

Cyberkultura 3.0: główne konteksty i kierunki rozwoju. Dyskusja redakcyjna

W dyskusji biorą udział: prof. dr hab. Agnieszka Ogonowska (A.O.; moderatorka dyskusji, redaktor naczelna „Studia de Cultura”); dr hab. Mirosław Filiciak, prof. SWPS (M.F.; SWPS, Warszawa); dr hab. Agnieszka Walecka-Rynduch, prof. UP (A.W.R.; UP w Krakowie); dr hab. Ewa Wójtowicz, prof. UAP (E.W.; UAP w Poznaniu); dr hab. Marek Pieniążek, prof. UP (M.P.; UP w Krakowie); dr inż. Przemysław Chmielecki (P.Ch.; Wyższe Baptistyczne Seminarium Teologiczne, Warszawa); doc. dr hab. Łukasz Wojciechowski (Ł.W.; Uniwersytet Świętych Cyryla i Metodego w Trnawie)

A.O.: Na wstępie chciałabym serdecznie podziękować, że przyjęli Państwo zaproszenie do udziału w tej dyskusji. Pretekstem do jej zainicjowania była konferencja na temat cyberkultury 3.0¹, którą zorganizowaliśmy w Ośrodku Badań nad Mediami, oraz wcześniejsze badania naszego zespołu poświęcone temu fenomenowi². Dotyczyły one takich zagadnień jak: cyfrowa humanistyka, sztuka nowych mediów, literatura cybernetyczna, kino i literatura nowych mediów, fotografia cyfrowa, czy badania z zakresu cyberpsychologii, VR, AR i mediów immersyjnych. Wszystkie te inicjatywy konferencyjne i badawcze zainspirowały mnie osobiście do podjęcia dalszych badań. Zwłaszcza że w ostatnim czasie literatura krajowa i zagraniczna poświęcona tej tematyce jest bardzo bogata.

Chciałabym prosić, abyśmy w toku naszej dyskusji skoncentrowali się na odpowiedzi na cztery główne pytania:

1. Jak można zdefiniować cyberkulturę 3.0? Jakich słów kluczy warto użyć przy opisie jej właściwości / cech dystynktywnych?
2. Jak cyberkultura 3.0 wpływa na praktyki artystyczne, muzykę, edukację, muzea i galerię, współczesny teatr *etc.*?
3. Jakich nowych kompetencji wymaga od użytkownika uczestnictwo we współczesnej cyberkulturze?
4. Jakie nowe nurty badań, paradygmaty badawcze, kategorie opisowe, metody pojawiły się w związku z badaniem współczesnej cyberkultury?

¹ *Cyberkultura 3.0. Aspekty medialne, kulturoznawcze, psychologiczne i prawne.* Interdyscyplinarna konferencja online organizowana przez Ośrodek Badań nad Mediami IFP na Uniwersytecie Pedagogicznym im. KEN w Krakowie w dniach 17–18.06.2021.

² Por. *Cyfrowa humanistyka*, „Studia de Cultura” 2016, nr 8.2; *Cyberpsychologia. Nowe strategie badania mediów i ich użytkowników*, „Studia de Cultura” 2018, nr 10.4; *Media i komunikacja. Między „archeologią” a współczesnością*, „Studia de Cultura” 2020, nr 12.2.

Pozwolą one nie tylko uporządkować naszą dyskusję, ale także będą stanowiły punkt wyjścia do dalszych przemyśleń. A być może nawet pomogą wytyczyć nowe perspektywy badań.

M.F.: Nie wiem, czy powinniśmy w ogóle definiować cyberkulturę 3.0, bo takie pojęcie akcentuje zmianę, wyrywa jeden obszar kultury z szerszego kontekstu – chyba że potraktujemy ją jako wymiar, proces dotyczący wszystkich sfer, nie sugerując odrębności. Spróbujmy więc.

Skoro dyskusje o kulturze 2.0 były definiowane przez odniesienia do Web 2.0, wizję internetu opartego na platformach dostarczających przestrzeni dla oddolnej aktywności, to pewnie cyberkulturę 3.0 warto osadzić w spekulacjach na temat internetu 3.0 – zwłaszcza że jego charakterystyka „rymuje się” z coraz bardziej krytycznymi analizami przekształceń internetu i jego wpływu na sferę publiczną. Technologiami, które mają zdefiniować internet 3.0, są: blockchain, internet rzeczy i tak zwana sztuczna inteligencja. Na poziomie technologicznym mają one wspierać decentralizację i szerszą dystrybucję danych, ale obawiam się, że w wymiarze społeczno-kulturowym po prostu wzmocnią mantrę, że kod jest nowym prawem.

