

Piotr Grochowski

Katedra Kulturoznawstwa
Uniwersytet Mikołaja Kopernika

WERNAKULARNE PRAKTYKI CYBERKULTURY

Magdalena Kamińska, *Memosfera. Wprowadzenie do cyberkulturoznawstwa*, Galeria Miejska Arsenal, Poznań 2017, ss. 286.

Pisanie książek o cyberkulturze, zwłaszcza takich, które mają ambicje formułowania pewnych programów badawczych, jest zajęciem ryzykownym. Nie chodzi tylko o kłopotliwą dynamikę przedmiotu badań, sprawiającą, że efekty wytężonej pracy mogą ulec zaskakująco szybkiej dezaktualizacji. Ważniejsze jest to, iż różnorodność zjawisk, z jaką mamy tu do czynienia, ich mgławicowość, przenikanie się, nieustanne rekonfiguracje to immanentne cechy cyberkultury, które znacząco utrudniają, a może nawet uniemożliwiają stworzenie jej systematycznego i programowego opisu. *Memosfera* Magdaleny Kamińskiej jest próbą zmierzenia się z tym karkołomnym wyzwaniem. Próbę tę należy uznać za udaną. Kluczem do sukcesu okazało się znalezienie takich koncepcji badawczych, których zestawienie w pierwszym momencie może się wydawać zaskakujące, ostatecznie jednak umożliwiło teoretyczne uporządkowanie płynnego terenu badań i dało ciekawe wyniki poznawcze. Połączenie sformułowanego przez Michaela Agara programu etnograficznych

badań kulturowych nieporozumień (*rich points*) oraz koncepcji netloru (folklor funkcjonujący w obrębie komunikacji zapośredniczonej komputerowo) dało bardzo dobre efekty, pozwalając precyzyjnie i trafnie scharakteryzować najważniejsze cechy cyberkultury, odczytać znaczenia generowanych w jej obrębie praktyk i tekstów, pokazać jej zróżnicowanie i dynamikę, tudzież zdiagnozować tendencje rozwojowe.

Przyjęta w pracy rama teoretyczna polega na wykrywaniu i analizowaniu znaczeń konfliktów i nieporozumień, jakie zachodzą pomiędzy uczestnikami komunikacji zarówno w obrębie jednej kultury, jak i w sytuacji kontaktów międzykulturowych. Owe kolizje, określane jako *rich points*, są interpretowane jako sygnały „konfliktów aksjologiczno-poznawczych generowanych przez rozbieżności w zakresie norm, dyrektyw i sądów uzasadniających normy (...)” (s. 30). Zakłada się tu zarazem, że w sytuacjach takich dochodzi do swoistego zagęszczenia znaczeń i ujawniania się stanowiących podstawę kultury struktur

światopoglądowych, które w warunkach niekonfliktowych pozostają zwykle nieuświadomione i słabo widoczne. Specyfika reaktywnych badań etnograficznych sprawia przy tym, że etnograf jest tu z jednej strony swoistym tłumaczem próbującym odkryć spójność konfliktowych zachowań, a z drugiej strony, dokonując obserwacji uczestniczącej, sam w pewnym stopniu staje się jednym z elementów tego konfliktu. Odnajdywanie kulturowych *rich points* traktuje się więc nie tylko jako pozyskiwanie danych, ale też jako rodzaj doświadczenia, które wskazuje na „różnice między światem etnografa a światem, który stara się on opisać” (s. 22).

Etnografia światów cyfrowych w wykonaniu Magdaleny Kamińskiej prezentuje się przekonująco, dostarczając niezwykle bogatych i – by użyć terminologii Clifforda Geertza – gęstych opisów, które umożliwiają skuteczne odkrywanie wzorów zachowań, norm i wartości, jakie wyznaczają zarówno ogólny sposób funkcjonowania wszystkich użytkowników internetu, jak i poszczególnych internetowych społeczności. Jak bowiem zakłada autorka, „internet należy rozumieć zarazem jako środowisko wytwarzające nadrzędną ponadkulturę (cyberkulturę) oraz powiązane z poszczególnymi platformami partykularne languakultury (cyberkultury), jak i jako medium zbiorowej i indywidualnej komunikacji międzyludzkiej” (s. 25). Tak rozumiany opozycyjno-symbiotyczny splot uniwersalnej cyberkultury oraz wielu partykularnych cyberkultur wyznacza ogólną oś koncepcyjną proponowanego modelu tłumaczenia zjawisk w ramach badań cyberkulturoznawczych.

