

Rrrs

# **Humanistyka Cyfrowa**

**Badanie tekstów, obrazów i dźwięku**

**Lublin 2016**

**RADOSŁAW BOMBA ANDRZEJ RADOMSKI EWA SOLSKA**  
**REDAKCJA**

R



# Humanistyka Cyfrowa. Badanie tekstów, obrazów i dźwięku

**Pod redakcją**

Radosława Bomby  
Andrzeja Radomskiego  
Ewy Solskiej

E-naukowiec



[www.e-naukowiec.eu](http://www.e-naukowiec.eu)

Lublin 2016

Redakcja

**Radosław Bomba**  
**Andrzej Radomski**  
**Ewa Solska**

Recenzja

**Sidey Myoo**  
**Piotr Marecki**

Projekt okładki

**Andrzej Radomski**

Korekta i DTP

**Marta Kostrzewa**

Treść publikacji (z wyłączeniem materiałów wizualnych, które zostały wykorzystane przez autorów jako przykłady i wizualizacje w celach badawczonaukowych) udostępniana jest bezpłatnie na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 3.0 Unported.

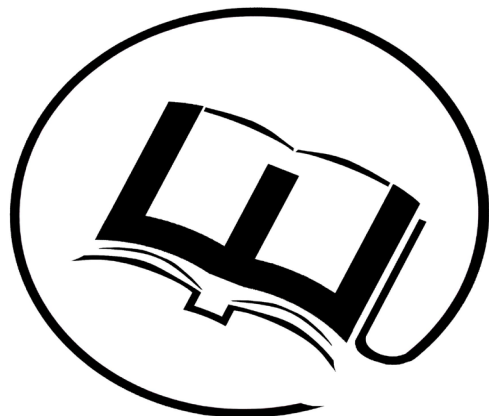


Pewne prawa zastrzeżone na rzecz autorów.

Zezwala się na dowolne wykorzystanie treści pod warunkiem wskazania autorów jako właścicieli praw do tekstów oraz zastosowania niniejszej licencji przy rozpowszechnianiu utworów zależnych. Tekst licencji z przystępnym podsumowaniem informującym o prawach użytkownika niniejszej publikacji dostępny jest na stronie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.pl>



FUNDACJA  
PIĄTE MEDIUM



[www.e-naukowiec.eu](http://www.e-naukowiec.eu)

ISBN 978-83-941018-5-5



## Spis treści

<b>Radosław Bomba, Andrzej Radomski, Ewa Solska, Słowo wstępne.....</b>	<b>6</b>
<b>Bożena Bednarek, Piotr Malak, Veslava Osińska, Badanie struktury i dynamiki zasobów cyfrowej wiedzy przy pomocy metod wizualizacji – projekt realizowany na UMK.....</b>	<b>8</b>
<b>Martyna Bakun, Nie tylko eskapizm – zagadnienie migracji ludności w niezależnych grach wideo.....</b>	<b>19</b>
<b>Agnieszka Banach, Holografia i jej zastosowanie. Rola techniki tworzenia obrazów trójwymiarowych w humanistyce cyfrowej.....</b>	<b>30</b>
<b>Renata Bryzek, Śladami autorów, bohaterów, tekstów – questing jako narzędzie w edukacji humanistycznej.....</b>	<b>42</b>
<b>Magdalena Dąbrowska, Hybrydyzacja rzeczywistości. Przenikanie się światów i metod badawczych na przykładzie wystaw psów rasowych.....</b>	<b>52</b>
<b>Anna Kalinowska, Międzypokoleniowe praktyki (nowo)medialne jako świadomość codziennych decyzji interaktywnych.....</b>	<b>67</b>
<b>Marcin Karwowski, Co wie Google o humanistyce cyfrowej.....</b>	<b>77</b>
<b>Jakub Kłeczek, Sieciowy performans jako praktyka artystyczno-badawcza.....</b>	<b>89</b>
<b>Marta Kostrzewa, Drogi rozwoju humanistyki cyfrowej z perspektywy teorii edytorstwa i e-edytorstwa naukowego oraz popularnonaukowego.....</b>	<b>99</b>
<b>Jan Kozłowski, Humanistyka oparta na danych, czyli prawdziwy koniec Wilhelma Windelbanda. Projekt utopijny.....</b>	<b>109</b>
<b>Zbigniew Osiński, Cyfrowi historycy – przegląd inicjatyw badawczych.....</b>	<b>118</b>
<b>Yevgen Rachkov, University corporate culture investigation using a database technology (based on materials of Ukrainian classical universities).....</b>	<b>132</b>
<b>Andrzej Radomski, Wizualne analizy, wizualne narracje.....</b>	<b>147</b>
<b>Wiktor Rorot, Problemy koncepcji znaku cyfrowego.....</b>	<b>159</b>
<b>Małgorzata Smoleń, Polski film dokumentalny online w edukacji humanistycznej grup studenckich – badanie rozpoznawcze.....</b>	<b>169</b>
<b>Katarzyna Staniuk, Tekst w kulturze cyfrowej.....</b>	<b>179</b>
<b>Dodatek – dwa głosy o polskiej humanistyce.....</b>	<b>188</b>
<b>Jan Kozłowski, Co z tą polską humanistyką?.....</b>	<b>189</b>
<b>Andrzej Radomski, Uniwersytet w okresie przemian a polska humanistyka.....</b>	<b>195</b>

## Słowo wstępne

Prezentowana monografia jest pokłosiem Konferencji: **Humanistyka cyfrowa – badanie tekstów, obrazów i dźwięku**, zorganizowanej w dniach **26-27 listopada 2015 roku** na Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, we współpracy z Ministerstwem Nauki i Szkolnictwa Wyższego, pod patronatem DARIAH-PL w ramach cyklu „Nowoczesne technologie w badaniach humanistycznych”.

**DARIAH-PL** [*Digital Research Infrastructure for the Arts and Humanities – PL*] stanowi obecnie największe konsorcjum naukowe polskiej humanistyki, powstałe dla współdziałania przy projektach badań wykorzystujących infrastrukturę cyfrową. Jego celem strategicznym było wszakże włączenie Polski do europejskich struktur **DARIAH-ERIC** (*Digital Research Infrastructure for the Arts and Humanities European Research Infrastructure Consortium*), dzięki czemu polscy humaniści uzyskaliby dostęp do zaplecza badawczego wypracowanego przez kraje członkowskie, jak również otrzymaliby możliwość pracy przy realizacji wspólnych przedsięwzięć. Dokonało się to **6 listopada 2015 roku**, a lubelska Konferencja była pierwszym spotkaniem, podczas którego mogliśmy oficjalnie ogłosić nasz akces, potwierdzony w trakcie trwania tejże Konferencji oraz omówiony szerzej przez Przewodniczącą DARIAH-PL Prof. dr. hab. Aleksandra Burshe oraz Dyrektora Generalnego (CEO) DARIAH-ERIC Dr. Michaela Mertensa.

Humanistyka cyfrowa, od pierwszej w Polsce Konferencji poświęconej jej tematyce i perspektywom organizacyjnym, staje się istotną proklamacją nowoczesnego zwrotu w metodologii i praktykowaniu nauk humanistycznych. Konsorcjum DARIAH-PL (i wcześniej powstałe CLARIN.PL), skupiające także tradycyjne instytucje nauki współtworzy również organizacyjny model integracji działań we współpracy z ośrodkami pozauniwersyteckimi, jak chociażby Brama Grodzka-Teatr NN. Media Lab Katowice czy Media Lab Gdańsk, które osiągają już spektakularne sukcesy w rozwijającej się wielokierunkowo przestrzeni badawczej i artystycznej. Ma to związek z tym, że cyfrowy zwrot w humanistyce promuje otwarty model komunikacji wiedzy i w zasadzie nowy *organon* jej uprawiania. Rozszerzając bowiem metodologiczne i technologiczne zaplecze archeologii, historii, literaturoznawstwa, językoznawstwa, kulturoznawstwa i aktualnych orientacji nauk o człowieku wynajduje też nowoczesne ścieżki ich rozwoju.

Powyższe zagadnienia znajdują swoje referencje w niniejszym tomie, prezentującym obecne nurty uprawiania humanistyki cyfrowej. Tom zawiera 16 tekstów – autorstwa głównie młodych badaczy, dla których narzędzia cyfrowe są już naturalnym środowiskiem pracy. Ponadto dołączony został

dwugłos wytrwałych postulatorów humanistyki cyfrowej w Polsce: Jana Kozłowskiego i Andrzeja Radomskiego. Uzupełnieniem wydawnictwa są nagrania wystąpień uczestników sesji plenarnej lubelskiej konferencji, dostępne na platformie internetowej Instytutu Historii UMCS.

Z nadzieją na owocną lekturę i nowatorskie inspiracje

Redaktorzy:

Radosław Bomba

Andrzej Radomski

Ewa Solska

## **Badanie struktury i dynamiki zasobów cyfrowej wiedzy przy pomocy metod wizualizacji - projekt realizowany na UMK**

### **The project at the NCU: Information Visualization methods in digital knowledge structure and dynamics study**

#### **Wprowadzenie**

Biblioteki i repozytoria cyfrowe są obecnie solidnym źródłem aktualizowanej na bieżąco otwartej dla naukowców wiedzy. W tych zasobach można znaleźć zarówno treści specjalistyczne, jak i popularne, naświetlające problemy, ale nie dotyczące obszarów naukowych. Analizy, jak szybko i w jakim zakresie zachodzą zmiany tych treści, mogą dostarczyć ciekawych informacji o rozwoju współczesnej cyfrowej wiedzy, natomiast badania nad rozłożeniem tematyki pomogą opisać jej strukturę. Metodologia badawcza opiera się na naukometrii, zintegrowanej z zaawansowanymi algorytmami wizualizacji dużych zbiorów danych, gdzie przyjęło się wykorzystywać teorię grafów oraz/lub sztucznych sieci neuronowych. Ostatnie generują wynik w postaci mapy, odwzorowującej cechy danych wejściowych.

Wynikowe reprezentacje graficzne, zwane mapami wiedzy (albo równie często mapami nauki, mapami informacji w zależności od poruszanego tematu, ale również i od audytorium) umożliwiają eksplorację danych w nowy sposób, prowadzący do odkrywania nowych, istotnych zależności i zjawisk dotąd nieobserwowanych. Dlatego wśród specjalistów w dziedzinie wizualizacji informacji często używa się metafory „odkrywanie nowej wiedzy” w procesie studiowania map wizualizacyjnych

#### **O projekcie**

Problematykę wizualizacji w naukometrii podjęto w 2014 r. na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w ramach projektu finansowanego z funduszy NCN „Badanie struktury i dynamiki zasobów cyfrowej wiedzy”. Badania mają na celu m.in. stworzenie serii funkcjonalnych map, obrazujących stan współczesnej wiedzy cyfrowej w Polskiej humanistyce. Powstałe wizualne struktury planuje się przeanalizować



w zestawieniu z odpowiednikami odnoszącymi się do nauki światowej, a tworzonymi przez zagraniczne zespoły akademickie i publikowanymi na dedykowanych portalach, takim jak np. *Places & Spaces*. W efekcie można będzie dostrzec zasadnicze różnice w tempie i kierunkach rozwoju polskiej i światowej humanistyki. Badania cyfrowych zasobów wiedzy naukowej dają podstawy do sformułowania następującego pytania badawczego i poszukiwania na nie odpowiedzi: w jakim stopniu polska humanistyka jest cyfrowa? Jednym z celów badania jest przedstawienie charakterystyki współpracy polskich uczonych w zakresie humanistyki, określającej strukturę społeczną danego obszaru badawczego.

W cyfrowych zasobach akademickich wykorzystywanymi jednostkami analizy stają się przede wszystkim metadane artykułów naukowych. Żeby wyciągnąć z nich dane nadające się do wizualizacji, trzeba zastosować algorytmy przetwarzania i eksploracji tekstu oraz statystykę opisową. Jak pokazuje doświadczenie zagranicznych kolegów, najbardziej pracołłonnym etapem w pracach wizualizacyjnych jest skompletowanie i przetworzenie danych badawczych. Co więcej, czasem ich specyfika i uwarunkowania techniczne decydują o sukcesie eksperymentu, o tym, np., czy dane nadają się do wizualizacji, albo czy wyjściowe reprezentacje są materiałem merytorycznym i/lub rzetelnym. Niniejszy artykuł drąży problematykę doboru właściwych zbiorów danych do tego rodzaju prac i nakreśla pewną strategię postępowania.

Grupa robocza składa się z trzech osób z przydziałem ściśle wyprofilowanych zadań. Bożena Bednarek-Michalska jest działaczką Ruchu Open Access i specjalizuje się w analizie i usprawnianiu funkcjonowania bibliotek cyfrowych oraz repozytoriów naukowych. Dr Piotr Malak rozwija algorytmy eksploracji tekstu oraz lingwistyki komputerowej i jest odpowiedzialny za przetwarzanie danych. Kierownik projektu – dr Veslava Osińska wizualizuje dane, uprzednio je grupując według wspólnych cech ustalonych w wyniku analizy statystycznej danych. Opis prowadzonych prac badawczych oraz uzyskane wyniki są publikowane na dedykowanym portalu Wizualizacja Nauki: <http://wizualizacjanauki.umk.pl>.

Zasoby polskich bibliotek i wybranych repozytoriów cyfrowych są w Polsce udostępniane na ujednoliconej platformie sieciowej FBC (Federacja Bibliotek Cyfrowych). Obecnie oferuje ona otwarty dostęp do ponad 2,5 mln jednostek zbiorów cyfrowych, która to kolekcja stale rośnie. Autorzy portalu usprawnili wyszukiwarkę publikacji poprzez włączenie operacji logicznych na polach opisu dokumentu. Lista wyników skojarzona jest z odnośnikami do strony internetowej biblioteki cyfrowej, która zawiera znaleziony obiekt cyfrowy. Kluczowe dla założeń projektu było pozyskanie oraz przeanalizowanie zawartości metadanych artykułów o profilu naukowym, bowiem w bibliotekach cyfrowych, składowane są również dokumenty nie mające nic wspólnego z kontekstem akademickim, np.: pisma urzędowe, ulotki i broszury reklamowe, spisy wystaw itp. FBC stosuje w opisach dokumentów standard Dublin Core, udostępniając 15 pól opisu w opcji wyszukiwania zaawansowanego: od tytułu, twórcy, tematu, opisu, wydawcy aż po źródło, język, zakres i prawa. Kolekcję metadanych do analiz projektowych udostępnili twórcy FBC z Poznańskiego Centrum Superkomputerowo-Sieciowego.