Obawiam się także osłabienia społecznej kontroli nad technologią, która staje się równocześnie coraz bardziej sprawcza i coraz mniej transparentna, pod nowymi metaforami ukrywając biznesowe konstrukty, które częściej służą jednostkom niż większym wspólnotom. Wzmacniają też i kreują podziały społeczne, zmieniając odbiorczynie i odbiorców w – by użyć pojęcia Tarletona Gillespiego – wykalkulowaną publiczność. I przekonują nas, że technologia jest autonomiczna i wie lepiej, czego najlepszym przykładem jest naiwny dyskurs wokół AI, która – o czym przejmująco pisze choćby Kate Crawford – w istocie nie jest ani sztuczna, ani inteligentna. Co więcej, wizje nowego internetu są też wciąż oparte na paradygmacie wzrostu, czego przykładem jest blockchain, który można uznać za najbardziej energochłonny mechanizm budowy zaufania w historii ludzkości – a to chyba jest luksusem, na który w warunkach katastrofy klimatycznej nas nie stać. Jako kulturoznawca mam problem z obchodzeniem instytucji społecznych, które realizują podobne cele, jednak w sposób umożliwiający społeczną dyskusję.

A.W.R.: Ja z kolei proponowałabym proste skojarzenia. Wiadomym jest, że przyspieszenie, jakie towarzyszy współczesnej cywilizacji medialnej trzeciej dekady XXI wieku, wymaga myślenia poprzez pewne charakterystyczne słowa klucze. Z tak postawionym pytaniem kojarzą mi się następujące słowa klucze: determinizm, fizykalizm, humanizm i technologia.

Nowe media, nowe technologie, determinizm technologiczny traktujący media jako przedłużenie zmysłów człowieka; fizykalizm jako sposób opisu wpływu techniki na kulturę (umieszcza ją wewnątrz fizycznej przyczynowości) – połączyły się w cyberkulturze.

Nowe paradygmaty komunikologiczne, filozoficzne, kulturoznawcze są... cyber. To jeden z przedrostków, obok nano- i neuro-, który współcześnie „robi” gigantyczną karierę i sprawia, że wiele dyskusji prowadzonych na gruncie różnych nauk ma lub zaczyna mieć wymiar inter- lub transdyscyplinarny.

M.P.: W tym ujęciu widzę oznaczenie kolejnej formy istnienia podmiotu w kulturze, w której uczestnictwo przebiega inaczej niż kilka czy kilkanaście lat temu. Łączy się ono z pojęciem Web 3.0 i z postępującym obniżaniem społecznego zaufania do produktów medialnych gigantów internetowych, w tym do ich portali społecznościowych.

Użytkownicy najbardziej popularnych aplikacji przekonali się o ich rynkowym, nieprzejrzystym i nadmiernie zekonomizowanym charakterze, zaczęli je odrzucać, wybierać inne, mniej scentralizowane, uznali je za nadmiernie ingerujące w prywatność, fałszujące kontakt ze światem.

Dlatego jeśli chodzi o słowa klucze opisujące ten etap rozwoju cyberkultury, skłonny byłbym wskazać między innymi na afordancję, jako kategorię pozwalającą włączać środowisko cyfrowe w obszar całokształtu indywidualnych doświadczeń i praktyk świadomie i celowo, na zasadzie osobistych potrzeb, preferencji, odrzuceń, wyborów.

E.W.: O cyberkulturze mówi się już od około trzech dekad, jednak to, co rozumiemy pod tym pojęciem, ulega zmianom za sprawą zwrotów w zakresie kształtującej cyberkulturę technologii i jej socjokulturowego kontekstu. Jest to wyraźnie widoczne w tekstach naukowych poświęconych temu zagadnieniu; w piśmiennictwie polskim najważniejsze diagnozy kolejnych faz przemian cyberkultury postawili – w odpowiedzi na stan rzeczy w kolejnych dekadach – Ryszard W. Kluszczyński (2001) i Piotr Zawojski (2010, 2018).

Na współczesną, kompleksową diagnozę naukową wciąż oczekujemy, choć na pograniczu teorii i sztuki nie brakuje wypowiedzi mniej bezpośrednio mówiących o cyberkulturze, za to akcentujących stan postmedialności jako wyrazu rozczarowania niespełnieniem się cyberkulturowej utopii lat dziewięćdziesiątych XX wieku.