W tej perspektywie widać wyraźnie, że w świecie *offline* i w rzeczywistości *online* mamy do czynienia ze zjawiskami analogicznymi. Dochodzi tu mianowicie do kształtowania się różnego rodzaju tożsamości, podziałów i stratyfikacji społecznych, a także włączania do lub wyłączenia z tych konstrukcji poszczególnych jednostek oraz całych grup uznawanych za „swoje” lub „obce”. Koncentrując się na tych procesach, autorka kreśli wizję cyberkultury jako dynamicznego pola interakcji, którego jądrem nie są jakieś jasno określone i trwałe społeczności czy też ich wytwory, ale nieustanna rekonfiguracja i reinterpretacja społecznych grup i znaczeń. Szczególnie ciekawa i inspirująca do dalszych badań wydaje się w tym kontekście fundamentalna obserwacja dotycząca większości opisywanych w książce zjawisk. Chodzi mianowicie o to, że w procesach tych istotną rolę odgrywa zarówno współpraca, wsparcie czy empatia, jak i konflikt, agresja i prowokacja. Szczegółowy opis oraz wyjaśnienie istoty i funkcji owej dialektyki należy uznać za cenny aspekt omawianej pracy. Ujęcie takie ma również tę zaletę, że pozwala w jakiejś mierze uniknąć wspomnianego niebezpieczeństwa związanego z badaniem cyfrowych form komunikacji, a mianowicie bardzo szybkiej dezaktualizacji jego wyników. Paradygmat współpracy i konfliktu oraz metoda analizy *rich points* sprawiają, że wyłaniający się z zaprezentowanych rozważań ogólny model cyberkultury będzie zawsze w podstawowym zakresie aktualny, choć omawiane zjawiska niewątpliwie prędzej czy później znikną, a część z nich już dziś należy do cyfrowych „zabytków”.

Dynamikę cyberkultury dobrze opisuje też zastosowana w *Memosferze* koncepcja netloru, która ponadto ma kilka innych zalet. Po pierwsze, wiąże się ona z przyjęciem szerokiego, antropologicznego rozumienia kultury jako wszelkiego rodzaju praktyk społecznych. Obecnie wydaje się to dość oczywiste, ale należy odnotować, że w pracach dotyczących cyberkultury dominowała perspektywa zawężająca jej zakres do różnego typu działań artystycznych. Analizując codzienne praktyki komunikacyjne internautów oraz zjawiska uznawane często za banalne, mało znaczące, niepoważne czy wręcz patologiczne, autorka dostarcza cennej wiedzy na temat tych zachowań, które nierzadko z różnych powodów umykają uwadze badaczy, choć są społecznie istotne ze względu na swoją powszechność. W perspektywie antropologicznej internetowe memy, *selfie* czy inne emanacje cyfrowego folkloru stanowią bez wątpienia ważniejsze fenomeny kulturowe niż twórczość nawet najwybitniejszych artystów z obszaru nowych mediów.

Po drugie, netlor we współczesnych badaniach folklorystycznych charakteryzowany jest między innymi za pomocą takich cech jak wernakularność i hybrydyczność, które uznaje się za jego główne właściwości¹. W ten sposób uwaga badaczy koncentruje się na jednym z najistotniejszych problemów komunikacji elektronicznej, a mianowicie dialektyce czynników instytucjonalnych, formalnych i profesjonalnych oraz spontanicz-