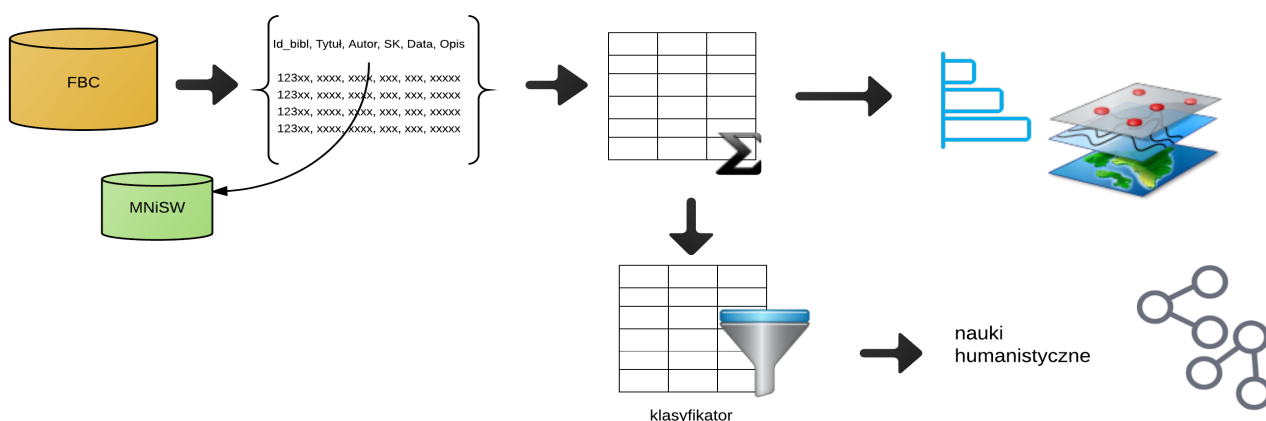
Kolejnym źródłem danych cyfrowych reprezentujących prace naukowe są repozytoria instytucji naukowych i badawczych. Część danych dostępnych w tym typie źródeł jest obecna na platformie FBC, jednakże pełniejszy zakres danych oferuje agregator Centrum Otwartej Nauki (CEON). Z agregatora CEON pozyskaliśmy do tej pory 58 674 rekordów, natomiast są to wyłącznie dane dotyczące polskich publikacji naukowych. Analiza naukometryczna zasobów dostępnych w repozytoriach naukowych jest kolejnym etapem opisywanych badań.

Ponieważ jednym z elementów badań naukometrycznych podjętych w ramach omawianego projektu jest analiza współpracy między instytucjami oraz między pracownikami nauki polskiej, dane identyfikujące naukowców pracujących w polskich jednostkach badawczych i naukowych pozyskaliśmy z OPI.

### Zakres prac i analiz

Obecnie przeanalizowaliśmy najliczniejszy z wymienionych zasobów – zbiór FBC. Pierwszy etap prac dotyczył czyszczenia danych do postaci nadającej się do analiz statystycznych i kompatybilnej ze stosowanymi aplikacjami (rys. 1).

W trakcie początkowych analiz i opracowań odkryliśmy, że biblioteki cyfrowe nie stosują, albo w różnym stopniu stosują dyscyplinę jednorodności przy wprowadzeniu danych w takich polach jak: opis, słowa kluczowe, data powstania czy typ obiektu cyfrowego, co bardzo utrudnia wnioskowanie na podstawie danych. Ze względu na wysoką wiarygodność i jakość danych o autorstwie postanowiono przeanalizować relacje zachodzące w ich obrębie. Dane jako informacyjnie jakościowe (*informative*), zostały wykorzystane do badań współautorstwa i liczebności grup badawczych (rys. 2). Wyniki analizy wskazują, że reprezentacja prac naukowych współtworzonych przez kilku autorów jest bardzo duża w bibliotekach cyfrowych. Być może jest to tendencja w metodologii współczesnej pracy naukowej, która wynika z pracy zespołowej tak łatwej w środowisku elektronicznej komunikacji i szybkiej wymiany myśli? Z kolei analiza afiliacji autorów poszczególnych prac wykazała, że współpraca zespołowa odbywała się na poziomie różnych instytucji.

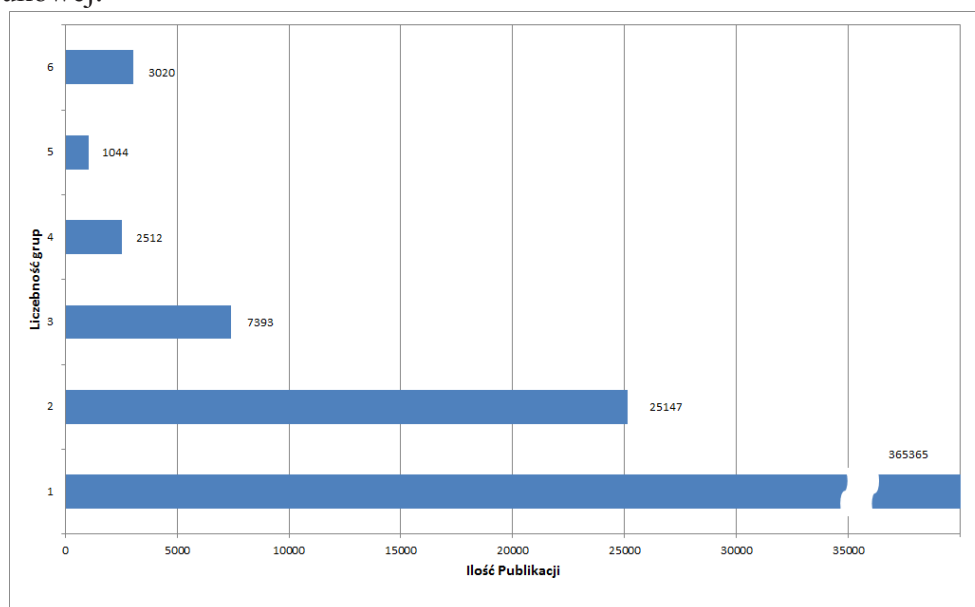


**Rysunek 1.** Etapy przetwarzania i wizualizacji danych  
Źródło: opracowanie własne

Korzystając z bazy danych pracowników naukowych w polskich instytucjach naukowo-badawczych, udostępnionych przez OPI, skorelowaliśmy dane dotyczące autorów z ich afiliacjami i ostatecznie stworzyliśmy mapę współpracy pomiędzy polskimi instytucjami naukowymi (rys. 3).

Ze względu na specyfikę systemu FBC, indeksującego metadane dokumentów z różnych dziedzin, w czym większość indeksowanych zasobów stanowią prace nienaukowe, trzeba było odfiltrować zbiory z zakresu humanistyki, co okazało się niełatwym zadaniem. Metadane nie dostarczają wskaźników wystarczających do wiarygodnego wyselekcjonowania dowolnej dziedziny naukowej. W pracach skoncentrowanych na dokładnym określeniu dziedziny analizowano takie pola jak: tytuł (*dc>Title*), przedmiot (*dc:Subject*) i opis (*dc:Description*). W przypadku dostępnych poprzez FBC prac naukowych tytuły najczęściej dotyczyły bardzo ściśle określonych tematów lub przedmiotów badań, na przykład materiałów i narzędzi w naukach inżynierskich, algorytmów w informatyce, epoki historycznej w naukach historycznych.

Spora szumu informacyjnego wprowadzały czasopisma, których w polskich bibliotekach naukowych jest bardzo dużo. Spora część rekordów (60%-90% w zależności od biblioteki, 76% całego otrzymanego z FBC zbioru) zawierała opisy czasopism i gazet. W tym przypadku pole *dc>Title* było więc zupełnie nieprzydatne do analiz dziedzinowych, tym bardziej, że w niektórych przypadkach oprócz nazwy czasopisma zawierało także rok i numer wydania. Powtarzalność nazwy w wielu rekordach generuje redundancję danych, co ponownie dowodzi niereprezentatywności samego tytułu w zakresie wskazania dziedziny naukowej.



**Rysunek 2.** Liczba publikacji (poziomo) „wyprodukowana” w wieloosobowych zespołach (pionowo)  
Źródło: opracowanie własne

Pole temat (*dc:Subject*) najczęściej składało się z szerzej lub wężej określonych słów kluczowych albo tematu badań. Zdarzało się też odniesienie do autora dokumentu, lub kraju pochodzenia. Nie spodziewanie spora liczba rekordów (ok. 20%) w zbiorze nie miała wypełnionego pola *dc:Subject*. Opis (*dc:Description*) również nie zaliczał się do konsekwentnie wypełnianych pól. Pole to było wypełnione

tylko w około 20% z pozyskanych rekordów. Jedynie dla niewielkiej części zbioru (zaledwie około 5%) było to streszczenie artykułu naukowego w ujęciu klasycznym.

W końcowej ocenie autorów nasunęła się konkluzja o losowo dobieranych charakterystykach dokumentów, a w efekcie oceny całego uzyskanego zbioru metadanych o braku jakichkolwiek standardów i ustaleń, nawet w ramach jednej biblioteki. Problemy te wskazywały jasno, że automatyczna analiza danych pod kątem wyodrębnienia polskiej humanistyki naukowej powstałej po roku 1945 będzie bardzo trudna.

### **Problemy z jednolitym opisem metadanych**

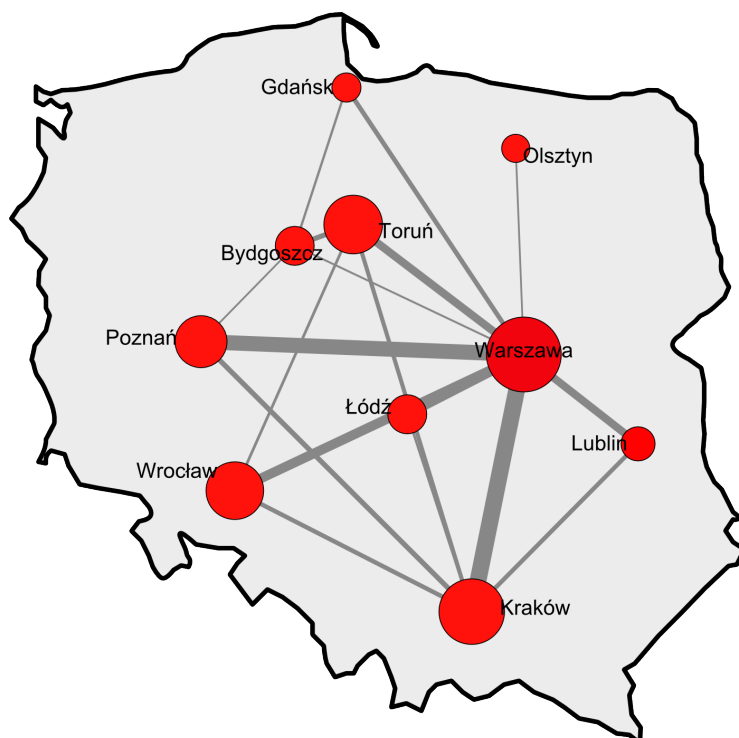
Ze wstępnej analizy wynikało zatem, iż z pół standardu Dublin Core najbardziej wartościowe dla opisywanych badań były pola: *dc:Subject*, *dc>Title*, *dc>Type*, *dc:Author* oraz *dc>Date*. Początkowe założenie, że zawartość pola *dc:type*, opisująca typ publikacji będzie przydatna przy filtrowaniu publikacji naukowych okazało się niestety trudne. Wynikało to z braku jednoznacznych standardów oraz niekontrolowanego wypełniania tego pola przez bibliotekarzy.

Bardzo często zamiast faktycznych typów dokumentów w polu tym pojawiały się inne treści. Były to między innymi:

- tytuł podany również jako typ;
- wymiary dokumentu fizycznego;
- autor dzieła;
- data publikacji dzieła.

Typy nie były robione wg żadnych norm polskich czy europejskich. W zdecydowanej większości polskich bibliotek cyfrowych, których zbiory dostępne są za pośrednictwem FBC można zauważyć problem braku standaryzacji opisów również na płaszczyźnie językowej, bardzo często bowiem pojawiał się dany typ publikacji ale pisany raz w liczbie pojedynczej, raz w liczbie mnogiej. Nie było to dużym problemem podczas automatycznej analizy danych, ale jednak nie świadczy zbyt dobrze o jakości procesu tworzenia opisów dokumentów cyfrowych. Kolejnym problemem napotkanym podczas analizy typów dokumentów był brak listy lub słownika limitujących liczbę typów. Powoduje to z jednej strony nadmierne rozdrobnienie typologii zbiorów, z drugiej zbytnią generalizację typów. Ta wielorakość i bałagan spowodował, że badacze pochylili się nad ujednoczeniem typologii.

Podobne problemy z niejednorodnością opisu występowały w polu *dc:date*, oznaczającym datę publikacji dzieła. Można było w nich wykryć różnorodne standardy oraz nieścisłości.



**Rysunek 3.** Współpraca polskich ośrodków naukowo-badawczych w zakresie publikowania na podstawie danych bibliotek cyfrowych. Szerokość pasma pokazuje intensywność współpracy (tj. liczbę wspólnych publikacji), natomiast rozmiar kółka – ilość ośrodków  
*Źródło: opracowanie własne*

Oprócz różnej kolejności części opisujących rok, miesiąc i dzień, pojawiają się różne separatory w formacie daty, ale również inne wyrażenia, jak: „po YYYY”, „przed”, „post ante”, „ok.”, „ca ...”. To z kolei powodowało problemy z eliminacją utworów opublikowanych przed, przyjętym za graniczny, rokiem 1945.

