

KAMIŁA AUGUSTYN  
Uniwersytet Wrocławski\*



<https://orcid.org/0000-0002-8395-8470>



## Kulturotwórczy potencjał nowych mediów

### Culture-generating Potential of New Media

#### Abstract

The article is a proposal to answer the question of how we are shaped by the digital experience. Considerations taken in the context of transforming the culture of writing and printing into digital culture, aim to show how our ways of writing and reading, and with them thinking, cognition and constructing and expressing oneself through the increasing access to modern technologies and the Internet, are changing. The research is also aimed at determining the possible consequences of transformations in the field of culture and anthropology. As a starting point, I take Zygmunt Bauman's concept of liquid modernity, Erich Fromm's ideas on having and being, as well as the analysis of post-media condition by Piotr Celiński, literacy in the era of digital culture by Henning Lobin and network society by Manuel Castells.

\* Zakład Teorii i Historii Książki, Instytut Informacji Naukowej i Bibliotekoznawstwa,  
Uniwersytet Wrocławski  
pl. Uniwersytecki 9/13, 50-137 Wrocław  
e-mail: kamila.augustyn@uwr.edu.pl

### **Globalne przemiany w ekonomii i technologii**

Refleksja humanistyczna nad kondycją ponowoczesną człowieka, warunkowaną w płynnej nowoczesności nie przez modus bycia, ale posiadania, jest uprawiana nieprzerwanie już od kilkudziesięciu lat. Rozpoznania i diagnozy Jean-François Lyotarda, Zygmunta Baumanna i Ericha Fromma wydają się słuszne. Co więcej, na tyle oczywiste w dzisiejszych czasach, że pełnią rolę humanistycznych aksjomatów. Stanowią tym samym dogodny punkt wyjścia dla dalszych rozważań m.in. na temat wymiarów globalizacji, rozwoju gospodarczego i zagrożeń z powodu homogenizacji kultur pod ciśnieniem westernizacji. Kwestie te podejmują w latach 90. politolodzy, prowokujący szeroką dyskusję już samymi tytułami swoich książek: Francis Fukuyama wieszczy *Koniec historii*, podczas gdy Samuel Huntington dostrzega możliwe *Zderzenie cywilizacji* i zastanawia się nad „kształtem ładu światowego”. Wtórzuje mu w pewnym względzie także Benjamin Barber, podając w *Dżihad kontra McŚwiat* sugestywną wizję walki tradycji i kultur narodowych z transnarodowym biznesem. Mimo różnic w ocenie globalizacji i stopnia przekonania o konwergencji kultur, jak również roli państwa narodowego, wspomnianych badaczy łączy pewien postulat. Każdy z nich podkreśla potrzebę globalizacji instytucji demokratycznych i obywatelskich, a nie tylko rynków towarów, pracy i kapitału (Anioł 2002: 13). O konieczności instytucjonalizacji na globalną skalę przekonuje również John Gray — niegdysiejszy apologeta neoliberalizmu — autor książki *Fałszywy świat: iluzje globalnego kapitalizmu*, dowodzący destrukcyjnego wpływu wolnego rynku na społeczną gospodarkę rynkową RFN (Anioł 2002: 17).

Żaden z badaczy nie zaprzecza, że motorem zmian był i nadal jest technologiczny postęp. Coraz częściej jednak miast upatrywać w nim głównego czynnika ewolucji społeczeństw i kultury, jak jeszcze pięćdziesiąt lat temu czynił to był Gerhard Lenski, postrzega się go raczej jako czynnik ryzyka, zagrożenia i to wcale nie z powodu stanu zaawansowania prac nad sztuczną inteligencją. Troska o bezpieczeństwo, nasilająca się w wirtualnej przestrzeni w chwilach utraty kontroli nad danymi, które krążą po sieci często bez naszej zgody, rodzi nie tyle potrzebę wyhamowania rozwoju (presja na kolejne innowacje nadal jest wielka), co zwiększenia odpowiedzialności podejmowanych działań, np. w zakresie projektowania funkcjonalności platform społecznościowych. To wyzwanie dla jednostki, państwa, ale i międzynarodowego biznesu, o czym niech świadczy konieczność zeznawania przed amerykańskim Kongresem założyciela i prezesa Facebooka (FB) — największego portalu społecznościowego na świecie — Marka Zuckerberga, przesłuchiwanego w związku ze sprawą niedozwolonego użytku danych z FB przez firmę Cambridge Analytica do celów marketingu politycznego.

Twierdzenie, że w ślad za rozwojem technologicznym winien iść także rozwój społeczny, osiągany nie tylko przez nabycie kompetencji cyfrowych (obsługi urzędów, programów, przetwarzania informacji), ale też odpowiedzialności i świadomości medialnej, nie jest jednak niczym nowym. Że nie wystarczy importować maszyny, trzeba także poznawać inne sposoby myślenia, ucząc się przy tym, jak nie kopiować rozwiązań, ale być twórczym, przypomina m.in. Manuel Castells, przywołując przykład radzieckich naukowców chcących dorównać amerykańskim w stopniu rozwoju technologicznego:

Rosjanie do 1960 roku radzili sobie zupełnie dobrze, ale kiedy w USA rewolucja technologii informacyjnych nabrała impetu, wszystko się zmieniło. KGB zorganizowało rewolucję technologiczną w Rosji. Jak? Powiedzieli swoim naukowcom: patrzcie co robią Amerykanie. Potrafcie tak? Oni na to: Jasne, nie ma problemu, ale my podejmiemy do tego od innej strony. Konstruowali inne niż amerykańskie komputery, bardzo efektywne, ale to nie było to. KGB na to: źle. Nie możemy ryzykować. Jeden błąd i będziemy skończeni. Musimy być równie dobrzy albo źli jak Amerykanie. Zaczęto przemycać do ZSRR komputery IBM i Fujitsu, i produkować identyczne maszyny jak w Stanach. Nie wzięto tylko pod uwagę tempa i przyspieszenia transformacji technologicznej, i teraz Rosjanie są mniej więcej dwadzieścia lat w tyle za USA. To niezwykle: w latach 70., za rządów Andropowa, KGB zadecydowało, by nie podejmować ryzyka i mieć w kraju tę samą technologię co w Ameryce. (Castells 2000)

W wymiarze globalnym społeczeństwo sieciowe dotyka podobne, tyle że nie technologiczne, a kulturowe zapóźnienie (Castells 2000). Asymetria pogłębia się m.in. wskutek słabości instytucji państwa, rosnącego braku zaufania do polityków ze strony obywateli czy sieciowej deregulacji, ale też z powodu konsumpcyjnego stylu życia, wspomagającego wprawdzie gospodarczy rozwój, przyczyniającego się jednak do wyjałowienia społeczności. Ceną wolności, czy raczej elastyczności przepływu kapitału do miejsc o niższych kosztach produkcji, jest życie w ciągłym poczuciu zagrożenia utratą pracy, a w związku z tym bezpieczeństwa swojej i rodzinnej egzystencji, to także poczucie niezakotwiczenia, przejawiające się brakiem przywiązania do wartości, tradycji, ludzi czy przestrzeni, choć nie ich całkowite odrzucenie. Raczej zdolność do kulturowej adaptacji (glokalizacji), mentalnej akceptacji oraz wizerunkowo-behawioralnej transformacji zgodnie z aktualnie obowiązującymi trendami jako warunek przetrwania, by nie powiedzieć społecznego istnienia na początku XXI wieku.