nych, nieformalnych i amatorskich, które wchodzą ze sobą w skomplikowane relacje, polegające nie tylko na konflikcie ale także na swoistym pasożytnictwie. Magdalena Kamińska poświęca tym zagadnieniom sporo miejsca, pokazując subwersywny charakter folkloru internetowego, często przybierającego postać form ekstremalnych bądź różnego rodzaju elektronicznej agresji kierowanej zwykle pod adresem konkretnych osób, jednak mającej zarazem szerszy wymiar anarchicznych praktyk antysystemowych. Co istotne, tego typu działania realizowane są zwykle za pomocą narzędzi dostarczanych przez większe lub mniejsze firmy medialne, próbujące w jakiś sposób kontrolować (nie zawsze skutecznie) spontaniczne i subwersywne działania internautów w celu czerpania z nich korzyści finansowych. W tym zakresie autorka trafnie diagnozuje jedno z kluczowych zagadnień kultury cyfrowej, jakim jest cyberwładza rozumiana jako dostęp, możliwość wyrażania opinii i uzyskania podmiotowości w procesie komunikacji. Zaprezentowane w książce analizy przypadków prowadzą do wniosku, że koncepcja internetu jako medium przyczyniającego się do demokratyzacji życia publicznego być może przedwcześnie została poddana miazdzącej krytyce i odesłana do lamusa². W wielu sytuacjach „zwykli” internauci okazują się bowiem całkiem sprawnymi agentami cyberwładzy, potrafiącymi nie tylko wywalczyć dostęp i prawo głosu, ale też zdobyć przewagę nad ograniczającymi ich czynnikami instytucjonalnymi. Tak

¹ Por. R.G. Howard, *Electronic Hybridity: The Persistent Processes of the Vernacular Web*, „Journal of American Folklore” 2008, t. 121 (480).

² Por. W. Orliński, *Internet: Czas się bać*, Agora, Warszawa 2013.

pojmowana cyfrowa demokracja ma jednak również swoje ciemne oblicze, gdyż, jak stwierdza badaczka, „jest to tendencja zarazem niebezpieczna i zbawienna, różnica zaś między faktem a opinią oraz czystym hejtem a merytoryczną krytyką będzie w nadchodzących latach przedmiotem niezliczonych dyskusji” (s. 46)³.

Dyskusje te w istocie rozgorzały już w 2016 roku, kiedy to na fali brexitu i zwycięstwa Donalda Trumpa w wyborach prezydenckich w USA została przywołana i odświeżona koncepcja postprawdy sformułowana kilka lat wcześniej przez Ralphi Keyesa⁴. Kategoria postprawdy wydaje się istotna dla zagadnień omawianych w *Memosferze* i warto byłoby poświęcić jej więcej miejsca, ponieważ zwraca ona uwagę nie tylko na niejednoznaczne i często problematyczne konsekwencje działań podejmowanych przez internautów, ale także wskazuje na to, że zmiana technologicznych uwarunkowań komunikacji może prowadzić do tego, iż „tradycyjne” plotkowanie czy „klasyczna” propaganda polityczna zyskują zupełnie nowy wymiar i zaczynają przekształcać rzeczywistość społeczną na niespotykaną dotąd skalę. Problem ten był zresztą już wcześniej dostrzegany przez folklorystów, pokazujących, że używany do walki politycznej

lub ekonomicznej *fake news* funkcjonuje zgodnie z mechanizmami typowymi dla tekstów folkloru⁵.

Kamińska dotyka tych kwestii pośrednio, dostrzegając, że netlor jest obszarem intensywnie penetrowanym przez instytucje zajmujące się różnego rodzaju marketingiem, które próbują wykorzystać siłę wernakularnego autorytetu do realizacji własnych celów ekonomicznych bądź politycznych. Przykładem tego typu działań – obok powszechnie stosowanego w różnych branżach marketingu wirusowego – może być tzw. astroturfing, który należy uznać za praktyki instytucjonalne w bardziej lub mniej udany sposób imitujące spontaniczne i nieformalne zachowania internautów, i z tego powodu zaliczane przez autorkę do opozycyjnej wobec netloru kategorii netloryzmu. Warto jednak w tym miejscu zwrócić uwagę na to, że stosowane w badaniach folklorystycznych rozróżnienie na folklor i folkloryzm (stylizowane opracowania folkloru na potrzeby występów scenicznych)⁶ lub proponowany przez Richarda Dorsona podział na *folklore* i *fakelore*⁷ na gruncie komunikacji elektronicznej należałoby poddać ponownej konceptualizacji i refleksji. Autorka ma niewątpliwie rację, pisząc, iż można znaleźć wiele przykładów na to, „że nie każdy profesjonalny przekaz wskutek stylizacji na wernakularny lol-

³ Por. P. Grochowski, *Mroczna strona folkloru internetowego. O kilku etycznych, społecznych i technicznych aspektach netloru oraz jego badań*, w: P. Grochowski (red.), *Netlor. Wiedza cyfrowych tubylców*, Wydawnictwo Naukowe UMK, Toruń 2013.