### Wypracowane strategie badawcze

Dla skutecznej analizy oraz wiarygodności wyciąganych na jej podstawie wniosków w automatycznym badaniu tekstów, a tym są metadane, konieczne jest ujednoczenie posiadanych danych. W obliczu wielkiej swobody bibliotekarzy we wprowadzaniu metadanych do systemu oraz braku szczegółowych ustaleń normalizacyjnych dotyczących zawartości poszczególnych pól standardu Dublin Core konieczne było przygotowanie zestawu algorytmów, które ujednoczyłyby zawartość interesujących nas pól metadanych. W przypadku dat publikacji (*dc:Date*) wykorzystano wyrażenia regularne (*regular expressions*) do konwersji różnych form zapisu daty na jeden wspólny format. W przypadku zaś pól opisujących typ dokumentu (*dc:Type*) podjęto prace nad przygotowaniem roboczego słownika hierarchicznego terminów i na jego podstawie automatycznie ujednoczono opisy. Ma to doprowadzić do uporządkowania typów dokumentów charakterystycznych dla obszaru nauki i wyeliminowania błędnych określeń.

Do wstępnych analiz i zaplanowania kolejnych kroków w pracach posłużono się wizualizacją słów kluczowych za pomocą chmury słów. Jako źródła danych wykorzystane zostały kolekcje słów pól *dc:subject* i *dc:description* (rys. 4). Wykonano kilka wersji wizualnych reprezentacji i przedstawiono do oceny bibliotekarzowi, mającemu wieloletnią praktykę w rzeczowym opracowaniu dokumentów. Ekspert ostatecznie wybrał wizualizację pokazaną na rysunku 4, wymieniając kilka dominujących obszarów tematycznych, min.: historia Polski XX stulecia, czasopisma z zakresu bibliologii, język informacyjno-wyszukiwawczy KABA, problematyki bibliotek cyfrowych i in.

Pomimo, iż taka interpretacja powstała na skutek działań *ad hoc*, można było wywnioskować o znaczącej przewadze dokumentów z zakresu nauk humanistycznych. Nie rozwiązało to jednak problemu odfiltrowania tych dokumentów.



Rysunek 4. Chmura korpusu słów dla pól Subjects i Description  
Źródło: opracowanie własne

Do selekcji artykułów z zakresu nauk humanistyczno-społecznych wykorzystany został automatyczny klasyfikator zbudowany na bazie narzędzi CLARIN-PL<sup>1</sup>. Należy tu nadmienić, iż pozostała część zbioru zawierała dokumenty odnoszące się do nauk przyrodniczych, technicznych, rolniczych, medycznych i ekonomicznych. Wartości pól *dc:Title*, *dc:Subject*, *dc:Description* były szczegółowo analizowane w kontekście dyscyplinarności. Tworzyły one zbiór, bardzo zróżnicowany pod względem składni, struktury i semantyki. Dlatego autorzy postanowili wspomóc się tezauresem (wielo)dziedzinowym, który powiązałby reprezentatywne terminy wymienionych pól zgodnie z semantyką słownika języka polskiego.

Tym samym pełniłyby one rolę haseł przedmiotowych, a powstałe relacje generowałyby taksonomię danej dyscypliny. Przejrzano wiele tezaursów dostępnych zarówno w Europie jak i w Polsce, ale nie odpowiadały one na zapotrzebowanie projektu. Zdecydowano się zatem na prostsze rozwiązanie, wyznaczenie docelowej struktury dziedzinowej, adekwatnej do roboczej kolekcji FBC, z którą przyszło się badaczom zmierzyć. Autorzy zdecydowali, iż najprostszym rozwiązaniem będzie wykorzystanie klasyfikacji paneli dziedzinowych, wypracowaną przez Narodowe Centrum Nauki. Panel hu-

<sup>1</sup> CLARIN-PL. Europejska sieć współpracy naukowej. Grupa badaczy pracująca pod kierunkiem dr inż. Macieja Piaseckiego podjęła się zadania stworzenia i implementacji klasyfikatora przy użyciu słownika semantycznego Słowosieć. <http://clarin-pl.eu/pl/strona-glowna/>



manistyczno-społeczny (HS) składa się z trzech głównych kategorii (HS1-HS3) oraz drugiego poziomu rozszczerzonego na dyscypliny naukowe opisane za pomocą wyrażeń (rys. 5).

HS1 : filozofia i etyka
HS1 : teologia i religioznawstwo
HS2 : literaturoznawstwo
HS2 : językoznawstwo
HS2 : kulturoznawstwo
HS2 : bibliologia i informatologia
HS2 : sztuka i architektura i historia sztuki
HS3 : historia
HS3 : archeologia
HS3 : etnologia, etnografia i antropologia kulturowa
HS3 : archiwistyka i dokumentologia
HS6 : psychologia
HS6 : pedagogika
HS6 : socjologia

**Rysunek 5.** Zastosowany schemat kategorii dziedzinowych na podstawie paneli NCN  
Źródło: opracowanie własne.

## Podsumowanie i wnioski

Realizatorzy projektu zamierzają zbadać, jaka jest cyfrowa reprezentacja wiedzy naukowej i edukacyjnej w polskich repozytoriach i bibliotekach cyfrowych, dlatego prowadzą analizę *text-* i *data-mining* w odniesieniu do nauk humanistycznych i społecznych. Platforma polskich bibliotek cyfrowych FBC stosuje standardy opisu bibliograficznego *Dublin Core*. Dlatego na obecnym etapie baza danych FBC została wybrana jako zbiór modelowy w procesach przetwarzania różnych metadanych.

Podczas realizacji wyznaczonych celów badawczych, autorzy spotkali się z licznymi problemami, bezpośrednio dotyczącymi uzyskanych danych. Do nich można zaliczyć brak dyscypliny przy wprowadzaniu metadanych (na przykład w polach data, typ), typowe błędy ludzkie (literówki) lub po prostu brak opisów. Dodatkowo udostępnieniu metadanych z repozytoriów cyfrowych towarzyszyły

wątpliwości natury prawnej. Na przykład: czy zebrane dane publiczne, odpowiednio przetworzone, można później publikować, jako wyniki swoich badań? Czy można je udostępniać innym podmiotom?

W obecnej fazie prace są skoncentrowane na stworzenie klasyfikatora, pozwalającego na odfiltrowanie utworów naukowych w zakresie nauk humanistyczno-społecznych. Takim sposobem przygotowana baza danych zostanie następnie poddana analizom pod względem autorów i wzajemnej współpracy, tematyki, zależności czasowych powstawania publikacji. Reprezentacje graficzne zostaną porównane z ich odpowiednikami wygenerowanymi w oparciu o dane z innych serwisów sieciowych.

Artykuł przybliży wypracowane przez zespół techniczne i wizualne strategie, służące do zniwelowania problemów z zapisem danych w bibliotekach cyfrowych. Pokonanie tych trudności nie oznacza jednak, iż nie ma potrzeby ujednoczonych i ustandaryzowania danych, uskuteczniających operacje z zakresu Humanistyki Cyfrowej.

### Podziękowania

Badania przeprowadzono w ramach grantu NCN 2013/11/B/HS2/03048. Autorzy wyrażają podziękowanie instytucjom, które udostępniły dane, min.: Poznańskiemu Centrum Superkomputerowo-Sieciowemu, Ministerstwu Nauki i Szkolnictwa Wyższego oraz dr inż. M. Piaseckiemu za pomoc w tworzeniu klasyfikatora.

### Abstrakt

Zjawiskiem towarzyszącym cyfryzacji zasobów wiedzy naukowej jest marginalizowanie w mniejszym lub w większym stopniu meta-opisu danych strukturalnych. W wyniku tego mamy albo zaśmiecone metadane albo ich brak dla serii rekordów. Jest to główny problem, z którym zetknęli się autorzy przy realizacji projektu dotyczącego analizy dynamiki cyfrowej wiedzy w Polsce. Czyszczenie i grupowanie danych zostało wykonane na pierwszym etapie w środowiskach Python i R. Do wstępnych analiz i wypracowania dalszej strategii posługiwano się wizualizacją danych tekstowych za pomocą chmury słów. W charakterystykach dynamicznych wykorzystano konwersję danych tekstowych na format daty oraz metody statystyczne. Autorzy wprowadzają w problematykę przetwarzania metadanych pochodzących z bibliotek cyfrowych i nakreślają odpowiednie strategie postępowania.

**Słowa kluczowe:** biblioteki cyfrowe, wizualizacja wiedzy, mapy nauki, lingwistyka komputerowa.

### Summary

Parallel to the growth of digital knowledge we can observe low importance of data structure. As a result, the metadata are cluttered or have empty values in a pieces of records. This is the main problem experienced by the authors in the project focused on analysing the dynamics of digital knowledge in Poland. Cleaning and grouping of data by use Python and R has been done in the first stage. The authors use cloud tag technique for preliminary analysis and to develop further strategies. Text data conversion into



date format as well as the statistical methods were used to describe dynamic characteristics of published documents. The authors introduce the issues of metadata processing in digital libraries and outline an appropriate strategies to do it.

**Keywords:** digital libraries, knowledge visualization, maps of science, computational linguistics, text mining.

## Bibliografia

1. Börner K., *Everyone can map*, The MIT Press, USA:Cambridge 2014.
2. Chen Ch. *Information Visualization. Beyond the Horizon*, Springer, London 2006.
3. Lima M., *The Book of Trees. Visualizing Branches of Knowledge*, Architectural Press, New York: Princeton 2014.
4. Malak P., *Indeksowanie treści*, SBP, Warszawa 2012.
5. Osińska V., Wizualizacja paradygmatów w nauce, „*Zagadnienia naukoznawstwa*” 2012, 48 (193).
6. Osińska V., Malak P., *Maps and Mapping in Scientometrics*, Proceedings of the Conference *Tools and Methods for Analysing the Scientific Literature and Readers*, Wrocław 2014 (in print).
7. Osińska V., Rozwój metod mapowania domen naukowych i potencjał analityczny w nim zawarty, „*Zagadnienia Informacji Naukowej*” 2010, 2(96).
8. Osinska V., Visual Analysis of Classification Scheme, “*Knowledge Organisation*” 2010, 37(4).

### Źródła internetowe

1. Bednarek-Michalska B., Repozytoria surowych danych - dlaczego biblioteki powinny je znać?, „*Biuletyn EBIB*” 2012, nr 8 (135): <http://open.ebib.pl/ojs/index.php/ebib/article/view/152>
2. Bednarek-Michalska B., Kujawsko Pomorska Biblioteka Cyfrowa a standardy, „*Biuletyn EBIB*” 2006, nr 4/(74): <http://www.ebib.info/2006/74/michalska.php>
3. Malak P., Pawłowski A., Ewaluacja skuteczności systemów wyszukiwania informacji. Od eksperymentu Cranfield do laboratoriów TREC i CLEF. Geneza, metody i wyniki, „*Toruńskie Studia Bibliologiczne*” 2015, nr 2 (15): <http://apcz.pl/czasopisma//index.php/TSB/article/view/TSB.2015.022/8073>
4. Nahotko M., Stare i nowe standardy opisu dokumentów elektronicznych. „*Biuletyn EBIB*”, 2002 nr 4: <http://www.ebib.pl/2002/33/nahotko.php>
5. Potęga J., *Metadane w polskich bibliotekach cyfrowych*. Warszawa BN 2008. [data dostępu 28.01.2016]. Dostępny w: [www.bn.org.pl/download/document/1260454699](http://www.bn.org.pl/download/document/1260454699).
6. Werla M. *Metadane dokumentów w bibliotekach cyfrowych*. PCSS Poznań 2009. [data dostępu 28.01.2016]. Dostępny w: <http://lib.psnc.pl/Content/284/CPI-Werla.pdf>.

## Nie tylko eskapizm – zagadnienie migracji ludności w niezależnych grach wideo

### Not only escapism – the issue of people migration in independent video games

#### Dlaczego gry wideo<sup>1</sup>?

Mimo swojej ponad pięćdziesięcioletniej historii gry wideo wciąż stosunkowo rzadko są przedmiotem badań humanistycznych. Choć od kilkunastu lat naukowe zainteresowanie tym medium rośnie, to wciąż pozostaje wiele aspektów, nad którymi warto się pochylić, szczególnie iż gry wideo wciąż ewoluują. Część zmian w grach wynika z rozwoju technologii. Oczywisty jest wpływ zwiększenia mocy obliczeniowej komputerów, ale nie mniejsze znaczenie ma rosnąca dostępność komputerów osobistych i rozpowszechnienie innych narzędzi służących elektronicznej rozrywce – smartfonów, tabletów czy konsol. Gry wideo cieszą się coraz większą popularnością, wg raportu na temat kondycji polskiej branży gier wideo w 2015 roku aż 72% polskich internautów to gracze<sup>2</sup>. Wraz ze wzrostem grupy odbiorców rosną również budżety przeznaczone na produkcję gier. Wydana w 2015 roku polska gra „Wiedźmin 3” studia CD Projekt RED kosztowała studio 306 mln złotych<sup>3</sup> (dla porównania – najdroższy polski film, *Quo Vadis* z 2001 roku, miał budżet ok. 76 mln złotych<sup>4</sup>). Najdroższa wyprodukowana dotychczas gra wideo, „Call of Duty: Modern Warfare 2” z 2009 roku, kosztowała ponad miliard złotych<sup>5</sup>.

Nie tylko zmiany, jakie przechodzi medium gier wideo czynią je interesującym tematem badań kulturoznawczych, nie mniej istotne są charakterystyczne dla nich cechy, wyróżniające je na tle innych dzieł kultury. Najbardziej podstawową z nich jest interaktywność, czyli aktywne zaangażowanie odbiorcy, który ma wpływ na przebieg doświadczenia, jakim jest granie w grę. Cecha ta jest ściśle po-

---

1 Uzupełnieniem tekstu jest prezentacja multimedialna - <http://tinyurl.com/zd62e9n>

2 Michał Bobrowski, Patrycja Rodzińska-Szary, Mariusz Socha, *Kondycja Polskiej Branży Gier Wideo. Raport 2015*, Kraków 2015, [http://www.kpt.krakow.pl/wp-content/uploads/2015/09/Raport\\_A4\\_Web.pdf](http://www.kpt.krakow.pl/wp-content/uploads/2015/09/Raport_A4_Web.pdf) [dostęp online 20 stycznia 2016], s. 24.