W tym kontekście prawdziwego zagrożenia dla dalszego rozwoju należałoby upatrywać w sztucznie wykreowanej osobowości, nie inteligencji. W zbyt pochopnym przeszczepianiu idei, zwyczajów czy całych systemów (ekonomicznego, rządów itp.), w zawężonych do wyłącznie rynkowych kryteriach oceny oraz krótkotrwałym lub powierzchownym charakterze relacji, które rzadko zyskują szansę przetrwania i trwałe związki.

### „Czytanie” pisma

W tle globalnych przemian w ekonomii i technologii, które to sprzężone dziedziny wyznaczają obecnie sposoby myślenia człowieka i o człowieku, a także wpływają na dobór słów<sup>1</sup> i kształtują przyzwyczajenia<sup>2</sup>, dokonują się zmiany dużo bardziej subtelne, o konsekwencjach trudnych do przewidzenia i o nie mniejszym niż geopolitycznym znaczeniu. To jeszcze niewyjałowione

<sup>1</sup> Zmieniają zatem język, gdy np. zamiast o „uczeniu”, mówimy o „transferze wiedzy” lub coraz częściej „transferze przeżyć” (Dukaj 2019: 15).

<sup>2</sup> Np. do nieustannego „bycia obecnym” w sieci oraz kreowania swojego wizerunku medialnego za pomocą społecznościowych mediów.

pole badawczych dociekań zajmuje: językoznawców, literaturoznawców, medio- i kulturoznawców, socjologów oraz bibliologów. Badając wpływ kultury pisma, a dokładniej rzecz ujmując, sposobów czytania i pisania, na formę organizacji społecznej (Lobin 2017: 95), dostarczają oni danych i obserwacji, w świetle których rozumienie zachodzących przemian staje się bliższe doświadczeniu codziennemu i nie brzmi tak abstrakcyjnie jak opis mechanizmów rynkowych. Celem niniejszego artykułu jest odpowiedź na pytanie o to, w jaki sposób kształtują nas doświadczenia cyfrowości: jak zmieniają sposoby naszego myślenia (być może inaczej niż tylko przez język), poznawania, uczenia, wreszcie konstruowania i wyrażania siebie.

W czasach strumieniowych mediów i technologii w rodzaju VR (ang. *Virtual Reality*) można mieć uzasadnione wątpliwości, czy pismo nadal jest nam do czegoś potrzebne i czy powoli nie tracimy już nawet zdolności do komunikowania się za jego pomocą? Czy w „transferze przeżyć” nie zastępuje go obraz oraz dźwięk/mowa? (Dukaj 2019: 16–17). Wprawdzie jeszcze piszemy do siebie maile i SMS-y, rozmawiamy też przy użyciu komunikatorów internetowych (swobodniej, bez zachowania organizacji treści, a często nawet formuł powitalnych i pożegnalnych, to znaczy w trybie ciągłym), ale nasze odpowiedzi bywają generowane automatycznie albo dyktowane, nagrywamy zatem wiadomości głosowe, żeby nie (musieć) pisać. Formułujemy zdania i zapytania, korzystając z podpowiedzi naszych urządzeń, wyszukiwarek czy zainstalowanych aplikacji autokorekty (klawiatura SwiftKey, autouzupełnianie Google’a, funkcja wyszukiwania głosowego, opcja sugerowania tekstu na Gmailu, aplikacje w rodzaju grammarly). Dla lepszej widoczności i wyższej „klikalności” (CTR — ang. *Click Through Rate*) do postów dołączamy zdjęcia, skracamy tekst w obawie przed komentarzem w postaci „Tl;dr” (*too long, didn’t read*), uprzedzamy, ile zajmuje lektura danego artykułu (niniejszego jakież 30 minut). „Reżim uwagi stoi ponad porządkiem treści” (Wojtyna 2018: 27). Ograniczamy zatem liczbę znaków nawet wtedy, gdy zyskujemy możliwość Nielimitowanego ich przesyłania. „Czytelność” zastępujemy „czytalnością” jako kategorią wyróżnienia, a nie zrozumienia. Coraz rzadziej też poprawiamy/edytujemy „siebie”. Wspomagają nas bowiem w tym zadaniu różne aplikacje do korekty tekstu, wykorzystujące metody bazujące na odległości edycyjnej (Levensteina) albo odległości na klawiaturze czy historii poprzedzających słów (metoda N-gramów oraz łańcuchów Markowa) lub częstości ich wystąpienia w danym korpusie (metoda analizy statycznej — prawo Zapfa) (Gadamer, Horzyk 2009: 39–40). Nie wszystkie są stosowane równocześnie w każdej aplikacji i dostępnej (cenowo) wersji, brakuje ponadto specjalistycznych algorytmów do obsługi niektórych języków (np. polskiego), nie bada się również (szerokiego) kontekstu wyrazów i zdań, nie poprawia błędów gramatycznych i stylistycznych (Gadamer, Horzyk 2009: 38, 41), eliminuje natomiast w celu standaryzacji, często bez naszej zgody i wiedzy, rzadziej używane słowa, regionalizmy oraz dialektyzmy (Lobin 2017: 282). Z czasem powstają coraz doskonalsze narzędzia, które dzięki nowym algorytmom<sup>3</sup> pozwalają zrozumieć komputerowi sens wypowiedzi i poprawić dostrzeżone błędy skuteczniej niż dotąd. Co jednak z człowiekiem? Czy rozwija się równie dynamicznie? Czy maszyna nie wyręcza go w ten sposób w myśleniu, czy tylko zwalnia z obowiązku korekty? Z pewnością oszczędza czas, wskazując błędy lub podpowiadając słowa, których nie trzeba już nawet pisać — wystarczy zaakceptować daną wersję w przekonaniu, że wybrało się tę właściwą albo włączyć sprawdzanie automatyczne.

<sup>3</sup> Na przykład kontekstowej korekty tekstów opartej na Grafie Przyzwyczajzeń Lingwistycznych – zob. Gadamer, Horzyk 2009.