⁴ R. Keyes, *Czas postprawdy. Niezszereść i oszustwa w codziennym życiu*, przeł. P. To-manek, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2017.

⁵ R. Frank, *Caveat Lector: Fake News as Folklore*, „Journal of American Folklore” 2015, t. 128 (509).

⁶ H. Moser, *Vom Folklorismus in unserer Zeit*, „Zeitschrift für Volkskunde” 1962, t. 58.

⁷ R.M. Dorson, *Folklore and Fakelore: Essays toward a Discipline of Folk Studies*, Harvard University Press, Ann Arbor 1976.

content zwiększa swoją skuteczność” (s. 50), a krótki żywot tekstów folkloru internetowego rodzi niebezpieczeństwo, że zanim zostaną one przetworzone i wykorzystane marketingowo, staną się już martwe i wzbudzą raczej niechęć niż zainteresowanie. Wydaje się jednak, iż rzeczony netlorizm w odróżnieniu od folklorizmu czy funkcjonującego w kanałach analogowych *fakeloru* cechuje się z reguły dużo większym „autentyzmem”, a co za tym idzie – skutecznością rozprzestrzeniania się. Owszem, słabe podróbki zostają przez internautów szybko zidentyfikowane i odrzucone, lecz można wskazać wiele przykładów niezwykle skutecznych działań marketingowych, w których teksty opracowane przez profesjonalistów nie zostają rozpoznane lub zakwalifikowane jako mistyfikacja i manipulacja, a w konsekwencji ulegają procesowi folkloryzacji i stając się elementem spontanicznych praktyk komunikacyjnych, podlegają dalszej transmisji i przetwarzaniu, tym razem już bez udziału opłacanych specjalistów. Ostatnie wydarzenia polityczne pokazują, że armie internetowych trolli mogą stanowić bardzo efektywny rodzaj broni, której siła rażenia polega jednak nie tyle na dobrym wyszkoleniu i sprawności bojowej samych „żołnierzy”, ile raczej na uruchamianiu swoistej „reakcji łańcuchowej”, charakteryzującej się tym, że zmanipulowane siły wernakularne zostają zaangażowane jako nieświadomi bojownicy walczący w nie swojej sprawie.

Kamińska dostrzega to polityczno-instytucjonalne uwikłanie netloru, a także wiążące się z nim zagrożenia, w postaci ekstremizacji życia społecznego, deformowania wizerunku osób publicznych

oraz kreowania popularności postaci o wątpliwych osiągnięciach lub/i kontrolerskich cechach, których dojście do władzy może szkodzić interesowi publicznemu. W swoich rozważaniach koncentruje się ona jednak przede wszystkim na tych działaniach amatorskich i nieinstytucjonalnych, które mają wymiar zasadniczo pozytywny, stanowiąc „kluczowe, choć często niedoceniane pole negocjacji norm, potencjalną forpocztę kulturowych innowacji, narzędzie walki ideologicznej i medium deklaracji tożsamościowych” (s. 57). W tym kontekście należy podkreślić, że w badaniach cyberkultury siły instytucjonalne powinny być brane pod uwagę na równi z siłami wernakularnymi, relacje między nimi są bowiem skomplikowane, niejednoznaczne i dynamiczne. Dobrego przykładu w tym zakresie dostarczają badania nad narracjami spiskowymi prowadzone przez Franciszka Czecha⁸. Pokazują one między innymi, w jaki sposób nieoficjalne i amatorskie narracje na temat „zamachu smoleńskiego”, konstruowane głównie w przestrzeni internetu, stały się istotnym komponentem kampanii wyborczej Prawa i Sprawiedliwości, a po zwycięstwie tej partii w wyborach parlamentarnych w roku 2015 w pewnym zakresie zostały włączone do głównego nurtu oficjalnych narracji politycznych. Okazuje się więc, że mamy tu w istocie do czynienia z procesami dwukierunkowymi: z jednej strony instytucje mogą podszywać się pod siły wernakularne, z drugiej strony te ostatnie nie tylko działają subwersywnie, zwracając się przeciwko instytucjom, ale

⁸ F. Czech, *Spiskowe narracje i metanarracje*, Nomos, Kraków 2015.

w pewnych okolicznościach same mogą także ulegać instytucjonalizacji.