3 Grupa CD Projekt, pierwsze półrocze 2015, prezentacja, [https://www.cdprojekt.com/resources/document/prezentacje/H1\\_2015-final.pdf](https://www.cdprojekt.com/resources/document/prezentacje/H1_2015-final.pdf) [dostęp online 20 stycznia 2016].

4 Quo Vadis w bazie Film Polski, <http://filmpolski.pl/fp/index.php?film=128435> [dostęp online 20 stycznia 2016].

5 John Funk, *How Much Did Modern Warfare 2 Cost to Make?*, <http://www.escapistmagazine.com/news/view/96227-How-Much-Did-Modern-Warfare-2-Cost-to-Make> [dostęp online 20 stycznia 2016].

wiązana z ergodycznością, którą – za Espenem Arseth'em – można zdefiniować w następujący sposób: „Taki typ dyskursu, którego znaki wylaniają się jako ścieżka wytworzona przez nietrywialny element dzieła. Fenomen ergodyzmu wytworzony jest przez pewne cybernetyczne systemy, przez maszynę (lub człowieka) będących operatorami mechanizmu sprzężenia zwrotnego danej informacji, na skutek czego, za każdym razem, gdy mechanizm ten zostanie użyty powstanie różna sekwencja semiotyczna<sup>6</sup>”. Nie mniej istotny jest synergiczny charakter gier wideo – są to dzieła łączące dziedzin sztuki taki jak muzyka, sztuki plastyczne, literatura, film czy animacja. Wszystkie te elementy sprawiają, że gry wideo stanowią interesujący temat do badań kulturoznawczych, szczególnie w kontekście humanistyki cyfrowej.

### Czym są gry niezależne?

Gry niezależne, nazywane także grami *indie* (od *independent* ang. niezależny<sup>7</sup>) lub, w spolszczonej wersji, *indykami* to takie produkcje, które powstają w małych, nierzadko jednoosobowych, zespołach deweloperskich. Ich „niezależność” oznacza brak finansowania za pośrednictwem dużych wydawnictw, co zazwyczaj prowadzi do znacznie niższych budżetów niż w przypadku produkcji mainstreamowych. Niewielkie środki finansowe ograniczają wykorzystanie kosztownych technologii i prowadzenie rozbudowanej kampanii marketingowej, przez co wiele gier niezależnych może wydawać się dużo mniej zaawansowanych niż wysokobudżetowe tytuły, swoją stylistyką często odwołując się np. do prostych graficznie produkcji szesnastobitowych.

Drugą stroną tego zjawiska jest swoboda kreacji. Twórcy gier *indie* mogą pozwolić sobie na poruszanie odważnych tematów lub eksperymentowanie z nowymi mechanikami, ponieważ ponoszą znacznie mniejsze ryzyko finansowe a ich działania nie są warunkowane planami wydawniczymi wielkich wydawców.

Taki sposób produkcji – w małych zespołach przy niskim budżecie – nie jest czymś nowym. W latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych wiele gier było tworzone przez pasjonatów-amatorów<sup>7</sup>. Wraz ze wzrostem popularności gier i rozrostem branży produkcje niezależne zeszły na drugi plan. Dopiero zmiany jakie rynek gier przeszedł w ciągu ostatniej dekady wpłynęły znacząco na rozkwit tego zjawiska, które nazwać można by renesansem gier niezależnych.

Najistotniejszym czynnikiem jaki wpłynął na rozrost tej części rynku jest, bez wątpienia, rosnąca popularność dystrybucji cyfrowej. Od 2005 roku, gdy platforma sprzedaży Steam należąca do studia Valve wprowadziła do swojej oferty gry innych producentów, coraz więcej graczy decyduje się na zakup gier w formie cyfrowej. Również twórcy, zarówno mainstreamowi jak i niezależni, zaczynają rezygnować ze sprzedaży gier na nośnikach fizycznych. Dla niezależnych studiów sprzedaż cyfrowa posiada dodatkowe zalety: nie istnieje ryzyko związane z produkcją zbyt małej lub zbyt dużej ilości kopii gry,

6 Espen J. Aarseth, *Cybertekst: perspektywy literatury ergodycznej*, [w:], Techsty<sup>7</sup>, nr2, [http://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth\\_cybertekst.html](http://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth_cybertekst.html) [dostęp online 20 stycznia 2016].

7 Bartłomiej Kluska, *Dawno temu w grach*, Łódź 2008, s. 42-43.

wyeliminowane są koszty magazynowania i dystrybucji w sklepach, a grupa potencjalnych odbiorców jest praktycznie nieograniczona terytorialnie.

Bardzo ważną zmianą, która wpłynęła na rozwój gier niezależnych jest finansowanie społecznościowe, które umożliwia twórcom realizację kosztownych i ryzykownych pomysłów dzięki wsparciu finansowemu samych graczy.

Nie bez znaczenia jest również rosnąca dostępność narzędzi do tworzenia gier. Dzięki darmowemu oprogramowaniu takiemu jak Unity 3D, bibliotekom multimedialnym czy licznym poradnikom i kursom dostępnym w Internecie niemal każdy może stworzyć grę przy minimalnym budżecie.

Rosnąca scena *indie* tonie tylko wartościowe tytuły. Wiele z nich jest przeciętnych i nie oferuje odbiorcy nic interesującego, ginąc w zalewie podobnych produkcji. Dzięki twórcom niezależnym, którzy nie obawiali się podjąć ryzyka, powstają jednak gry innowacyjne i odważne pod każdym względem – rozgrywki, strony audiowizualnej czy tematów jakie poruszają w warstwie semantycznej i to one stanowią najbardziej interesujący materiał do analizy.

### **Dlaczego migracja ludności?**

Migracja ludności stanowi jeden z najbardziej istotnych problemów współczesnego świata. Tematy takie jak polityka migracyjna krajów wysokorozwiniętych, uchodźstwo, emigracja ekonomiczna czy asymilacja kulturowa stanowią temat dyskusji na scenie politycznej, a od miesięcy jednym z najczęściej poruszanych w polskich i europejskich mediach tematów jest rosnąca liczba imigrantów i uchodźców przybywających do Europy. Obawy związane z wielokulturowością, zagrożeniem terrorystycznym – szczególnie w kontekście ataków w Paryżu w 2015 roku – mieszają się z nawoływaniami do otwartości i udzielania pomocy humanitarnej. W kontekście Polski istotne jest również zagadnienie emigracji zarobkowej do krajów Europy Zachodniej.

Migracja to temat trudny, skomplikowany i budzący wiele kontrowersji. Przedstawienie go w formie gry komputerowej, która z założenia ma być formą rozrywki, budzi obawy o trywializację.

### **Sposoby ujęcia zagadnienia migracji ludności w niezależnych grach wideo**

Twórcy gier niezależnych poruszają zagadnienie migracji ludności w różnych celach i z zastosowaniem różnych środków. Omówione niżej przykłady nie stanowią pełnej listy produkcji, w których pojawia się ten temat lecz pozwalają one na wyznaczenie wzorców, które odnieść można również do produkcji dotyczących innych, kontrowersyjnych tematów.

## Pretekst

Zdarza się, że migracja ludności stanowi zaledwie pretekst do wykorzystania określonej mechaniki. Przykładem takiego ujęcia tego tematu jest *Banished* (Shining Rock Software, 2014), w którym przybycie tytułowych wygnańców na nieosiedlone ziemie stanowi tylko punkt wyjścia do rozpoczęcia strategii ekonomicznej czasu rzeczywistego. To, że gra dotyczy migracji ludności jest sugerowane w tytule i w opisie gry na stronie internetowej producenta<sup>8</sup>. Zadaniem gracza jest rozwój osady w oparciu o początkowe, niewielkie zasoby, rozwijanie infrastruktury, kontrola zużycia surowców, handel i wypełnianie potrzeb mieszkańców. Realizacja tych celów jest bardziej istotna niż warstwa znaczeniowa. Nie wiemy nic na temat osadników, ich wcześniejszego życia, miejsca, z którego zostali wygnani czy przyczyn tego stanu rzeczy. Choć gameplay w pewien sposób oddaje trudności jakie napotykają tytułowi wygnańcy starając się przetrwać, temat migracji ma drugorzędne znaczenie, jest zaledwie pretekstem do zastosowania określonej mechaniki i mógłby zostać zastąpiony przez inny – zbliżony, bez istotnego wpływu na grę.

W tym wypadku warstwa semantyczna staje się – nieszczególnie istotnym – uzupełnieniem warstwy rozgrywki<sup>9</sup>.

## Edukacja

Gry wideo mogą stanowić doskonałe narzędzie w edukacji, o ile wykorzystywane są mądrze i ze zrozumieniem specyfiki tego medium. Często, mimo najlepszych chęci twórców, brak wiedzy na temat projektowania gier sprawia, że edukacyjne produkcje nie są skuteczne ani jako narzędzie nauczania ani jako atrakcyjna gra.

Przykładem nieumiejętnego wykorzystania gier jako narzędzia nauczania jest *ICED* (*I can end deportation*). Wydana została w 2008 roku przez zajmującą się prawami człowieka organizację Breakthrough. Gracz wciela się w niej w rolę młodego imigranta mieszkającego w Stanach Zjednoczonych. Zadaniem *ICED* jest uświadomienie młodzieży o trudnej sytuacji imigrantów w tym kraju<sup>10</sup>.

Gra rozpoczyna się od wyboru awatara gracza. Do dyspozycji jest kilka postaci takich jak imigrantka z Polski, która jako dziecko przybyła z rodzicami do Stanów Zjednoczonych, student z Japonii czy syn nielegalnych imigrantów z Meksyku. Historia każdej z nich jest opisana i uzupełniona o nagranie, w którym postaci opowiadają o sobie. Wybór jest wyłącznie kosmetyczny – choć na końcu poznaje-

---

8 Opis gry *Banished* na stronie internetowej producenta: <http://www.shiningrocksoftware.com/game/>, [dostęp online 20 stycznia 2016].

9 Lars Konzack, *Krytyka gier komputerowych: metoda analizy gier komputerowych*, [w:] „Kultura i Historia” nr 13/2008, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/892>, [dostęp online 20 stycznia 2016].

10 Opis gry *ICED* na poświęconej jej stronie internetowej, <http://www.icedgame.com>, [dostęp online 20 stycznia 2016].

my dalsze losy bohatera, to pozostają one niezależne od podjętych podczas gry decyzji, a wybór postaci nie wpływa na przebieg rozgrywki.

Po wyborze postaci gracz otrzymuje krótki opis sterowania i zasad gry. W pierwszym etapie celem jest „uniknięcie aresztowania poprzez podejmowanie dobrych decyzji i działalność na rzecz społeczeństwa<sup>11</sup>”. Cel ten można osiągnąć poprzez odnajdowanie „punktów obywatelskich” oraz rozwiązywanie quizów. Utrata punktów skutkuje pojawieniem się urzędników imigracyjnych, przed którymi należy uciekać, aby uniknąć aresztowania. Zrealizowanie celu pozwoli na zagranie w „minigrę”, której ukończenie zagwarantuje awatarowi amerykańskie obywatelstwo.

Podczas ekranu ładowania poziomu odtwarzane jest wprowadzenie nakreślające sytuację imigrantów w Stanach Zjednoczonych.

Pierwszym, rzucającym się w oczy problemem *ICED* jest warstwa audiowizualna. Niskiej jakości modele i tekstury, nieatrakcyjny i niejasny interfejs oraz nieprzyjemny, zapętlający się wciąż motyw muzyczny prawdopodobnie odrzucą każdego, kto kiedykolwiek zetknął się z bardziej profesjonalnie przygotowanymi produkcjami. Nieresponsywne sterowanie sprawia, że poruszanie postacią – nawet dla doświadczonego gracza stanowi spore wyzwanie – to nie odnalezienie na mapie elementów wymaganych do ukończenia gry jest wyzwaniem, ale sprawienie, by awatar w nie trafił.

Niestety, jeszcze gorzej wygląda warstwa semantyczna. Problemy imigrantów zostały maksymalnie uproszczone. „Punkty obywatelskie”, które otrzymujemy za znalezienie symbolu dłoni są uzupełnione opisem „dobrych działań dla społeczności” takich jak „10 punktów za oddanie krwi”, „5 punktów za posadzenie drzewa<sup>12</sup>”.

Quizy, które pokazują się po odnalezieniu symbolu żarówki napisane są w sposób sugerujący odpowiedź i rozwiązanie ich nie stanowi żadnego wyzwania, np. „Niezarejestrowani imigranci płacą podatki takie jak podatek od własności i od sprzedaży, które pozwalają utrzymać szkoły i służby publiczne. PRAWDA czy FAŁSZ?<sup>13</sup>”. Po udzieleniu odpowiedzi otrzymujemy wyjaśnienie „Niezarejestrowani imigranci płacą podatki takie jak podatek od własności i od sprzedaży, które pozwalają utrzymać szkoły i służby publiczne. To nieprawda, że imigranci podejmujący pracę i niepłacący podatków, tym samym odbierają pracę innym ludziom oraz stanowią obciążenie dla gospodarki<sup>14</sup>.”

Awatar bierze udział w sytuacjach, w których musi podjąć decyzję. „Porzucony samochód. Stoisz tu przy zamkniętym samochodzie, w stacyjce są kluczyki. Czy go kradniesz? [Opcje do wyboru:] 1. Zostaw samochód. 2. Zabierz samochód<sup>15</sup>”.

W kontekście celu gry – podejmowania dobrych decyzji, aby uzyskać obywatelstwo – zadania postawione przed graczem są przeważnie banalne. Zdaje się, że sami twórcy byli tego świadomi, gdyż

---

11 Cytat z gry, tłumaczenie własne.

12 Ibidem.

13 Ibidem.

14 Ibidem.

15 Ibidem.



po ukończeniu wszystkich misji na mapie wyświetlany jest komunikat „Jak na razie całkiem nieźle. Założę się, że sądzisz, że jesteś całkiem bystry, a ta gra jest łatwa. Zobaczmy czy uda ci się przechytrzyć urzędników imigracyjnych w błyskawicznej grze w chowanego. Rozpocznij „łapankę” imigrantów<sup>16</sup>”. Ta część gry polega na uciekaniu przed urzędnikami na tej samej mapie, na której wcześniej poszukiwaliśmy zadań. Z powodu łatwego do odkrycia błędu nie stanowi jednak żadnego wyzwania, ponieważ ścigający nie potrafią wejść na schody. Wystarczy, że awatar gracza ukryje się tam i spokojnie poczeka, aż upłynie wymagany czas. Gracz zostaje nagrodzony dokumentem nadania obywatelstwa opatrzonym wizerunkiem awatara. Gra jednak na tym się nie kończy. Mimo iż wypełniony został cel, to jednak, po komunikacie z gratulacjami, proponuje graczowi sprawdzenie, jak wygląda życie w ośrodkach karnych dla imigrantów. Nie ma jednak możliwości odmowy lub zakończenia gry i powrotu do menu. Mimo iż zadanie postawione przed odbiorcą zostało wypełnione, tak czy siak ponosi on konsekwencje takie same jak w przypadku błędu – złapania przez funkcjonariusza.