Oddaleniu od tekstu, obniżeniu znaczenia i jakości słowa a transmitowaniu przeżyć sprzyjają przede wszystkim wirtualne przestrzenie portali społecznościowych, takich jak Instagram, YouTube czy Facebook, powstałych głównie w celu dzielenia się zdjęciami i materiałami audiowizualnymi. Słowa to hasła, tagi (znaczniki), pozwalające na wyszukanie i zwiększające możliwość polubienia danego postu. Polubieniem i udostępnieniem najczęściej wyrażamy swoją akceptację bądź zainteresowanie. W tej funkcji występują także krótkie, jednowyrazowe komentarze jak „Wow” czy „Super”. Gdy wiadomości nie lubimy, aby zareagować, do niedawna byliśmy zmuszeni skomentować dany post. Na prośbę użytkowników Facebooka wprowadzono reakcje oznaczające negatywne emocje. Obok pozytywnych „Wow”, „Super” oraz „Haha”, są zatem i takie, za których pomocą „powiemy”, że jest nam przykro albo wyrazimy swoje oburzenie, wybierając zagniewaną buźkę z podpisem: „Wrr”. Jak dowodzą jednak badania nad Twitterem, przeprowadzone w latach 2006–2009 przez Jarama Parka, Claya Finka, Vladimira Barasha i Meeyounga Cha, emotikony częściej są używane do wyrażania pozytywnych emocji (*Emoticon Style* 2013: 466). Bez względu na znak wartościowania postrzega się je jako sygnał pewnego zaangażowania (głos w sprawie, formę uczestnictwa), nawet jeśli dość powierzchownego, ograniczonego do zapośredniczenia swoich emocji przy pomocy obrazu. Ocena emocjonalna komunikatu, wprowadzana już nie tylko w przestrzeni mediów społecznościowych, ale także na portalach informacyjnych pod artykułami, może z kolei posłużyć do zmiany sposobu formułowania przyszłych treści i lepszego dopasowania ich do oczekiwań odbiorców. Emotikony, przesyłane w wiadomościach np. SMS-owo czy przy użyciu komunikatorów, wspomagają też kontekstowe rozumienie przekazu, zwłaszcza tego o sarkastycznym wydźwięku. Pełnią zatem funkcję znaczników stanu podmiotu piszącego, dzięki czemu pomagają odbiorcy właściwie zinterpretować to, co nadawca miał do powiedzenia (*Emoticon Style* 2013: 467).

Jak wykazano w toku badań nad Twitterem, emotikony cechuje także duża wariantywność i generacyjny potencjał. Bardziej rozbudowane formy, zwane emoji, nastrożają jednak nierzadko problemów ze zrozumieniem i interpretacją samych reakcji, co każe zapytać o samodzielność znaczeniową emotikonów. Czy te „obrazy” faktycznie mówią same za siebie? Czy kulturowe znaczenie stopniowo odrywa się tutaj od języka, mimo iż ten warunkuje styl „pisania” emotikonów — poziomy lub pionowy (*Emoticon Style* 2013: 471)? Czy przestaje być przekazywane za jego pomocą, rozumiane w kontekście wypowiedzi? Czy wizualizuje się w formie wszystko mówiącego typograficznego znaku, ideogramu (emotikon) albo piktogramu (emoji), „jako obraz na monitorze komputera, jego działanie w postaci programu komputerowego lub jego wydruk na papierze” (Lobin 2017: 272)? Taka teza jest mocno przedwczesna. Kultura cyfrowa staje się jednak coraz bardziej nie-tekstowa i nie-czytelna. Replikuje ona memy cyfrowe (c-memy), zamiast neuronalnych (n-memów), nie za pomocą technik czytania i pisanie czy odbierania obrazów, ale zdolności komputera i dzięki jego rosnącej wydajności (mocy obliczeniowej) do przetwarzania ogromnych ilości danych, a zatem czysto technicznie. Następnie korzysta z oprogramowania (np. Narrative Science) pozwalającego na przeprowadzenie korekty tekstu, automatyczne generowanie i pisanie artykułów, czy nawet rozbudowanych opowieści (Lobin 2017: 272, 287), a w końcu za pośrednictwem sieci i jej społeczności umożliwiającą łączenie informacji oraz ich udostępnienie.

W nowym środowisku pismo pozostaje wprawdzie systemem zrozumiałych znaków (w przeciwieństwie do kodu binarnego), wymyka się jednak naszemu doświadczeniu.

W pierwszej kolejności temu, związanemu z umiejętnością odręcznego pisania, naśladowaniem kształtu znaków graficznych. Jak pisze Henning Lobin:

Symptomatyczny jest przykład języka chińskiego — korzystając ze wspomagania komputerowego, nie trzeba już samodzielnie zapisywać poszczególnych znaków, lecz tylko je wybierać, wskutek czego zanika umiejętność właściwego zapisu znaków bardziej skomplikowanych. Młodzi Chińczycy często nie wiedzą dokładnie, jak mają poprowadzić kreski, w jakiej kolejności i w jakim kierunku — a są to przecież bardzo jasno określone zasady. Co się stanie z pismem, które nawet w trakcie czynności pisania, jest w istocie tylko czytane? (Lobin 2017: 218–219)

Słowo pisane elektronicznie, choć przecież nie zawsze wygenerowane automatycznie, jest już silnie odpersonalizowane. Nie możemy mieć pewności co do tożsamości piszącego, nawet gdy wiadomość pochodzi z jego konta pocztowego lub społecznościowego. Identyfikacja możliwa będzie jedynie pośrednio, np. poprzez wysledzenie adresu IP i ustalenie właściciela czy użytkownika danego sprzętu albo przy pomocy aplikacji do analizy stylometrycznej, jeżeli dysponujemy korpusem tekstów, z którym można by porównać zadaną próbkę, celem ustalenia autora (Eder 2014), a jego „twórczość” nie okaże się zlepkiem przklejonych fragmentów innych wypowiedzi krążących po sieci.

Jeśli przyznać rację Sokratesowi, przywołującemu w *Fajdosie* Platona historię o królu Egiptu Tamuzie, który na wynalazek pisma proponowany mu przez boga Teuta, miał powiedzieć:

Ty jesteś ojcem liter; zatem przez dobre serce dla nich przypisałeś im wartość wprost przeciwną tej, którą one posiadają naprawdę. Ten wynalazek niepamięć w duszach ludzkich poseje, bo człowiek, który się tego wyuczy, przestanie ćwiczyć pamięć; zaufa pismu i będzie sobie przypominał wszystko z zewnątrz, ze znaków obcych jego istocie, a nie z własnego wnętrza, z siebie samego. Więc to nie jest lekarstwo na pamięć, tylko środek na przypominanie sobie. Uczniom swoim dasz tylko pozór mądrości, a nie mądrość prawdziwą. Posiędą bowiem wielkie odczytanie bez nauki i będzie się im zdawało, że wiele umieją, a po większej części nie będą umieli nic i tylko obcować z nimi będzie trudno; to będą mędrcy z pozoru, a nie ludzie mądrzy naprawdę. (Platon 2000: 34)

— to podobną szkodę przynosi w pewnym stopniu wspomagane na różny sposób pisanie przy pomocy telefonu, tabletu oraz komputera. Upośledza zdolności manualne — sprawność ręki nadającej kształt myśli — ale i sposób przetwarzania — nie na drodze formatowania, lecz myślenia. Pismo odręczne czyni widocznym momenty zawahania, błędy, skreślenia, świadczy o stopniu przygotowania intelektualnego do formułowania dłuższej wypowiedzi, nieraz zdradza pośpiech i brak staranności wykonania czy zdenerwowanie. Jego niedoskonałość dyscyplinuje jednak piszącego w kolejnych próbach, a także wtedy, gdy tekst ma przybrać formę ostateczną, jeśli nie w wersji rękopiśmiennej, to drukowanej. Z uwagi na swoją materialną substancję o stałym stanie skupienia, w przeciwieństwie do płynnej reprezentacji graficznej środowiska cyfrowego, wpisana jest weń konieczność starannej autokorekty. Potrzebne jest również skupienie na przedmiocie — a zatem uwaga nierozproszona przez napierające zewsząd wiadomości. Pisanie elektronicznie rządzi się innymi prawami. Zapewnia większą swobodę, możliwość ciągłej modyfikacji i zmiany układu treści (co nie zawsze skutkuje jednak zachowaniem logiki następujących po sobie fragmentów wypowiedzi) i choć nie zwalnia autora z obowiązku rzetelnego opracowania tekstu, oferuje mu narzędzia ułatwiające jego automatyczną poprawę (autokorekta edytora tekstu, aplikacje takie jak np. grammarly).



