w interesującej nas grupie osób – żeby stworzyć techniczne możliwości wymiany informacji
- zbudowania przekonania, że komunikacja tymi kanałami jest opłacalna dla osiągnięcia założonych celów – żeby uczestnicy sieci podjęli się wysiłku włączenia sieci we własne obiegi informacji
- zagospodarowywania efektów pracy sieci – żeby podtrzymać motywację uczestników i oczywiście osiągnąć zamierzone cele.

Wysokie koszty niespójności

Powyższe trzy punkty różnią celową animację sieci społecznych od spontanicznych zjawisk w sieciach społecznościowych. Pierwsze dwa kroki dotyczą pokonania niespójności nie tylko cyfrowej, ale i komunikacyjnej oraz związanych z nią turbulencji przepływu danych. Wynikają one przede wszystkim stąd, że nie zależy nam na połączeniu użytkowników tej samej aplikacji, lecz osób o podobnym temperamencie twórczym i wspólnej woli zrobienia czegoś dobrego w interesie publicznym. Tymczasem rozkład rozwoju kompetencji cyfrowych w społeczeństwie nie pokrywa się z rozkładem rozwoju cnót obywatelskich i fachowej wiedzy. Jedni wartościowi ludzie stali się nowomediálnymi mistrzami i poszukiwaczami, ale drudzy zaledwie opanowali podstawy cyberkultury, choć są fachowcami w innych dziedzinach albo np. dysponują wolnym czasem, co w działaniach społecznych jest równie ważne, jak wiedza fachowa.

Co do osób zaawansowanych cyfrowo, czasem problemem nie jest nawet szeroki rozrzut nowych mediów, z których korzystają, ale to, że ich nawyki komunikacyjne są zbyt sztywne. Można wśród nich znaleźć prawdziwych fanatyków konkretnych aplikacji, których wstrętem napawa ewentualność przestawienia się na prostsze narzędzie. Co więcej, osoby biegłe cyfrowo poświęcają na komunikację dużo czasu i dołożenie im kolejnego strumienia komunikatów często przekracza ich siły.

Niby każda „nowa” aplikacja rozwiązuje te problemy, ale też każda komunikacja, niezależnie od zaawansowania techniki i rozwiązań graficznych, zużywa zasoby naszej uwagi i czasu, które są ograniczone, a przez cyfrowych orłów wyżyłowane do granic możliwości. Można nawet powiedzieć, że im dane narzędzie komunikacji wydaje się lepsze, tym bardziej zapycha indywidualne kanały przekazu i odbioru.

Z tego też powodu, paradoksalnie, również osobom niejako zbyt biegłym cyfrowo grozi e-wykluczenie z grupy mniej biegłych, co przekłada się na wykluczenie ze społeczeństwa obywatelskiego, bo wiele osób aktywnych cyfrowo nie umie brać

na siebie odpowiedzialności za realne działania i musi się tego uczyć od osób cyfrowo mniej aktywnych. Podsumowując, grupa osób próbująca zrobić coś razem w cyfrowym kontakcie okazuje się być mozaiką różnych sprawności, zwyczajów i oczekiwań, składającą się z jednostek nieświadomych tej różnorodności, a przy tym traktujących wzajemną komunikację jako rzecz oczywistą, rozumiejąc ją jednak na różne sposoby. Tworząc sieć społecznej komunikacji w określonym celu, z takiej właśnie grupy trzeba ułożyć synergiczną całość, wobec którego to zadania nowomediałna łatwość komunikacji okazuje się jedną wielką złądą.

Wyplatanie sieci

Właśnie tę synergiczną całość tak trudno było sfotografować przy okazji starań o tytuł Europejskiej Stolicy Kultury 2016. Zaczynaliśmy od uzgodnienia wspólnej metody komunikacji cyfrowej. Facebook nie był wtedy jeszcze tak oczywistym rozwiązaniem jak dziś i jedynym wspólnym mianownikiem obywateli potencjalnie zainteresowanych udziałem w tym procesie był dostęp do Internetu. Jednak połączenie możliwości komunikacyjnych wielu osób w jedną sieć nawet na tak prostym poziomie wymaga ich rejestracji w jednej aplikacji, co w praktyce oznacza przekazanie kilkudziesięciu ludziom instrukcji, jak to zrobić oraz dopilnowanie, aby to zrobili i umieli korzystać z aplikacji. Gdyby użyć do tego jakiejś nowej aplikacji, np. forum WWW polecanego przez znawcę, wymagałoby to mnóstwa pracy i nie dawało gwarancji, że w finalnej sieci znajdą się wszystkie osoby, na których nam zależy, ponieważ wiele z nich mogłoby po postu zlekceważyć konieczność podjęcia wysiłku dla wdrożenia się w nowe narzędzia.

Dlatego też za narzędzie do organizacji społecznego wsparcia ESK 2016 wybraliśmy listę dyskusyjną Google. Na tej platformie część osób zarejestrowała się już wcześniej, a sama rejestracja nie była trudna, dzięki czemu już zarejestrowani mogli pomóc nowym. Dziś rejestrowanie się na kolejnych platformach uznajemy za czynność naturalną, ale jeszcze kilka lat temu uważano ją za uciążliwą i zbędną. Tymczasem sieć komunikacji ESK 2016 musiała powstać bezzwłocznie jako warunek uwiarygodnienia planów wypracowanych na spotkaniach i szybkiego ustabilizowania sieci dla realizacji konkretnych zadań. Stąd też presję grupy „zastanych” użytkowników Google i szansę na dyfuzję wiedzy o tej aplikacji, uznałem za czynniki strategicznie zmniejszające koszty cyfrowej niespójności SPOKO.

Animacja i kapitalizacja sieci

Po technicznym uspojnieniu podstawowego kanału komunikacji w sieci, presja konkursu ESK 2016 dostarczyła ludziom wystarczającej motywacji, aby zaczęli się za jej pomocą komunikować. Przypominało to nieco tworzenie atomowego stosu, który zaczął wytwarzać ciepło dzięki samej koncentracji radioaktywnego materiału, czyli zdeterminowanych i kreatywnych jednostek. Procesowi temu groziło jednak wygaśnięcie, ponieważ miał on charakter długodystansowy i wymagał znacznej intensywności komunikacji tekstowej, która przekraczała możliwości wielu osób. Trzeba więc było stosować także inne formy komunikacji w różnych proporcjach, a dodatkowo czasami udrażniać kanały informacji ręcznie. Na przykład dzwoniąc do kogoś i wypytując o opinię, a następnie przekazując ją pozostałym członkom grupy. No i trzeba było coś robić z powstającym ciepłem, czyli przekuć zainteresowania i pomysły grupy na dokumenty przydatne w konkursie.

Proces ten miał dalej swoją unikalną dynamikę w mniejszym już stopniu związaną z komunikacją cyfrową (poza nieudanymi próbami przejścia grupy na platformę drupalową i udanym przejściem do kolektywnej edycji aplikacji ESK w systemie witryn Google zastąpionych później przez GoogleDocs). Doświadczenia te wykorzystałem później w Forum Kultury Przestrzeni. Pod względem technicznym jest to również zwykła grupa mailingowa Google, w której przydają się bardziej zaawansowane metody koordynacji przetwarzania danych, takie jak dzielenie większego zadania na mniejsze, którymi mogą się zająć podgrupy, by wstępnie przetrwać jakiś problem i podzielić się już gotowymi wnioskami

z resztą. Oprócz zaangażowania w organizację, wymaga to pewnego poziomu zaufania i grupowej odpowiedzialności, której w Forum jest więcej niż było w SPOKO. Interesującym elementem sieci Forum Kultury Przestrzeni jest Rada Kultury Przestrzeni, która pełni funkcję sprzętowego interfejsu między Forum a Urzędem Miasta i prezydentem. Forum generuje rozwiązania, a Rada umożliwia ich komunikowanie z pieczęcią ciała doradczego prezydenta.

Powyższe wskazówki są oczywiste, kiedy da się przypisać konkretne zadania czy funkcje na sztywno poszczególnym ludziom lub zespołom. Kiedy jednak mamy do czynienia z grupą typowo społeczną składającą się z wolontariuszy, którzy zajmują się danym zadaniem na zasadzie crowdsourcingu, skala trudności rośnie, gdyż nie możemy mieć ścisłej kontroli nad zasobami pracy możliwymi do wykorzystania w danej chwili. Wszystko odbywa się niejako „w chmurze”, nad którą nie do końca panujemy. Jeśli więc trzeba coś zrobić w określonym czasie i na określonym poziomie, wtedy niezbędna jest stała funkcja moderatora-mediatora, który ma wiedzę o aktualnej wydajności systemu i w przemyślany sposób przypisuje zadania, układa kroki w odpowiedniej kolejności oraz agreguje i ponownie włącza do biegu otrzymywane informacje.

Żywy komputer

Jak nietrudno zauważyć osobom obeznanym z pracą komputerów, takie ludzkie sieci komunikacji przypominają w działaniu sieci komputerowe. Mamy w nich funkcje analogiczne do serwera, procesora, huba czy programów wykonujących cząstkowe zadania, których pracę trzeba jakoś skoordynować i ustawić według określonego algorytmu przetwarzania danych. W ten sposób tworzy się coś w rodzaju „żywego komputera”, który ma dodatkowo tę cechę, że opiera się na dynamicznej równowadze podzespołów o zmiennych czy „wędrujących” funkcjach.

Analogia ta dotyczy nieraz bardzo prostych zachowań. Na przykład da się w takim żywym komputerze znaleźć odpowiednik „taktowania procesora”. Jest nim częstotliwość konkluzyjnych aktów komunikacji (tzn. takich, które podsumowują jakiś etap przetwarzania danych). Jeżeli, powiedzmy, kontakt między uczestnikami grupy następuje tylko raz w tygodniu, prędkość zegara tak skonstruowanego komputera wynosi jeden krok na tydzień. Jeżeli natomiast ludzie kontaktują się dodatkowo przez Internet raz dziennie, wtedy proces ich współpracy postępuje z prędkością jednego kroku na dobę. Oczywiście taki zegar żywego komputera nie jest tożsamy z zegarem procesora, niemniej można wyraźnie zauważyć, że działanie współpracy jest „taktowane” summarycznymi etapami komunikacji, które można mierzalnie przyspieszać, zwiększając częstotliwość aktów komunikacji. Być może nawet słowo „taktowanie” jest tu lepsze niż sama „częstotliwość zegara”, gdyż muzyczny takt ma wiele wariantów i może się składać z wielu nut, podobnie jak konkluzywny krok współpracy międzyludzkiej. Z tej perspektywy rolę animatora sieci lepiej odda porównanie do kompozytora owych „taktów” i dyrygenta konkretnego wykonania „utworu współpracy”.

Miasto masa mądrość

Wizja żywego komputera może budzić opory związane z imaginariem różnych antyutopijnych wizji (znanych z takich filmów jak „Metropolis”, „Dzisiejsze czasy” czy „Matrix”), w których ludzie są uprzedmiotowieni i stają się elementami bezdusznej maszyny. We współczesnej kulturze istnieje nawet pewna tendencja upajania się podobnymi wizjami, jednak należy wyraźnie odróżnić, kiedy mają one funkcję służebną wobec opisu rzeczywistości, a kiedy tworzą obrazy literackie. Musi być to trudne, skoro także naukowcy często ulegają pokusie estetyzacji swoich analiz, tworząc coś pomiędzy tekstem naukowym a fikcją literacką. Z punktu widzenia społecznej kooperacji, rolę brzytwy Okhama dla takich obrazów pełni fakt, że opisany wyżej „żywy komputer” nie odbiera ludziom ich godności, podmiotowości czy autonomii, a jest po prostu sposobem opisu działania zbiorowej mądrości.

Akceleracja semantyczna

Wyobrażanie sobie grupy ludzi jako komputera ma związek tylko z tym, że procesy komunikacji we współczesnym świecie zostały tak wzmocnione i przyspieszone, że zjawiska znane od pradziejów ludzkości, które dotychczas były dla nas transparentne, nagle stały się widoczne i strategicznie ważne. Ten sam mechanizm wydobyl z semantycznego pojęcia *kapitału społecznego* czy tzw. „efektu wow!“. Z pewnością używała go już Kleopatra w stosunku do Cezara i pojawił się on u osób, które pierwszy raz wzięły do ręki Biblię Gutenberga. Ale dopiero w naszych czasach efekt ten niejako wyekstrahowali z rzeczywistości spece od marketingu. Dzięki nim wiemy dziś, że aby zwiększyć swoją przewagę konkurencyjną w osiąganiu sukcesu, należy odbiorcę pozytywnie zaskoczyć.

Przy pewnej intensywności zjawisk (np. masowych dążeń do sukcesu, jak w przypadku „efektu wow!“), zauważalne staje się to, co wcześniej wtapiało się w tło zdarzeń. Zjawiska takie uzyskują nowe nazwy i metodologiczną oraz imaginarną autonomię, ale trzeba pamiętać, że nie są to zjawiska nowe i dlatego nie należy na nie patrzeć tak jak patrzymy na nowy telefon. W wypadku akceleracji semantycznej rozwój polega raczej na poszerzeniu świadomości zjawisk związanym ze zwiększonym stopniem, w jakim decydują one o naszym życiu codziennym i w jakim stają się nowymi zasobami umożliwiającymi nam osiągnięcie celów.

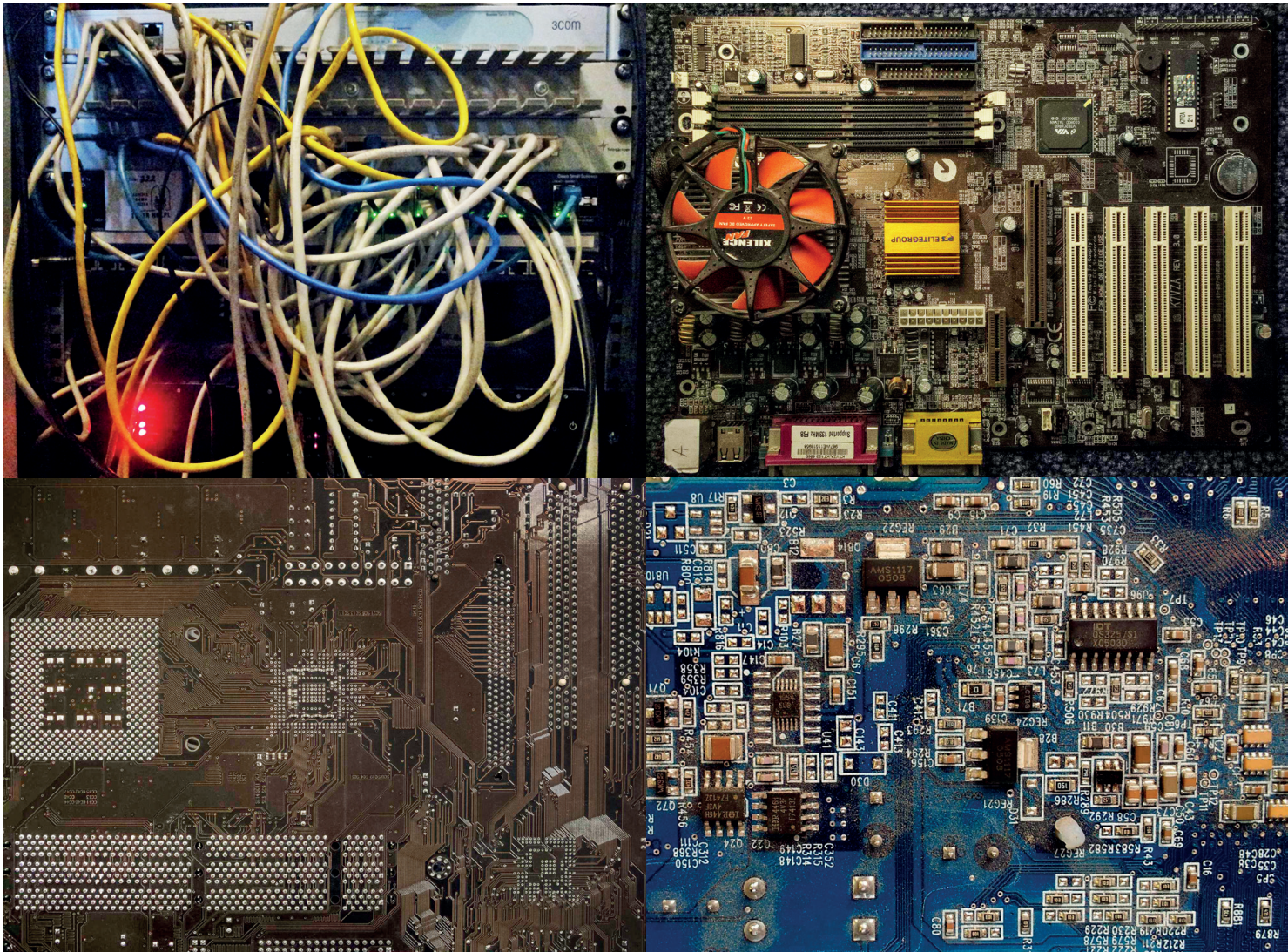
Potrzeba matką pojęć

Na przykład ekologia istniała zawsze – jeśli tak można powiedzieć – jednak wcześniej podkreślanie tego aspektu ludzkiej cywilizacji nie było istotne, ponieważ zawsze można było zmienić miejsce zamieszkania na czystsze, a pozostawione śmiecie utylizowała przyroda. Istnieje nawet teoria, że Biskupin opustoszał właśnie z tego powodu. Kiedy jezioro zostało całkowicie zanieczyszczone przez gród, ludzie po prostu poszli gdzie indziej. Człowiek współczesny już nie ma takiej możliwości, bo wszędzie już są jacyś inni ludzie, a intensywność zanieczyszczenia środowiska sprawia, że przeprowadzenie się do nowego otoczenia i tak nic nie da. Stąd też zaistniała konieczność myślenia ekologicznego i np. recyklingu, choć wcześniej ludzie zawsze zbierali jakieś odpadki, a także używali opakowań wielorazowych i biodegradowalnych. Różnica polega tylko na tym, że dziś przestało to być domeną biedy i zacofania, a stało się znakiem bogactwa i postępu.