Podjmując aktualny wątek, warto przypomnieć rudymenta, czyli znaczenie pojęcia *kybernetes*, oznaczającego w grece sternika bądź pilota. O ile jednak w dobie cyberkultury 1.0 kompetencje sternika były dostępne dla każdego, kto wykazał się kreatywnością (stąd zmitologizowana w kulturze popularnej figura hakera), o tyle produktem cyberkultury 2.0 jest użytkownik pozbawiany możliwości samodzielnego pilotażu, często skazany na interpasyną pseudokreatywność w szablonowych ramach aplikacji oferowanych przez sieciowych gigantów. Nie wszyscy jednak godzą się na konsumpcyjną bierność i stąd postawy krytyczne, taktyczne, alternatywne bądź jawnie subwersywne, będące próbą wskrzeszenia etosu niezależności pierwszych lat cyberkultury w jej nieco utopijnym wydaniu. Dzisiejsze oblicze cyberkultury charakteryzuje się sprzecznościami i paradoksami: masowością udziału przy jednoczesnej polaryzacji światopoglądowej; stanem przewlekłej konfuzji, w którym pozostają zamknięci w swych „komorach pogłosowych” użytkownicy, ale także poszukiwaniem alternatyw, często z powodzeniem, czego przykładem jest kryptowalutowy rynek sztuki; słabnącym oporem inteligencji ludzkiej wobec kształtujących w coraz większym stopniu rzeczywistość algorytmów AI.

P.Ch.: Określenie „cyberkultura 3.0” zdaje się dobrze pasować do nowej generacji kultury, która jest oparta na relacjach cyfrowych, możliwych dzięki internetowi. Zgodnie z raportem „Nastolatki 3.0” (badania longitudinalne, prowadzone od

2014 roku), o którym czytamy na stronie Narodowego Centrum Kultury, nastolatki spędzają między pięć a sześć godzin dziennie w przestrzeni internetowej i spory odsetek z nich planuje w przyszłości podjąć pracę w obszarze technologii informacyjnych lub branży związanej z internetem. Tak więc trzecia generacja kultury ściśle wiąże się z takimi pojęciami jak „cyberprzestrzeń”, „media społecznościowe”, „relacje na odległość” czy „kontakt zapośredniczony”. Nie jest to jednak kultura, która wyklucza wcześniejsze generacje, a raczej współegzystuje z nimi i stopniowo rozszerza krąg swojego oddziaływania, zyskując coraz to większą popularność.

Ł.W.: Teoretyk Jakub Macek zgodnie z innymi koncepcjami dzieli cyberkulturę na dwa okresy: wczesny i współczesny. Wczesny okres jest interpretowany jako zbiór innowacyjnych subkultur, które dały początek kulturowemu wymiarowi zaawansowanych technologii informacyjnych i komunikacyjnych, a swój początek datuje na lata sześćdziesiąte i trwa do połowy lat dziewięćdziesiątych XX wieku.

Współczesna cyberkultura to zbiór praktyk kulturowych i symbolicznych związanych z nowymi technologiami od początku lat dziewięćdziesiątych XX wieku.

Cyberkultura odnosi się do zatem do tradycyjnych subkultur hakerskich i internetowych, ruchu cyberpunkowego, wizji społeczeństwa sukcesywnie formowanego technologiami. Sam zaś termin służy do nazwania praktyk kulturowych związanych z wykorzystaniem technologii i do aktualnego odzwierciedlenia stanu i (re)wolucji nowych mediów.

Do cech dystynktywnych w uproszczonym podejściu można zastosować dychotomię rzeczywistości „żytej” i rzeczywistości cyfrowej i ich wzajemnych transpozycji. Zmaterializowanie systemu binarnego i uzewnętrznienie go poza własną rzeczywistość i odwrotnie – digitalizacja tradycyjnie pojętej rzeczywistości. Słowa klucze: przyszłość, android, humanoid, gra, *uncanny valley*, nadmysłowość, przestrzeń-nieprzestarzeń, sen, symulakrum, remediacja, i wiele innych.

A.O.: Już nasza dyskusja pokazuje, że na tytułową kategorię możliwe jest spojrzenie bardzo specyficzne, a zarazem wielokontekstowe. Każde z nich niejako mapuje dalsze obszary analiz. Wspominali Państwo o różnych wyznacznikach, atrybutach tej kultury, o jej związkach z innymi obszarami sztuki, kultury, edukacji i technologii, oraz zwracali uwagę na jej wpływ na różne grupy odbiorców. Ta różnorodność dotyczyła wieku oraz profesji, jak również – pośrednio – poziomu kompetencji medialnych czy cyfrowych.

Przejdźmy zatem do drugiego pytania: Jak cyberkultura wpływa na praktyki społeczne i instytucje?