Ta nie zawsze jest jednak konieczna, zwłaszcza w komunikacji prywatnej, w której zachowanie reguł poprawności językowej schodzi na plan dalszy, a istotne staje się zaspokojenie potrzeby kontaktu, niekoniecznie nawet wymiany informacji (dominacja funkcji fatycznej nad informacyjną). Programy i aplikacje, które wspomagają pisanie (szybkość, trafność doboru słów, poprawność językową), wyręczając nadawcę w wielu obowiązkach, nie uczą go jednak gramatyki, co więcej — możliwe, że osłabiają zdolność rozumienia zasad konstrukcji wypowiedzi. Istnieje też ryzyko zubożenia zasobu leksykalnego — rejestru używanych przez użytkownika słów — być może ciągle tych samych. Z kolei możliwość nieograniczonego kopiowania treści — nazywanego analogowo „przeklejeniem tekstu” — może zmniejszać potrzebę dokonywania selekcji materiału i zdolność hierarchizowania treści.

Innowacje technologiczne w zakresie przetwarzania i udostępniania tekstów sprzyjają agregacji treści. W poczuciu jej nadmiaru tym mocniej odczuwalny bywa jednak niedostatek znaczeń. Wystarczająca okazuje się adekwatność. Komunikacja z innymi za pośrednictwem sieci dokonuje się wprawdzie bez większych technologicznych przeszkód, ale jedyne, co przynosi, to nieporozumienie (Chomsky 2005). Pomimo wyrazności znaków osiągniętej na drodze standaryzacji zapisu przy użyciu klawiatury, czytelność komunikatu pozostaje wątpliwa, zwłaszcza jeśli do jego prawidłowego zrozumienia muszą być używane piktogramy w rodzaju emoji. Przesunięcie uwagi z osoby nadawcy (jego mowy, narracji, pisma, także ręcznego) na odbiorcę i podtrzymanie z nim kontaktu, a nie przekaz, wskazuje na dominację funkcji impresywnej i fatycznej. Fortunność komunikatu oceniana jest za pomocą reakcji emocjonalnej odbiorcy. Nie trwałość przekazywanej opowieści (mitu), ale jego responsywność, a ściślej mówiąc dopasowanie (sformatowanie) do podmiotu poznającego — oto nowy wymiar personalizacji dokonującej się w sposób automatyczny na podstawie informacji zbieranych o nas w sieci. Nakierowującej na wybranego odbiorcę przeznaczone dla niego, uprzednio zaś odpowiednio zmodyfikowane, treści.

### **Doświadczenie cyfrowości. Wspólnota doświadczeń czy personalizacja potrzeb?**

Jak możemy przeczytać w *Postmediach...* Piotra Celińskiego:

Wiele wskazuje na to, że sytuacja 2.0 okazać się może ważnym placem boju pomiędzy siłami tradycyjnie zawłaszczającymi pole kultury a emancypującymi się obywatelami, twórcami, konsumentami. Stawką jest tu nie tylko kontrola techniki i wszelkich zależnych od niej podsystemów społecznych i kulturowych. Jest nią także, a może przede wszystkim kształt kultury w ogóle oraz autodefinicja podmiotu w nią zanurzonego. (Celiński 2013: 39)

Pojęcie ‘zanurzenia’ — immersji (z łac. *immergere* — zanurzam) zostało wprowadzone w 1993 roku przez amerykańskiego badacza, filozofa cyberprzestrzeni, Michaela Heima. Bywa jednak różnie rozumiane. Po pierwsze w sposób zawężony do interaktywnych form oddziaływania podmiotu poznającego na rzeczywistość cyfrową, pierwotnie zaś fizyczną, przy pomocy odpowiedniej aparatury — to tzw. teleobecność. Termin ten rozpowszechnił amerykański kognitywista Marvin Minsky (za: Kubiński 2016: 29, 40). Jako wyznacznik poetyki gier wideo jest natomiast immersja „wielowymiarowym i wieloaspektowym doświadczeniem estetyczno-komunikacyjnym” (Kubiński 2016: 58). „Wrażeniem niezmediatyzowanego uczestnictwa, bezpośredniej obecności w cyfrowej przestrzeni generowanej komputerowo” (Kubiński 2016: 51). W szerszym, antropologicznym znaczeniu, immersję postrzega się jako zjawisko psychospołeczne („psychokulturowy fenomen”) polegające na „wchłonięciu



świadomości widza zafascynowanego bez reszty percypowanym przekazem” (Hendrykowski 2016: 123), czy nawet jego [widza] zawłaszczeniu — inkorporacji — jak pisze Gordon Calleja — przez przekaz lub grę, a nie tylko przyswojeniu jej reguł (Kubiński 2016: 49).

Zakres stosowalności pojęcia immersja jest szeroki. Trudno jednoznacznie określić, czym jest owo „zanurzenie”: obecnością, stanem, doświadczeniem, procesem, aktem wiary, projekcją/identyfikacją podmiotu czy zaangażowaniem, formą uczestniczenia odbiorcy (czytelnika czy może tylko gracza?) w świecie przedstawionym. Jako forma doświadczenia cyfrowości, jednostkowego zaangażowania podmiotu, jego wejścia w wirtualny świat, poznawania rządzących nim zasad i możliwości działania, pozostaje zarazem sposobem aktualizowania (do stosowywania, uobecniania) siebie albo siebie przeżywania. Teksty kultury powstałe z myślą o współczesnym odbiorcy angażują go przede wszystkim emocjonalnie, nie zaś intelektualnie. Pełnią zatem funkcję nośników budowania doznań (Krawiec 2014: 14). Oddają też swoją niedającą się określić postacią nieustannie transformującą współczesność. Są ilustracją post-medialnej kondycji „materializującej się na skutek synergii funkcjonujących i rozwijających się równolegle obszarów kulturowej i komunikacyjnej sceny współczesności” w sferze techniki, w polu społecznym i antropologicznym (Celiński 2013: 15), dyfundującej kultury pisma w kulturę cyfrową, a także przejawem marketingu doświadczeń (Krawiec 2014: 14).

