

stwierdzenie, że ten model trzyma się świetnie, nawet w dobie Web 2.0. Przecież blogerzy dyskutują głównie o tym, co podrzucą im profesjonalne media.

Z zupełnie innych pozycji ideę interaktywności atakuje Slavoj Žižek, posługujący się ironicznym terminem „interpasywność”. W skrócie: ludzie są leniwi i wcale nie chcą mieć wpływu na media, co pokazuje już przykład z greckiej tragedii, gdzie rolą chóru jest poniekąd „odciążenie” widza i komentowanie wydarzeń za niego. Alexander Bard twierdzi, że preferowanie interaktywności bądź interpasywności w nawykach medialnych jest kluczową osią podziałów społecznych.

Kiedy na przełomie lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych zaczęła się światowa dyskusja o nowych mediach, prowadzili ją przede wszystkim lewicowi teoretycy (z Marshalllem McLuhanem i Hansem Magnusem Enzensbergerem na czele) przekonani, że media, w których odbiorca może być także nadawcą – a więc media interaktywne – będą lekarstwem na kryzys sfery publicznej. W ponurym tonie odpowiedział im Jean Baudrillard, publikując w roku 1972 esej *Requiem dla mediów*. Stwierdził w nim, że media są z zasady kapitalistyczne i mogą co najwyżej symulować interakcję, bo nawet w mediach interaktywnych jest podział na nadawców i odbiorców. Media są ucieleśnieniem podziałów społecznych, a nowe formy medialne, jakiegokolwiek by były, nie zmieniają świata.

Kluczem do rozwikłania problemu jest rozróżnienie dwóch nakładających się na siebie, ale nierównoznacznych poziomów: technologii komunikowania z jednej strony, a komunikacji społecznej z drugiej. Henry Jenkins proponuje proste, ale celne rozróżnienie. Interaktywność to cecha medium, uczestnictwo – cecha kultury. Dlatego w dyskusji o interakcji komputery powinny zejść na dalszy plan. Ważniejsze są interakcje między ludźmi. Same media nie są w stanie wymusić dialogu i uczestnictwa w sferze publicznej. Mogą co najwyżej pomóc. Reszta zależy już od nas.

(sierpień 2009)

J jak joystick

Gatekeeper, hipertekst, interaktywność... Chyba czas na coś bardziej zabawnego. A cóż bardziej łączy nowe technologie z zabawą niż joystick? Dziś został

J jak joystick

praktycznie wyparty z jednej strony przez myszkę komputera, z drugiej przez gamepad konsoli do gier (bywa nawet, że za sprawą interfejsów haptycznych w ogóle znika). Traktujemy więc joystick głównie jako symbol: interfejsu pośredniczącego w kontakcie z maszyną, przyjemności płynącej z kultury, i mrocznych celów, którymi kultura bywa podszyta. Kultura 2.0, jako „kultura joysticka”, jest więc:

Kulturą interfejsu. Joystick pozwala wpływać na to, co widzimy na ekranie, nawet jeśli jest to tylko skaczący nad przeszkodami wąsaty hydraulik. Dopiero mając w ręku joystick (lub myszkę czy klawiaturę), używamy mediów, a nie tylko ich doświadczamy. Joystick jest interfejsem, narzędziem kształtującym interakcję człowieka z mediami. Oczywiście, obecnie dużo ważniejszy od fizycznych interfejsów, takich jak joystick, jest interfejs graficzny: warstwa oprogramowania regulująca tę interakcję. Wystarczy przyjrzeć się uważnie nie tylko oknie przeglądarki (w której czytacie ten tekst), ale i dowolnej telewizyjnej stacji informacyjnej. Zdarza się, że interfejs dominuje nad samą treścią.

Kulturą internalizowanych technologii. Interfejsy znikają. Czasem dosłownie – trudno dziś znaleźć komputer z podłączonym do niego joystickiem. A czasem stają się po prostu przezroczyste: oczywiste, niewidoczne, intuicyjne. Alarmuje nas dopiero ich brak: tak jak w przypadku kilkuletniej dziewczynki, która nie mogąc znaleźć przy telewizorze myszki, przeraziła się, że urządzenie jest zdekompletowane, popsute. To o tym pisał Heidegger, zwracając uwagę, że nie zastanawiamy się nad naturą młotka, dopóki się nie zepsuje. Jednak historia internalizowania technologii może być myląca. W przeszłości treść i forma były jednym i tym samym. W mediach cyfrowych jest inaczej, bo ich treści możemy swobodnie przenosić między różnymi kontekstami. Wtedy od użytego interfejsu zależy, jak oglądamy obrazy i poznajemy historie. W wypadku mediów cyfrowych wszystkie treści kultury możemy potraktować jako bazę danych, z interfejsami pośredniczącymi w dostępie do informacji.