E.W.: Przez większość badaczy wczesnej cyberkultury sztuka, będąca jej wytworem, uznawana jest za najważniejszą artykulację jej cech, zdolną do stawiania diagnoz i prognoz. Sztuka powstająca w internecie, początkowo jako zjawisko dlań endemiczne, stała się probierzem przemian (cyber)kultury ostatnich niespełna trzydziestu lat. Do czasu pandemicznego zamrożenia kultury, które wymusiło na świecie sztuki hybrydowość i dopełniło technologicznej transformacji, można było mówić o postępującej ewolucji (której nie utożsamiam jedynie z progresem i z pomyślnym rozwojem) w zakresie cyberkulturowej emancypacji. W kręgu sztuki postinternetowej

apelowano o zwiększenie „świadomości [istnienia] internetu” (*Internet-aware*). Wymuszona pandemią (r)ewolucja digitalizacji zaowocowała hybrydową postacią kultury i zrodziła dla każdego niemal jej przejawu cyfrowego sobowtóra. Abstrahując od powodu tej zmiany, można dostrzec jej zalety w związku ze zwiększeniem się dostępu do wartościowych treści kultury dokumentowanych na potrzeby zdalnego z nią kontaktu bądź z wyłonieniem się nowych form wyrazu. Najbardziej widoczne jest to w formule koncepcji kuratorskich; niektóre wystawy zorganizowane w ostatnich latach w takiej hybrydowej formie zyskały na wartości poprzez towarzyszące im platformy cyfrowe (np. *Critical Zones* w ZKM Karlsruhe czy *Anticorps* w Palais de Tokyo w Paryżu).

A.W.R.: Czy cyberkultura 3.0 wpływa na realne praktyki artystyczne...? Nie wiem, czy odpowiedź na tak postawione pytanie pozwala objąć całościowo złożone przemiany, jakie zachodzą współcześnie, na naszych oczach, *in statu nascendi*. Widzę także, jak zachodzące w kulturze, sztuce i edukacji zmiany łączą się z paradygmatem cyber...rzeczywistości.

Media immersyjne – rozumiane jako wszechstronne media wizyjne – rozszerzają naszą rzeczywistość, nasze postrzeganie rzeczywistości, wprowadzając kolejne elementy technologiczne, budując przestrzenie cyber...świata, cyberpolityki, cyberrozrywki, cyberkultury, a także cyberprotestów.

Mam na myśli holograficzne przekazy 3D. Świat obrazów holograficznych coraz intensywniej zaczyna towarzyszyć wszelkim przejawom ludzkiej aktywności w przestrzeni społecznej, pokazując, że bezustannie poszerza się pole tego, co powinniśmy wiedzieć i czego powinniśmy doświadczyć.

Holograficzne występy zmarłych artystów traktowane są jako remedium na śmiertelność, holopolitycy mogą prowadzić kampanie permanentne w każdym miejscu w jednym czasie, marsze holograficznych ludzi są odpowiedzią na potrzebę protestu w świecie zagrożonym eskalacją sytuacji konfliktowych, pandemicznych i innych... Holograficzni bohaterowie z powodzeniem mogą zagościć w bezideowym świecie, odgrywając role autorytetów.

M.P.: Wskazywane powyżej wkraczanie zaawansowanych technologii cyfrowych w sposoby uczestnictwa w kulturze wpływa także na ontologiczny status współczesnego dzieła teatralnego. Cyberkulturowe praktyki są zarówno narzędziem, jak i obiektem krytyki w najnowszym teatrze. Można zauważyć, że obecnie reżyserzy używają technologii na scenie nie tylko na rzecz kreacji transmedialnych światów, efektywność i efektowność przekazów cyfrowych są już oczywiste.

Zatem nie tylko powtarzamy nasze doświadczenia medialne na scenie i tworzymy postaci silnie mediatyzowane, ale w trakcie wydarzeń scenicznych jesteśmy konfrontowani z użyciem mediów w różnych celach. Tak zwana zmediatyzowana n a ż y w o ś ć na scenie staje się zarówno obiektem fascynacji, jak i krytyki bądź rozczarowania. Zamiast wykorzystywania wciąż większej liczby ekranów, kamer i transmisji z różnych miejsc w czasie spektaklu, otrzymujemy momenty wyłączania / przełączania / zawieszania działania cyfrowych maszyn, konfrontowania z „nagą” obecnością aktora „rozebranego” z technologii, jak się szybko okazuje, połowicznie możliwą. W teatrze najnowszym bardzo silnie odsłania się wpływ i performatywna

sprawczość nie-ludzkich aktorów, zarówno na społecznej, jak i prywatnej i biograficznej scenie naszego doświadczenia.