W tak zarysowanym kontekście kategoria immersji może posłużyć do opisu zmian, jakie zachodzą w rozumieniu doświadczenia cyfrowości nowych mediów, nie tylko samego mechanizmu remediacji. Abstrahując od specyfiki danego tekstu kultury (gry, dzieła literackiego), celem uogólnienia uprawomocniającego dalszy wywód, przyjmuję rozumienie immersji jako stanu znajdowania się w innej rzeczywistości (Kubiński 2016: 42). Z jednej strony rzeczywistości obcej podmiotowi poznającemu, dlatego „pochłania[jącej] całą [jego — przyp. K.A.] uwagę, absorbuj[ącej] cały [jego] aparat percepcyjny” (Janet Murray cyt. za: Kubiński 2016: 43), z drugiej — na tyle realnej, choć niekoniecznie wzorowanej na kształcie i wyglądzie świata rzeczywistego, a raczej medialnie przezroczystej i dającej złudzenie bezpośredniego uczestnictwa (Kubiński 2016: 59–60), że umożliwiającej zawieszenie niewiary w jej fikcyjność.

Immersja oznaczałaby wówczas zanurzenie w nierzeczywistość, uprawdopodobnioną chęcią uczestniczenia i stałego aktualizowania siebie, pogłębiania doświadczeń (wertikalizm immersji), nie zaś jedynie eksponowania i eksplorowania tego, co na powierzchni. Byłby to rodzaj zaangażowania o niewyłącznie konsumpcyjnym celu, w erze mediów cyfrowych zyskujący nowy potencjał — interaktywności, za sprawą którego podmiot nie tylko dekoduje przekaz, „w którym uczestniczy” jako odbiorca, ale też go kreuje i nadaje (Celiński 2013: 52), wyposażając w znaczenie (Castells 2013: 17). Ten wymiar immersyjności — tj. ukierunkowanie na pogłębienie — niesie ze sobą wartość nie do przecenienia, jaką jest poznanie samego siebie (nie zaś narcystyczny wgląd — Wojtyła 2018: 26). Zostaje on jednak skonfrontowany z zapewniającą wielość punktów widzenia horyzontalnością sieci<sup>4</sup>, która, jako że opiera się na zasadzie relacyjności, wymusza na podmiocie poznającym nieustanną komunikację z otoczeniem, tj. zaangażowanie, często doraźne, w postaci działania wzorowanego na protokołach wymiany urządzeń (Internet rzeczy, jeszcze nie wartości). Nowa, sieciowa wspólnota tworzy się wokół współdzielonych zainteresowań, nie fizycznej przestrzeni lub jakiegoś jej punktu orientacyjnego czy elementu kultury, np. języka. Wytwarza więzi za sprawą polubień i opinii. Za podstawę gospodarowania przyjmuje Internet traktowany jako dobro wspólne (Hofmokl 2009).

<sup>4</sup> „Masowa komunikacja zindywidualizowana opiera się na poziomych sieciach komunikacji interaktywnej” (Castells 2012: 18).

W wyborach wspomaga ją mechanizm filtrowania treści na podstawie informacji o produkcji, jego cech wydobywanych m.in. metodami dekompozycji (Thompson 2008) oraz korelacji sprzedaży i oceny innych użytkowników (Hosanagar i in. 2014), a następnie dopasowania do upodobań odbiorców określanych na podstawie wcześniej dokonanych przez nich wyborów. Jak przekonują badacze z The Wharton School, University of Pennsylvania: Kartik Hosanagar, Daniel Fleder, Lee Dokyun oraz Andreas Buja w artykule *Will the Global Village Fracture into Tribes: Recommender Systems and Their Effects on Consumers* (2014), poświęconym analizie funkcjonowania sieciowych systemów rekomendacyjnych na przykładzie usługi muzycznej, rekomendacje mają pozytywny wpływ na kulturę. Za ich sprawą możliwe jest poszerzenie horyzontów, a także nawiązanie więzi i (s)tworzenie wspólnoty doświadczeń — wspólne przeżywanie kultury — ponieważ „konsumpcja tych samych mediów i produktów jest sposobem uczestniczenia w społeczeństwie” (Hosanagar i in. 2014), płaszczyzną jego porozumienia, formą zaangażowania. Pozwala zredukować niepewność, zaspokoić bieżące potrzeby, a w konsekwencji dobrze poczuć się w towarzystwie, w którym wymieniamy się opiniami na temat ostatnio przeczytanych książek czy obejrzanych filmów i seriali. To zatem odpowiedź na zagrożenie alienacją podmiotu poznającego, jakie niesie ze sobą sieciowa fragmentacja treści, zwłaszcza produktów medialnych wskutek ich silnej personalizacji na podstawie wiedzy o użytkownikach zebranej przez potentatów branży technologicznej.

Możliwości personalizacji produktów dowiodły zrodzone z pomysłu Nicholasa Negropontego gazety typu „The Daily Me”, dostosowane do potrzeb informacyjnych każdego odbiorcy, a tworzone na podstawie wcześniej dokonanych przez niego wyborów lekturowych. Jak przekonują twórcy algorytmów Google’a, służą one promowaniu różnorodności<sup>5</sup> (Weisberg 2011). Podważa to rozpoznania Eliego Parisera dotyczące zjawiska zwanego bańką filtrującą (*filter bubble*), polegającego na ograniczeniu możliwości zetknięcia się z odmiennymi od naszych punktami widzenia wskutek personalizacji treści wyświetlanych na podstawie historii naszych wyszukiwań w sieci. Badania przeprowadzone przez Jonathana Zittrina z Uniwersytetu Harvarda, zajmującego się m.in. cenzurą w sieci (Weisberg 2011), nie potwierdzają tezy postawionej przez autora *The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You*. Wyniki wyszukiwań nie są aż tak zróżnicowane, w związku z czym upada również przekonanie o osiągniętym już wysokim stopniu personalizowania treści i możliwości ich akuratego dopasowania do konkretnego odbiorcy. Twórcy algorytmów, na których opinie powołuje się Clive Thompson w artykule *If You Liked This, You’re Sure to Love That*, przyznają, że opracowane przez nich coraz doskonalsze mechanizmy rekomendowania są nieraz trudne do zrozumienia oraz usprawnienia przez nich samych (Thompson 2008). Nierzadko nieznanne pozostają reguły korelacji i łączenia. Nadto do filtrowania nie wykorzystuje się też niekiedy nawet danych demograficznych z uwagi na brak możliwości przewidzenia na ich podstawie czegokolwiek (Thompson 2008).

Problematyka ta wymaga dalszych empirycznych badań, na materiale innym niż rekomendacje muzyczne. Mogą być nimi nie tylko usługi zapewniające rozrywkę, ale też dostarczające bieżących informacji, dzięki czemu możliwe stałoby się np. określenie stopnia zmanipulowania przekazów. Konieczna wydaje się też ciągła obserwacja i analiza jakościowa, a następnie ilościowa sposobów komunikacji za pośrednictwem mediów społecznościowych: od strony prawnej zmian zasad użytkowania serwisów, polityki prywatności, sposobów udostępniania

<sup>5</sup> „We actually have algorithms in place designed specifically to limit personalization and promote variety in the results page” (Weisberg 2011).

danych na potrzeby badań czy do komercyjnych celów; od strony psychologicznej nowych opcji takich jak emoji „Wrr” czy „Przykro mi” na Facebooku, pojawiających się w odpowiedzi na oczekiwania użytkowników, a także analiza polubień i udostępnianych treści, która może wspomagać np. określanie nastrojów politycznych użytkowników (*Facebook as a Research Tool* 2015). Z uwagi na podejmowany w niniejszym artykule temat kulturotwórczych aspektów transformacji kultury pisma w kulturę cyfrową szczególnie istotne wydaje się badanie nowych praktyk publikowania i sposobów cyrkulowania treści, recenzowania ich oraz wymiany opinii na ich temat, zwłaszcza kształtowania wspólnotowego doświadczenia np. lekturowego na serwisach i forach poświęconych czytaniu.