Podobnie współpraca między ludźmi nie jest dziś opcją, lecz koniecznością, ponieważ społeczeństwa wyczerpały większość innych zasobów rozwojowych i teraz główną ich nadzieją jest lepsze uzgadnianie warunków współżycia oraz generowanie mądrości poprzez łączenie doświadczeń wielu ludzi z wielu sfer. Ten kto robi to lepiej, szybciej osiąga sukces. A że współpracę można skojarzyć z komputerem, jest to jakiś rodzaj transferu znaczeń pokrewnego mechanizmom funkcjonowania eponimów, takich jak ksero czy adidas, które były nazwami własnymi, a stały się nazwami rodzajowymi. Podobną drogę zdają się odbywać terminy informatyczne, wychodząc z żargonu, a wchodząc do życia codziennego osób na co dzień korzystających z komputerów.

Inżynieria wiedzy

Główną korzyścią z tej eponimii semantyki zjawisk jest możliwość szybkiego sprowadzenia złożonego zjawiska do modelu znanego z innego zjawiska i posłużenie się zapożyczoną (metaforyczną) metodologią w celu sprawniejszego wyciągnięcia wniosków, jak lepiej postępować. Wracając do taktowania zegara, jeśli wyobrażymy sobie grupę osób, z których po kilka jest aktywnych w grupie dyskusyjnej rano (przed pracą), po południu (po pracy), wieczorem i w nocy, otrzymujemy aż cztery tury myślenia nad rozwiązaniem problemu, dzięki czemu, przy sprawnej pracy moderatora, poranna zmiana, która rzuciła w grupie jakiś problem, dostaje rozwiązanie już gotowe i – co równie ważne – mające akceptację grupy. Wniosek: dobrze mieć w takiej grupie sowy i skowronki, osoby nudzące się w pracy i takie, które na maile mają czas tylko wieczorem.



Z ciekawym zjawiskiem tego typu spotkałem się pracując nad Strategią Rozwoju Lublina, kiedy to dyrektor Wydziału Strategii i Obsługi Inwestorów wyjechał na kilka tygodni do USA. Wydawało się, że to sparaliżuje pracę, ale paradoksalnie przyspieszyło ją dwukrotnie, ponieważ aktywność zespołu redakcyjnego w Lublinie i aktywność kierownika występowały w przeciwfazie spowodowanej półdniową różnicą w czasie. Dzięki temu, kiedy efekty polskiego dnia pracy szły mailem do Stanów, a pracownicy szli spać, dyrektor podczas amerykańskiego dnia zapoznawał się z nimi i odsyłał uwagi, które zespół odbierał rano, by od razu wprowadzać je do tekstu Strategii, kiedy z kolei dyrektor szedł spać. Gdyby oba te moduły żywego komputera działały w Lublinie, jego zegar byłby taktowany dwukrotnie rzadziej i jeden pełny cykl tekst-uwagi trwałby dwie doby a nie jedną.

Inna ciekawa konsekwencja myślenia algorytmicznego w grupie nadaje się do zastosowania na co dzień. Wyobraźmy sobie, że mamy do zrobienia kilka zadań wymagających wielu godzin pracy i w tym momencie przychodzi do nas osoba z prośbą, abyśmy odnaleźli dla niej jakieś informacje, bez których nie może dalej pracować. Jak zareagujemy? Często odsyła się takiego delikwenta, aby przyszedł, kiedy skończymy nasze ważne zadania. Jednak przez ten czas on nie robi nic. Logicznym byłoby więc poświęcić mu 5 minut na znalezienie potrzebnych danych, ponieważ dla naszego planu to opóźnienie zanedbywalne, ale jego plan dzięki temu będzie w ogóle możliwy do realizacji. Innymi słowy, przez pogorszenie sprawności indywidualnej, polepszymy sprawność układu dwóch osób. Jeżeli teraz wyobraźmy sobie nie dwie osoby w podobnej sytuacji, ale wiele i chcielibyśmy ułożyć ich zadania według najlepszej kolejności, jasnym staje się, że zawsze najpierw warto rozważyć zajęcie się tym, od czego zależy praca innych a nie nasza. W ten sposób możemy rozpocząć wiele procesów na raz i zakończyć dzień z dużo lepszym wynikiem jako zespół.

Uczłowieczające algorytmy

Z punktu widzenia managera wpojenie podwładnym takiej samoświadomości grupowej może mieć wymiar stricte technokratyczny, ale w rzeczywistości jest ona zgodna z zasadami zwykłej ludzkiej samopomocy, empatii i życzliwości. W ten sposób optymalizacja pracy żywego komputera może przynieść bardziej „ludzkie” rozwiązania niż optymalizacja pracy zespołu pozornie traktowanego bardziej „po ludzku” – jako zbiór pojedynczych osób.

Podobne humanizujące efekty myślenia cybernetycznego można znaleźć w wielu innych sytuacjach. Pierwszą z nich jest wspomniana wcześniej rola moderatora-mediatora, który pomaga zespołowi pracować, biorąc na siebie rolę akuszerza opinii czy agregatora danych, by grupa mogła skonfrontować się z sumą swoich wniosków i dalej nad nimi pracować. Jest to rola lidera grupy, ale w gruncie rzeczy funkcja służebna, co bardziej przypomina chrześcijańskie wzorce zachowań, aniżeli korporacyjne.

Do podobnych wniosków prowadzi algorytmiczna optymalizacja pracy w chmurze zespołu społeczników, co można opisać na przykładzie starań Lublina o tytuł Europejskiej Stolicy Kultury 2016 czy Forum Kultury Przestrzeni. Aby na dłuższą metę skorzystać z crowdsourcingu pracy w takich warunkach, należy stworzyć system umożliwiający uczestnikom swobodne wchodzenie i wychodzenie z zespołu oraz bazę danych, do której każdy nowo wchodzący może się odnieść, aby mieć wiedzę o aktualnym stanie pracy grupy. Krytyczną sprawą jest to, aby zapewnić odchodzącym możliwość powrotu do zespołu z czystym kontem, nawet jeśli z czegoś się wcześniej nie wywiązali lub spowodowali jakieś trudności. Ludzie są tylko ludźmi, więc nie powinni ponosić odpowiedzialności za to, że mają życie rodzinne czy depresję i dlatego chcą się odsunąć od pracy w grupie, do której jeszcze wczoraj mieli tyle entuzjazmu. Wszystko, co można zrobić, to zapewnić im komfort możliwości powrotu, jeśli tylko przyjdzie im na to ochota, ponieważ ta ochota, jakkolwiek kapryśna, jest jedynym zasobem społecznych procesów współpracy.

Wnioski dla moderatora-menedżera: praca w chmurze takiego zespołu musi po pierwsze być zorganizowana w wielu zespołach tematycznych; po drugie posiadać wiele orbit-poziomów energetycznych zaangażowania, dostosowanych do możliwości osób; po trzecie umożliwiać swobodne przeskakiwanie z zespołu do zespołu, z orbity na orbitę; po czwarte musi być wyposażona w serwis upgrade'ujący osoby włączające się do poziomu zaawansowania grupy. W sumie jest to więc działanie niezwykle „wkłuczające” i antydyskryminujące, a więc również bardzo ludzkie, empatyczne i społeczne

Tylko ping i aż ping

Niezwykle ważnym tworzywem, które spaja grupę czy też w ogóle pozwala jej zaistnieć choćby wirtualnie i chwilowo (jak dzieje się podczas konsultacji społecznych) jest tzw. feedback information, czyli informacja zwrotna, która daje znać członkom grupy, że ich dane zostały odebrane i na coś się przydały. W nomenklaturze informatycznej w podobnym znaczeniu używa się też słowa „ping” będącego nazwą programu do diagnozowania połączeń sieciowych. Informacja zwrotna znana jest choćby z komunikacji radiowej, kiedy rozmawiający mówią „odbiór”, „przyjąłem” czy „bez odbioru”. W samorządach natomiast stanowi ona podstawę wszelkich procesów partycypacyjnych, ponieważ dzięki niej uczestnicy otrzymują potwierdzenie o przydatności swojego udziału we współpracy, czyli o tym, że to, co zrobili miało dla kogoś sens. Niestety, sensu stosowania informacji zwrotnej urzędnicy przeważnie zupełnie nie czują.

Szczególnym przypadkiem bardzo rozbudowanego sygnału zwrotnego jest tzw. słuchanie aktywne, kiedy nie tylko sygnalizujemy nadawcy, że go wysłuchaliśmy, ale również, że próbujemy go zrozumieć. Słuchanie aktywne polega m.in. na powtarzaniu za kimś jego wypowiedzi lub jej parafrazowaniu, zadawaniu pytań

itd. Patrząc przez pryzmat zhumanizowanej cybernetyki, zachowanie takie jest oznaką szacunku, ponieważ zamiast zająć kanał przekazu własnym komunikatem, wykorzystujemy go na powtarzanie komunikatu nadawcy.

Do siebie przez innych

Słuchanie aktywne ma jeszcze jedną ciekawą funkcję dotyczącą nie tyle komunikacji z innymi, zewnętrznymi ośrodkami przetwarzania danych, ile z innymi ośrodkami przetwarzania danych we własnym mózgu. W najprostszym przypadku mamy z tym zjawiskiem do czynienia, kiedy mówimy na głos, głośno myślimy, żeby lepiej coś zrozumieć. Oznacza to, że są takie części mózgu – czy też takie okoliczności ich współdziałania – kiedy do przetworzenia danych nie wystarcza ich transmisja wewnątrz mózgową, lecz wymagana jest transmisja sygnału drogą pośrednią przez ośrodek mowy i słuchu. Lepiej sami siebie rozumiemy, jeżeli siebie usłyszymy.

Analogiczna sytuacja zachodzi, kiedy myślimy głośno w obecności innego człowieka. Mówimy wtedy, że „potrzebujemy, aby ktoś nas wysłuchał”. Rola takiej osoby polega często wyłącznie na obecności jako katalizatora wypowiedzi nadawcy, kiedy dla przetrwania jakichś treści musimy mówić do kogoś, bo wtedy inaczej formułujemy myśli niż gdy tylko myślimy lub mówimy do siebie. Druga osoba uruchamia w nas jakby nieznane „programy” przetwarzania danych. Chyba każdy kiedyś doświadczył tego, że warto było odbyć jakieś spotkanie tylko dlatego, że mogliśmy na nim powiedzieć, o co nam chodzi, i to pozwoliło nam zauważyć luki własnego rozumowania czy wpaść na nowy pomysł. Sytuacja ta robi się jeszcze bardziej złożona, jeśli druga osoba stosuje wspomnianą technikę aktywnego słuchania i powtarza nam nasze własne słowa, dzięki czemu nasz mózg może je przyjąć jako cudze sądy, co prawdopodobnie uruchamia jeszcze inne tryby działania naszego wewnętrznego procesora.

Z punktu widzenia myślenia komputerowego o człowieku, oznacza to, że umysł ludzki nie jest i nigdy nie był samodzielny i samowystarczający, natomiast jest przystosowany i „dedykowany” do współpracy z innymi umysłami. Łączy się z nimi, korzysta z ich mocy obliczeniowej, są one jego rozszerzeniem, urządzeniami peryferyjnymi, jego egzo-systemem operacyjnym. Brzmi to „matriksowo”, ale również personalistycznie: człowiek potrzebuje drugiego człowieka, potrzebuje spotkania się z nim, bo jest istotą społeczną i towarzyską.

Mindware

Jak widać, przy komputerowym – ale nie gadzeciarskim – podejściu do komunikacji międzyludzkiej, punkt ciężkości kompetencji cyfrowych przesuwają się z obsługi urządzeń na obsługę procesów i relacji komunikacyjnych między ludźmi. Zestaw tych kompetencji nie ma charakteru modernistycznego, tzn. nie są to sprawności, które można uznać za „nowoczesne”, nieistniejące w przeszłości i mające zastąpić „stare” kompetencje. Wręcz przeciwnie, współczesne uwarunkowania komunikacyjne jedynie uwypuklają wartość pewnych tradycyjnych kompetencji, których pakiet można nazwać „mindwarem” przez analogię do hardware’u i software’u.

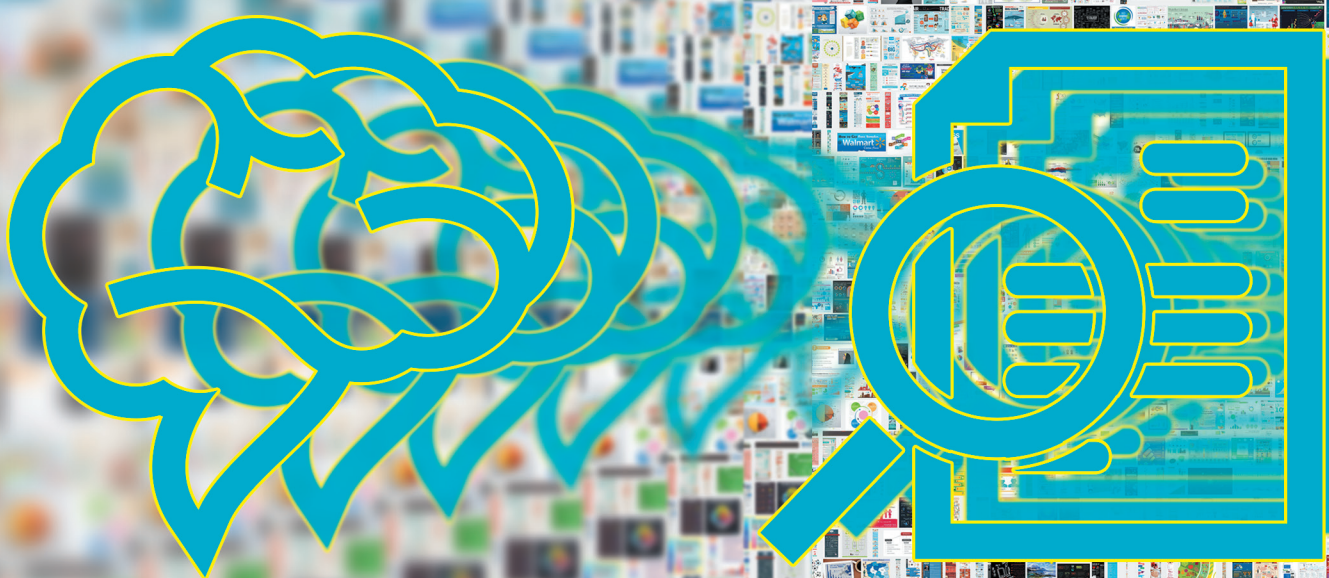
W kontekście mindware’u warto na koniec wspomnieć o jeszcze jednym zjawisku, które współcześnie nabiera wyjątkowego znaczenia, choć istnieje od starożytności – jest nim przestrzeń publiczna, czyli miejski hardware komunikacji. Jak mówi Jan Gehl, światowej sławy urbanista, który odmienił Kopenhagę, moment fascynacji urządzeniami komunikacji zdalnej mamy już za sobą i teraz potrzebujemy doświadczać fizycznej obecności człowieka, dlatego potrzebujemy przestrzeni publicznych dobrej jakości, w której może się to odbywać. Są one czymś w rodzaju hardware’u czy systemu operacyjnego największych jednostek „żywych komputerów”, jakimi są miasta.