Część w więzieniu nie różni się znacząco od tej w mieście – kończy się rozprawą, podczas której – niezależnie od podjętych działań – awatar zostaje deportowany. Choć w innych grach niezależnych odnaleźć można przykłady umiejętnego wykorzystania pozornie „nieudolnego” gameplay'u w celu budowania warstwy semantycznej w *ICED*, to wydają się one być raczej kwestią nieudolnego projektowania, niż zaplanowanym zabiegiem artystycznym.

Wykorzystanie gry jako narzędzia w edukacji młodzieży może być bardzo skuteczne, jeśli jest przygotowane mądrze. *ICED* ze względu na nieprzemyślany projekt gry i uproszczenie poruszanego tematu nie spełnia swojej funkcji. Jest niesatysfakcjonująco proste, nie nagradza gracza za wypełnianie celów a podjęte przez niego decyzje nie wpływają na przebieg rozgrywki.

W tym wypadku warstwa semantyczna dominuje nad warstwą rozgrywki sprawiając, że *ICED* nie jest ani skutecznym narzędziem w edukacji, ani grą atrakcyjną dla odbiorcy<sup>17</sup>.

## Komentarz

Gry wideo często stanowią komentarz do zagadnień znanych z „realnego” świata. Istotną częścią Web 2.0 jest *User Created Content*<sup>18</sup>. Niemal każde głośne medialnie wydarzenie przedstawiane jest za pomocą gier – przykładami mogą być takie produkcje jak *Korwin The Game*<sup>19</sup>, której bohaterem jest kontrowersyjny polityk czy gra o Chytrej Babie z Radomia kradnącej ze stołu napoje podczas miejskiej Wigilii<sup>20</sup>. Produkcje tego typu są zazwyczaj tworzone przez amatorów i koncentrują się raczej na humo-

---

16 Ibidem.

17 Lars Konzack, op.cit.

18 Bruno Schivinski, Dariusz Dabrowski, *The effect of social media communication on consumer perceptions of brands*. [w:] „Journal of Marketing Communications”, 2014, s. 189-214.

19 Opis gry Korwin The Game na platformie Steam, <http://store.steampowered.com/app/375030/?l=polish>, [dostęp online 20 stycznia 2016].

20 Opis gry Wigilia w Radomiu, gra na portalu jeja.pl, <http://www.gry.jeja.pl/20565,wigilia-w-radomiu.html>, [dostęp online



rystycznym, uproszczonym ujęciu tematu niż na rozbudowanej rozgrywce. Zazwyczaj wykorzystują najprostsze narzędzia, takie jak technologia flash, a do ich uruchomienia wystarcza przeglądarka internetowa lub – szczególnie współcześnie – smartfon.

W tym roku na urządzenia z systemem Android trafiła gra *UKIK* będąca odpowiedzią na wypowiedzi kontrowersyjnego lidera konserwatywnej partii *UKIP* – Nigela Farage’a - na temat imigrantów. W opisie gry w Google Play znajdziemy następującą odezwę:

„Droga Wielka Brytania,

Czy przerażają cię obcojęzyczne głosy w pociągach? Czy nie możesz znieść mieszkających po sąsiedzku Europejczyków? Czy twoja żona odmawia posprzątania za lodówką? Czy sądzisz, że kobiety są zbyt głupie, by wygrać w szachy lub pracować na wysokich stanowiskach? Jeśli czujesz się irracjonalnie i chcesz mieszkać na prawicowym zadupiu, to w maju zagłosuj na *UKIK*. Może i ci ludzie [imigranci] doskonale wpływają na rozwój ekonomiczny, wzbogacają nasza kulturę i czynią Brytanię wielką, ale są inni niż my, więc wykopmy ich wszystkich!

Twój Nicolas Fromage, Partia *UKIK* –Głos wszystkich oszołomów i szaleńców<sup>21</sup>”.

Sama gra jest nieskomplikowana i ma prymitywną warstwę audiowizualną. Stojąca na klifie karykatura Farage’a kopie kolejnych, stojących na krawędzi imigrantów zdobywając za to „Punkty rasizmu”.

Tego typu proste produkcje, będące formą społecznego komentarza do bieżących problemów, koncentrują się zazwyczaj na uproszczonym, płytkim ujęciu tematu jaki poruszają, zazwyczaj przepelnionym odniesieniami do świata realnego. Ich podstawową cechą jest wysoki „punkt wejścia”, czyli wiedza wymagana od gracza do pełnego odbioru. Dla kogoś, kto nie posiada żadnych informacji na temat partii *UKIP* i Nigela Farage’a, *UKIK* będzie nie tylko niezrozumiałe w swojej warstwie semantycznej, ale również nieinteresujące ze względu na prymitywny gameplay.

W *UKIK* i podobnych jej produkcjach warstwa socjokulturowa staje się bardziej istotna niż gameplay i warstwa semantyczna<sup>22</sup>.

## Metafora

Mądre wykorzystanie mechanizmów rozgrywki pozwala na ukazanie problemów w sposób niedostępny dla innych mediów i przystępny dla graczy, nawet tych, którzy zazwyczaj nie interesują się danym zagadnieniem. Przykładem metaforycznego ujęcia tematu emigracji, może być gra *Papers, please* autorstwa Lucasa Pope’a z 2013 roku. Produkcja ta jest niemal idealnym przykładem gry niezależnej, ponieważ została stworzona w całości przez jednego autora.

---

20 stycznia 2016].

21 Opis gry *UKIK* w sklepie Google Play, tłumaczenie własne, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fongames.ukick>, [dostęp online 20 stycznia 2016].

22 Lars Konzack, op.cit.

Akcja gry dzieje się w latach 80. w fikcyjnym państwie Arstotzka stylizowanym na państwo dawnego bloku wschodniego. Strona audiowizualna *Papers, please* utrzymana jest w minimalistycznej, oszczędnej stylistyce. Mimo zastosowania bardzo prostych środków jest czytelna i sugestywna. Przytłumiona gama kolorystyczna i powtarzające się, niewyraźne dźwięki oddają atmosferę monotonnego, zimowego dnia gdzieś na granicy w Europie Wschodniej.

Bohaterem, w którego wciela się gracz jest anonimowy mężczyzna, który w wyniku loterii otrzymuje stanowisko pracownika nowootwartego przejścia granicznego. Jego zadania to przeprowadzanie kontroli dokumentów osób chcących przekroczyć granicę oraz próba utrzymania rodziny bohatera.

Początkowo gra jest dość prosta, zadaniem gracza jest tylko sprawdzanie miejsca wydania paszportu osób przekraczających granicę i sprawdzenie daty ważności dokumentów. Za każdą skontrolowaną osobę awatar otrzymuje wynagrodzenie, błędy wiążą się z karą finansową. Z każdym upływającym w grze dniem pojawiają się nowe wytyczne –przepustki, pozwolenia na pracę, świadectwa szczepień. Z gazety, którą otrzymujemy każdego ranka dowiadujemy się o wydarzeniach, które wpływają na zaostrożenie kontroli tj. zagrożenie terrorystyczne ze strony obywateli innego kraju, kradzież wzorów państwowych dokumentów, epidemia polio.

Praca jaką wykonuje bohater staje się coraz bardziej znużająca i, mimo iż gracz nabiera wkrótce wprawy, coraz łatwiej o pomyłkę i spadek wydajności. Każdy dzień kończy się ekranem podsumowującym przychody i wydatki, również te niespodziewane, takie jak choroba żony czy urodziny syna. Gracz może podjąć decyzję, jak rozdysonować pieniądze – zrezygnować z ogrzewania, ale zapłacić za leki, odłożone pieniądze przeznaczyć na wynajęcie mieszkania o wyższym standardzie czy zachować na czarną godzinę.

Wkrótce po rozpoczęciu gry pojawiają się dodatkowe możliwości zarobku, takie jak przyjęcie łapówki od mężczyzny, który nie ma właściwych dokumentów czy współpraca ze strażnikiem, który dostaje dodatkowe wynagrodzenie za każde aresztowanie.

Przed graczem stawiane są również wybory niezwiązane bezpośrednio z możliwością zarobku: pomoc kobiecie, która mimo nieważnych dokumentów chce przekroczyć granicę, by spotkać się z długo niewidzianą rodziną, czy możliwość współpracy z oszustem, który codziennie próbuje przekroczyć granicę z podrobionymi dokumentami nawet tego nie ukrywając, ale jest jedną z niewielu sympatycznych, życzliwych postaci jakie spotyka bohater.

Każdy podjęty przez gracza wybór ma wpływ na przebieg rozgrywki. Przyjęcie przez bohatera zbyt wysokiej łapówki kończy się aresztowaniem, pomoc ruchowi oporu może ułatwić mu ucieczkę za granicę, gdy służby specjalne będą chciały go przesłuchać. Konsekwencje wyborów są skomplikowane i trudne do przewidzenia, np., jeśli gracz zdecyduje się podarować synowi kredki na urodziny, ten ofiaruje mu rysunek, który można powiesić w budce strażniczej. Jeśli dostrzeże to przełożony, bohater zostanie ukarany za zbyt osobisty wystrój miejsca pracy.

Niektóre wydarzenia pozostają poza kontrolą gracza, zdarza się, że przepuszczona przez granicę osoba – przedstawiająca właściwie dokumenty – okazuje się terrorystą, który dokonuje zamachu zaraz za przejściem granicznym.

Możliwe zakończenia gry – a jest ich aż dwadzieścia – uzależnione są od podjętych w ciągu gry decyzji, nawet tych, które wydawały się nieistotne. Odmowa wstępu znajomej przełożonego, który zalecił przepuszczenie jej, skutkuje niesłusznym oskarżeniem o kradzież i skazaniem na prace społeczne; pomoc ruchowi oporu może prowadzić do aresztowania i wyroku śmierci. Istnieje nawet możliwość ucieczki z podrobionymi dokumentami, by – tak jak setki kontrolowanych w ciągu gry postaci – spróbować nielegalnie przekroczyć granicę.

Żmudne sprawdzanie dokumentów, trudności w utrzymaniu rodziny, dylematy moralne sprawiają, że odbiorcy łatwo jest identyfikować się z bohaterem. Mimo bardzo prostej formy gracz czuje się zaangażowany, bo jego działania mają konsekwencje, czuje swój realny wpływ na przebieg rozgrywki. To, iż akcja gry dzieje się w fikcyjnym państwie sprawia, że gracz nie potrzebuje specjalistycznej wiedzy, by w pełni wczuć się w *Papers, please*. Próg wejścia jest niski, także dzięki zręcznie poprowadzonej rozgrywce, która uczy gracza swoich mechanizmów. Warstwa semantyczna i rozgrywka wzajemnie się budują i uzupełniają, tworząc tym samym nierozzerwalną całość<sup>23</sup>.

## Zakończenie

Gry wideo poruszają temat migracji ludności w różny sposób i po to, by osiągnąć różne cele. Czasami ten temat jest tylko pretekstem do zastosowania mechaniki, czasami to sama mechanika jest dodatkiem do tematu.

Wydaje się, że najpełniejsze ujęcie tematu migracji można odnaleźć w grach, które na równi traktują rozgrywkę i warstwę semantyczną. Przy zastosowaniu odpowiednich narzędzi gry mogą ukazać ten problem w świeży sposób, w ujęciu niedostępnym dla innych mediów. Ich interaktywność pozwala na bardziej osobiste budowanie doświadczenia, a komplementarność warstwy semantycznej i rozgrywki daje możliwość symulacji doświadczeń, co pozwala na budowanie empatii i spojrzenie na problem z innej perspektywy.

## Abstrakt

Gry wideo podczas swojej niemal pięćdziesięcioletniej historii przeszły metamorfozę od prostych, służących rozrywce zabaw do nowoczesnej formy wyrazu często poruszającej trudną tematykę i problemy społeczne. Niejednokrotnie stanowią komentarz do bieżącej sytuacji politycznej lub są narzędziem wykorzystywanym w digitalstorytellingu i w edukacji. Zmiana ta szczególnie widoczna jest w grach nurtu niezależnego – swoboda wypowiedzi, krótki cykl produkcyjny, niskie koszty produkcji i dystrybucja cyfrowa umożliwiają twórcom gier niezależnych poruszanie tematyki, jakiej nie odnajdziemy

---

23 L. Konzack, op.cit.

w mainstreamowych produkcjach. Specyficzne dla gier wideo środki wyrazu pozwalają na świeże ujęcie problemów przedstawianych wielokrotnie w innych dziełach kultury.

Migracja ludności stanowi jeden z najbardziej istotnych problemów współczesnego świata. Również gry wideo poruszają tematy takie jak polityka migracyjna krajów wysokorozwiniętych, uchodźstwo, emigracja ekonomiczna czy asymilacja kulturowa. Stanowią one narzędzia w edukacji, komentarz społeczno-polityczny czy artystyczną, metaforyczną formę wypowiedzi.

W niniejszej pracy omówione zostaną przykłady gier, które poruszają temat migracji ludności oraz sposoby, w jakie zostają wykorzystane. Przeanalizowane zostaną środki stosowane przez twórców gier niezależnych do prezentacji tego tematu oraz sposób jego ujęcia w poszczególnych produkcjach.

### Summary

During their almost 50-year-old history video games evolved from simple, entertainment-oriented plays to modern form of expression, often touching difficult issues and social problems. They frequently comment current political situation or are a tool used in digital storytelling and education. This change is evident especially in the games of the independent movement – freedom of talk, short cycle and low costs of production, as well as digital distribution enable the Indie games creators to touch issues that cannot be found in mainstream productions. Modes of expression specific to video games allow to show in a new way problems depicted many times in various cultural works.