Do tego czasu pytanie o to, czy grozi nam cyberbałkanizacja sieci pozostaje bez odpowiedzi. Jedynie co pewne to, że filtrowanie i dopasowywanie produktów do potrzeb odbiorców oraz stopniowa semantyzacja sieci są, z uwagi na jej nadmiarowość, niezbędne — oszczędzają czas dotarcia użytkowników do pożądaných treści, zaspokajają potrzeby informacyjne i wspomagają dokonanie zakupów, jednocześnie napędzając kolejne, jeśli propozycja systemu okaże się trafna.

W obawie o własne bezpieczeństwo można jednak wyłączyć mechanizmy dostosowania czy raczej polecenia. Istotne jest też przesunięcie uwagi z kwestii finansowych — konsumpcyjnych — na merytoryczne (intelektualne), co sugeruje Jacob Weisberg w kończącej artykuł *Bubble Trouble. Is Web personalization turning us into solipsistic twists?* wypowiedzi:

If our society is experiencing a “filter bubble” at the moment, it’s probably a financial rather than intellectual one, as too much investment is directed at tools to manipulate content, and not enough at publishers who create it. But if you’re losing sleep about Google giving you a skewed, blinkered perspective on the world, there’s a very simple solution. You can shut the customization feature off. (Weisberg 2011)

Relacje oparte na wymianie opinii na temat przeczytanych książek, przesłuchanej muzyki czy obejrzanych filmów lub seriali w środowisku sieci są czymś doraźnym, równie nietrwałym więc jak sam produkt po skonsumowaniu nadający się do wyrzucenia, niezapisywany w pamięci (nawet komputera), bo strumieniowany lub wykupywany jedynie jako usługa czasowego dostępu. „Obywatele ery informacji”, jak nazywa ich autor *Spoleczeństwa sieci* (Castells 2013: 21), czy może „ludzie charakteru merkantylnego” (Fromm 2014: 201), żyjący w potrzebie ciąglego ulepszenia mechanizmów dostarczania treści, a nie tylko jej produkowania i konsumowania (choć granica między jednym a drugim nieustannie się zaciera), do wytworzenia realnej wspólnoty potrzebują nie tylko produktów, ale także wspólnych wartości oraz celów, które z jednej strony pogłębiałyby ich zaangażowanie (immersję) w sprawę, nie zaś sam akt konsumowania i rekomendowania po spożyciu, z drugiej zaś rozszerzały możliwości jej wygrania dzięki sile tkwiącej w usieciowieniu wielu podmiotów — hostów społecznego porozumienia. Wymiar wspólnotowy doświadczenia sieci jest niezbędny również dlatego, aby użytkownicy nie doznali psychicznego okaleczenia, choćby wskutek braku innych celów poza nieprzerwaną konsumpcją, z czasem zaś nie poczuli się wyjałowieni, niezdolni do głębszej refleksji, pozbawieni „możliwości kulturotwórczych” (Schweitzer, cyt. za: Fromm 2014: 217) i zobojętnieni nawet na rzeczy<sup>6</sup>.

<sup>6</sup> „Znaczenie ma tylko prestiż i komfort, jakie oferują rzeczy, lecz przedmioty *per se* nie mają istnienia. Są całkowicie przeznaczone do wydania...” (Fromm 2014: 203).

### Siła inicjatyw społecznościowych

Interakcyjność za sprawą sieci może być źródłem siły tak pojedynczych użytkowników, jak i całych grup. O roli mediów społecznościowych (m.in. Twittera, Facebooka oraz YouTube'a) w konstytuowaniu się oddolnych ruchów społecznych, będących przeciwagą dla tradycyjnych form władzy, „przeprogramujących ustrój, ekonomię, kulturę” i „przekształcających instytucje społeczne w taki sposób, by reprezentowały [...] wartości poprzez tworzenie nowych norm organizujących życie społeczne” pisał M. Castells w *Sieciach oburzenia i nadziei* (2013: 29, 21). Opis rewolucji egipskiej, jaka dokonała się dzięki rzeczywistemu, fizycznemu i sieciowemu zaangażowaniu wielu setek tysięcy ludzi, także tych spoza Egiptu oraz nieusieczionych, a mimo to przez społeczność sieci niewykluczonych, dostarcza wielu cennych obserwacji. W dyskusji o roli nowych mediów, zwłaszcza tej kulturotwórczej, mogą one posłużyć za argumenty na poparcie tezy, że kryzys legitymizacji władzy i zaufania do instytucji publicznych oraz słabnąca pozycja państwa, coraz mniej opiekuńczego, zmusza obywateli do łączenia się w grupy wspólnego interesu. Zbiorowe działanie pozwala przezwyciężyć własne ograniczenia, pokonać strach i znaleźć ujście dla gniewu, jak również mieć nadzieję. Zatem „zmiana społeczna wynika z działania komunikacyjnego” (Castells 2012: 210, 27) nie rozumianego w kategoriach konsumowania informacyjnych treści, ani nawet jej wytwarzania (współtworzenia), lecz aktywności podejmowanej z chęci zrównoważenia zdiagnozowane przez podmiot stanu zaburzenia, konieczności potwierdzenia swoim głosem panujących zasad i wartości (Krawiec 2014: 19 za: Deci i Ryan 1985; 2000 oraz Hackman i Oldham 1980), pragnienia przynależności do grupy (Krawiec 2014: 16, 17 za: Kaufmann, Schulze, Veit 2011) zrodzonego z poczucia wyobcowania z przestrzeni, z chęci odczucia przyjemności i satysfakcji z wykonania zadania, sprawdzenia siebie, zdobycia nowych umiejętności, wyróżnienia z tłumu, wreszcie potrzeby rozrywki. Nie bez znaczenia może być także chęć społecznej kontroli nad sposobem sprawowania władzy, ale i wykorzystania sieciowych zasobów, co do których ma się przekonanie o ich wspólnotowym charakterze<sup>7</sup>. Bodźcem do działania często są jednak czynniki o niematerialnym charakterze.

Za przykład potencjału nowych mediów niech posłużą inicjatywy typu *crowdfunding* i *crowdsourcing*, które grupują wokół jakiegoś pomysłu osoby zainteresowane jego realizacją nie tylko w konsumpcyjnych celach. *Crowdfunding* opiera się na finansowaniu różnorodnych projektów za pomocą niewielkich wpłat przez wszystkich chętnych. Z kolei *crowdsourcing* to taki rodzaj wspólnotowego działania w celu zrealizowania założonego projektu, w ramach którego od społeczności sieci pozyskuje się kapitał w postaci pracy, nie pieniędzy. Podejmowane inicjatywy to np. tłumaczenia stron albo całych serwisów, znane jako *community* albo *collaborative* bądź *social translation*, czy nawet forsowanie zapisów prawnych w konstytucji przez e-obywateli np. Islandii (Castells 2012: 43–56), ale też akcje i wydarzenia medialne organizowane na potrzeby firm wykorzystujących sugestie klientów do poprawy jakości oferowanych usług i produktów (Krawiec 2014, 14).