M.F.: Cyberkultura daje twórcom i twórczyniom nowe narzędzia, które próbują aktualizować tradycyjne mechanizmy związane na przykład z wartością do sfery cyfrowej, czego najbardziej znanym przykładem są pewnie NFT. To narzędzia, które bez wątplenia przy odpowiedniej społecznej, a może i prawnej kontroli dałyby twórczyniom i twórcom, ale też instytucjom kultury nowe możliwości działania, generowania przychodów i sprawowania kontroli nad treściami. Bez tej kontroli powstają jednak raczej bańki spekulacyjne, możemy się też spodziewać kolejnych dobrze znanych z przeszłości sytuacji, w których firmy posiadające prawa do platform w oparciu o rachunek ekonomiczny „gaszą światło” całym twórczym społeczeństwom. Coraz więcej widzimy dziś działań archiwistyczno-kuratorskich polegających na wskrzeszaniu starych platform, ich emulacji i rekonstrukcji dorobku całych społeczności – jak na przykład w wypadku gier flashowych, które były żywym zjawiskiem społecznym i które decyzje technicznych gigantów skazały na niebyt. To imponujące wysiłki, ale trudno nie myśleć o nich w kategoriach naprawiania czegoś, co zostało zniszczone, bo mamy zachwiane proporcje pomiędzy ochroną narzędzi a możliwością ochrony dzieł, które z ich użyciem powstały.

Ł.W.: Wpływ ten, w moim przekonaniu, jest praktycznie „niezauważalny”, stał się bowiem integralną częścią praktyk medialnych i bardzo często oczywistym oraz pożądanym elementem tych działań na polu współczesnej cyberkultury. Równocześnie niekorzystanie z możliwości, jakie oferują współczesne media, może być rozpatrywane poza technologiczno-medialnym analfabetyzmem. Czyli jako oznaka i manifest szczerego buntu użytkowników, którzy potrafią, ale nie chcą. Dokonują więc świadomie cyfrowego autowykluczenia.

P.Ch.: Zdecydowanie mamy do czynienia ze zmianą paradygmatu uczestnictwa we współczesnej kulturze, co wymaga od współczesnego człowieka zmiany dotychczasowych sposobów komunikacji, w tym nawyków. Obecnie masowa komunikacja odbywa się drogą zdalną, przez łącza internetowe, za pomocą licznych aplikacji międzyplatformowych. Wyraźnie pokazała to pandemia COVID-19, gdzie spora część interakcji zmieniła znacząco swoje oblicze z formuły spotkania bezpośredniego (twarzą w twarz) na relację zapośredniczoną przez technologię. Zmiana ta niewątpliwie powoduje głębokie przeobrażenia w relacjach interpersonalnych (o czym coraz częściej informują psychologowie), lecz bez wątplenia ma także swoje pozytywne strony, takie jak niwelowanie barier (czasowych, przestrzennych, wynikających z niepełnosprawności *etc.*), które w przestrzeni pedagogicznej wspiera ideę edukacji inkluzywnej. Nie jest też tajemnicą, że dzięki takiej adaptacji możliwe było kontynuowanie edukacji w dobie pandemii. Bez tego doświadczylibyśmy pewnego rodzaju przestoju edukacyjnego, którego skutki odcisnęłyby poważne piętno na wiele lat.

A.O.: Wróciliśmy do kwestii kompetencji różnego typu, które są z pewnością niezwykle ważne w kulturze uczestnictwa, remiksu, różnych zwrotów performatywnych,

w kolejnym etapie rozwoju społeczeństwa postbiologicznego, sieciowego, inteligencji zbiorowej, wiedzy i wielu, wielu innych metafor, określeń i przełomów.