Stosowane w obrębie całej pracy analityczne pojęcie netloru uzupełniane jest kilkoma innymi kategoriami zaczerpniętymi z języka internautów. Warto zwrócić uwagę na dwie z nich, a mianowicie „lolcontent” oraz „mem internetowy”. Zwłaszcza to ostatnie pojęcie w świetle tytułu książki zyskuje szczególne znaczenie jako jedna z podstawowych form komunikacji „cyfrowych tubylców” oraz swoisty znak rozpoznawczy, w pewnym sensie wskazujący granice ich kultury, a także granice między poszczególnymi cybersubkulturami. Autorka stwierdza, że „postrzegane z perspektywy cyberspołecznej memy okazują się czymś znacznie więcej aniżeli tylko łatwymi do zlekceważenia »śmiesznymi obrazkami z internetu«. Formują popularną, szeroko dostępną i mobilną platformę do publicznego dyskusowania na temat spraw choćby jedynie przelotnie istotnych dla »cyberludu«” (s. 38). Twierdzenie to jest bez wątpienia słuszne, warto jednak podkreślić, że kategorie memu internetowego, lolcontentu oraz netloru nie są do końca zbieżne, a relacje między nimi są złożone i niejednoznaczne, w związku z czym nie można traktować tych pojęć jako wymiennych czy synonimicznych, uznając na przykład, że mem internetowy to „sztandarowy wytwór netloru i zarazem lolcontentu” (s. 47).

Kluczem do precyzyjnego rozróżnienia i opisu tych kategorii mogłaby być koncepcja memu internetowego wypracowana przez Limor Shifman. Kamińska przywołuje nawet w kilku miejscach prace tej autorki, lecz nie wykorzystuje w pełni potencjału analitycznego, jaki

one oferują. W ujęciu Shifman mem internetowy to „(a) zespół elektronicznych przekazów, posiadających wspólne właściwości w zakresie treści, formy i/lub modelu komunikacyjnego (*stance*), który (b) powstał w wyniku świadomych interakcji między uczestnikami komunikacji i (c) jest przekazywany, naśladowany i/lub transformowany w przestrzeni internetu przez wielu użytkowników”⁹. Badaczka podkreśla zwłaszcza znaczenie ostatniego z wyróżnionych aspektów, pokazując, że istotą memów bynajmniej nie jest to, iż są one po prostu popularne. W ich transmisji kluczowe znaczenie ma zasada naśladowania i swoiste „przepakowywanie” treści odbywające się w warunkach współzawodnictwa i selekcji, co skutkuje między innymi nieustanną ewolucją oraz powstawaniem wielu wersji poszczególnych komunikatów. Taka koncepcja ma dwie zasadnicze zalety. Po pierwsze, jest pojemna i zdecydowanie wychodzi poza potoczne rozumienie memu internetowego jako „śmiesznego obrazka z internetu”. Po drugie, pozwala dość precyzyjnie odróżnić memy od innych zjawisk, które często bywają z nimi utożsamiane, na przykład tzw. wirali. W tym kontekście staje się jasne, że mem internetowy nie jest jakimś specyficznym gatunkiem netloru, lecz zjawiskiem ponadgatunkowym, które obejmuje wiele różnych odmian folklorystycznej komunikacji internetowej. Otwarte i skomplikowane pozostaje natomiast pytanie o relację między tymi dwiema kategoriami. Podstawowym wyznacznikiem netloru, obok wernakularności i względ-

⁹ L. Shifman, *Memes in Digital Culture*, MIT Press, Cambridge–London 2014, s. 41.

nej anonimowości, jest bowiem właśnie wariantywność, która choć mniejsza niż w przekazach ustnych, pozostaje jego niezbywalną cechą. Wynika ona z tego, że w tym trybie komunikacji teksty tworzy się ze swego rodzaju półproduktów, czyli formuł, które zawierając określone schematy, podlegają zarazem uzupełnieniu i aktualizacji w konkretnych sytuacjach, co z kolei umożliwia łatwe i „pół-automatyczne” generowanie (a także odczytywanie) niezliczonych komunikatów dostosowanych do specyficznych okoliczności, w jakich są wygłaszane¹⁰. Fundamentalną cechą folkloru jest więc w gruncie rzeczy to, co Shifman uznaje za kwintesencję memów, a mianowicie proces naśladowania i transformacji określonych wzorców tekstowych i modeli komunikacyjnych.