O działaniach społeczności sieci jako alternatywnych dla państwowego systemu ochrony i rozwoju oraz komercyjnym, niebiznesowym modelu produkcji wartości, opartym na wykorzystaniu cech *software'u*, wspomina z kolei Piotr Celiński, powołując się na rozpoznania Matthew Fullera (Celiński 2013: 31–32). *Software* służy do akumulacji kapitału społecznego np. poprzez projektowanie i udostępnianie wolnego oprogramowania (*social software*), poszu-

<sup>7</sup> O tzw. dobrach wspólnej puli pisała m.in. laureatka Nagrody Nobla w dziedzinie ekonomii Elinor Ostrom (1994).

kiwanie nowych rozwiązań (*software speculative*), a także nadzór nad praktykami cyfrowymi (*critical software*), który jest konieczny, aby podmiot zanurzający się w przestrzeń wygenerowaną komputerowo nie został przez nią zawłaszczony, zachował siebie i krytyczny dystans do „czytanego” tekstu kultury, a jego percepcja nie była zautomatyzowana. Powstrzymują przed tym, często uznawane jedynie za efekty artystyczne, zabiegi deziluzji (np. dystans ironiczny) cyfrowego świata, przez Kubińskiego nazywane emersją (Kubiński 2016: 69, 95). „Zniewolenie osobowości” (Hendrykowski 2016: 133) wspomaga z kolei hardware’owe (sprzętowe) i software’owe uzależnienie.

### Podsumowanie

Kodowanie informacji czyni je dostępnymi dla maszyn, a dzięki ich sieciowemu połączeniu możliwe staje się dystrybuowanie treści do wielu osób naraz z pominięciem granic przestrzeni i przy minimalizacji kosztów tego transferu. Ucyfrowienie ma jednak swoją, nieraz bardzo wysoką, cenę — czyni zależnym. Bez urządzeń posiadających dużo pamięci i dysponujących mocą obliczeniową większą od Eulera, które wyręczają nas w przetwarzaniu kodu binarnego na czytelne dla nas znaki — tj. obdarzone sensem i znaczeniem — a także bez oprogramowania, które nam je udostępnia, bylibyśmy wykluczeni z cyfrowego obiegu treści niczym analfabeci z kultury pisma. Globalność procesu przepływu informacji potęgowałaby natomiast wrażenie marginalizacji oraz utrudnienia objawiające się w realiach życia codziennego choćby niemożnością załatwienia wielu spraw natury administracyjnej, czego ilustracją może być sytuacja bezrobotnego bohatera z nagrodzonego w 2016 roku Złotą Palmą w Cannes i nagrodą BAFTA filmu *Ja, Daniel Blake* w reżyserii Kena Loacha.

Kultura początku XXI wieku jawi się jako kultura zasilenia/dostępu, doznania i procesu, a jej głównym celem okazuje się nie samo zanurzenie w symulowanym świecie, ale przepływ... wszystkiego. Strumienie danych rozchodzą się w wielu kierunkach, przy czym funkcję nawigatora nadal pełni pismo. Link tekstowy, słowo kluczowe czy wyszukiwawcza fraza są wyrazem skrótu naszego myślenia w trybie odsyłacza, SMS-a bądź Twittera. W cyfrowym świecie media analogowe zostały jednak pozbawione swojej gramatyki (Celiński 2013: 16). Inne obowiązują tu zasady łączenia. W cenie jest umiejętność nieustannej transformacji. Fragmentaryzowany tekst o z góry nieustalonym czy wręcz niemożliwym zakończeniu, tyleż z uwagi na aktywną rolę czytelnika jako współtwórcy, co z konieczności ciągłego aktualizowania i/lub przetwarzania oraz personalizowania treści, jest przykładem na to, jak podważa się ostateczność wypowiedzi (Lobin 2016: 220), rozbija jej hierarchię i strukturę. Czy demokratyzuje się w ten sposób pole twórczej wypowiedzi, czyniąc je dostępnym dla każdego? Z pewnością wskazuje się na procesualny, nie obiektowy charakter powstającego tekstu elektronicznego (Celiński 2013: 24 za: Hayles 2005: 274) oraz funkcje współtworzących i współdzielących go podmiotów, których rola rośnie, a wybory i zachowania mają znaczenie.

Jedną z kluczowych kategorii badawczych, jaką posłużyłam się dla określenia doświadczenia cyfrowości, była immersja, definiowana jako forma jednostkowego zaangażowania, wejścia w wirtualny świat, poznawania rządzących nim zasad i możliwości działania celem aktualizacji siebie. Relacyjny (poziomy) charakter sieci wymusza jednak jednocześnie na odbiorcy podejmowanie współpracy czy interakcji, nie tylko z samym sprzętem czy oprogramowaniem, ale również innymi użytkownikami. Komunikacja ta może mieć zarówno doraźny, jak i ciągły charakter i zachodzić wtedy z dużo większą częstotliwością niż w rzeczywistości, w której ekranem jest okno. Jeżeli rację ma Castells, który twierdzi, że „sieć jest ostatnią nadzieją kultury pisanej”



(2000), choćby przy pomocy interpunkcyjnych znaków wyrażających emocje, to przekształceń wymagają przede wszystkim instytucje społeczne tradycyjnie rozumianej kultury pisma — *vide* wydawnictwa, które w cyfrowym świecie wciąż szukają dla siebie wygodnej formuły w postaci optymalnego modelu biznesowego (płatność za dostęp, często czasowy, do treści, nie zaś jej posiadanie). Współczesny wydawca, aby utrzymać się na rynku po utracie pozycji *gatekeepera*, powinien przekonać otoczenie do nowej funkcji „kuratora” treści<sup>8</sup>.

Aby w zalgorytmizowanym świecie sieci kodowanie kultury nie dokonało się w trybie zero-jedynkowym na rynku dóbr i usług, potrzeba również wspierania zachowań niebędących strategiami defensywnymi (np. narcystycznych): kształtowania niefałszywych tożsamości opartych na trwałych i nie wyłącznie ekonomicznych wartościach, które by sprzyjały z jednej strony samopoznaniu podmiotu, z drugiej natomiast budowaniu przez niego stabilnego środowiska współpracy. Trwałość tożsamości i systematyczny wkład w rozwój jakiejś inicjatywy (np. edytowanie Wikipedii) przekonuje o jej istotności, stanowi też zachętę do działania dla innych użytkowników albo dotychczasowych konsumentów/odbiorców treści (Kollock 1996). Do realizacji modusu bycia, postulowanego przez Ericha Fromma, konieczne jest też uczenie zdolności krytycznego rozumowania idącego w parze ze zwiększeniem odpowiedzialności użytkowników Sieci. Samo strumieniowanie jako metoda transmisji danych nie pozwala bowiem ani na immersję, ani na doświadczenie drugiego. W świecie monologizujących podmiotów, wyrażających siebie poprzez nieustanne autokreacje niemożliwe jest też współdzielenie z nikim znaczenia. Kulturotwórczy potencjał nowych mediów może zostać zaprzepaszczoney.