Zabutelkować uporządkowanie

Ruchliwa ulica jest w stanie fizycznie odizolować ludzi mieszkających po obu jej stronach, powodując, że mają oni mniej znajomych. Nasuwa się oczywiste skojarzenie ze „znajomymi” na Facebooku i nie jest ono przypadkowe. Udowodniono, że miasto posiadające przestrzenie do spotkań dobrej jakości są bardziej kreatywne. Przestrzenie publiczne sprzyjają pojawianiu się nowych pomysłów, ponieważ kształt samej przestrzeni fizycznej, w której ludzie się obracają, może sprzyjać lub utrudniać procesy komunikacji i współpracy. Tak więc, tworzeniu przestrzeni przyjaznej komunikacji nie sprzyja rozwój indywidualnego transportu samochodowego, który potrzebuje dla siebie na tyle dużo miejsca, że nie starczy go na przestrzenie publiczne. W ten sposób samochód, który miał z założenia skracać dystans i pomagać nam w kontaktach społecznych, faktycznie nam je utrudnia. Przypomina to nieco sytuację z nowymi mediami, w których mnogość miała ułatwiać komunikację, a w efekcie ją zatyka, wyczerpując ograniczone zasoby naszej uwagi i czasu, tak jak samochód wyczerpuje zasoby przestrzeni.

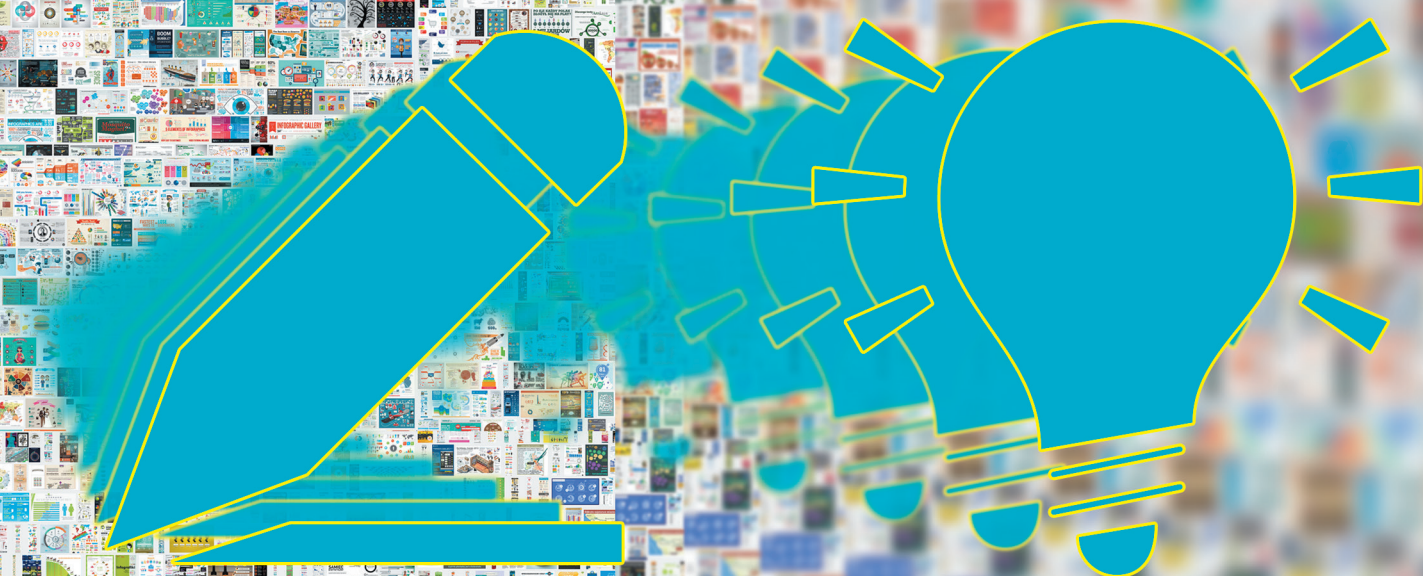
Można z tego wysnuć wniosek, że nie liczba kontaktów czy komunikatów pomaga w komunikacji, lecz ich uporządkowanie – czyli właściwa algorytmizacja. Szkoda tylko, że póki co nie da się wyrazić uporządkowania w formie komercyjnych produktów, tak jak daje się przełożyć liczbę komunikatów na telefony czy samochody. Kto wie, co by się stało, gdybyśmy do popularyzacji uporządkowania zaprzęgli reguły rynku, by kupować go więcej i więcej? Może wtedy dałoby się pokonać entropię?

**powstaje wiele pożytecznych rozwiązań
mapami i rozkładami jazdy komunikacji
mnóstwo niezbyt trafionych produktów**



**...Jedną z przyczyn tego stanu
projektowania usług i produktów
celebrują dostępne rozwiązania
poświęcając rzeczywistym potrzebom**

**łączeń, na czele z popularnymi
komunikacji publicznej, istnieje również
projektów...**



**W wielu rzeczach mogą być błędy na etapie
projektów. Ich twórcy czasem za bardzo
skupiają się na technologicznych, zbyt mało uwagi
poświęcają na potrzeby odbiorców swoich projektów.**

*Jak nie zapo
o użytkownik
jąc projekty
na przetwarz
i wizualizacji
Karol Piekar*

omnieć

ku, realizu-

oparte

zaniu

i danych?

ski

Postępowanie zgodnie z zasadami procesu projektowego pomoże wam uniknąć błędów popełnianych najczęściej przez twórców banalnych wizualizacji danych, nieregularnie aktualizowanych serwisów internetowych i rzadko pobieranych aplikacji. Na przykładzie projektów zrealizowanych w Medialabie Katowice dowiecie się, jak wykorzystać możliwości automatycznego przetwarzania danych, nie tracąc z pola widzenia potrzeb odbiorcy. Ponadto poznacie alternatywne sposoby prezentacji danych, które wzbudzają zainteresowanie i angażują użytkowników.

Od kilku lat rośnie w Polsce popularność projektów bazujących na pozyskiwaniu, przetwarzaniu, udostępnianiu i wizualizacji danych. Powstają serwisy internetowe, aplikacje, otwarte repozytoria, rozwija się dziennikarstwo danych. Dużym zainteresowaniem cieszą się infografiki pozwalające przedstawić skomplikowane zagadnienia i zbiory informacji w czytelny oraz łatwy do przyswojenia sposób. Jedną z przyczyn tego boomu jest konieczność radzenia sobie przez użytkowników sieci z coraz większą liczbą danych, a także możliwość usprawnienia usług i poprawy jakości życia obywateli. Mimo, że powstaje wiele pożytecznych rozwiązań, na czele z popularnymi mapami i rozkładami jazdy komunikacji publicznej, istnieje również mnóstwo niezbyt trafionych produktów: nieaktualizowane od wielu miesięcy serwisy internetowe, dezinformujące infografiki, kosztowne i pracochłonne aplikacje mobilne pobrane zaledwie przez kilkadziesiąt użytkowników. Jedną z przyczyn tego stanu rzeczy mogą być błędy na etapie projektowania usług i produktów. Ich twórcy czasem za bardzo celebryją dostępne rozwiązania technologiczne, zbyt mało uwagi poświęcając rzeczywistym potrzebom odbiorców swoich projektów. Chęć stworzenia atrakcyjnej i nowoczesnej aplikacji lub efektownej wizualizacji danych przewyższa nieraz umiejętności rozpoznania rynku i poprawnego zdefiniowania problemu projektowego.

Nie istnieje uniwersalny przepis na sukces, ale są sposoby pomagające uniknąć spektakularnych i kosztownych niepowodzeń. Jednym z nich jest przygotowanie przedsięwzięcia zgodnie z zasadami procesu projektowego stawiającego w centrum zainteresowania odbiorcę. Zastosowanie tego rodzaju metod podczas warsztatów medialabowych prowadziło nas często do zaskakujących wniosków. Dobrym przykładem są nasze próby zmierzenia się z problemem bezrobocia. Pomysły na infografiki podejmujące ten temat ewoluowały w kierunku produktów i usług przygotowanych z myślą o konkretnych grupach odbiorców. W jednym przypadku powstała animacja skierowana do lokalnych polityków, w drugim kampania informacyjna dla absolwentów kierunków humanistycznych jednej ze śląskiej uczelni. Czasem po przeprowadzeniu badań dochodziliśmy do smutnego, ale pouczającego wniosku, że nasi odbiorcy w ogóle nie potrzebują zaproponowanego przez nas na samym początku narzędzia.

Jednym z problemów projektowania wykorzystującego dane jest to, że traktujemy ich udostępnienie lub wizualizację jako cel sam w sobie, podczas gdy w większości przypadków są one zaledwie środkiem do realizacji innych zamierzeń. Dlatego proponujemy, by przyjąć bardziej pragmatyczną perspektywę charakteryzującą na przykład zjawisko infoaktywizmu¹. Działania infoaktywistów kładą duży nacisk na otwartość, transparentność i dostępność danych. Tworzone na ich podstawie narracje mają sprzyjać zmianom społecznym, są wykorzystywane w działaniach rzeczniczych, kampaniach informacyjnych, często służą walce o prawa jednostek, a także prześladowanych lub pozbawionych prawa głosu grup społecznych. Istotą infoaktywizmu jest pragmatyczny stosunek do danych, w którym liczy się nie tylko przedstawienie historii, ale wywarcie wpływu na otoczenie.

Oczywiście mechanizmy perswazji, kształtowania postaw i realizacji celów określonych przez nadawcę były obecne w profesjonalnych mediach już na początku ich historii. Jest czymś oczywistym, że komunikat służy nie tylko medialnej reprezentacji faktów, ale także wywołaniu określonej reakcji odbiorcy. Różnica w stosunku do tradycyjnych mediów polega na tym, że przestrzeń komunikacji stała się w ostatnich latach dużo bardziej demokratyczna, dlatego obecnie łatwiej wykorzystać narzędzia cyfrowe do realizacji interesów różnych jednostek, organizacji i grup społecznych, które do tej pory praktycznie nie miały dostępu do narzędzi produkcji i dystrybucji treści na masową skalę. Druga nowość wiąże się z postulatami otwartości, transparentności i dostępności danych, które

¹ <https://informationactivism.org/en>

można wykorzystać do osiągania celów społecznych poprzez realizację kampanii informacyjnej i budowanie poparcia dla danej sprawy. Infoaktywiści działają w przestrzeni przesyconej treściami, dlatego muszą korzystać z nowych kompetencji informacyjnych i automatycznych narzędzi przetwarzania danych².

Tradycyjne media również próbują dostosować się do nowego systemu obiegu informacji, czego wyrazem jest coraz większa popularność zjawiska określanego mianem dziennikarstwa danych³. W dużym uproszczeniu polega ono na współpracy dziennikarzy z programistami i projektantami, którzy wspólnie pozyskują, analizują i wizualizują dane, najczęściej z wykorzystaniem automatycznych i ogólnodostępnych narzędzi, uzupełniając tradycyjną narrację dziennikarską interaktywnymi mapami, wykresami i innymi elementami wizualnymi, pozwalającymi na prezentację skomplikowanych danych liczbowych w sposób przystępny dla odbiorcy. Dziennikarze danych eksperymentują ze sposobami prezentowania treści, ale próbują również stworzyć narzędzia ułatwiające prowadzenie dochodzeń dziennikarskich. Dzięki serwisowi Detective.io⁴, ułatwiającemu zdalną pracę zespołową i analizę dużych zbiorów danych, możliwe było przeprowadzenie międzynarodowego śledztwa pod nazwą The Migrants Files⁵, dotyczącego liczby osób, które zginęły podczas próby nielegalnego przedostania się do Europy. O tym, że narzędzia analityczne stają się ważnym elementem współczesnego dziennikarstwa, może świadczyć choćby finansowe zaangażowanie New York Timesa w projekt enigma.io⁶, czyli serwis pozwalający na przeszukiwanie i analizę otwartych danych w Stanach Zjednoczonych, który okrzyknięto mianem odpowiednika wyszukiwarki Google w świecie *open data*.

Metody dochodzenia dziennikarskiego bazującego na danych próbowaliśmy zastosować na warsztatach *Data-driven journalism* prowadzonych przez Nicolasa Kayser-Brila w ramach projektu Urban Data Stories⁷. Przedmiotem naszego śledztwa była działalność Katowickiej Specjalnej Strefy Ekonomicznej⁸. Rozpoczęliśmy pracę od zgromadzenia jak największej liczby danych na jej temat. Wykorzystaliśmy w tym celu takie narzędzia jak arkusz kalkulacyjny Google i *scraper online kimono*⁹, dzięki którym byliśmy w stanie bez znajomości programowania automatycznie pobrać z sieci i przetworzyć interesujące nas dane. Przygotowaliśmy wcześniej pewną liczbę hipotez i potencjalnych historii do zbadania, lecz w pierwszej kolejności poddaliśmy analizie zgromadzone dane, szukając w nich zależności lub historii, które nie były dostrzegalne na pierwszy rzut oka lub wymykały się potocznym wyobrażeniom o strefach ekonomicznych w Polsce. Dzięki prostym narzędziom przedstawiliśmy w sposób syntetyczny historię (Timeline JS¹⁰), położenie (CartoDB¹¹) oraz fakty dotyczące zatrudnienia, inwestycji i potencjału ekonomicznego strefy. Następnie, zestawiając ze sobą różnego rodzaju dane liczbowe (Datawrapper¹²), próbowaliśmy odpowiedzieć na pytanie, czy pomimo inwestycji i wzrostu zatrudnienia, napędzanych ulgami podatkowymi, nie tworzymy nieświadomie na Górnym Śląsku kolejnej monokultury przemysłowej, opartej tym razem nie na przemyśle wydobywczym, ale motoryzacyjnym.

Przedstawiony powyżej sposób pracy, polegający na automatycznej analizie danych i wizualizacji otrzymanych wyników, jest zbliżony do nowego paradygmatu tworzenia wiedzy, opartego na zastosowaniu metod indukcyjnych i wykorzystaniu algorytmów do poszukiwania zależności w obszernych zbiorach danych. W dużym uproszczeniu można wyróżnić dwa modele realizacji projektów opartych na danych. W pierwszym z nich, opisanym przed momentem – z braku lepszego określenia nazwijmy go „modelem bazodanowym” – skupiamy się na posiadanych treściach. Najpierw pozyskujemy i analizujemy jak największą liczbę danych, próbując znaleźć w zbiorze pewne tendencje lub prawidłowości. Dopiero później, po zdefiniowaniu zagadnienia, pochylamy się nad przystosowaniem produktu lub usługi do specyfiki użytkownika. W drugim modelu postępujemy w odwrotnej kolejności. Rozpoczynamy pracę od zdefiniowania potrzeb odbiorcy (lub postawienia hipotezy), określamy sposób realizacji przedsięwzięcia i na tej podstawie poszukujemy konkretnych danych. W rzeczywistości najlepsze rezultaty można osiągnąć dzięki sprawnemu połączeniu obydwu tych metod. Niezależnie od przyjętego modelu, nawet, gdy pracujemy z dużymi zbiorami danych, warto zdefiniować precyzyjnie cel przedsięwzięcia i uwzględnić w procesie projektowym odbiorcę.