M.F.: Obawiam się, że kompetencje związane z krytycznym odbiorem, a nawet z tworzeniem treści, to już zbyt mało. Kluczowe – choć obawiam się, że podnoszące poprzeczkę jeszcze wyżej – są moim zdaniem kompetencje pozwalające przebić się przez marketingowe zakłęcia i określać realny wpływ nowych rozwiązań na dobro wspólne. W wypadku krytycznej oceny mogłoby się to przełożyć na społeczną presję na regulacje systemowe, czego – pomimo afery Cambridge Analytica, ale też unijnych rozwiązań, takich jak Digital Services Act – wciąż brakuje. Nie chcąc jednak pozostawać przy „dziaderskim marudzeniu” i spekulując o lepszych przyszłościach, myślę, że powinniśmy budować nowe modele hybrydowe, w których oddolnie tworzone treści będą poddawane jakiemuś rodzajowi kontroli – choćby partnerskiej, bo to nie musi być przywrócenie dawnych pośredników. Ważne, by działania, o których myślimy jako o innowacjach technologicznych, niosące ze sobą jednak ogromne konsekwencje społeczne, nie były pozostawione cyberkorporacjom. Problem tkwi bowiem w tym, że dawni „gatekeeperzy” zostali zastąpieni przez nie tylko nietransparentną, ale dla wielu osób po prostu niezauważalną selekcję wykonywaną przez algorytmy. Gdy mówię te słowa, nie potrafię nie myśleć o wojnie w Ukrainie, która pokazała zarówno najlepsze, jak i najgorsze strony tych nowych struktur komunikowania. Pomogły one w przepływie informacji i w oddolnej mobilizacji, ale stały się też przestrzenią rozpowszechniania fake newsów. Tym, co z mojej perspektywy udało się znakomicie, są właśnie hybrydy, polegające na łączeniu działań zaangażowanych jednostek dostarczających informacje z pracą doświadczonych instytucji te informacje weryfikujących i filtrujących, czy to klasycznych agencji informacyjnych takich jak AFP, czy opartych na działaniach wolontariuszek i wolontariuszy, ale też wewnętrznej moderacji organizacji takich jak Bellingcat.

E.W.: Zasadniczą trudnością związaną z charakterem współczesnego wymiaru cyberkultury jest nieustanna konieczność nabywania wciąż nowych kompetencji, co skutkuje potrzebą „uczenia się przez całe życie”, jednak bez większych nadziei na wyjście ze stanu cyfrowej adolescencji. Kompetencje te nie są związane wyłącznie z nowinkami technicznymi, lecz dotyczą kwestii znacznie poważniejszych niż sprawne korzystanie z technologicznych gadżetów. Przede wszystkim umiejętności rozumnej selekcji informacji w jej zniekształconym fake newsami nadmiarze oraz zdolności do wyjścia poza tak zwany wtórny analfabetyzm medialny będący wynikiem postępującego derozwoju, którego rezultatem jest zanik krytycznych zdolności wglądu w szum informacyjny i bierność, wpisana zresztą w samą figurę użytkownika i krytykę tego pojęcia w ostatnich latach. Sytuacji nie ułatwia prędkość, z jaką zachodzą zmiany. Badaczka kultury sieciowej i pionierka net artu Olia Lialina twierdzi, że rok w czasie „internetowym” odpowiada dziesięciu latom czasu „ludzkiego”. Akceleracja technologiczna powoduje, że użytkownicy pozostają w stanie ciągłej nierównowagi poznawczej wobec zjawisk pojawiających się zbyt szybko na technokulturowym horyzoncie.

P.Ch.: Bardzo ważne obecnie są kompetencje techniczne. Oczywiście nie ma potrzeby kończyć studiów technicznych czy wybierać zawodu programisty. Niemniej jednak podstawowa znajomość szeroko dostępnych rozwiązań technicznych wydaje się sensownym wymogiem. Mam tu na myśli znajomość obsługi narzędzi do utrzymywania kontaktu zdalnego, jak chociażby aplikacji do prowadzenia telekonferencji (Teams, Zoom, Jitsi, Meet i inne), wysyłania wiadomości e-mail czy krótkich wiadomości tekstowych (Messenger, WhatsApp, Viber, Snapchat), jak również znajomość mediów społecznościowych (Facebook, Twitter, Instagram, TikTok, LinkedIn *etc.*) i rozróżnianie ich profilu. Odnośnie do tego ostatniego, należy dodać, że często mylone są profile różnych mediów społecznościowych i traktowane jako tożsame, czego przykładem mogą być infantylnie posty (raczej osobiste) na profesjonalnych mediach, jak chociażby LinkedIn. Dodatkowo warto również zwrócić uwagę na kwestię bezpieczeństwa naszych danych w sieci i ryzyko cyberataków. Część z nich może wykorzystywać dane, jakie wiele osób bezrefleksyjnie publikuje na serwisach społecznościowych, dzieląc się praktycznie każdym fragmentem swojego życia (co można określić mianem „ekshibicjonizmu internetowego”). Obecnie kompetencje te stopniowo się poprawiają, choć poziom wciąż jest daleki od zadowalającego.