Szerzej i bardziej precyzyjnej analizy wymagałoby również zagadnienie internetowych treści humorystycznych. Kamińska ma niewątpliwie rację, twierdząc, że w myśl wernakularnej definicji memu „najważniejszą jego cechą, zgodnie z oczekiwaniami odbiorców, jest komizm” pozwalający „na zaliczenie go do kategorii określanej najogólniej mianem lolcontentu” (s. 37). W istocie powszechne występowanie niezliczonych odmian komizmu stanowi jedną z charakterystycznych cech nieformalnej komunikacji internetowej. W świetle teorii folkloru oraz przywołanej koncepcji Limor Shifman wydaje się jednak dość oczywiste, że nie każdy lolcontent jest me-

mem, a tym bardziej nie można stawiać znaku równości między lolcontentem a netlorem. Jest tak dlatego, że znaczna część humorystycznych treści opublikowanych przez użytkowników na platformach typu *vanity site* pozostaje martwa w tym sensie, iż nie jest ona transmitowana i przetwarzana, stanowiąc swoiste cmentarzysko *user-generated content*, którym prawdopodobnie interesują się głównie – jeśli nie wyłącznie – badacze memów. Z drugiej strony należy również podkreślić, że folklor internetowy, w tym także memy, nie musi być koniecznie lolcontentem, w jego obrębie pojawiają się bowiem nierzadko treści o charakterze zupełnie poważnym. Ich przykładem może być choćby żałobny folklor post-smoleński¹¹, wernakularne narracje na temat żołnierzy wyklętych czy znaczna część memów o charakterze antyislamskim i antyimigranckim.

Wielką zaletą *Memosfery* jest trafny dobór analizowanych przypadków. Są one z jednej strony bardzo ciekawe (co sprawia, że lektura książki jest wciągająca), z drugiej strony ilustrują najbardziej typowe, a zarazem zróżnicowane i problematyczne zjawiska cyberkultury, dając dobry wgląd w jej specyfikę i stanowiąc swego rodzaju „próbę reprezentatywną”. W kolejnych rozdziałach autorka omawia internetowe żarty z Jana Pawła II, kulturowe funkcje memu znanego jako *Advice Pole*, *Pan Andrzej* lub *Typowy Janusz*, fenomen *selfie*, cybernostalgię jako świadectwo podziałów pokoleniowych, problem cyberchondrii i „doktora

¹⁰ Por. J. Bartmiński, *Wokół lordowskiej koncepcji formuły*, „Literatura Ludowa” 1975, nr 6; P. Grochowski, *Sweet focia jako gatunek foto-folkloru i formuła komunikacyjna*, „Kultura Współczesna” 2014, nr 2.

¹¹ W. Jaracz, *Między żalem, uwzniośnieniem a teorią spiskową. Internetowe narracje wokół katastrofy smoleńskiej i śmierci Lecha Kaczyńskiego*, w: P. Grochowski (red.), *Netlor*, op. cit.

Google”, internetowe praktyki żałobne związane z sytuacjami poronień, cyfrowy celebrytizm i wreszcie platformy służące publikowaniu wizji narkotycznych i paranoicznych. Dwa pierwsze rozdziały stanowiące wprowadzenie teoretyczne oraz zestaw wymienionych wyżej *case studies* składają się na monografię, którą w rzeczy samej należy uznać za solidne wprowadzenie do cyberkulturoznawstwa. Można mieć nadzieję, że

praca Magdaleny Kamińskiej w istocie wyznaczy dalsze perspektywy badań nad cyberkulturą, dostarczając zarówno inspiracji, jak i teoretycznego modelu służącego analizie i wyjaśnianiu zachodzących w niej zjawisk. Książka ta może być jednak również ciekawą lekturą dla szerokiego grona internautów, stanowiąc przyczynek do autorefleksji, a być może także pierwszy krok na drodze do podjęcia jakiejś formy autoetnografii.