² <https://howto.informationactivism.org>

³ <http://datajournalismhandbook.org>

⁴ <http://detective.io>

⁵ <https://www.detective.io/detective/the-migrants-files>

⁶ <http://enigma.io>

⁷ <http://urbandatastories.eu/data-driven-journalism>

⁸ <http://ksse.medialabkatowice.eu>

⁹ <https://www.kimonolabs.com>

¹⁰ <http://timeline.knightlab.com>

¹¹ <http://cartodb.com>

¹² <https://datawrapper.de>

¹³ http://issuu.com/medialabkatowice/docs/medialab_pub_506/78?e=8455351/3860150

Tego rodzaju sposób pracy projektowej opisany został szczegółowo przez Krzysztofa Trzewiczka w raporcie podsumowującym działania Medialabu Katowice w 2012 roku¹³. W dalszej części zaprezentuję działania, w których próby określenia odbiorcy zmuszały nas do przededefiniowania wielu elementów projektu. Tak było między innymi w przypadku grupy pracującej nad systemem informacji o stanie powietrza w Katowicach. Zadanie wydawało się stosunkowo proste, dane ze strony Wojewódzkiego Inspektoratu Ochrony Środowiska miały być pobierane za pomocą napisanego w tym celu scraper'a i przesyłane do aplikacji mobilnej lub strony internetowej, prezentującej informacje o stężeniu niepożądanych substancji w powietrzu. Podobne rozwiązanie, aplikacja Smok Smog, działa obecnie w Małopolsce.

Zadanie nie sprawiało ogromnych trudności zespołowi, do momentu próby zdefiniowania grupy odbiorców aplikacji. Postawiliśmy wspólnie pytanie, jakie znaczenie ma dla nas wiedza, że „stężenie pyłu zawieszonego zostało przekroczone i wynosi 147%”? Jakie są tego konsekwencje dla naszego zdrowia? Czy powinniśmy ukryć się w domu, czy też, jak to robimy zazwyczaj, mimo wszystko udać się do pracy lub szkoły? Uświadomiliśmy sobie w ten sposób, że informacja, która nie zachęca nas do określonego działania, nie pełni swojej funkcji. Skłoniło nas to do zawężenia grupy odbiorców do osób szczególnie narażonych na oddziaływanie zanieczyszczonego powietrza, czyli dzieci i innych osób z chorobami układu oddechowego. Biorąc pod uwagę, że nie wszyscy posiadają smartfony, a dzieci pozostają często pod opieką dziadków, uznaliśmy, że wysyłana raz dziennie wiadomość tekstowa będzie świetnym uzupełnieniem aplikacji oraz strony internetowej. W tym celu, posługując się międzynarodowym standardem Air Quality Index, uprościliśmy komunikat do czterech rekomendacji, tam gdzie to możliwe przyporządkowując każdemu z nich jeden z kolorów: (1) zielony: przebywaj swobodnie na wolnym powietrzu, (2) żółty: rozważ zmniejszenie lub rozłożenie w czasie wzmożonego wysiłku na wolnym powietrzu, (3) pomarańczowy: ogranicz aktywność na wolnym powietrzu, (4) czerwony: unikaj aktywności na wolnym powietrzu, niech dziecko pozostanie w domu. Uznaliśmy również, że nasz system powinien być rekomendowany bezpośrednio przez lekarzy, by zyskać wiarygodność i trafić do najbardziej zainteresowanej grupy odbiorców. W tym celu stworzyliśmy plan kampanii informacyjnej i zaprojektowaliśmy atrakcyjne gadżety w postaci magnesów na lodówkę, które zachęcą najmłodszych do korzystania z systemu. Dzięki postępowaniu zgodnie z elementami procesu projektowego, a także zastosowaniu uniwersalnej zasady projektowej „less is more”, udało nam się uniknąć powielania istniejących rozwiązań.

Inny zespół podjął problem bezrobocia w Katowicach. Zagadnienie istotne, a jednocześnie „wdzięczne” dla uczestników warsztatów, ze względu na niespotykaną w Polsce kompleksowość i dostępność danych na ten temat. Intuicja podpowiadała, że wizualizacje mogą pomóc w dogłębnym zrozumieniu problemu, dzięki czemu łatwiej będzie poznać sytuację osób pozostających bez pracy. Mając świadomość skali i rangi zagadnienia, grupa stanęła przed koniecznością zawężenia problemu. Zgromadzone dane pokazywały wyraźnie, że szczególnie narażeni na brak zatrudnienia są ludzie młodzi, wkraczający na rynek pracy. Dalsze pytania projektowe pozwoliły na określenie celu przedsięwzięcia i ograniczenie grupy odbiorców do osób kończących studia humanistyczne na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Śląskiego. Szybko okazało się, że samo wizualne przedstawienie problemu nie ma wielkiego sensu, liczy się natomiast zmiana niepożądanego stanu poprzez skłonienie studentów do działania. Jednym z wyzwań projektowych było wyjście poza schemat nudnej kampanii informacyjnej opartej na papierowych ulotkach i plakatach. W ten sposób powstała instalacja *site-specific*, umieszczona na klatce schodowej modernistycznego budynku wydziału¹⁴. Wchodząc na kolejne piętra, symbolizujące postępy w karierze, student miałby szansę zapoznać się ze sposobami wejścia na rynek pracy i czekającymi na niego możliwościami rozwoju. Przyjęcie perspektywy użytkownika w trakcie procesu projektowego uchroniło nas przed stworzeniem kolejnej wizualizacji danych o bezrobociu wśród młodzieży, które w czasie niedawnego kryzysu gospodarczego weszły do kanonu dziennikarstwa.

¹⁴ <http://2013.medialabkatowice.eu/gallery-category/solutions/#a-graduate-on-the-labour-market>

Najbardziej pouczającym przedsięwzięciem, jakie zrealizowaliśmy w MediaLabie, była praca nad otwartym katalogiem danych dla Katowic¹⁵. Chcieliśmy, by nasze miasto dorównało pod tym względem europejskim metropoliom, posiadającym obszerne repozytoria, dlatego przygotowaliśmy się do realizacji przedsięwzięcia w sposób modelowy. Przy okazji Open Day w 2013 roku powołaliśmy interdyscyplinarny zespół roboczy. Wyróżniliśmy kilka głównych grup docelowych, m.in. przedsiębiorców, naukowców i urzędników, lecz ostatecznie postanowiliśmy skupić się na trzecim sektorze. Następnie przeprowadziliśmy szereg spotkań i wywiadów, m.in. w formie warsztatów prowadzonych przez Annę Kuliberdę z Fundacji TechSoup. Równolegle konsultowaliśmy naszą koncepcję z osobami zajmującymi się na co dzień zagadnieniem otwartości. Choć mocno wierzyliśmy w słuszność pomysłu, rezultat naszych działań był nieco deprymujący, okazało się bowiem, że wskazana grupa odbiorców wcale nie potrzebuje repozytorium otwartych danych.

¹⁵ <http://miastolab.medialabkatowice.eu/portfolio/katalog-daniel/>

Zespół pracujący pod kierunkiem Krzysztofa Trzewiczka i Karoliny Chmiel przedstawił następującą diagnozę. (1) Publikacja danych stała się tematem politycznym, przez co oderwana jest od potrzeb społecznych. (2) Skupienie uwagi na fakcie publikacji danych prowadzi do dyskusji o tym jak, a nie jakie dane publikować. (3) Katalogi danych są infrastrukturą publikacji danych, przez co projektowane są dla publikujących, a nie korzystających z danych. (4) Większość organizacji i instytucji nie posiada kompetencji do korzystania z zaawansowanych technologicznie platform bazodanowych. (5) Te zaś, które zmagają się z brakiem informacji, nie wiedzą, kto oprócz nich próbuje pozyskać dokładnie te same informacje. Ostatecznie idea katalogu otwartych danych ewoluowała w kierunku koncepcji zbudowania społeczności rozwiązującej problemy z danymi za pomocą wspólnej wiedzy użytkowników. Aby odejść od technologicznego wizerunku bazy danych, marką i dobrym duchem przedsięwzięcia uczyniliśmy sympatycznego słonia Daniela. Przyjęcie w procesie projektowym perspektywy jednego z użytkowników serwisu pomogło nam w zdefiniowaniu kluczowych pytań: kto, w jaki sposób i po co będzie z niego korzystać, a także jakie dane udostępnić w pierwszej kolejności? Powyższe obserwacje nie przesądzają o tym, że otwarte dane są niepotrzebne Katowicom, pokazują natomiast, że repozytorium powinno być opracowane w taki sposób, aby spełnić oczekiwania różnych grup odbiorców.

W omówionych do tej pory przykładach pokazywaliśmy, jak powzięta na początku pracy idea może ewoluować w trakcie procesu projektowego. W wielu przypadkach okazywało się, że tradycyjne środki komunikacji są niewystarczające, aby dotrzeć do odbiorcy. Co więcej, starając się pokazać dane liczbowe, ulegaliśmy często konwencjom i ograniczeniom automatycznych narzędzi, które narzucały nam określone sposoby prezentacji danych w formie wykresu, diagramu lub mapy. Celem warsztatów *Wild Style. Data visualisation in the public space*¹⁶, prowadzonych przez Steffena Fiedlera i Stephana Thiela z berlińskiego Studia NAND, była swego rodzaju demokratyzacja przekazu i umieszczenie wizualizacji w przestrzeni miasta, tak by stały się one bliższe mieszkańcom. Próbowaliśmy również znaleźć alternatywne sposoby prezentowania danych, które będą lepiej wpisane w kontekst miejsca i lokalnej społeczności. Skalę wydobycia węgla i stopień eksploatacji ziemi znajdującej się pod powierzchnią Katowic postanowiliśmy unaocznic mieszkańcom za pomocą namalowanych na chodnikach i ulicach linii oraz komunikatów znajdujących się dokładnie w tym samym miejscu, co podziemne korytarze i szyby. W ramach innego projektu kierowcy parkujący samochody na terenie zatłoczonego kampusu uniwersyteckiego otrzymali do ręki specjalnie przygotowane informacje o zaletach poruszania się komunikacją publiczną i rowerem. Połączenie prowokacyjnej poetyki street artu z precyzją komunikatu opartego na danych liczbowych nie jest łatwym zadaniem, ale w kilku przypadkach doprowadziło nas do ciekawych rezultatów, dobrze współgrających z założeniami infoaktywizmu.

¹⁶ <http://urbandatastories.eu/data-visualisation-in-the-public-space/>

Nasze doświadczenia potwierdzają, że projekty oparte na danych wymykają się prostej logice procesu projektowego stawiającego w centrum zainteresowania użytkownika. Skupiając się wyłącznie na wyartykułowanych w klarowny sposób potrzebach odbiorcy, ryzykujemy utknięcie w błędnym kole i zamykamy sobie drogę do innowacji tworzących nowe potrzeby oraz usługi. Przypomina to poruszany wcześniej problem otwartych danych w Polsce. Trudno pokazać ich potencjał ekonomiczny, nie wspominając o korzyściach związanych z transparentnością działań państwa i administracji samorządowej, skoro nie istnieją zasoby, na których można by zbudować jakąkolwiek nową wartość – usługę, aplikację lub serwis. Automatyczne narzędzia i metody analizy pozwolą wam odkryć zależności „ukryte” w dużych zbiorach oraz zdobyć wiedzę niedostępną przy zastosowaniu klasycznych metod badawczych polegających na weryfikowaniu hipotez za pomocą danych. Jednak powszechny dostęp do danych i łatwość tworzenia rozwiązań technologicznych wiążą się z niebezpieczeństwem powstania kolejnych stron lub aplikacji, które nie tylko nikomu nie służą, ale wręcz powiększają problem związany z nadmiarem informacyjnym. Oczywiście nie powinniście zamykać się na nowe metody pracy. Możecie dokonać analizy danych w pierwszym etapie procesu projektowego i, po próbie odnalezienia zależności lub historii w danych, przejść do weryfikacji hipotez lub zdefiniować problem projektowy, uwzględniając specyfikę i potrzeby użytkownika. W dalszych krokach pozwólcie sobie na nieszablonowe myślenie i odrobinę fantazji, dzięki którym wasz projekt zaskoczy użytkownika i nie stanie się jednym z wielu przeciętnych rozwiązań pogłębiających sieciowy szum informacyjny.

Linki

<https://informationactivism.org/en>
<https://howto.informationactivism.org>
<http://datajournalismhandbook.org>
<http://detective.io>
<https://www.detective.io/detective/the-migrants-files>
<http://enigma.io>
<http://urbandatastories.eu/data-driven-journalism>
<http://ksse.medialabkatowice.eu>
<https://www.kimonolabs.com>
<http://timeline.knightlab.com>
<http://cartodb.com>
<https://datawrapper.de>
http://issuu.com/medialabkatowice/docs/medialab_pub_5-06/78?e=8455351/3860150
<http://2013.medialabkatowice.eu/gallery-category/solutions/#a-graduate-on-the-labour-market>
<http://miastolab.medialabkatowice.eu/portfolio/katalog-daniel>
<http://urbandatastories.eu/data-visualisation-in-the-public-space>



**Sieci zaprojektowane są tak, żeby pobu
udzielamy się w nich, tym więcej gener
w jaki im się to udaje to stosowanie róż
cja pracy społecznej, prywatyzacja prze**





**udzać partycypację, im bardziej jednak
ują one nierówności i różnic. Sposób,
znych strategii, takich jak: komodyfika-
estrzeni społecznej, nadzór dysydentów.**



*Odmapo-
wując sieć*
Ulises A.
Mejias

Sieci cyfrowe jako determinant społeczny

31 maja 2010 około 33 tysiące ludzi¹ popełniło masowe samobójstwo. Pomimo skali wydarzenia, w mediach przeszło ono bez echa². Na całe szczęście nie przelała się tamtego dnia ani jedna kropla krwi, ponieważ wspomniany akt unicestwienia polegał na usunięciu swojego konta z portalu Facebook, w ramach akcji *Quit Facebook Day*. Dla niektórych akt ten był wyrażeniem wściekłości przeciwko polityce prywatności firmy, u innych wynikał z rozczarowania wirtualnym życiem. Korzystając ze wskazówek ze strony ruchu (quitfacebook.com) oraz z narzędzi takich jak *Web 2.0 Suicide Machine* (suicidemachine.org), użytkownicy usuwali swoje dane podążając za hasłem „Facebook ma za nic ciebie, twoje dane i przyszłość sieci”³.

33 tysiące to niewielki ułamek bazy, która obecnie liczy sobie 500 milionów użytkowników, jednakże *Quit Facebook Day* mimo „porażki” uznano za „sukces”. Masowy exodus, na który liczono, nie doszedł do skutku, ale wymierzona w PR Facebooka akcja doprowadziła do zrewidowania zasad polityki prywatności firmy, choćby w aspekcie bardziej rzetelnego informowania użytkowników, na czym te zasady polegają. Wydarzenia towarzyszące akcji *Quit Facebook Day* rzuciły tym samym światło na często napięte w dzisiejszych czasach relacje między prawami użytkownika a interesem korporacji prowadzących cyfrowe sieci społecznościowe.