The people migration is one of the most important problems of the contemporary world. Also video games raise issues like the more developed countries migration policies, refugees, economic migration and cultural assimilation. They are tools used in education, comments on the socio-political situation or an artistic, metaphorical form of expression.

This paper describes examples of games bringing up the problem of people migration and ways they are used. Means employed by creators of independent games to present the issue and ways it is presented in particular production, will be analyzed.

**Słowa kluczowe:** niezależne gry wideo, migracja, gry komputerowe, gry wideo, gameplay

**Keywords:** indie games, migration, computer games, video games, gameplay

## Bibliografia

Kluska Bartłomiej, *Dawno temu w grach*, Łódź 2008.

## Netografia

1. Aarseth Espen J., *Cybertekst: perspektywy literatury ergodycznej*, [w:], „Techsty”, nr2, [http://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth\\_cybertekst.html](http://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth_cybertekst.html) [dostęp online 20 stycznia 2016].
2. Bobrowski Michał, Rodzińska-Szary Patrycja, Socha Mariusz, *Kondycja Polskiej Branży Gier Wideo. Raport 2015*, Kraków, 2015, [http://www.kpt.krakow.pl/wp-content/uploads/2015/09/Raport\\_A4\\_Web.pdf](http://www.kpt.krakow.pl/wp-content/uploads/2015/09/Raport_A4_Web.pdf) [dostęp online 20 stycznia 2016].
3. Funk John, *How Much Did Modern Warfare 2 Cost to Make?*, <http://www.escapistmagazine.com/news/view/96227-How-Much-Did-Modern-Warfare-2-Cost-to-Make> [dostęp online 20 stycznia 2016].
4. Grupa CD Projekt, pierwsze półrocze 2015, prezentacja, [https://www.cdprojekt.com/resources/document/prezentacje/H1\\_2015-final.pdf](https://www.cdprojekt.com/resources/document/prezentacje/H1_2015-final.pdf) [dostęp online 20 stycznia 2016].
5. Konzack Lars, *Krytyka gier komputerowych: metoda analizy gier komputerowych*, [w:] „Kultura i Historia” nr 13/2008, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/892> [dostęp online 20 stycznia 2016].
6. Schivinski Bruno, Dabrowski Dariusz, *The effect of social media communication on consumer perceptions of brands*. [w:] „Journal of Marketing Communications”, 2014, s. 189-214.
7. Opis gry Banished na stronie internetowej producenta, <http://www.shiningrocksoftware.com/game/> [dostęp online 20 stycznia 2016].
8. Opis gry ICED na poświęconej jej stronie internetowej, <http://www.icedgame.com>, [dostęp online 20 stycznia 2016].
9. Opis gry Korwin The Game na platformie Steam, <http://store.steampowered.com/app/375030/?l=polish>, [dostęp online 20 stycznia 2016].
10. Opis gry UKIK w sklepie Google Play, tłumaczenie własne, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fongames.ukick>, [dostęp online 20 stycznia 2016].
11. Opis gry Wigilia w Radomiu, gra na portalu jeja.pl, <http://www.gry.jeja.pl/20565,wigilia-w-radomiu.html>, [dostęp online 20 stycznia 2016].
12. Quo Vadis w bazie Film Polski, <http://filmpolski.pl/fp/index.php?film=128435> [dostęp online 20 stycznia 2016].

## **Holografia i jej zastosowanie. Rola techniki tworzenia obrazów trójwymiarowych w humanistyce cyfrowej**

### **Holography and its application. The role of three-dimensional imaging technique in digital humanities**

Kiedy słyszymy słowo hologram, na myśl przychodzi nam zazwyczaj barwne etykiety widoczne na różnego rodzaju opakowaniach bądź materiałach reklamowych. Najczęściej mamy z nimi do czynienia kupując płyty CD, czy używając kart bankowych. Tego typu hologramy stanowią wówczas środek zabezpieczający, tj. chronią dany produkt przed podrobieniem. Jest to jednak jedynie mały fragment możliwości osiągniętych dzięki technikom związanym z holografia. Właściwości hologramów wykorzystuje się bowiem między innymi w medycynie, geodezji, kartografii, a nawet w badaniach nad przestrzenią kosmiczną. Technologia ta może w przyszłości stanowić również poważne wsparcie dla humanistyki cyfrowej. Otóż, pamięć holograficzna umożliwiającą zapis i przechowywanie bardzo dużych ilości danych na stosunkowo bezpieczniejszych niż tradycyjne nośnikach, czy też tzw. hologramy cyfrowe dające sposobność do tworzenia trójwymiarowych filmów i rozmaitych prezentacji to tylko wybrane formy, mogące odegrać poważną rolę w rozwoju humanistyki cyfrowej.

Niniejszy artykuł oprócz omówienia ww. kwestii, przedstawia najważniejsze postacie i fakty związane z holografia. Wskazuje na cechy, dzięki którym technika ta znajduje tak szerokie zastosowanie. Jest próbą ukazania w sposób dokładny i jednocześnie zrozumiały dla czytelników nie zajmujących się na co dzień naukami ścisłymi, najważniejszych terminów i zasad tworzenia dwustopniowego procesu powstawania obrazu holograficznego. W artykule poruszona została również kwestia błędnego stosowania określeń hologram i holografia w odniesieniu do rozwiązań technologicznych, które w rzeczywistości nimi nie są.



## Definicja i podstawowe cechy hologramów

Nazwa hologramu pochodzi z języka greckiego i nawiązuje do słów *hōlos* oraz *grápho* lub *grámma*<sup>1</sup>. Termin holografia dotyczy natomiast techniki zapisu i odtwarzania obrazów<sup>2</sup>, do czego wykorzystuje się fale świetlne. Istotną cechą tej metody jest możliwość rejestracji na nośniku informacji zarówno o amplitudzie, czyli natężeniu, jak i fazie fali<sup>3</sup>, tj. pełnego zapisu, co stanowi główną zasadę procesu holograficznego, nawiązując jednocześnie do znaczenia samej nazwy. W efekcie powstaje doskonały, trójwymiarowy obraz zarejestrowany na hologramie<sup>4</sup>. Jednym ze sposobów najpełniejszego zrozumienia podstawowej zasady tworzenia obrazów holograficznych, jest jej porównanie z mechanizmem powstawania tradycyjnej fotografii. Otóż, stanowi ona jedynie dwuwymiarowe przedstawienie tego, co jest widoczne dla ludzkiego oka. Klisza rejestruje bowiem jedynie intensywność, tj. natężenie padającego na nią światła<sup>5</sup>, odbitego od fotografowanego przedmiotu. Oznacza to, że w tym przypadku wystarczająca jest pojedyncza, wymieniana uprzednio fala. Proces holograficzny wymaga natomiast zastosowania dwóch wiązek światła. Pierwsza określana jako obrazowa, kierowana jest na obiekt. Druga zaś zwana referencyjną, podąża bezpośrednio do materiału światłoczułego (hologramu). Obie fale stykają się ze sobą w tym samym czasie, w wyniku czego zostaje zapisany obraz. Początkowo ma on postać jasnych i ciemnych prążków, co stanowi efekt nałożenia na siebie fal. Kiedy jednak zostanie na niego skierowana wiązka światła, natychmiast przeobraża się w trójwymiarową fotografię danego obiektu<sup>6</sup>. Oglądając tego typu hologram, doświadczamy efektu paralaksy<sup>7</sup>, jednak podczas omawiania techniki holograficznej nie sposób pominąć dwóch podstawowych pojęć z nią związanych, tj. interferencji i dyfrakcji<sup>8</sup>.

---

1 *Hōlos grápho* lub *grámma* (z jęz. greckiego) oznacza w języku polskim pełną informację lub inaczej cały rysunek. M.P. Sadowski, *Hologramy i holografia*, Warszawa 2005, s. 7.

2 E. Jagoszewski, *Holografia optyczna*, Warszawa 1986, s. 3.

3 P. Hariharan, *Basics of Holography*, Cambridge University Press 2002, s. 1.

4 Tamże s. 2.

5 K. Wierzbicki, *Holografia czyli trzy wymiary informacji* [w:] „PC Format” 2006, nr 2, s. 115.

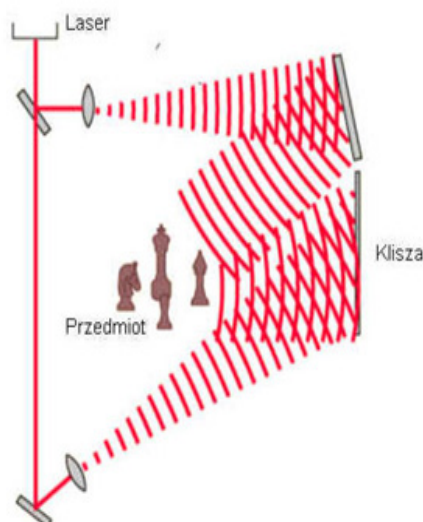
6 Tamże.

7 *Paralaksa* – możliwość oglądania różnych widoków wirtualnego obrazu w zależności od kąta pod jakim patrzymy na hologram. A. Michałkiewicz, *Holografia – trójwymiarowa fotografia*, <http://zto.mchtr.pw.edu.pl/download/159.pdf> [dostęp online: 30.06.2015].

8 *Interferencja* – nakładanie się dwóch (lub więcej) fal, dających w wyniku falę o odmiennej charakterystyce niż fale wchodzące w interferencję. Typy fal nakładających się mogą być rozmaite.

A. Zagdański, *Holografia – odbicie marzeń*, [http://www.nauka.gildia.pl/publicystyka/holografia\\_odbicie\\_marzen](http://www.nauka.gildia.pl/publicystyka/holografia_odbicie_marzen) [dostęp online: 30.06.2015]. (łącza aktywne i aktualne)

*Dyfrakcja* – omijanie przez fale przeszkód, na które natrafiają ona na swojej drodze, lub szerzej – dowolne odchylenie od praw optyki geometrycznej podczas rozprzestrzeniania się fal. Dzięki dyfrakcji fale mogą trafić w obszar cienia geometrycznego, ugiąć się na przeszkodach (to znaczy odchylić się od pierwotnego kierunku rozchodzenia), przechodzić przez niewielkie otworki w ekranach itp. P. Posmykiewicz, *Wykład z fizyki*, [http://cmf.p.lodz.pl/posmykiewicz/wyklady\\_wl/wyklad\\_23/wyklad\\_w23n.pdf](http://cmf.p.lodz.pl/posmykiewicz/wyklady_wl/wyklad_23/wyklad_w23n.pdf) [dostęp online: 30.06.2015].



**Rysunek 1.** Schemat obrazujący zasadę powstawania obrazu holograficznego  
*Źródło: Google Images*

Mechanizm powstawania samego obrazu, jego trójwymiarowy charakter oraz specyficzny sposób obserwacji sprawiają, iż hologramy stanowią tak doskonałe narzędzie zabezpieczające. Powielanie ich przy pomocy powszechnie dostępnych urządzeń tak, aby kopia odznaczała się tymi samymi właściwościami co oryginał, jest w zasadzie niemożliwe<sup>9</sup>.

Hologramy posiadają istotną cechę, która stanowi o ich niepowtarzalności i sprawia zarazem, że są tak często wykorzystywane w różnych dziedzinach nauki i przemysłu. Właściwość ta wynika oczywiście z głównej zasady, na jakiej opiera się technika kreowania obrazów przestrzennych. Otóż, informacja o przedmiocie, od którego odbiła się fala obrazowa, a następnie zetknęła z falą referencyjną, zostaje zapisana w każdej, nawet najmniejszej części materiału światłoczułego. Oznacza to, że nawet, jeśli zostanie odprzezony i podzielony na kilka elementów, trójwymiarowy obraz będzie można odtworzyć na każdym z nich. Informacja o przedmiocie nie ulegnie zatem zniszczeniu. Wynika to z faktu, iż każdy punkt kliszy<sup>10</sup> odebrał informację ze wszystkich punktów fotografowanego obiektu, co nie występuje w tradycyjnej fotografii<sup>11</sup>. Taka właściwość hologramów ma znaczenie przede wszystkim w procesie zabezpieczania konkretnych danych, których utrata staje się co raz trudniejsza.

Z zasadą powstawania hologramów wiąże się pewna technika, często wykorzystywana w wielu dziedzinach. Mowa tu o tzw. interferometrii, dzięki której możliwe jest uchwycenie nawet najmniejszych różnic między dwoma hologramami tego samego przedmiotu. Pierwszy z nich wykonywany jest w sytuacji, kiedy dany obiekt pozostaje w spoczynku, natomiast drugi powstaje podczas działania nań siły. Porównanie hologramów dostarcza wielu istotnych informacji o danym przedmiocie. Interferome-

<sup>9</sup> K. Wierzbicki, *Holografia czyli trzy wymiary informacji* [w:] „PC Format” 2006, nr 2, s. 115.

<sup>10</sup> Klisza rozumiana jest w tym przypadku nie tylko jako tradycyjna płytka fotograficzna, ale materiał światłoczuły, dający możliwość zarejestrowania obrazu przestrzennego.

<sup>11</sup> <http://www.dzikie.net/index.php?art=holografia&full=true> [dostęp online: 29.06.2015].



tria holograficzna służy zatem bezdotykowemu testowi materiałów. Umożliwia także analizę wpływów cieczy oraz test jakości<sup>12</sup>. Dzięki niej uzyskanie informacji, czy dane urządzenie zostało prawidłowo wykonane i jest przydatne do pracy, staje się znacznie prostsze.

### **Najważniejsze fakty z historii badań na holografia**

Początki omawianej techniki tworzenia obrazów trójwymiarowych sięgają roku 1920, kiedy to polski fizyk Mieczysław Wolfke<sup>13</sup>, pracując nad wykorzystaniem interferencji fal do zapisu informacji<sup>14</sup>, przedstawił podstawową zasadę holografii. Metoda profesora zwana także „metodą Wolfkego-Bragga”, miała charakter dwuetapowy. W pierwszej kolejności na płycie zapisywano obraz powstały z oświetlenia kryształu promieniami X. Następnie płytę prześwietlano monochromatycznym światłem widzialnym, co powodowało uzyskanie prawdziwego, powiększonego obrazu obiektu. Używając dodatkowo specjalistycznego układu optycznego, możliwym stawało się obserwowanie budowy cząsteczkowej ww. przedmiotu<sup>15</sup>. Praca M. Wolfkego nie została jednak ówczesnie doceniona.