Ł.W.: Sama techniczna umiejętność logowania się do mediów społecznościowych jest niezwykle ważna. W pierwszym zatem rzędzie akcentowałbym rolę podstawowych technicznych kompetencji, które jednak z czasem się upraszczają oraz automatyzują, interfejsy bowiem stają się coraz bardziej intuicyjne.

Uczestnik mediosfery, w tym aktywny użytkownik nowych technologii, może więc rezygnować na wyższym poziomie z podwyższania znajomości samej technologii, a przykład technik programowania. Istotna staje się obsługa interfejsu poszczególnych urządzeń.

Na wyższym, bardziej zaawansowanym poziomie dużą rolę odgrywa natomiast umysłowa zdolność kodowania i dekodowania znaków mediów *sensu largo*. To rodzaj semiotycznych kompetencji cyfrowych w zakresie rozumienia i tworzenia komunikatów medialnych.

M.P.: Przede wszystkim, współczesna cyberkultura wymaga od nas ostrożności i namysłu nad własną cyfrową obecnością. Coraz częściej trzeba pytać: gdzie, co, jak i po co robię coś w sieci.

Kontakty z botami i maszynami cyfrowymi tudzież z nieudolnie generowanymi przez nie tekstami nie dają gwarancji uczestnictwa w podmiotowej wymianie i dialogu. Od obsługi ryzykownych aplikacji do emocjonalnych wpisów na kontach portalu społecznościowego lub służbowego jest blisko, dlatego trzeba uczyć na potrzebę ochrony prywatności i mediatyzowanych uczuć. Zwłaszcza tam, gdzie z naszych aktów uczestnictwa ktoś lub coś potrafi zrobić swój użytek, wytwarzając z nich element upublicznionego patchworku doznań i estetyk. Niestety przestrzeń na autentyczność i bezpieczny dialog, mimo ciągłego rozwoju cybernarzędzi, kurczy się, choć jest wartością bardzo oczekiwaną. Cybernetyczni Inni coraz silniej wciągają nas w swoje relacje.

A.W.R.: Wspomniana już wizyjność nie wymaga od odbiorców specjalnych kompetencji, tylko możliwości technologicznych. Wymaga jednak odpowiednich norm moralnych i etycznych, potrzebnych do tego, aby zapobiegać nadużyciom i manipulacjom, których mogą dopuszczać się zorganizowani nadawcy. A to jawi się jako problem znacznie poważniejszy. Bo wobec takich przekazów wydajemy się bezbronni.

A.O.: Wciąż zatem, w dobie dynamicznego rozwoju nowych technologii, pozostają ważne postulaty związane z edukacją ustawiczną, uczeniem się przez całe życie, elastycznością poznawczą *etc.* Także, a może przede wszystkim środowisko naukowe musi się nieustannie rozwijać cyfrowo, teoretycznie i praktycznie. Nie ustawać w podglądaniu i analizowaniu codziennych form korzystania z mediów cyfrowych, wytwarzania cyfrowych bytów oraz korzystania z narzędzi i środowisk służących do cyfrowej komunikacji. Same kierunki tych badań i sposoby monitorowania otaczającej nas rzeczywistości zwanej cyberkulturą w jakimś stopniu jej ulegają.

Jakie zatem nowe nurty badań, paradygmaty badawcze, kategorie opisowe, metody pojawiły się w związku z badaniem współczesnej cyberkultury?

M.F.: Bez wątpienia rozwinął się nowy język krytyczny, związany na przykład z kapitalizmem inwigilacji, logiką działania algorytmów (tu choćby homofilia Wendy Chun) czy ekstraktywizmem przypominającym, że choć często opowiada nam się te wszystkie nowe zjawiska przez pryzmat niematerialności, to biorą w nich udział minerały, prąd, woda, ktoś jest właścicielem infrastruktury, ktoś użytkownikiem. Równocześnie jednak wiele osób, w tym ja sam, odczuwa rodzaj badawczego przynębienia związanego z badaniem mediów dzisiaj. Jak badać kapitalizm inwigilacji w Polsce, jak analizować działanie algorytmów tworzonych w Kalifornii tutaj? Jak dotykać tych problemów, nie ślizgając się po powierzchni i nie przepisując amerykańskich książek? Bo przecież narzędzia empiryczne, którymi dysponujemy, często ślizgają się po powierzchni tych problemów. Trudne jest też transmitowanie tej wiedzy. Na szczęście w obu tych obszarach powstają nowe, interesujące sojusze, które z braku lepszych kategorii muszą chyba przypisać do *art & science*. Niezwykle cennie projekty z pogranicza świata sztuki i akademii, w które zaangażowani są między innymi Vladan Joler czy Trevor Paglen, choć ich odpowiedników możemy szukać i w Polsce, choćby w działaniach wokół Biennale Warszawa. To daje nadzieję, bo wierzę, że zadaniem akademii jest nie tylko diagnozowanie problemów, ale też próby podsuwania ich rozwiązań.