Quit Facebook Day jako wyrażenie pragnienia zabicia wirtualnego siebie, ilustruje potrzebę stworzenia języka do mówienia o napięciach, o ciemniejszych aspektach powiązań między platformą a jednostką. Wydaje się, że informacja cyfrowa i technologie komunikacji, takie jak Facebook, działają jako swoiste, dla niektórych rewolucyjne, szablony do organizacji społeczeństwa, aktywnie kształtując sposób, w jaki wchodzimy w interakcję ze światem. Niemniej jednak, w procesie tworzenia społeczności i organizowania jednostek w struktury społeczne, nie każdy uczestnik czy sposób uczestnictwa jest wspierany technologicznie. Niektóre zjawiska mogą być przetłumaczone na język sieci, niektóre nie. Świat, w którym udział w życiu społecznym i obywatelskim jest coraz bardziej mediowany przez sieci cyfrowe, stawia nas przed serią niepokojących pytań: jakie elementy są zawarte, a jakie pominięte w procesie formowania i montażu sieci cyfrowej? W jaki sposób logika wykluczania przyjmowana przez sieci kształtuje nasze postrzeganie świata? Gdzie leży granica wykluczania przez sieć cyfrową, po przekroczeniu której powinniśmy poddać w wątpliwość logikę tego procesu, a nawet przerwać go. Dlaczego powinniśmy to zrobić?

Pomysł, by dyskutować o „odmyślaniu” sieci cyfrowych może wydawać się dziwnym w czasach, gdy ich globalna ekspansja jest faktem, a korzyści są bezdyskusyjne. Ale to właśnie teraz, kiedy to, co wyniknie z ekspansji sieci wydaje

¹ Kiss J., *Facebook: Did anyone really quit?*. w: The Guardian, June 1, 2010, sec. PDA The Digital Content Blog, www.guardian.co.uk

² Warren Ch., *Quit Facebook Day Falls Flat*; Spring, T. *Quit Facebook Day was a Success Even as it Flopped*.

³ Tekst z baneru na stronie www.quitfacebookday.com. Ironicznie, w 2009 roku strona Seppukoo (www.seppukoo.com), której celem była pomoc w wirtualnym samobójstwie otrzymała pozew sądowy od Facebooka, w którym oskarżono ich o przywłaszczenie danych osobowych użytkowników w złej wierze.

⁴ Ellul J., *The Technological Society*, Translated by John Wilkinson, Vintage Books 1964, s. 23.

się z góry przesądzone, powinniśmy poddawać ją w wątpliwość coraz bardziej. Jacques Ellul zauważa, że podczas gdy „człowiek pierwotny” był społecznie determinowany przez tabu, rytuały i reguły, w obecnych czasach to zjawisko technologii stanowi najbardziej niebezpieczną formę determinizmu⁴. Narzędzia wpływają na sposób, w jaki działamy, poznajemy i funkcjonujemy jako świat. Czasem jednak ich wpływ może kształtować się bez naszej zgody czy świadomości, i to ta forma determinizmu jest szczególnie groźna. Według Ellula technologia zastąpiła rytuały i reguły, ponieważ w obydwu przypadkach kierują naszymi czynami i rzadko są kwestionowane. Nie zdając sobie sprawy, stajemy się niewolnikami nie technologii jako takiej, ale naszego myślenia o jej przeznaczeniu i użyteczności.

W moim tekście zamierzam określić rodzaje niebezpieczeństw, które niesie determinizm sieci cyfrowych, przyglądając się, w jaki sposób sieć tworzy część kapitalistycznego porządku reprodukującego nierówność przez hegemoniczną acz konsensualną partycypację.

Sieć cyfrowa jest determinantem wyjątkowo złudnym, ponieważ jest to mechanizm, który pozbawia praw obywatelskich jednych przez nadanie ich innym; który zwiększa dobrowolną partycypację społeczną, jednocześnie utrzymując bądź pogłębiając nierówności. Innymi słowy, podczas gdy sieć działa w kierunku zwiększania partycypacji w społeczeństwie, co szczególnie podkreślane jest w literaturze, jednocześnie pogłębia socjoekonomiczne nierówności w sposób, którego jeszcze do końca nie potrafimy zrozumieć.

Sieci zaprojektowane są tak, żeby pobudzać partycypację, im bardziej jednak udzielamy się w nich, tym więcej generują one nierówności i różnic. Sposób, w jaki im się to udaje (generować nierówności przy zwiększaniu partycypacji) to stosowanie różnych strategii, takich jak: komodyfikacja pracy społecznej (przeniesienie działań, które podejmowane były poza rynkiem na rynek), prywatyzacja przestrzeni społecznej (usuwanie przestrzeni publicznej i zastępowanie jej „polepszoną” przestrzenią komercyjną), nadzór dysydemtów (poprzez nowe metody eksploracji i monitorowania danych).

W rzeczywistości, nierówność jest częścią naturalnego porządku sieci, szczególnie tych, które ilustrują mechanizm wiązania preferencyjnego. W wyniku tego procesu, bez znaczenia czy zajmujemy się siecią białkową, cytowań czy linków, bogate węzły sieci bogacą się jeszcze bardziej. Nie powinno to dziwić jako nielogiczne czy nieracjonalne, jeśli wiemy, że nawet (bądź też w szczególności) w warunkach wielkich dysproporcji, zasobniejszym udaje się powiększać zasoby kosztem tych mniej zamożnych, co wyjaśnia, dlaczego z najnowszych raportów wynika, że mimo największej recesji od dziesięcioleci, bogatym tego świata wciąż udaje się wzbogacać⁵). Tym, co mnie interesuje są cechy sieci, które generują nierówność oraz ich społeczny, polityczny i ekonomiczny wpływ, zarówno w obrębie sieci, jak i poza nią. Innymi słowy, zajmuję się ekonomią polityczną partycypacji w sieciach cyfrowych oraz obserwuję, w jaki sposób partycypacja w sieci cyfrowej zwiększa dobrobyt korporacji będącej w posiadaniu sieci, jednocześnie nie generując żadnych długoterminowych korzyści dla użytkowników.

⁵ Giannone J. A., *World's rich got richer amid '09 recession: report.* w: Reuters, June 22, 2010, <https://www.reuters.com/article/idUSTR65L36T20100622>.

⁶ Andrejevic M., *iSpy, Surveillance and Power in the Intractive Era*, University Press of Kansas, 2007, s. 3.

Wychodzę z założenia, że sieć stała się narzędziem kapitalizmu, który generuje nierówność jako produkt uboczny tworzenia dobrobytu i wykorzystuje tę nierówność do czerpania zysków z wymiany społecznej i produkcji kultury. Jest to możliwe ponieważ sieć wspiera proces nazwany przez Marka Andrejevica *digital enclosure* (oddzielenie cyfrowe)⁶. Podobnie jak przejście z feudalizmu do kapita-

lizmu wymagało przejścia czy oddzielenia ziem wspólnotowych przez prywatny interes, dzisiejsze oddzielenie cyfrowe komodyfikuje własność publiczną – jednak w tym przypadku nie jest to ziemia, tylko mowa i działania społeczne – tym samym pogłębiając przepaść ekonomiczną między tymi, którzy są w posiadaniu środków produkcji (sieci cyfrowych), a tymi, którzy sprzedają swoją pracę w zamian za dostęp do tych środków. Pracą w tym kontekście jest partycypacja w sieci, w rezultacie której tworzona jest treść, ta z kolei staje się własnością prywatnych przedsiębiorstw, które mogą przechowywać, gromadzić i często sprzedawać te informacje jako bazy danych czy towar elektroniczny⁷. W ten sposób sieci elektroniczne są opresyjne nie przez sam fakt, że są elektroniczne czy, że są sieciami, lecz ponieważ są częścią kapitalistycznego porządku, który generuje nierówność.

Opresyjność ta jest jednak rzadko kojarzona z przymusem czy nieprzyjemnością. Wręcz przeciwnie, odwołując się do naszego ego poprzez umożliwienie wyrażania siebie, partycypacja w sieci cyfrowej jest kreatywna i dostarcza przyjemności. Internet jest miejscem dla wszystkich i wszystkiego, dlatego każdy czuje się tu mile widziany. „Włączenie” jest ustawieniem producenta. Wydaje się, że partycypacja stanowi jednocześnie formę przemocy jak i przyjemności, łączy pracę i zabawę w „prabawę”⁸ (*playbor* – ang. *play*-zabawa, *labor*-praca). Jest to czynność, która odwołuje się do naszego superego, narzucony przez władzę „nakaz zabawy”⁹. Prabawa jest kontynuacją trendu, w którym, parafrazując Frédérica Vandenberghe¹⁰, to, co społeczne, staje się coraz bardziej podporządkowane gospodarce.

Bardziej niż pragnieniem, partycypacja jest potrzebą, formą przymusu ustanowionego przez system. Logika tego systemu jest przyswojona, zracjonalizowana i znaturalizowana. Partycypacja w sieci staje się szablonem życia w społeczeństwie i przynależności. Postrzegana jest jako dająca poczucie społecznego spełnienia. Tworzy iluzję, że jesteśmy bardziej uspołecznieni. Czyż jednak, w obronie sieci nie można przyznać, że monopolistyczny model komunikacji „jeden do wielu” zastąpiony został przez coś bardziej demokratycznego, niezależnie od tego, czyją jest własnością? Pozornie wydawać by się mogło, że tak: wiele głosów zamiast garstki. Czymże jednak monopol został zastąpiony? W czasach, gdy to nie monopol, a użytkownicy są twórcami treści, to na użytkownikach ciąży decyzja, których narzędzi używać, by dystrybuować treści. Dla przykładu, jeżeli ktoś nagrał filmik ze słodkim kotkiem i chciałby podzielić się z nim z całym światem to do głowy przyjdzie mu jedno miejsce – YouTube. Podobne decyzje popchną użytkowników pragnących zaspokoić swoje potrzeby związane z sieciami społecznościowymi, mikroblogami czy dzieleniem się zdjęciami na, odpowiednio, Facebook, Twitter i Flickr. Co prawda, Flickr (Yahoo) ma konkurencję w postaci Picasa (Google), jednakże rynek jest zdominowany i ogranicza się do kilku alternatyw.

Kiedy więc treści użytkowników wydają się rządzić, faktycznie monopol jedyne go sprzedawcy został zastąpiony monopsonem jednego kupującego. Z ekonomicznego punktu widzenia, w odróżnieniu od monopolu, gdzie jeden odbiorca ma wielu dostawców, monopson to rodzaj rynku, na którym istnieje wielu dostawców, lecz tylko jeden odbiorca. Jestem więc przekonany, że monopson (czy oligopson w sytuacji, gdy mamy kilku odbiorców, a nie jednego) staje się dominującą strukturą rynkową w sieciach cyfrowych. Jeśli użytkownik chce, by jego treści były łatwo dostępne (albo żeby stały się viralami) ma do wyboru tylko jedno miejsce, gdzie może swoje treści sprzedać, bądź jak w większości wypadków, nieodpłatnie przekazać: są to YouTube i Twitter tego świata. Innymi słowy, „jeden do wielu” nie poprowadzi do „wielu do wielu” zanim nie przejdzie przez „wielu do jednego”.

W pewien sposób, ta paradoksalna relacja użytkownika z siecią przypomina relację między podmiotem kolonizowanym a kolonizatorem. Partha Chatterjee zwraca uwagę, że w przypadku kolonizacji, kolonizowani otrzymywali nie obywatelstwo¹¹, a przynależność – światopogląd, w którym mogli się odnaleźć, jednak ich partycypacja była ograniczona do podporządkowania. W podobny sposób sieć cyfrowa obdarowuje użytkowników przynależnością i zachętą do działania,

⁷ Ibidem.

⁸ Kücklich J., *Michael Jackson and the death of macofame*, iDC, June 26, 2007. <https://lists.thing.net/pipermail/idc/2009-June/003664.html>. Kücklich definiuje prabawę (*playbor*) jako „Tyloryzację przyjemności” (od Tyloryzmu – metody organizacji pracy autorstwa Fredericka W. Taylora). Według niego ta niematerialna, afektywna forma pracy, nie jest produktywna w rozumieniu, że jej finalnym rezultatem jest produkt. To sam proces partycypacji tworzy wartość. „Środkami produkcji są sami gracze, jednak tylko jeżeli istnieją poprzez swoją reprezentację w środowisku gry, a ich reprezentacje należą zazwyczaj do dostarczycieli tego środowiska, dlatego też nie można mówić o tym, że gracze w pełni kontrolują te środki”.

⁹ Diken B., Laustsen C. B., *Enjoy Your Fight! – ‘Fight Club’ as a Symptom of the Network Society*, *Journal for Cultural Research* 6, no 4 (2002), <https://www.informaworld.com/10.1080/1362517022000047307>.

¹⁰ Vandenberghe, F. E. E., *Reconstructing Humans. A Humanist Critique of Actant-Network Theory w: Theory, Culture and Society* 19, no 5-6, 2002.

¹¹ Chatterjee P., *The Nation and Its Fragments: Colonial and Postcolonial Histories*. Princeton Studies in Culture/Power/History, Princeton New York, Princeton University Press 1993.

lecz ponieważ generuje nierówność, jednocześnie ogranicza ich prawa. Sieć może więc funkcjonować, o ile użytkownicy pasywnie przestrzegają jej logiki, a nie – jeśli aktywnie angażują się w podważanie jej. Pojawia się więc potrzeba, by rozpocząć odmapowanie sieci, by przeniknąć przez jej determinizm używając jakichkolwiek przydatnych strategii: hamowania rozrostu, rozmontowania jej elementów, lokalizowania jej procesów, intensyfikacji jej istoty; stąd potrzeba postawienia się logice, która nakazuje myśleć tylko w kategoriach węzłów.

Redukcjonizm sieci

Technologia stanowi potężne źródło determinizmu społecznego, ale to przede wszystkim ludzie są odpowiedzialni za stworzenie i określenie, czym jest technologia. Technologia nie jest jedynym czynnikiem nas kształtującym, ani nie jesteśmy jedynymi, którzy mają wpływ na kształt technologii. Można powiedzieć, że człowiek i technologia determinują się nawzajem. Skupmy się jednak przez chwilę na następującym fakcie: sieci technologii cyfrowych odgrywają istotną rolę w kształtowaniu naszych społeczeństw. Dawniej „sieć” była tylko metaforą do określenia społeczeństwa, w dzisiejszych czasach stanowi technologiczny model i szablon, według którego społeczeństwo się organizuje. Duża część życia społecznego toczy się w strukturach i architekturze sieci cyfrowych, co obrazuje ilość czasu, jaką przeznaczamy na interakcję z innymi poprzez ekran komputera, jednak to życie społeczne kształtowane jest na wiele konkretnych sposobów przez sieć, co dostarcza nam nowych możliwości doświadczania świata.

To, co obserwujemy, nie jest tylko jedną z prób zaadaptowania sieci jako modelu czy szablonu organizacji społeczeństwa. Sieć staje się naszym episteme, systemem organizacji wiedzy o świecie. Najpoważniejszym w skutkach efektem zastosowania tego szablonu i episteme w kontekście struktur społecznych jest to, że niemożliwym staje się wyrażanie wszystkiego, co nie jest węzłem sieci. Efekt ten nazwałem węzłocentryzmem (*nodocentrism*). Opisując zależność między węzłami sieci a tym co wewnątrz i na zewnątrz sieci, Manuel Castells pisze:

„Topologia zdefiniowana przez sieci mówi, że odległość (intensywność i częstotliwość interakcji) między dwoma punktami (pozycjami społecznymi) jest mniejsza (o większej częstotliwości i intensywności), jeśli oba punkty należą do jednej sieci, niż gdy te dwa punkty należą do innych sieci. Dlatego odległość (fizyczna, społeczna, ekonomiczna, kulturalna) pomiędzy punktami przyjmuje wartość od zera (dla węzła w tej samej sieci) do nieskończoności (dla punktu poza siecią)”¹².

¹² Castells M., *The Rise of the Network Society*, 2nd ed, Oxford Blackwell Publishers 2000, s. 501.