W drugiej połowie lat czterdziestych XX w. holografia stała się przedmiotem badań brytyjskiego naukowca węgierskiego pochodzenia Dennisa Gabora, który w 1947 roku, prowadząc prace nad mikroskopem elektronowym, opracował jej teorię<sup>16</sup>. Artykuł uczonego dotyczący teoretycznych podstaw holografii został opublikowany dwa lata później. Spotkał się ze znaczącą reakcją świata nauki. Niestety tworzenie dobrej jakości hologramów, wymagało użycia mocnego spójnego światła, którego bardzo dobrym źródłem okazał się wynaleziony w latach sześćdziesiątych laser<sup>17</sup>. Pierwsze doświadczenia D. Gabora nie przynosiły w związku z tym dobrych wyników<sup>18</sup>. Powstające wówczas hologramy posiadały liczne wady. Pomimo tego ich twórca za sformułowanie teorii holografii został w 1971 uho-

---

12 M.P. Sadowski, *Hologramy i holografia*, Warszawa 2005, s. 15.

13 *Wolfke Mieczysław (1883-1947)* [w:] *Encyklopedia PWN w trzech tomach*, t. III, A. Krupa (red.), Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2003, s. 818.

14 M.P. Sadowski, *Hologramy i holografia*, Warszawa 2005, s. 10.

15 A. Kiejna, *Mieczysław Wolfke: życie i działalność naukowa* [w:] „Postęp Fizyki” 2003, nr 54, z. 3, s. 113.

16 History of holography. <http://www.holography.ru/histeng.htm> [dostęp online: 15.06.2015].

17 Laser (ang. Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation), urządzenie generujące lub wzmacniające spójne promieniowanie elektromagnetyczne w zakresie widma optycznego. Działanie lasera oparte jest na wymuszonej emisji promieniowania przez odpowiednio wzbudzone układy atomów, jonów lub cząstek ośrodka czynnego; umożliwia wytworzenie wiązki światła monochromatycznego o niewielkiej średnicy i rozbieżności (od około 1 sekundy do kilkunastu minut kątowych), o dużym natężeniu; moc promieniowania przy generacji ciągłej – od kilku mW do setek kW, przy generacji impulsowej – od kilku W do kilku TW; różni się lasery, w których ośrodkiem czynnym jest ciało stałe, gazowe, ciecz, półprzewodnik; lasery mają liczne zastosowanie w nauce i technice [w:] *Encyklopedia PWN w trzech tomach*, t. II, A. Krupa (red.), Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2003, s. 279.

18 M.P. Sadowski, *Hologramy i holografia*, Warszawa 2005, s. 11.

norowany Nagrodą Nobla w dziedzinie fizyki<sup>19</sup>. Odbierając ją, wspominał też o polskim uczonym<sup>20</sup>. Wraz z wynalezieniem lasera badania nad hologramią postępowały niezwykle szybko. Już w 1962 roku dwaj amerykańscy naukowcy z Uniwersytetu w Michigan Emmett Leith i Juris Upatnieks użyli techniki D. Gabora do swoich doświadczeń z radarami. W efekcie stworzyli pierwszy, charakteryzujący się czystością obrazu i prawdziwą głębią hologram zwany transmisyjnym. Jego obraz przedstawiał dziecięce zabawki pociąg i ptaszka. Wymagał on jednak wykorzystania światła laserowego również do odtworzenia zarejestrowanych na nim obrazów<sup>21</sup>. Technika amerykańskich uczonych do dziś stanowi podstawę w produkcji hologramów. Ponadto przyczyniła się do zestandaryzowania używanych w tym procesie narzędzi. Obecnie liczne laboratoria i specjalistyczne studia wyposażone są w urządzenia takie jak lasery, sprzęty optyczne m.in. soczewki, lustra, czy szczeliny służące nakierowywaniu wiązki światła, a także uchwyty dla światłoczułych błon oraz specjalne stoły, na których odbywa się proces naświetlania<sup>22</sup>.



**Rysunek 2.** Jeden z pierwszych hologramów wykonanych techniką transmisyjną przez Emmeta Leitha i Jurisa Upatnieksa  
Źródło: Google Images

W 1962 roku równolegle radziecki fizyk Jurij Denysiuk pracował nad metodą połączenia holografii z tradycyjną fotografią kolorową. Rezultatem jego badań było stworzenie hologramu odbiciowe-

<sup>19</sup> Tamże s. 12.

<sup>20</sup> D. Gabor podczas wykładu przy odbieraniu Nagrody Nobla w 1971 r. powiedział: „Dokonując tego, stałem na ramionach dwóch wielkich fizyków – Williama L. Bragga i Fritsa Zernikego. (...) Nie wiedziałem wówczas – podobnie jak Bragg – że Mieczysław Wolfke zaproponował tę metodę w 1920 r., nie podejmując jednakże próby jej doświadczalnej realizacji”. A. Michałkiewicz, *Holografia – trójwymiarowa fotografia*, <http://zto.mchtr.pw.edu.pl/download/159.pdf> [dostęp online: 16.06.2015].

<sup>21</sup> History of holography. <http://www.holography.ru/histeng.htm> [dostęp online: 15.06.2015].

<sup>22</sup> Tamże.

go, który różnił się od transmisyjnego źródłem światła niezbędnego do odtworzenia zapisanego na nim obrazu. Wynalazek Denysiuka nie wymagał bowiem użycia lasera, a zwykłego światła białego. Dzięki temu holografia mogła w końcu opuścić pomieszczenia laboratoriów i stać się bardziej dostępną. Technikę radzieckiego naukowca w krótkim czasie zaadaptowali uczeni ze Stanów Zjednoczonych. Uformowały się wówczas trzy zespoły badawcze, które już w 1965 roku mogły poszczycić się sukcesami w tej dziedzinie<sup>23</sup>.

Rok 1967 okazał się niezwykle ważny w rozwoju holografii. Istotnym osiągnięciem naukowym było wynalezienie tzw. żelatyny dwuchromianowej. Stała się ona środkiem, dzięki któremu trójwymiarowy obraz rejestrowano na gładkiej i jasnej powierzchni. Cechowała go przede wszystkim wysoka ostrość. Nauka mogła poszczycić się także pierwszym hologramem człowieka, wykonanym z użyciem tzw. lasera impulsowego. Dokonał tego Larry Siebert, pracujący w „Conductron Corporation”, tj. przedsiębiorstwie produkującym zaawansowany technicznie sprzęt elektroniczny. Odegrało ono ogromną rolę w rozpowszechnianiu hologramów poza środowiskiem naukowym. W tym samym czasie miało miejsce jeszcze jedno znaczące dla historii holografii wydarzenie. Otóż rocznik naukowy „*Word Book Encyclopedia*” po raz pierwszy umieścił na swojej okładce hologram, który przedstawiał szachownicę. Czasopismo opublikowało ponadto artykuł dotyczący zasad tworzenia i historii samej techniki<sup>24</sup>.

Kolejnego wynalazku w dziedzinie holografii dokonał pracujący w laboratorium firmy Polaroid, dr Steven A. Benton. W 1968 roku stworzył on hologram tęczy, którego oglądanie możliwe było przy użyciu zwykłego światła. Ponadto posiadał także głębię oraz bardzo dobrą jasność obrazu. Ludzkie oko podczas obserwowania, postrzegało, oprócz barwnego obrazu również tęcze spektrum barw. Wszystkie te właściwości sprawiły, iż wynalazek ten wzbudził duże zainteresowanie wśród artystów. Dodatkowy atut stanowił w tym przypadku także rodzaj produkcji, wykorzystujący technikę wytłaczania, umożliwiającą masowe wytwarzanie tego typu hologramów<sup>25</sup>.

Lata siedemdziesiąte przyniosły kolejne ważne rozwiązania. Fizyk Lloyd Cross oraz rzeźbiarz Gerry Pethick opracowali system tzw. stabilnego stołu. Dzięki niemu hologramy można było tworzyć bez użycia kosztownego sprzętu laboratoryjnego i dodatkowych narzędzi, tłumiących drgania powstałe w czasie naświetlania kliszy. Holografia ponownie stała się bliższa artystom, co uwidocznione zostało w 1971 roku, kiedy to L. Cross otworzył w San Francisco „School of Holography”. Miejsce to umożliwiała bezpośrednią współpracę artystów z naukowcami<sup>26</sup>. Rok później ten sam uczyony podjął się połączenia holografii z konwencjonalną kinematografią, czego rezultatem okazało się stworzenie metody generowania ruchomych, trójwymiarowych obrazów. Polegała ona na zarejestrowaniu przez światłoczułą

---

23 M.P. Sadowski, *Hologramy i holografia*, Warszawa 2005, s. 15.

24 Tamże.

25 History of holography. <http://www.holography.ru/histeng.htm> [dostęp online: 15.06.2015].

26 M.P. Sadowski, *Hologramy i holografia*, Warszawa 2005, s. 16.

blonę sekwencji dwuwymiarowych projekcji wirującego obiektu. Zapis ten był odbierany przez ludzki mózg jako trójwymiarowy<sup>27</sup>.

Kilka lat później radziecki naukowiec Victor Komar skonstruował pierwszy projektor holograficzny. Wywołany film wyświetlano na ekranie, który skupiał przestrzenny obraz w kilku punktach widowni<sup>28</sup>. Projekcję przedstawiającą kobietę z bukietem, obejrzało nie więcej niż cztery osoby. Trwała tylko 47 sekund. W 1984 roku uczony wyprodukował nieco dłuższy, bo pięciominutowy kolorowy film. Niestety jego projekcja została z przyczyn prawnych zakazana. Po upadku Związku Radzieckiego stracił środki, dzięki którym mógł prowadzić dalsze prace w tej dziedzinie<sup>29</sup>.

Badania nad holografia i jej wykorzystaniem nieustannie trwają. Obecnie ich rozwiązania znajdują zastosowanie zarówno w życiu codziennym, jak i w nauce. Najważniejsze funkcje, jakie ówczesnie pełni technika dwustopniowego otrzymywania obrazów to przede wszystkim zabezpieczanie, dające gwarancję oryginalności i legalności zakupu produktów takich jak chociażby płyty CD, czy szyfrowanie informacji<sup>30</sup>. Szybki rozwój nauki i związanych z nią technologii wymaga stosowania jak najdokładniejszych sposobów pomiaru różnego rodzaju wyrobów i ich części składowych. Często badanie danego produktu musi odbywać się w sposób bezdotykowy, co staje się niemożliwe dla urządzeń mechanicznych. Wówczas jedno z rozwiązań stanowią niezwykle dokładne metody dotyczące interferencji fal. Holografia jest niewątpliwie jedną z nich i dzięki temu znajduje zastosowanie m.in. w medycynie, gdzie poprzez rozpoznawanie obiektów oraz ich cech wspólnych, pozwala śledzić rozwój komórek rakowych<sup>31</sup>. Obecnie trwają wnikliwe badania nad niezwykle pojemnymi i jednocześnie trwałymi dyskami holograficznymi, których powszechne użycie może zrewolucjonizować rynek informatyczny i znacznie ułatwić życie zwykłym ludziom. Kino i telewizja holograficzna to kolejny przełom, jaki może wkrótce nastąpić.

Pisząc o różnych aspektach techniki tworzenia obrazów trójwymiarowych, nie sposób pominąć zjawiska błędów, jakie pojawiają się chociażby w mediach. Dotyczą one mylnego nadawania nazwy „hologram” bądź „holografia” wytworom, które w rzeczywistości nie posiadają prawdziwych cech przestrzenności. Tego typu informacje słyszymy np. przy okazji wielkich koncertów, podczas których na scenie zapowiadany jest występ nieżyjącego już wykonawcy. Omawiana sytuacja miała miejsce w przypadku artystów takich jak Tupac Shakur, Michael Jackson, czy Amy Winehouse. Owszem publiczność podziwiała wówczas występ postaci łądząco przypominającej trójwymiarową, jednakże była to wyłącznie dwuwymiarowa projekcja. Holografia często omyłkowo określa się zjawiska związane ze stereoskopią, polegającą na dostarczeniu naszym oczom dwóch obrazów danego obiektu jednocześnie.

---

27 History of holography. <http://www.holography.ru/histeng.htm> [dostęp online: 15.06.2015].

28 Tamże.

29 B. Winston. *Media, Technology and Society. A History: From the Telegraph to the Internet*, London 1998, s. 340.

30 M.P. Sadowski, *Hologramy i holografia*, Warszawa 2005, s. 36.

31 Tamże s. 37.

Ważne jest, aby były one wykonane z różnych punktów widzenia. Wówczas ludzki mózg postrzega je jako jeden obraz trójwymiarowy<sup>32</sup>.

## **Rozwiązania holograficzne w humanistyce cyfrowej**

Świat wirtualny zmienia się w bardzo szybkim tempie. Ogromna ilość nowo powstających i nieustannie przetwarzanych danych to tylko jedno z zagadnień, nad którymi pochyla się humanistyka cyfrowa. Sposób gromadzenia niebotycznych ilości zdigitalizowanych informacji oraz metody ich interpretowania wymagają stosowania co raz to nowych narzędzi oraz ulepszania tych, które już istnieją. Holografia także może odegrać w tym procesie swoją rolę.

Humanistyka cyfrowa zajmuje się m.in. kwestią ogromnych zasobów danych generowanych na wszelakich płaszczyznach świata wirtualnego. Jedną z nich polega na digitalizowaniu dóbr kultury, jakie od wieków gromadziła ludzkość. Archiwa na całym świecie skanują duże ilości dokumentów. Muzea i galerie tworzą cyfrowe kopie obrazów, rzeźb i innych dzieł sztuki<sup>33</sup>. Znaczącego przedsięwzięcia podjął się program Google Books, który w ramach projektu, zdigitalizował i udostępnił dotychczas około piętnastu milionów książek wydanych zarówno współcześnie, jak i przed laty. Liczba ta stanowi dwanaście procent wszystkich książek napisanych i opublikowanych do dnia dzisiejszego<sup>34</sup>.