---

## Bibliografia

- Anioł Włodzimierz (2002), „Mędracy” Zachodu o globalizacji, „Przegląd Europejski”, nr 2, s. 7–21.
- Barber Benjamin (2007), *Dżihad kontra McŚwiat*, tłum. H. Jankowska, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa.
- Bauman Zygmunt (2006), *Płynna nowoczesność*, tłum. T. Kunz, Wydawnictwo Literackie, Kraków.
- Castells Manuel (2000), *Wszystko, co ma znaczenie to wymiana impulsów w Sieci wywiad z Castellem przeprowadzony przez Cliffa Barney’a*, „magazyn sztuki”, nr 24, [http://magazynsztuki.eu/old/globalizacja/globalizacja\\_tekst\\_1.htm](http://magazynsztuki.eu/old/globalizacja/globalizacja_tekst_1.htm) [dostęp: 2.05.2018].
- (2013), *Sieci oburzenia i nadziei. Ruchy społeczne w erze Internetu*, tłum. O. Siara, Naukowe PWN, Warszawa.

<sup>8</sup> To dosłowne tłumaczenie z angielskiego określenia użytego przez Michaela Bhaskara w tytule książki *Curation. The Power of Selection in a World of Excess*.

- Celiński Piotr (2013), *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, Wydawnictwo UMCS, Lublin, <http://www.postmedia.umcs.lublin.pl/> [dostęp: 2.05.2018].
- Chomsky Noam (2005), *O naturze i języku*, przeł. J. Lang, Poznań.
- Deci Edward L., Ryan Richard M. (1985), *Intrinsic Motivation and Self-determination in Human Behavior*, Plenum Press, New York.
- (2000), *The What and the Why of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-determination of Behavior*, „Psychological Inquiry”, Vol. 11, No. (4), s. 227–268.
- Dukaj Jacek (2019), *Czy to jest człowiek. Rozmawiają Jacek Dukaj i Łukasz Orbitowski*, „Książki. Magazyn do czytania”, nr 2 (35), s. 15–19.
- Eder Maciej (2014), *Metody ścisłe w literaturoznawstwie i pułapki pozornego obiektywizmu — przykład stylometrii*, „Teksty Drugie”, nr 2, s. 90–105.
- Emoticon Style: Interpreting Differences in Emoticons Across Cultures* (2013), eds. Jaram Park, Clay Fink, Vladimir Barash, Meeyoung Cha, „Proceedings of the Seventh International AAAI Conference on Weblogs and Social Media”, <https://www.aaai.org/ocs/index.php/ICWSM/ICWSM13/paper/view/6132> [dostęp: 2.05.2018].
- Fromm Erich (2014), *Mieć czy być?*, tłum. J. Karłowski, Rebis, Poznań.
- Fukuyama Francis (1996), *Koniec historii*, tłum. T. Bieroń i M. Wichrowski, Zysk i S-ka, Poznań.
- Gadamer Marcin, Horzyk Adrian (2009), *Automatyczna kontekstowa korekta tekstów z wykorzystaniem grafu LHG*, „Computer Science”, nr 10, s. 37–55.
- Hackman J. Richard, Oldham Greg R. (1980), *Work redesign*, Addison-Wesley, Reading.
- Hendrykowski Marek (2016), *Proksemika. Studia z semiotyki i antropologii kultury*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, [https://www.researchgate.net/publication/285628064\\_Proksemika\\_Studium\\_z\\_antropologii\\_kulturowej](https://www.researchgate.net/publication/285628064_Proksemika_Studium_z_antropologii_kulturowej) [dostęp: 15.05.2018].
- Hofminkl Justyna (2009), *Internet jako nowe dobro wspólne*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- Hosanagar Kartik, Fleder Daniel, Lee Dokyun, Buja Andreas (2014), *Will the Global Village Fracture into Tribes: Recommender Systems and Their Effects on Consumers*, „Management Science”, Vol. 60, No. 4, s. 805–823, [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=1321962](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1321962) [dostęp: 25.05.2018].
- Huntington Samuel (1997), *Zderzenie cywilizacji i nowy kształt ładu światowego*, tłum. H. Janowska, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa.
- Kaufmann Nicolas, Schulze Thimo, Veit Daniel (2011), *More than Fun and Money. Worker Motivation in Crowdsourcing. A Study on Mechanical Turk. Proceedings of the 17th Americas Conference on Information Systems*, Detroit.
- Kollock Peter (1996), *The economies of online cooperation: gifts and public goods in cyberspace*, Digital Library of the Commons. Indiana University, [http://dlc.dlib.indiana.edu/dlc/bitstream/handle/10535/3824/Working\\_Draft.pdf?sequence=1](http://dlc.dlib.indiana.edu/dlc/bitstream/handle/10535/3824/Working_Draft.pdf?sequence=1) [dostęp: 15.05.2018].
- Kosiński Michał, Matz Sandra C., Goslin Samuel D., Popov Vesselin, Stillwell David (2015), *Facebook as a Research Tool for the Social Sciences. Opportunities, Challenges, Ethical Considerations, and Practical Guidelines*, „American Psychologist”, Vol. 70, No. 6, <https://bit.ly/2xrm3K8> [dostęp: 25.04.2018].
- Kubiński Piotr (2016), *Gry wideo: zarys poetyki*, Universitas, Kraków.
- Lobin Henning (2017), *Marzenie Engelbarta: czytanie i pisanie w świecie cyfrowym*, tłum. Ł. Musiał, PIW, Warszawa.



- Lyotard François (1997), *Kondycja ponowoczesna: raport o stanie wiedzy*, tłum. M. Kowalska i J. Migasiński, Aletheia, Warszawa.
- Ostrom Elinor, Gardner Roy, Walker James (1994), *Rules, games, and common-pool resources*, University of Michigan Press, Ann Arbor.
- Platon, *Fajdros* [w:] tegoż, *Dialogi*, <http://www.pistis.pl/biblioteka/Platon%20-%20Dialogi.pdf> [dostęp: 15.05.2018].
- Thompson Clive (2008), *If you liked this, you're sure to love that*, „The New York Times Magazine”, November 23, <https://www.nytimes.com/2008/11/23/magazine/23Netflix-t.html> [dostęp: 15.05.2018].
- Urbaniak Marcin (2014), *Gorzki posmak płynnej nowoczesności. Wybrane zagadnienia z filozofii społecznej Zygmunta Baumana*, „Kwartalnik Naukowy Uczelni Vistula”, nr 4, s. 5–27.
- Weisberg Jacob (2011), *Bubble Trouble. Is Web personalization turning u sinto solipsistic twists?*, „Slate”, <http://www.slate.com/id/2296633/> [dostęp: 25.05.2018].
- Wojtyna Miłosz (2018), *Narcyzm, obraz, disco polo*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, nr 61, z. 3, s. 21–37.
-