Podczas, gdy odległość między dwoma punktami leżącymi w zakresie tej samej sieci jest skończona, odległość między dwoma punktami należącymi do różnych sieci jest nieskończona, nawet gdy przestrzennie leżą bardzo blisko. Węzłocentryzm przejawia się tym, że sieci są wyjątkowo wydajne przy zakładaniu połączeń między węzłami sieci, a dyskryminują wiedzę na temat i interakcję z czymkolwiek, co nie jest węzłem danej sieci. Zmapowane i wyjaśnione (czy wytłumaczone) mogą być tylko węzły sieci. Węzłocentryzm w sieciach cyfrowych zubaża życie społeczne, dewaluuje to, co nas otacza, ponieważ węzły nie zachowują się ani antyspołecznie (rozwijają się przez łączenie się z innymi węzłami), ani antylokalnie (mogą łączyć się z innymi węzłami w najbliższym otoczeniu tak łatwo, jak z węzłami odległymi). Problemem jest to, że węzłocentryzm buduje rzeczywistość społeczną, w której węzły sieci mogą dostrzegać tylko inne węzły sieci. Jest to epistemologia oparta na wyłączności węzłów, promująca węzły i dyskryminująca nie-węzły – Innego.

Węzłocentryzm nie przedstawia błędnego obrazu świata, tylko niekompletny. Racjonalizuje model progresu i rozwoju, w którym elementy spoza sieci mogą wejść do użycia poprzez stanie się częścią sieci. „Zacieranie podziałów cyfrowych” jest znormalizowanym dążeniem wszystkich społeczności, które chcą czerpać korzyści z nowoczesności. Założeniem dyskursu cyfrowego podziału jest to, że jedna strona, technologicznie zaawansowana i rozwinięta, musi pomagać tej drugiej, technologicznie opóźnionej i nierozwiniętej, nadrabiać zaległości¹³.

¹³ Przywodzi to na myśl stary kolonialny model dyfuzji kulturowej (por. Blaut J., *The Colonizer's Model of the World*) i nowsze rozważania normalnego wnętrza i dziwnego zewnątrz (por. Fuss D., *Inside/Out.*).

Wyprowadzenie definicji tego, czym jest węzłocentryzm oraz jakiego rodzaju nierówności powoduje, może sugerować, że celem normatywnym odmapowania sieci jest nadanie jej kształtu niekapitalistycznego społeczeństwa informacyjnego. Jednakże, informacja, socjalizacja i kapitał są ze sobą w dzisiejszych czasach splecione do tego stopnia, że naiwnością byłoby twierdzić, że ich separacja jest zadaniem prostym. Ponadto, przestrzeń dla oporu, która została otwarta przez sieci cyfrowe, nieważne jak ograniczona przez interesy korporacji, jest niezwykle istotna i nie powinna zostać od razu rozmontowana. Konieczność krytycznego patrzenia na użycie sieci cyfrowej jako platformy do partycypacji nie oznacza, że powinniśmy całkowicie odrzucić sieć, jako model organizacji socjalizacji, czy obalać każdą formę komercyjnych sieci, na którą się natkniemy. Jestem przekonany, że aby stworzyć nowe modele partycypacji należy przemyśleć tożsamość poza szablonami epsiteme sieci, i to jest to, co rozumiem przez odmapowanie sieci. W kategoriach komputerowych, mapowaniem sieci nazywamy zakładanie nowych połączeń między komputerami po to, by umożliwić wymianę zasobów, poprzez udostępnienie danych zgromadzonych na drugim komputerze. Aby odmapować sieć należy zerwać linki między komputerami, dosłownie zrywając połączenie, w ten sposób nie dopuszczając do wymiany danych. Jednak odmapowanie sieci w rozumieniu, które tu przedstawiam, wykracza poza prostą czynność wyciągnięcia wtyczki, gdyż jest to próba poruszenia i podważenia struktury myśli. Odmapowanie to „odmyślenie”.

Mimo, że myśląc strategicznie, użycie sieci do odmapowania sieci nie jest pozbawione sensu (odwołując się do słów Hardta i Negriego, którzy mówili o zwalczaniu sieci siecią¹⁴), należy pamiętać by opracowywane modele teoretyczne wykraczały poza logikę sieci. Odmapowanie nie może opierać się na marginalnych strategiach, jak hakowanie, systemy otwartego źródła czy otwartej treści, wymiana peer-to-peer, etc., ponieważ te formy posługują się identyczną logiką, co sieć.

¹⁴ Hardt i Negri, *Empire*, Cambridge Mass.: Harvard University Press 2000.

Wyzwaniem jest zaakceptowanie faktu, że sieć, nie mając świadomości tego, co asymiluje, może swobodnie rozszerzyć swój zasięg, i dlatego może już nie być takich obszarów, które można uznać za leżące poza siecią.¹⁵

Ten fakt czyni stawianie się w opozycji do sieci coraz trudniejszym, gdyż chcąc się jej sprzeciwić musimy zajmować pozycję poza strukturami jej paradygmatu. Według Hardta i Negriego oznacza to bycie przeciwko wszystkiemu i wszędzie, jednocześnie wewnątrz i na zewnątrz sieci. Jednakże, jeśli nic tak naprawdę nie leży poza logiką sieci, w jaki sposób możemy zacząć formułować etyczne i polityczne wystąpienie przeciwko niej? Największą przeszkodą obecnie wobec wypracowania krytycznej teorii epsiteme sieci jest więc nasza niezdolność do wyobrażenia sobie, co jest po jej drugiej stronie.

¹⁵ Ibidem 211.

Bez wątpienia sieć stwarza jednostkom możliwość komunikacji poprzez nowe społeczności i nowe formy partycypacji. Niestety określa ona te formy społecznościowe kierując się zyskiem. Możemy fascynować się siecią cyfrową jako nową formą wyobrażonej społeczności¹⁶, jednak musimy zadać sobie pytanie: czyje jest to wyobrażenie¹⁷? Kto jest autorem, a kto za ledwie funkcjonuje w produkcie czyjegoś wyobrażenia? Jeśli społeczności sieciowe są z gruntu hegemoniczne, jakie swobody ten szablon zostawia nam, użytkownikom? Dlatego właśnie, parafrazując Chatterjee¹⁸, szablony sieci są niczym innym jak kolonizacją naszej zdolności do projektowania własnej społeczności i konceptualizacji różnic.

¹⁶ Anderson B., *Imagined Communities*, rev. ed. London: Verso Books, 1991.

¹⁷ Chatterjee P., *The Nation and Its Fragments...* op.cit.

¹⁸ Ibidem.

Myślenie i odmyślanie sieci jest ściśle powiązane ze zmiennością i Innością, ze sposobem wyobrażania i angażowania odmienności. Standardowo interakcję w sieci określa się jako próbę komunikacji pomiędzy dwoma lub więcej węzłami w obecności szumów (co ilustruje twierdzenie Shannona-Hartleya dotyczące

wyliczenia maksymalnej ilości informacji, która może zostać przetransmitowana w warunkach danej przepustowości i interferencji szumów). Od publikacji „Matematycznej Teorii Komunikacji” Shannona w 1949 roku, szum rozumiany jest jako bariera w interakcji. Ten model miał ogromny wpływ na rozwój teorii komunikacji i technologii. Internet praktycznie wyeliminował problem szumu poprzez cyfryzację i wymianę pakietów (wielokanałową dystrybucję informacji w mniejszych częściach). Proponowane odmapowanie sieci stawia jednak pytanie, czy przypadkiem nie pozbyliśmy się szumu zbyt szybko i zbyt efektywnie. Z punktu widzenia sieci, szum jest niewęzłowy – nie jest po prostu nieznaczącym dźwiękiem, a dźwiękiem, który nie podporządkowuje się harmonii sieci. Dlatego projekt odmapowania sieci i wyjścia poza nią nie zajmuje się zagadnieniem komunikacji w obecności szumów, a zagadnieniem szumu komunikującego obecność, obecność Innego. W skrócie, szum komunikuje odmienność. Jedynie poza strukturami sieci, poza granicami węzłów, możemy uzyskać wystarczającą przejrzystość, by słyszeć dźwięki, które mogą sugerować obecność alternatywnych podmiotowości, a które mogą pochodzić od nas samych.

Przywęzłowość jako Metoda

Wyobraźmy sobie mapę sieci wraz z jej węzłami i połączeniami. Teraz odejźmy od węzłów i zwróćmy uwagę na przestrzenie pomiędzy nimi. Na wykresach sieci przestrzeń naokoło węzła określana jest jako całkowita pustka, bezruch i cisza. Przestrzeni tej nie można jednak nazwać jałową. Tę intrygującą przestrzeń, pomijaną przez sieć, a wypełniającą szumem szczeliny między węzłami, przeciwstawiającą się zasymilowaniu przez sieć można określić jako przestrzeń przywęzłową. W neurologii przestrzeń przywęzłowa to struktura komórkowa, która nie będąc częścią sieci neuronowej odgrywa istotną rolę w transdukcji sygnału wzbudzającego. Termin ten adaptuję do określania przestrzeni poza topologicznymi i konceptualnymi granicami węzłów sieci. Przestrzeń ta zajmowana jest przez masy niepodporządkowane logice sieci i istnieje po to, żeby być ominiętą bądź złożoną w procesie łączenia czy zmniejszania odległości między węzłami sieci. Przestrzeń ta tworzy historię i tożsamość węzłów, niezależnie od tego, czy jej obecność jest przyjmowana do wiadomości czy pomijana. Innymi słowy, przestrzeń przywęzłowa nie jest pasywna, a jej obecność kształtuje węzły i relacje między nimi (podobnie jak w planowaniu przestrzennym, obecność „złej okolicy” zmusza urbanistów do wytyczenia obwodnicy dla chcących ją ominąć samochodów). Niestabilność przestrzeni przywęzłowej jest tym, co animuje całą sieć, a próby uczynienia jej niewidzialną oddają, co prawda w mniejszym niż większym stopniu, charakter sieci jako rzeczywistości społecznej.

Na tyle, na ile węzłocentryzm staje się dominującym modelem organizacji i tworzenia przestrzeni społecznej, tylko przywęzłowość wskazuje na alternatywną strukturę istniejącą poza wyłącznością węzłów. Sieci cyfrowe tworzą nowe szablony życia społecznego, jednak dopiero wychodząc poza strukturę logiczną sieci możemy dostrzec i nazwać przyjęte normy społeczne. Co więcej, przestrzeń przywęzłowa jest obszarem, w którym węzłocentryzm, sprowadzający społeczną interakcję do egocentrycznej wymiany, może zostać poprawiony. Stanowi ona załączek, z którego mogą rozwinąć się społeczne dążenia, które z kolei nie mogą rozwinąć się w strukturach sieci. Dążenia te doprowadzają do przesunięć i transformacji w strukturze sieci. Przestrzeń przywęzłowa wymusza na węzłach reakcję i zmianę położenia na takie, które wcześniej wydawały się istnieć tylko wirtualnie, co doprowadza sieć do rozbudowy w nowych kierunkach, a nawet w kierunku unicestwienia. Węzeł, charakteryzujący się statyczną tożsamością oraz predefiniowanym położeniem i przeznaczeniem, staje się zdolny do funkcjonowania i ewoluowania w zupełnie nowym trybie.

Konceptualizacja przestrzeni przywęzłowej nie ogranicza się do zlokalizowania i zidentyfikowania tego, co znajduje się poza siecią, by następnie to w sieć włączyć, zasymilować. Dużo istotniejszym jest określenie polityki włączania i wyłączenia elementów, zakodowanej w logicznej strukturze sieci, oraz zasugerowanie strategii dysidentyfikacji od tej sieci. Rancière sugeruje¹⁹, że nowe formy upodmiotowienia politycznego (kształtowania świadomości) zawsze wiążą się

¹⁹ Rancière J., *Disagreement: Politics and Philosophy*, Minneapolis: University of Minnesota Press 1999.

z dezidentyfikacją, ponieważ pewna część społeczeństwa odrzuca jego całość. Przestrzeń przywęzłowa staje się więc, używając terminologii Rancière'a, rolą tych, którzy nie grają roli. Jeśli cyfrowe sieci to maszyny kapitalistycznego upodmiotowienia, wytwarzające podmioty społeczne zdolne do poruszania się w sprywatyzowanej, pseudo-publicznej przestrzeni sieci, to tylko w przestrzeni przywęzłowej, w której może zaistnieć dysidentyfikacja, mogą wyłonić się alternatywne podmiotowości.

Podstawową dyrektywą sieci jest łączenie, przywęzłowość natomiast, parafrazując Lovinka²⁰, jest tym, co można określić jako odwrócone fantomowe łączenie. Klika przykładów przywęzłowości rzuci światło na ten koncept. Bliski przyjaciel czy członek rodziny odmawiający uczestnictwa w najnowszym krzyku mody społecznościowej, pozostawiający widoczną lukę w twojej sieci kontaktów jest przykładem przestrzeni przywęzłowej. Zerwane linki WWW kierujące do stron nieistniejących, bądź przechowywanych już tylko w pamięci podręcznej, są przykładem przywęzłowości, ponieważ reprezentują węzły fantomowe. Blokerzy sygnałów jak np. blokerzy RFID (*Radio-Frequency Identification*), które chronią przed detekcją urządzeń sieciowych są przykładem technologii tworzących przywęzłowość. Przestrzeń publiczna bez kamer monitoringu to przestrzeń przywęzłowa, operatorzy radiowi działający bez licencji (pirackie radio) również tworzą przestrzeń przywęzłową, ponieważ funkcjonują bez walidacji sieci. Jakiegokolwiek obcowanie z dziczą, gdy niemożliwym jest nawiązanie połączenia, to przykład przywęzłowości. Wirusy cyfrowe i pasożyty, które zakłócają przebieg operacji w sieci to także przykłady przywęzłowości. Przeszarżałe technologie to również przykład przywęzłowości, ponieważ ich użycie nie jest konieczne do tego, żeby sieć funkcjonowała. Szumy cyfrowe i *glitch* to przestrzeń przywęzłowa, ponieważ interferuje z przepływem danych w sieci.

Przestrzeń przywęzłowa to zgubiony pakiet informacji w Internecie; populacje, które są wykluczone lub dyskryminowane przez algorytm, są przywęzłowe. Węzły zbójnickie czy punkowe (*rogue nodes*), które istnieją w sieci tylko po to, by ją zniszczyć, to też przykład przywęzłowości.

Biorąc pod uwagę mnogość sieci, do których możemy przynależeć w danym czasie, przyjęcie postawy przywęzłowej w jednej sieci może stać się podstawą partycypacji w innej. Teoria przywęzłowości może pomóc nam wytłumaczyć udział w wielu złożonych i otwartych sieciach. W przypadku sieci to, co na zewnątrz jest nie tylko „poza”, ale „w” obszarze „zewnętrzności”, który jest wszędzie. Przywęzłowość jest wieloświatową przestrzenią, która współistnieje jednocześnie z innymi przestrzeniami na zewnątrz, jak i wewnątrz sieci. Rozwijają się w różnych domenach i aspektach czasoprzestrzennych świadomości. Zamiast przyporządkowania do jednej z wyżej opisanych kategorii i poprzez to uzyskania określonej tożsamości, często odnajdujemy się w sytuacji, w której przynależymy do kombinacji wielu tych kategorii na raz, *vis-a-vis* różnych sieci. Możemy jednocześnie przynależeć do sieci A, odrzucając sieć B, będąc wyrzuconym z sieci C, stale odmawiając partycypacji w sieci D, itd. Ponadto, poza granicami węzłów, znajdziemy wielu aktorów (materialnych i niematerialnych, ludzi i nieludzi), jak i różne pozycje topologiczne, które możemy przyjąć (od przestrzeni między węzłami, do granic i poza granice sieci). Proces rozmontowania sieci może wymagać różnych strategii (od biernego oporu po aktywne odrzucenie). Każda z tych możliwości będzie wpływała na naszą tożsamość wewnątrz i na zewnątrz sieci. Poprzez bycie w różnych miejscach, chwilach i przyjmowanie różnych tożsamości, jednocześnie przyjmujemy postawę sprzeciwiającego się, odrzucającego, odrzucanego i usuwanego w kontekście różnych sieci.

Teoria przestrzeni zewnętrznej sieci powinna dostarczyć nam bardziej wyszukanych sposobów nie tylko na niekorzystanie, jako rodzaju dysidentyfikacji, ale też niepartycypowanie, jako sposób oporu. Innymi słowy, pomimo szczegółowej taksonomii partycypacji i nie-partycypacji, przywęzłowość pozwala nam kwestionować samą ideę sieci, w szczególności w odniesieniu do sieci cyfrowych. Jednocześnie dostarcza nam ona narzędzi do obalenia monopsonu jako dominującego szablonu w naszym życiu społecznym.