E.W.: Opublikowany wraz z nastaniem nowego tysiąclecia *The Cybercultures Reader* (2000) mieścił jeszcze problemowe teksty na przedmiotowy temat w jednym, choć obszernym woluminie. Dziś jego lektura przypomina, jak bardzo cyberkulturowa przeszłość stała się „obcym krajem”. W aktualnych badaniach nad kulturą siecią i jej dalekosiężnymi skutkami obecnymi niemal na każdej płaszczyźnie życia zauważyć można powtarzające się pojęcie nowości. Nie jest ono jednak związane z optymistycznym odkrywaniem nowych terytoriów, ale odzwierciedla stan konfuzji związanej z dostępem do nadmiaru często sprzecznych i zbyt szybko napływających informacji.

Mówi o tym koncepcja nowej normalności Benjamina H. Brattona, której towarzyszy określenie „przedkulturowości” (*before culture*) wprowadzone przez Liama Younga, a także pojęcie nowych wieków ciemnych, użyte przez Jamesa Bridle’a w tytule jego książki *New Dark Age. Technology and the End of the Future*. O ile Bratton i Young za nową normalność uznają stan, w którym do opisu zbyt szybko pojawiających się nowych zjawisk nie dysponujemy jeszcze właściwym słownikiem, o tyle Bridle upatruje trudności w zakreśleniu poznawczego horyzontu w stanie permanentnego zaciemnienia, wynikającego – paradoksalnie – z nadmiernego „naświetlania” nurtujących nas problemów. Warto także zwrócić uwagę na nurt krytycznych studiów nad infrastrukturą, akcentujący kulturotwórczą i sensotwórczą rolę platform i systemów technologicznych (Tung-Hui Hu), a także alternatywne metody badawcze, takie jak na przykład feminizm danych (Catherine d’Ignazio i Lauren F. Klein).

A.W.R.: Dla mnie to przede wszystkim zmiana paradygmatu komunikowania w obszarze wykorzystania mediów immersyjnych w przestrzeni społeczno-politycznej. Holopolita, holoprotest i holorozrywka stały się integralną częścią cyberkultury 3.0.

Ł.W.: Generalnie nie zmieniła się istota badań. Istniejące metody zostały zaadaptowane na inne obiekty i treści medialne, na przykład w związku z rewolucją cyfrową w mediasferze. Prawdopodobnie wykorzystywane są tak zwane transdyscyplinarne podejścia i technologie, które wcześniej były obecne i rozwijane w innych dziedzinach i do innych celów, takie jak *eye-tracking* czy nieinwazyjne badania mózgu podczas wykonywania zadań poznawczych z wykorzystaniem mediów.

P.Ch.: Badacze fascynują się różnymi zjawiskami ze świata empirycznego, również tymi, które dotyczą cyberprzestrzeni. Obecnie dostrzegam większe zainteresowanie przestrzenią gier wideo, w tym rozwojem rzeczywistości rozszerzonej, mieszanej i wirtualnej (AR, MR, VR). Z pewnością w przyszłości powstanie wiele nurtów badawczych eksplorujących ten obszar, lecz temu będziemy mogli się przyjrzeć za jakiś czas *ex post*.

M.P.: Myślę, że jest to przede wszystkim uaktywnienie transdyscyplinarnych badań nad kulturą i doświadczeniem. Jeśli odejście od tekstocentryzmu w naukach filologicznych i w dydaktyce polonistycznej wciąż zachodzi z trudem, to kulturoznawcy i antropolodzy literatury radzą sobie z cyberkulturowym środowiskiem bardzo dobrze.

Pytania o afekt, transmodalnie obserwowane uczestnictwo, o nowe formy podmiotowości zastępują stare zagadnienia przyporządkowane do twardo zdefiniowanych dyscyplin naukowych. Performatywność działań współczesnego podmiotu, jego procesualna tożsamość wciąż negocjowana z tożsamościami cyfrowymi odsłania potrzebę stałego wglądu w diagnozy oferowane przez sztukę najnowszą, na przykład *digital art*, *technoart* czy *bioart*, problematyzujące formy współczesnej partycypacji społecznej. Badania w nurcie *art@science* wydają się wciąż bardzo potrzebne i mogą stanowić główne źródło teoretycznej innowacyjności.

A.O.: Dziękuję Państwu za udział w dyskusji.