Kulturą gier. Kiedy w latach osiemdziesiątych do Polski trafiały za pośrednictwem prywatnego importu oraz sklepów Peweksu, Baltony i Składnicy Harcerskiej pierwsze 8-bitowe komputery, to joystick w najbardziej oczywisty sposób wyznaczał granicę pomiędzy maszyną do pracy i maszyną do zabawy. Klawiatura służyła pracy, joystick – przyjemności. Dziś gry nie są już pariasem kultury, lecz wielkim przemysłem i powszechnie akceptowaną formą rozrywki, adresowaną nie tylko do małych dzieci. Można wręcz zaryzykować tezę, że są dla XXI wieku tym, czym w ubiegłym stuleciu było kino, które – jak pisał Walter Benjamin –

wychodziło naprzeciw potrzebom społeczeństwa przemysłowego, bo wprowadzało do sztuki element technologiczny oraz ruch, który symbolizował dynamikę życia w miastach. Gry zdecydowanie pogłębiły tę więź z technologią – a joystick, jako przedłużenie ludzkiego ramienia, może być jednym z symboli tej więzi.

Kulturą podszytą kompleksem militarnym. Joystick wskazuje na dwoistą rolę nowych technologii, które ukształtowały tak zwany kompleks militarno-rozrywkowy. Komputery rozwinęły się dzięki wojsku wykładającym pieniądze na wysiłki naukowców opracowujących – często w rozrywkowym, hakerskim duchu – technologie mogące potem służyć wojsku w zabijaniu. To dlatego urządzenia sterujące służące zabawie miewają też inne zastosowania. Zresztą joystick narodził się jako drążek sterowy samolotu i po relatywnie niedługim epizodzie zabawnym jest znów spotykany głównie w myśliwcach (a w najlepszym wypadku w koparkach). Interfejsy przygotowane z myślą o zabawie są po prostu najbardziej dopracowane. A skoro są wystarczająco dobre, by służyć zabawie, to na pewno sprawdzą się też w sytuacjach, kiedy używać ich się nie tyle chce, ile musi.

Kulturą przyjemności. W kulturze 2.0 mówi się wprost to, co nie zawsze wypada powiedzieć w świecie kultury wysokiej: że chodzi po prostu o przyjemność. Na przyjemności oparta jest nowa, hakerska etyka pracy, która odciska swoje piętno na całej cyfrowej kulturze. „Just for fun” – tak informatyk Linus Torvalds uzasadnił stworzenie systemu operacyjnego Linux, pracę porównywalną z napisaniem kilkutomowej powieści modernistycznej.

Oczywiście ten „przyjemnościowy” aspekt kultury 2.0 nie jest jednoznaczny. Krytycy, zwłaszcza ci o zacięciu marksistowskim, zwracają uwagę, że przyjemność tworzenia bywa wykorzystywana przez przemysł, by zmusić internautów do darmowej pracy (mamy więc kolejną warstwę mrocznej podszewki nowej kultury). Ale skoro litera „J” ma być o joysticku i przyjemnościach, spuśćmy na to na razie zasłonę milczenia. Twórcy mają różne motywacje, których nie da się sprowadzić wyłącznie do poziomu finansowego. Kultura 2.0 będzie zaś kulturą entuzjazmu, a nie narzekania.

(sierpień 2009)

K jak konwergencja

Miejscem konwergencji jest komputer, cichy bohater tego felietonu, który niedługo stanie się przezroczysty, przesłonięty przez internet. Razem są pierwszym poruszcycielem nowej kultury, choć pisząc o tym, musimy zastrzec, że dalecy jesteśmy od determinizmu technologicznego.

W biologii konwergencja oznacza powstawanie u różnych gatunków podobnych cech. To podobieństwo nie wynika z pokrewieństwa, lecz z wymagań stawianych przez środowisko. Dlatego tak różne zwierzęta, jak polarny lis i niedźwiedź, mają takie same białe futra. O mediach też można myśleć jak o ekosystemie, którego różni mieszkańcy dostosowują się do warunków zewnętrznych. A konkretnie: do gwałtownej zmiany klimatycznej, jaka dokonała się za sprawą popularyzacji najpierw komputera (któremu mógłby być poświęcony dzisiejszy felieton), a potem internetu (o którym nie napisaliśmy przy literze „i”).

„Kiedy filmy i muzyka, rozmowy telefoniczne i teksty zaczną docierać do domów przez światłowody, różne dotąd media, jak telewizja, radio, telefon i poczta upodobnią się do siebie, zestandaryzowane dzięki częstotliwościom przesyłu i formatowi bitowemu” – pisze we wstępie do książki *Grammophon, Film, Typewriter* niemiecki badacz mediów, Friedrich Kittler⁴. Wspólnym mianownikiem dla wszystkich obrazów i dźwięków stają się zera i jedynki, bity informacji odczytywane przez komputery.

To łączenie się mediów widać wyraźnie nie tylko na dość abstrakcyjnym dla większości z nas poziomie cyfrowej materii, z której coraz częściej tworzy się kulturę. Konwergencja technologiczna jest też świetnie widoczna dookoła nas, a jej symbolem jest właśnie komputer – urządzenie, które coraz częściej staje się podstawowym narzędziem do czytania tekstów, oglądania filmów czy słuchania muzyki. A nawet więcej: komponowania, nagrywania, dystrybuowania...

Alan Kay, który w latach siedemdziesiątych XX wieku stworzył pierwszy komputer osobisty, używał terminu metamedium. Jego zdaniem komputer traktował wszelkie inne media jako treści, które może przetworzyć, bo dzięki możliwości symulacji może się stać dowolnym innym medium. Co więcej, procesory możemy dziś znaleźć w każdym urządzeniu elektronicznym (telefon, aparat fotograficzny, telewizor), a nawet w samochodach, pralkach czy windach.