²⁰ Lovink pyta: „Czym jest łączenie i w jaki sposób opisać odwrócone fantomowe łączenie” w: Lovink G., *Zero Comments. Blogging and Critical Internet Culture*, New York: Routledge 2007, s. 235.

²¹ Lee N. i Stenner P., *Who pays? Can we pay them back? w: Actor Network Theory and After* edited by Jhon Law and Jhon Hassard, Oxford Blackwell, Sociological Review, 1999, s. 105.

²² Barabási A.L., *Linked*, Basic Books 2003.

Teoretyczne rozważania na temat zewnętrznych obszarów sieci skupiają się na przywęzłowych działaniach, które węzłocentryzm traktuje jako nieistniejące. Według Nicka Lee i Paula Stettnera, „jakiegokolwiek zmiennego kształtu sieć by nie przyjęła, energia potrzebna do utrzymania tego kształtu jest w sposób pośredni czerpana z tych, którzy z tej sieci są wykluczeni”²¹. Dobrobyt sieci opiera się na założeniu, że można tworzyć systemy wymiany, które są w stanie wytransferować część kosztów produkcji do podmiotów trzecich: dostawcy pracy, skolonizowanych, słabych, wykorzystywanych, etc. W ekonomii termin używany do określenia tego przeniesienia, trafny w tym kontekście, to efekty zewnętrzne (np. kiedy firma pozbywa się odpadów produkcyjnych, nie ponosząc żadnych kosztów, co staje się zewnętrznym kosztem dla społeczeństwa czy środowiska). Wartość dodatkowa, tworzona przez krzywdzące lub niepełne rozliczenie się z obszarem przywęzłowym tworzy bogactwo, które napędza rozrost sieci. Nawet wewnątrz sieci, zauważalne są dysproporcje w rozdziale dobrobytu, co tłumaczy, dlaczego w sieciach bezskalowych niektóre węzły są lepiej usytuowane niż inne (tzn. są w stanie zdobywać nowe połączenia w szybszym tempie niż inni²²).

W obliczu tych warunków, opór zewnątrz sieci nabiera wyjątkowego znaczenia. Obszar przywęzłowy jest w stanie w znacznym stopniu kształtować sieć, skupiając działania węzłów na obszarach granicznych systemów społeczno-ekonomicznych, które nadają strukturę rzeczywistości. Tylko gdy węzłocentryzm jest postrzegany i doświadczany jako niesprawiedliwość, można dostrzec nierówność (między tymi, którzy partycypują, a tymi, którzy czerpią z partycypacji), objawiającą się najczęściej w formie pytań o politykę włączenia i wyłączenia z danej sieci. Poprzez doświadczenie zewnątrz węzeł jest w stanie wyjść poza ograniczenia własnej logiki i być zmuszonym do poszukiwania horyzontu poza własną egzystencją i doświadczeniem jako węzła sieci.

Odmapowanie sieci wydaje się przedsięwzięciem nie do przeprowadzenia. Nawet jeśli monopsony są odpowiedzialne za prywatyzację i komodyfikację relacji społecznych, należy zauważyć, że sprawiły, iż socjalizowanie się stało się bardziej intensywne i wzajemnie powiązane, przez co łatwiej wyrażać swoją osobowość, domagać się swoich praw, organizować się wobec niesprawiedliwości, dać głos mniejszościom, demokratyzować wiedzę i wytwarzanie kultury, etc. W wielu przypadkach korzyści płynące z sieci przeważają nad kosztami, czyniąc sprzeciw wobec sieci nierealnym i niepożądanym. Istnieje wiele cennych aspektów partycypacji w sieci i niemądrym byłoby nawoływanie do całkowitego jej odrzucenia. Niemniej, angażowanie się w krytyczne myślenie o logice sieci nie może być traktowane jako prosto rozumiana negacja sieci. Celem takiego podejścia jest nazwanie sposobów, w jaki episteme sieci kształtuje naszą rzeczywistość.

W aspekcie filozoficznym, odmapowanie sieci ma na celu przeciwstawienie się determinizmowi logiki sieci, wskazanie granicy węzłocentryzmu jako formy różnicowania, dla której różnica jest wyznacznikiem kształtu węzła. W aspekcie politycznym, odmapowanie ma rozwinąć strategię (nie)partycypacji dla zburzenia monopsonu jako modelu organizacji społeczeństwa według zysków.

W przyszłości, poprzez kwestionowanie logiki sieci będzie można stworzyć bardziej egalitarne modele społecznej partycypacji. Obecnie jednak obszary przywęzłowe mogą nie mieć możliwości oderwania się od hosta i zaktualizowania alternatyw. Przedstawione strategie mogą sprawić, że krytyczna teoria sieci będzie przydatna dla tych z nas, których życie społeczne jest już w znacznym stopniu nieuchronnie związane z usługami oferowanymi przez monopsony. Niemniej jednak, należy sobie zdawać sprawę, że przedstawione strategie i sugestie same w sobie nie są wystarczające, a zastosowanie ich może okazać się całkiem problematyczne. Muszą więc być one wprowadzane razem z pracami nad teorią

dysidentyfikacji od sieci, rozróżnienia między tym, co umożliwiające przez sieć (modele partycypacji, na które zezwala) i to, co jest możliwe do osiągnięcia tylko poza jej strukturami. Należy wziąć pod uwagę tożsamość węzłów wykluczonych z sieci, które uniemożliwiają jej aktualizację. Można to rozumieć jako odmyślenie sieci, nie wspominając o taktykach wspomnianych wyżej. To przedstawienie tego, w jaki sposób episteme sieci uformowało nas samych oraz jak sieć, jako metafora kultury i artefakt technologii, działa jako determinant społeczny.

Im większa liczba użytkowników skłonna jest podporządkować się warunkom definiowanym przez monopson, tym większe zagrożenie wyzyskiem, i tym więcej użytkowników będzie doświadczało ubożstwa, ponieważ ich dobrobyt przemieniony jest w niematerialny kapitał społeczny, zarządzany przez monopson. Nierówność powstaje więc pomiędzy kontrolującym sieć, a tymi, którzy w niej uczestniczą.

Nierówność ta wyrażana jest przez szereg sprzeczności: produkuj więcej, posiadaj mniej. Mów więcej, komunikuj mniej. Partycypuj więcej, posiadaj mniej władzy. Przyznanie, że pozornie wzmacniająca nas partycypacja może działać przeciwko naszym interesom powinno przypominać nam, że i partycypacja i niepartycypacja reprezentują wybory obciążone pewnymi wartościami. W przyszłości kwestia włączenia i wyłączenia z sieci, partycypacji i niepartycypacji będzie rozpatrywana jako zagadnienie etyczne.

Pomijając rozważania co do moralności partycypacji w pewnego rodzaju sieciach, opór przestrzeni przywęzłowej musi być rozumiany jako zdecydowane odrzucenie reguł sieci. Tylko w wyłączeniu (dobrowolnym czy przymuszonym) mogą zrodzić się alternatywy i tylko w wyłączeniu możemy odnaleźć możliwość przzerwania sieci, odrzucenia jej bądź ucieczki z jej struktur. Przywęzłowość to nonkonformizm, w czasach gdy logika sieci ma najszerze zastosowanie w sprywatyzowanych systemach, w których partycypacja pod przymusem napędza maksymalizację zysków i zagraża demokratyzacji produkcji kultury, to właśnie przywęzłowość jest sposobem na tchnięcie życia w nonkonformizm, jako miejsce debaty.

Sieci cyfrowe i episteme sieci (sieć jako sposób na poznanie świata) już dokonały zmian tego, kim jesteśmy i w jaki sposób wchodzimy w interakcję z innymi, lub przynajmniej dokonały tych zmian w trzeciej części populacji ziemi, która ma dostęp do Internetu oraz 70%, która ma dostęp do telefonów komórkowych. Niemożliwym jest więc, a być może nawet niepożądanym, by cofnąć się do czasów społeczeństw przedsięciowych. Stąd, bardziej realistyczne strategie odmyślenia i odmapowania sieci nie będą polegały na odrzuceniu ich w technofobicznym miocie. Będą polegały na zintensyfikowaniu sieci: kwestionowaniu reguł, według których sieć włącza i wyłącza, angażowaniu się w twórczy akt rozmontowania sieci poprzez przesuwanie granic jej logiki, konceptualizacji alternatywnych sposobów istnienia poprzez przywęzłowość. Jesteśmy dopiero na początku drogi do wyobrażenia sobie, jak odmapowanie sieci może wyglądać.

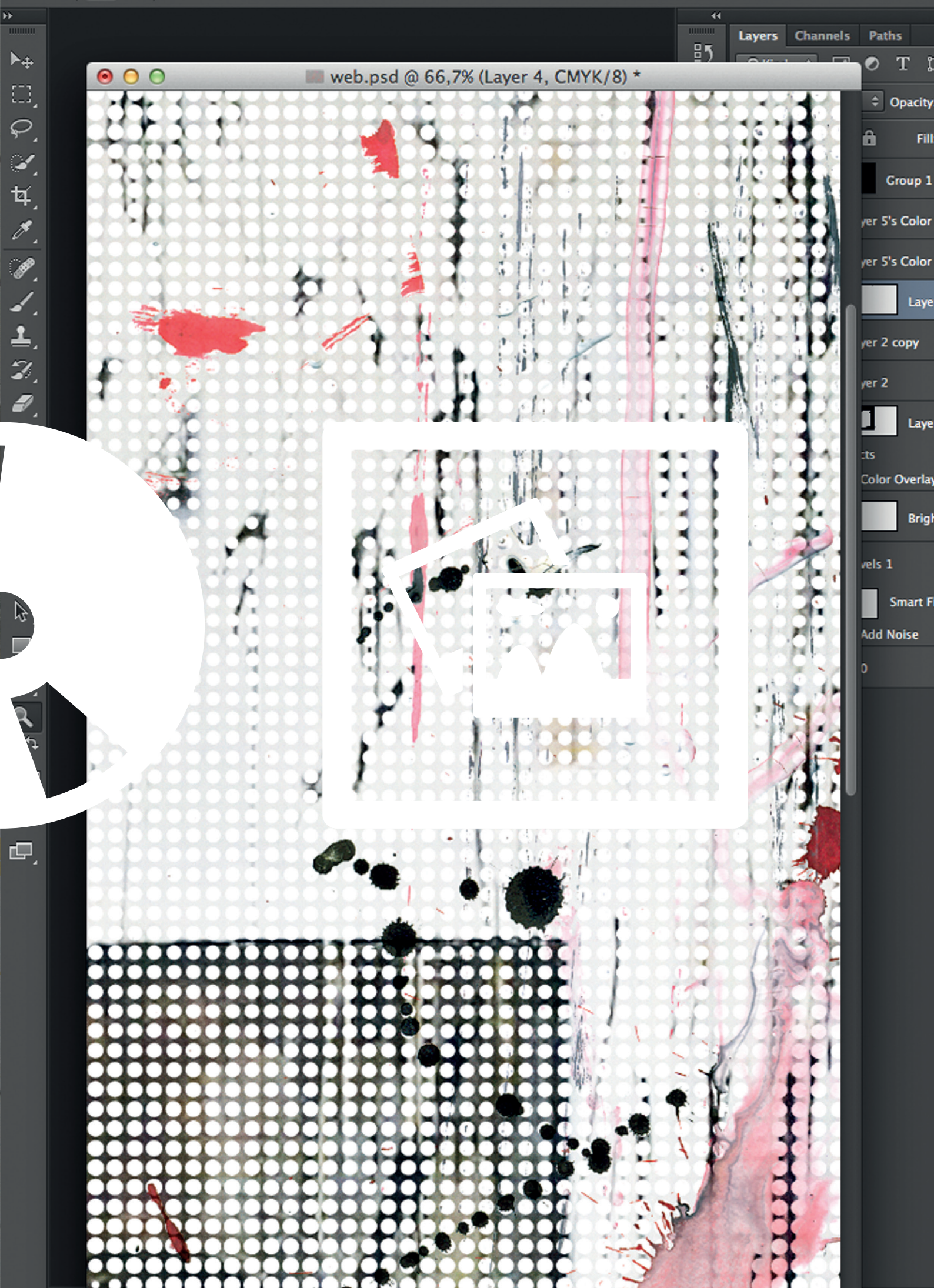
Literatura

- Anderson Benedict, *Imagined Communities. Reflections of the Origin and Spread of Nationalism*, London: Verso Books 1983.
- Andrejevic, Marc, *iSpy. Surveillance and Power in the Intractive Era*, University Press of Kansas, 2007.
- Barabási Albert-Laszlo., *Linked Basic Books* 2003.
- Blaut, James M., *The Colonizer's Model of the World: Geographical Diffusionism and Eurocentric History*, New York: Guilford Press, 1993.
- Castells M., *The Rise of the Network Society*, 2nd ed, Oxford Blackwell Publishers 2001.
- Chatterjee, Partha, *The Nation and Its Fragments: Colonial and Postcolonial Histories*. Princeton Studies in Culture/Power/History, Princeton New York, Princeton University Press 1993.

- Diken, Bulent, Laustsen, Carsten Bagge, *Enjoy Your Fight! – Fight Club as a Symptom of the Network Society*, Journal for Cultural Research 6, no 4 (2002), <https://www.informaworld.com/10.1080/1362517022000047307>.
- Ellul, Jacques, *The Technological Society*, Translated by John Wilkinson, Vintage Books 1964.
- Fuss, Diana, *Inside/Out. Lesbian Theories, Gay Theories*, New York: Routledge 1991.
- Giannone, Joseph A., *World's rich got richer amid '09 recession: report w*: Reuters, June 22, 2010, <https://www.reuters.com/article/idUSTRE65L36T20100622>.
- Hardt, Michael, Negri, Antonio, *Empire*, Cambridge Mass.: Harvard University Press 2000.
- Kiss, Jemina, *Facebook: Did anyone really quit?* w: The Guardian, June 1, 2010, sec. PDA The Digital Content Blog, www.guardian.co.uk
- Kücklich, Julian, *Michael Jackson and the death of macrofame*, iDC, June 26, 2007. <https://lists.thing.net/pipermail/idc/2009-June/003664.htm>
- Lee, Nick, Stenner, Paul, *Who pays? Can we pay them back?* w: *Actor Network Theory and After* edited by Jhon Law and Jhon Hassard, Oxford Blackwell, Sociological Review, 1999.
- Lovink, Geert, *Zero Comments: Blogging and Critical Internet Culture*, New York: Routledge 2007.
- Mejias, Ulises, *Off the Network* (2013), www.ulisesmejias.com.
- Rancière, Jacques, *Disagreement: Politics and Philosophy*, Minneapolis: University of Minnesota Press 1999.
- Spring, Tom, *Quit Facebook Day was a Success Even as it Flopped*, PCWorld, June 1, 2010, www.pcworld.com.
- Vandenbergh, F. E. E., *Reconstructing Humants. A Humanist Critique of Actant-Network Theory*, Theory, Culture and Society 19, no 5-6, 2002.
- Warren, Christina, *Quit Facebook Day Falls Flat*, Mashable, June 1, 2010, <http://mashable.com/2010/06/01/facebook-quit-results>
- www.quitfacebookday.com
- www.seppukoo.com

Artykuł ten zawiera fragmenty mojej książki *Off the Network* (2013).
 Książka jest dostępna za darmo na zasadach otwartego dostępu
 (do pobrania ze strony www.ulisesmejias.com)





*Oddolna
digitalizacja
i emancy-
pacja histo-
ryczna*

Marcin

Wilkowski

Spróbujmy zastanowić się nad tym, czy oddolna digitalizacja dziedzictwa historycznego, niezależne uczestnictwo w gromadzeniu, opracowywaniu i udostępnianiu zbiorów historycznych ma potencjał do zmieniania sposobu, w jaki myślimy o przeszłości i jak ją opisujemy.

Czym jest oddolna digitalizacja?

Upowszechnienie narzędzi cyfrowych pozwoliło na pojawienie się nieformalnych i niezależnych inicjatyw digitalizacyjnych. Tanie skanery i aparaty cyfrowe umożliwiają wykonywanie digitalnych kopii zbiorów historycznych, a darmowe narzędzia online ułatwiają ich publikowanie i sprawiają, że mogą być one dostępne dla każdego. Aktywność taka podejmowana jest obok profesjonalnych programów masowej digitalizacji, często poza instytucjami – prowadzą ją wówczas pojedyncze osoby albo grupy nieformalne, lub też w ramach instytucji, których codzienne obowiązki nie mają bezpośredniego związku z taką działalnością, np. biblioteki publiczne w małych miejscowościach.

Częścią zjawiska oddolnej digitalizacji jest też archiwistyka społeczna, które to pojęcie proponuje Ośrodek KARTA. Obejmuje ono jednak wyłącznie działalność sformalizowaną – organizacje pozarządowe czy nawet instytucje samorządowe, podejmujące się ochrony, gromadzenia, uporządkowania i upowszechniania lokalnego dziedzictwa historycznego. W prowadzonym przez Kartę programie Cyfrowe Archiwa Tradycji Lokalnej bierze udział około 130 lokalnych bibliotek z miejscowości poniżej 20 tysięcy mieszkańców, a w bazie gromadzącej informacje o archiwach społecznych znajduje się 438 podmiotów z Polski i 50 polonijnych.¹

¹ <http://archiwa.org>

Oddolna digitalizacja i mieszczący się w jej ramach ruch archiwów społecznych utożsamiać można z koncepcją historii publicznej (*public history*), rozposzechnioną zwłaszcza w anglosaskiej refleksji nad funkcjonowaniem instytucji dziedzictwa oraz nad edukacją historyczną. W definicji Roberta Kelly'ego, popularnej zwłaszcza w USA, pojęcie historii publicznej oznacza po prostu angażowanie historyków czy metod historycznych poza środowiskiem akademickim. Jerome de Groot w książce *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*² definiuje historię publiczną nie tylko przez pryzmat nie-akademickości i nie-profesjonalności, ale także wskazując na podmiotowość nabywaną przez tych, którzy dotąd byli jedynie przedmiotem badań historycznych lub biernym ich odbiorcą. Najłatwiej pokazać tu przykład lokalnej wspólnoty, która odtąd sama lub we współpracy z odpowiednio otwartymi instytucjami dziedzictwa może odkrywać własną historię, czasem wbrew dominującym historiom narodowym. To właśnie w tym miejscu chcielibyśmy szukać emancypacji historycznej. Warto dodać, że de Groot, posługując się pojęciem

² Jerome de Groot, *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*, London and New York: Routledge 2009.

³ L. Jordanova, *History in Practice*, London: Arnold 2006.

historii publicznej, dostrzega ten efekt także np. w działaniach grup rekonstrukcyjnych, więc niekoniecznie już związanych z gromadzeniem i digitalizowaniem źródeł. Z drugiej strony Ludmila Jordanova³ sugeruje, że historia publiczna może w określonych przypadkach nie tyle wyzwać oddolne historie, ale cementować te narzucone przez oficjalną politykę historyczną.

Obietnice oddolnej digitalizacji

Szukanie emancypacyjnego potencjału w oddolnym odkrywaniu i badaniu przeszłości pozostaje w relacji do ewolucji profesjonalnej historiografii oraz koncepcji historiozoficznych, w ramach których już od kilkudziesięciu lat podkreśla się znaczenie osobistych relacji o przeszłości oraz potencjał odejścia od historii politycznej i militarnej na rzecz perspektywy antropologicznej czy etnograficznej. Metody takie jak historia mówiona czy mikrohistoria dają narzędzia do tego, aby historię opisywać z perspektywy tych, którym do tej pory nie dawano prawa głosu. W tym kontekście oddolna digitalizacja może być obietnicą choćby nowych źródeł do uprawiania tego typu historii, jeśli nie zasobem tematów i wątków, które – do tej pory niedostrzegane z poziomu środowiska akademickiego – mogą być rozpoznawane.

Ta nowa historiografia, historia ratownicza, przeciwhistoria, historia emancypacyjna to obietnice, które chcielibyśmy łączyć z oddolną digitalizacją. Dlaczego jednak w ogóle nam na nich zależy?

Do czego chcemy użyć oddolnej digitalizacji

Bez wątpienia debaty na temat emancypacyjnego statusu badań historycznych czy też społecznej roli historii nie wychodzą poza przestrzeń akademicką i nie mają dziś żadnego przełożenia na rzeczywistość poza uniwersytetem. Jeśli nie liczyć populistycznych ataków medialnych na badania, które burzą pewną konserwatywną społeczną znową milczenia nad przeszłością, widzimy, że nic się nie zmienia. Cóż z tego, że powstają kolejne prace dotyczące choćby okupacyjnych relacji polsko-żydowskich czy badania ukazujące spychaną dotąd w niepaamięć rolę kobiet w politycznej, militarnej i społecznej historii, skoro w niewielkim stopniu przenikają one do mediów, świadomości społecznej, edukacji historycznej i polityki historycznej realizowanej przez centralne instytucje państwowe. Nic więc dziwnego, że chcielibyśmy widzieć oddolną digitalizację jako szansę wzmocnienia tego emancypacyjnego i krytycznego ruchu poprzez szerokie udostępnianie artefaktów burzących konserwatywne społeczne wyobrażenia przeszłości, których – dzięki szkolnej edukacji historycznej – centralnym punktem odniesienia jest naród i patriotyzm. Zależałoby nam na tym, aby ta oddolna partycypacja w historii wypełniała luki (*null curriculum* – tego, czego szkoła nie uczy), o których w kontekście programów formalnej edukacji historycznej pisały redaktorki wydanego niedawno tomu *Historia ludzi. Historia dla ludzi. Krytyczny wymiar edukacji historycznej*⁴, Iwona Chmura-Rutkowska, Edyta Głowacka-Sobiech i Izabela Skórzyńska.

⁴ Chmura-Rutkowska, E. Głowacka-Sobiech i I. Skórzyńska, *Historia ludzi. Historia dla ludzi. Krytyczny wymiar edukacji historycznej*, Kraków 2014.

Jak oddolna digitalizacja mogłaby wspierać emancypację historyczną

1. Chcielibyśmy widzieć szansę w tym, że zdigitalizowane zbiory oddolnych inicjatyw digitalizacyjnych są dostępne online za pomocą tego samego interfejsu, z którego korzystają profesjonalne instytucje dziedzictwa. Osoby zainteresowane świeżym spojrzeniem na przeszłość nie miałyby problemu w dostępie do nowych źródeł tę przeszłość opisujących. Interfejs wyszukiwarki Google jednakowo prezentuje zarówno zbiory profesjonalnych i politycznie motywowanych instytucji pamięci, jak i oddolnych projektów historycznych.
2. Chcielibyśmy widzieć szansę także w tym, że zdigitalizowane oddolnie zbiory mogłyby być używane w prowadzonych online dyskusjach o przeszłości. Nie chcielibyśmy nie doceniać społecznego znaczenia tej przestrzeni: wobec

merytorycznej atrofii głównych mediów (na czele z codzienną prasą i telewizją), oddolne media internetowe (niszowe portale, blogi, fora dyskusyjne), przynajmniej te niezależne od paradygmatu oglądalności i ekonomicznej efektywności, mogłyby pełnić ważną rolę infrastruktury emancypacji historycznej.

3. Chcielibyśmy widzieć szansę również i w tym, że dostępne swobodnie online emancypacyjne zbiory historyczne mogłyby być wykorzystywane w edukacji formalnej i nieformalnej jako uzupełnienie albo kontekst dla dominujących narracji o przeszłości, neutralizując wspomniane wyżej luki (*null curriculum*) – naturalnie zależałyby to od otwartości nauczycieli i nauczycielek, edukatorów i edukatorek oraz możliwości działania w ramach oficjalnych programów nauczania.
4. Chcielibyśmy w końcu widzieć szansę w tym, że oddolnie gromadzone i ujawniane online zbiory historyczne byłyby ważnym elementem procesu budowy czy rekonstrukcji tożsamości wspólnot lokalnych, grup mniejszościowych, alternatywnych środowisk politycznych, których historie funkcjonują na marginesie oficjalnej i zawsze konserwatywnej polityki historycznej bądź są przez nią zwalczane.
5. Jak pisze na łamach *Journal of the Society of Archivists* Andrew Flinn⁵, badacz archiwistyki społecznej z Wielkiej Brytanii, z perspektywy profesjonalnych archiwów państwowych jesteśmy przede wszystkim zbiorowością, opisywaną przez kategorie formalne i administracyjne takie jak wiek, płeć, zawód, wykonywana praca, miejsce zamieszkania itp. Oddolną digitalizację i budowanie oddolnych archiwów – zwłaszcza tych podejmujących się gromadzenia źródeł do historii rodzinnej – chcielibyśmy też widzieć jako szansę na zachowanie innych śladów naszego życia, oddanie jego złożoności i wielokontekstowości.

⁵ Flinn, A., *Community Histories, Community Archives: Some Opportunities and Challenges*, "Journal of the Society of Archivists" Vol. 28, No. 2, October 2007, s. 151–176.

Czy oddolna digitalizacja rzeczywiście może wspierać emancypację historyczną?

Powinniśmy krytycznie zweryfikować nasze oczekiwania wobec emancypacyjnej roli oddolnej digitalizacji dziedzictwa historycznego.

Pierwszym problemem jest brak narracji emancypacyjnych: zbiory udostępniane online w ramach oddolnych projektów digitalizacyjnych to artefakty, które należy dopiero krytycznie zinterpretować oraz na ich podstawie zbudować odpowiednią, krytyczną opowieść o przeszłości. Zbiory bez kontekstu stają się bezużyteczne, nie znaczą wiele, a nawet ich znaczenie może być łatwo podważane. Zatrzymanie projektu digitalizacyjnego na poziomie *pamięci* bez starań o obiektywne i krytyczne opisanie i zinterpretowanie zebranych zasobów – czyli wytworzenie *historii* – w istotny sposób blokuje jego emancypacyjny potencjał.

Drugim problemem jest zasięg oddziaływania polityki historycznej, który wpływa na wybory osób zaangażowanych w oddolne działania digitalizacyjne. Oficjalnie promowana interpretacja przeszłości jako politycznej i militarnej historii narodu i państwa, posługująca się nieustannie kluczem patriotyzmu i paradygmatem walki o wolność oddziałuje także na to, co w ramach oddolnej digitalizacji jest gromadzone i udostępniane. Oddolna digitalizacja może więc nie tyle rozbijać, co wzmacniać politykę historyczną.

Trzecim problemem jest wizualność: większość zbiorów gromadzonych i opracowywanych w ramach projektów oddolnej digitalizacji to materiały wizualne (fotografie) – są one najłatwiej dostępne oraz proste w opracowaniu i publikowaniu online. Dominacja wizualnego charakteru oddolnych zbiorów sprawia, że są one bardzo podatne na reinterpretacje, szczególnie kiedy zaczynają być niezależnie rozpowszechniane, poza merytorycznym kontekstem oryginalnego zbioru. A skoro tak, to ich główna wartość może być spłaszczona do wymiaru estetycznego. Widać to bardzo dobrze w polityce promowania zbiorów polskich bibliotek cyfrowych.

Czwartym problemem jest bańka filtrująca. Pojęcie to, oryginalnie oznaczające efekt personalizacji działania systemów informacyjnych w Internecie (np. wyszukiwarki Google), odnieść moglibyśmy także do szeroko definiowanej edukacji historycznej. Jeśli ma ona zamknięty, autorytatywny i centralistyczny charakter, trudno oczekiwać, że będzie zachęcała do poszukiwań historycznych oraz odkrywania nowych faktów i zjawisk, pomijanych w oficjalnym wykładzie podręcznikowym czy polityce edukacyjnej czołowych instytucji pamięci.

Piątym problemem jest pozorna egalitarność i demokratyczny charakter Internetu jako infrastruktury komunikacji. O ile możemy mówić o wspólnych interfejsach (Google, Facebook), o tyle ujawniające się przez nie algorytmy prowadzą do tego, że pewne treści komunikacji są bardziej preferowane od innych. Na Facebooku objawia się to tym, że materiały wizualne (pliki graficzne) są przez algorytm chętniej wyświetlane niż inne treści. Google natomiast zaburza równość wszystkich elementów swojego indeksu wyszukiwania poprzez algorytm heurystyczny (PageRank).

Ostatnim problemem, o którym powinniśmy myśleć, są relacje wewnątrz oddolnego projektu digitalizacyjnego. Zwraca na to uwagę Andrew Flinn⁶. Wspólnie przeprowadzony projekt digitalizacyjny jest pewnym procesem, w ramach którego podejmowane są decyzje o tym, co będzie gromadzone i digitalizowane oraz w jaki sposób opisywane. W ramach tego procesu niektóre głosy czy punkty widzenia na przeszłość mogą być marginalizowane czy nawet odrzucone w imię wspólnej i możliwej do zaakceptowania wizji przeszłości.

⁶ Flinn A., op. cit.

Czy wobec tego możemy jeszcze myśleć o emancypacyjnym potencjale oddolnej digitalizacji?

Warunkiem budowy emancypacyjnego potencjału oddolnej digitalizacji jest edukacja do korzystania z historycznych zasobów internetowych, prowadzona w ramach programów edukacji medialnej lub osobno w ramach zajęć edukacji historycznej. Bez rozbicia edukacyjnej bańki filtrującej zbiory te będą wykorzystywane wciąż przede wszystkim jako źródło zasobów estetycznych.

Wsparciem dla emancypacyjnego potencjału oddolnej digitalizacji byłyby też odpowiednio otwarta polityka profesjonalnych instytucji pamięci, które wspierałyby tego typu inicjatywy oraz włączały wypracowane w ich ramach zasoby do własnych działań edukacyjnych.

Należałoby również zastanowić się nad nowymi formami finansowego i merytorycznego wsparcia oddolnych inicjatyw digitalizacyjnych oraz ich integracji. Dobrym wzorem może być tu Wielka Brytania i działania dla środowiska *community archives*. Wśród nich wyróżnić należy przede wszystkim wsparcie finansowe (granty) dla grup nieformalnych dostępne w ramach programów na rzecz dziedzictwa prowadzonych przez Heritage Lottery Fund (www.hlf.org.uk) oraz działania edukacyjne i standaryzacyjne Community Archives and Heritage Group (CAHG), opisane na portalu www.communityarchives.org.uk.

Literatura

- Chmura-Rutkowska Iwona, Głowacka-Sobiech Edyta i Skórzyńska Izabela, *Historia ludzi. Historia dla ludzi. Krytyczny wymiar edukacji historycznej*, Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls” 2013.
- Flinn, Andrew, *Community Histories, Community Archives: Some Opportunities and Challenges*, „Journal of the Society of Archivists” Vol. 28, No. 2, October 2007, s. 151–176.
- (de) Groot, Jerome, *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*, London and New York: Routledge 2009.
- Jordanova Ludmila, *History in Practice*, London: Arnold 2006.
- <http://archiwa.org>
- www.hlf.org.uk
- www.communityarchives.org.uk

praca zbiorowa pod redakcją:
Piotra Celińskiego

redakcja językowa:
Joanna Stachyra-Galant

opracowanie graficzne i skład:
Karol Grzywaczewski

tłumaczenia:
Ewa Zabrotowicz, Szymon Szabelski

Prawa autorskie do układu, wyboru i redakcji zbioru:
Fundacja „Instytut Kultury Cyfrowej”

Prawa autorskie do tłumaczeń tekstów posiadają autorzy tłumaczeń.
Układ, wybór i redakcja zbioru oraz tłumaczenia tekstów (o ile nie jest to wskazane inaczej) są dostępne na licencji Creative Commons *Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach* 3.0. Treść licencji jest dostępna na stronie: www.creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/.



Zrealizowano ze środków Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich w ramach projektu „Nowe media = nowa partycypacja”.



Wydawca:
Fundacja „Instytut Kultury Cyfrowej”
Lublin 2014



www.kulturacyfrowa.org