Kolejną płaszczyzną wirtualnej przestrzeni są wszelakie informacje wytwarzane każdego dnia przez miliony użytkowników Internetu. Dotyczą one zarówno spraw związanych z codziennością, rozrywką, czy pracą zawodową. Mogą przybierać postać m.in. wysyłanych SMS-ów, filmów umieszczanych w You Tube, zdjęć pozostawianych na Facebooku, czy opinii wypisywanych na różnego rodzaju forach. Wszystkie te dane stanowią doskonałe źródło informacji o ludzkich zachowaniach, zainteresowaniach, czy poglądach politycznych<sup>35</sup>. Jest to niezwykle cenna wiedza dla instytucji takich jak banki, agencje reklamowe, czy koncerny tworzące serwisy społecznościowe. Generuje się tam wyspecjalizowane działy przeznaczone do zbierania i poddawania analizie gromadzonych informacji na temat różnych aspektów dotyczących człowieka<sup>36</sup>.

W odniesieniu do gigantycznych pokładów cyfrowych danych, rola holografii polegałaby przede wszystkim na ich archiwizowaniu. Informacje te, ze względu na swą niebotyczną ilość, wymagają przechowywania chociażby na nośnikach o bardzo dużych pojemnościach. Do takich należą niewątpliwie dyski holograficzne HVD, tj. Holographic Versatile Disc<sup>37</sup>. Zaczęto je produkować jeszcze w ubiegłym

32 About holography. <http://www.holography.ru/holoeng.htm> [dostęp online: 16.06.2015].

33 A. Radomski, *Humanistyka w świecie Informacjonalizmu*, Wyd. E-naukowiec, Lublin 2014, s. 37.

34 R. Bomba, *Narzędzia cyfrowe jako wyznacznik nowego paradygmatu badań humanistycznych* [w:] *Zwrot cyfrowy w humanistyce*, A. Radomski, R. Bomba (red.), Wyd. E-naukowiec, Lublin 2013, s. 62.

35 A. Radomski, *Humanistyka w świecie Informacjonalizmu*, Wyd. E-naukowiec, Lublin 2014, s. 37.

36 Tamże s. 38.

37 K. Wierzbicki, *Holografia czyli trzy wymiary informacji* [w:] „PC Format” 2006, nr 2, s. 114.



stuleciu. Do dziś trwają prace nad możliwością powszechnego udostępnienia ich indywidualnym użytkownikom oraz zaprojektowania urządzeń, które w warunkach domowych byłby w stanie je odczytać, a posiadałyby rozsądną cenę. HVD cechuje przede wszystkim ogromna pojemność, niespotykana wśród używanych obecnie na co dzień nośników takich jak DVD, czy nawet Blu-ray. Jedna płyta holograficzna jest w stanie przechować nawet trzysta GB danych, a dalszy rozwój prac w tej dziedzinie z pewnością pozwoli zwiększać stopniowo tę liczbę. Dodatkowym atutem produktu jest również prędkość zapisu i odczytu informacji. W tradycyjnych nośnikach dane odczytywane są sekwencyjnie, tj. bit po bicie. Holografia natomiast umożliwia jednoczesne zapisanie i odczytanie ogółu informacji o danym przedmiocie. Przykładowo nagranie filmu o pojemności około siedmiuset MB może potrwać jedynie 3 sekundy. Ponadto wyjątkową cechą HVD niewątpliwie go wyróżniającą, jest możliwość odczytu zapisanych danych nawet pomimo uszkodzenia hologramu<sup>38</sup>. W związku z tym dodatkowym atutem takiego sposobu przechowywania informacji cyfrowych byłaby niewątpliwie znaczna redukcja ryzyka ich utraty.



**Rysunek 3.** Dysk holograficzny w zestawieniu z dyskiem DVD-R  
Źródło: Google Images

Jednym ze zjawisk, które wpisuje się w nurt humanistyki cyfrowej, jest wizualizacja wiedzy, której znaczącym przejawem są tzw. digital storytelling. Mogą one przybrać postać krótkich, multimedialnych filmów, ukazujących najczęściej życiowe historie bądź prezentacji, stron www, czy nawet gier komputerowych. Ich główna rola polega na opowiadaniu. Część badaczy twierdzi, że przybrały one nawet jego nowoczesną formę<sup>39</sup>.

<sup>38</sup> Tamże s.116.

<sup>39</sup> A. Radomski, *Humanistyka w świecie Informacjonalizmu*, Wyd. E-naukowiec, Lublin 2014, s. 34.

Dzięki obecnym narzędziom służącym do tworzenia cyfrowych opowieści<sup>40</sup>, powstają niezwykle ciekawe, rozbudowane narracje. Digital storytelling mógłby jednak zyskać nową jakość i niezwykle efektowny charakter dzięki zastosowaniu holografii cyfrowej. W dzisiejszych czasach jest to niestety rozwiązanie niemożliwe, gdyż badania nad tym rodzajem techniki tworzenia obrazów przestrzennych ciągle trwają. Jak podaje profesor Małgorzata Kujawińska z Wydziału Mechatroniki Politechniki Warszawskiej, hologramy cyfrowe wymagają zapisania i przesyłania ogromnej ilości informacji. Dla porównania wyświetlacz holograficzny wielkości ekranu smartfona musiałby mieć rozdzielczość 20 000 na 20 000 pikseli, podczas gdy obecnie używane mają parametry ok. 1000 na 2000 pikseli. Dodatkową przeszkodę stanowiłoby również samo przesłanie tak dużej ilości informacji przez kanał telekomunikacyjny<sup>41</sup>.

Kolejnym osiągnięciem, mogącym wpłynąć na charakter digital storytelling, jest stworzenie techniki holograficznego filmu cyfrowego. Podobnie jak w poprzednim przypadku, tutaj także prace wciąż trwają. Niestety jest to niezwykle trudne przedsięwzięcie, co nie znaczy, że niemożliwe do zrealizowania. Jak wyjaśnia prof. M. Kujawińska w ramach europejskiego projektu Real3D udało się już przesłać i odczytać tego typu film, w którym jednak obraz nie był płynny i uaktualniał się zaledwie raz na sekundę<sup>42</sup>.

Obecnie trwają także rozważania nad możliwością przeniesienia wyświetlanych hologramów z ekranu do rzeczywistej przestrzeni tak, aby postać mogła być projektowana w powietrzu i bezpośrednio oglądana. Prof. Kujawińska zaznacza, iż w ramach projektu, naukowcy z Polski i Korei Południowej w ciągu kilku lat skonstruować zamierzają mobilny holograficzny system telekonferencyjny, dzięki któremu możliwa stanie się „obecność” prelegenta w odległym miejscu, innym niż fizycznie się znajduje<sup>43</sup>. W kontekście humanistyki cyfrowej ww. zastosowanie holografii może w przyszłości odegrać znaczącą rolę w edukacji. Nietrudno wyobrazić sobie hologram nauczyciela prowadzącego lekcję i przekazującego jednocześnie wiedzę uczniom będącym w jednym czasie w zupełnie różnych miejscach.

Holografia może odegrać bardzo dużą rolę w humanistyce cyfrowej. Większa część jej zastosowań na tym polu wymaga niestety jeszcze dużego wkładu pracy i przeprowadzenia specjalistycznych badań. Przyszłość humanistyki przedstawia się jednak dość interesująco w kontekście bogatego wachlarza możliwości związanych z szerokim wykorzystaniem techniki dwustopniowego tworzenia obrazów przestrzennych.

---

40 Część cyfrowych opowieści można kreować przy pomocy edytorów: Storify sprawdzających się najlepiej w przypadku DST wykorzystujących duże ilości materiałów pobieranych z sieci, Toon Boom skierowanego dla twórców animacji oraz Voicethread umożliwiającego dodatkowo tworzenie przy pomocy wirtualnego pióra, własnych rysunków np. na fotografiach czy mapach. Tamże s. 35.

41 *Holograficzne filmy w zasięgu ręki*, <http://naukawpolsce.pap.pl/aktualnosci/news,397139,holograficzne-filmy-w-zasiegu-reki.html> [dostęp online: 30.06.2015].

42 Tamże.

43 Tamże.

### Abstrakt

Holografia jest dziedziną, która nieustannie się rozwija i znajduje zastosowanie w wielu gałęziach nauki i techniki. Oficjalnie podstawy teoretyczne tej metody zostały opublikowane pod koniec pierwszej połowy XX wieku przez brytyjskiego naukowca Dennisa Gabora, który został za to uhonorowany Nagrodą Nobla. Technika tworzenia trójwymiarowych obrazów zajmowano się już kilkadziesiąt lat wcześniej. Wówczas jednak nie wzbudziła zainteresowania ze strony świata nauki. Produkcja dobrej jakości hologramów wymaga bowiem użycia lasera, który wynaleziono dopiero w 1960 r. Od tego momentu badania nad holografia postępowały w zaskakującym tempie i co najważniejsze, przynosiły zadowalające rezultaty.

Artykuł składa się z trzech części. W pierwszej wyjaśniono najważniejsze terminy i zjawiska związane z holografia. W drugiej przedstawiono najistotniejsze fakty i osoby naukowców związanych z historią badań nad techniką tworzenia obrazów przestrzennych. Korzyści, które płyną z szerokiego wykorzystywania holografii powodują, że metoda ta staje się coraz bardziej popularna. Niestety określenie holografia, czy hologram przypisuje się często mylnie zjawiskom, które z faktyczną trójwymiarowością nie mają nic wspólnego. Trzecia część artykułu opisuje rolę, jaką omawiana technika może odegrać w rozwoju humanistyki cyfrowej.

**Słowa kluczowe:** holografia, hologram, interferencja, humanistyka cyfrowa, obrazy trójwymiarowe, cyfrowe opowieści, holografia cyfrowa

### Summary

Holography is a field that continually evolving and is used in many branches of science and technology. Officially, the theoretical basis of this method were published at the end of the first half of the twentieth century by the British scientist Dennis Gabor, who was awarded the Nobel Prize. A technique to create three-dimensional images dealt with a few decades earlier. Then, however, its aroused no interest from the world of science. Production of good quality holograms requires the use of a laser, which was invented only in 1960. Since then, the research on holography progressed in a surprising pace and most importantly, brought satisfactory results.

This paper consists of three parts. The first one explains the most important terms and phenomena related to holography. The latter presents the most important facts and those scientists connected with the history of research on spatial imaging technique. The benefits that come from widely using of holography mean that this method is becoming increasingly popular. Unfortunately term holography, or a hologram is often mistakenly attributed to the phenomena that the actual three-dimensionality have nothing in common. The third part of the article describes the role that discussed technology can play in digital humanities development.

**Keywords:** holography, hologram, interference, digital humanities, three-dimensional images, digital storytelling, digital holography



## Bibliografia

1. Bomba R., *Narzędzia cyfrowe jako wyznacznik nowego paradygmatu badań humanistycznych* [w:] *Zwrot cyfrowy w humanistyce*, A. Radomski, R. Bomba (red.), Wyd. E-naukowiec, Lublin 2013.
2. Krupa A. (red.), *Encyklopedia PWN w trzech tomach*, T. II, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2003.
3. Krupa A. (red.), *Encyklopedia PWN w trzech tomach*, T. III, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2003.
4. Hariharan P., *Basics of Holography*, Cambridge University Press 2002.
5. Jagoszewski E., *Holografia optyczna*, Warszawa 1986.
6. Kiejna A., *Mieczysław Wolfke: życie i działalność naukowa* [w:] „Postęp Fizyki” 2003, nr 54, z. 3.
7. Radomski A., *Humanistyka w świecie Informacjonalizmu*, Wyd. E-naukowiec. Lublin 2014.
8. Sadowski M. P., *Hologramy i holografia*, Warszawa 2005.
9. Winston B., *Media, Technology and Society. A History: From the Telegraph to the Internet*, London 1998.
10. Wierzbicki K., *Holografia czyli trzy wymiary informacji* [w:] „PC Format” 2006, nr 2.

## Netografia

1. Michałkiewicz A., *Holografia – trójwymiarowa fotografia*, <http://zto.mchtr.pw.edu.pl/download/159.pdf>
2. Posmykiewicz P., *Wykład z fizyki*, [http://cmf.p.lodz.pl/posmykiewicz/wyklady\\_wl/wyklad\\_23/wyklad\\_w23n.pdf](http://cmf.p.lodz.pl/posmykiewicz/wyklady_wl/wyklad_23/wyklad_w23n.pdf)
3. Zagdański A., *Holografia – odbicie marzeń*, [http://www.nauka.gildia.pl/publicystyka/holografia\\_odbicie\\_marzen](http://www.nauka.gildia.pl/publicystyka/holografia_odbicie_marzen).
4. About holography. <http://www.holography.ru/holoeng.htm>
5. *History of holography*, <http://www.holography.ru/histeng.htm>
6. *Holograficzne filmy w zasięgu ręki*, <http://naukawpolsce.pap.pl/aktualnosc/news,397139,holograficzne-filmy-w-zasiegu-reki.html>
7. <http://www.dzikie.net/index.php?art=holografia&full=true>

## **Śladami autorów, bohaterów, tekstów – questing jako narzędzie w edukacji humanistycznej**

### **Following by authors, heroes, texts – questing as a tool in humanistic education**

#### **Czym jest questing? – krótki zarys historii metody/ narzędzia**

Edukacja kulturowa młodych ludzi to jednocześnie istotne zadanie oraz wyzwanie dla współczesnej szkoły. W dużej mierze przekazywane przez nią treści włączane są w zakres przedmiotów humanistycznych takich jak: język polski, historia, wiedza o kulturze (także w obrębie innych przedmiotów). Uczniowie, zgodnie z zapisami w podstawie programowej, powinni poznawać i odkrywać dziedzictwo kulturowe Europy (odkrywać przeszłość koncentrując się na kręgu kultury śródziemnomorskiej), kraju, regionu (Ojczyzny i „małej Ojczyzny”)<sup>1</sup>. To ważne zadanie warto realizować, wykorzystując różne metody i narzędzia umożliwiające jak najpełniejszy i możliwie najciekawszy ogląd dawnych i współczesnych obiektów kulturalnych. Jednym z narzędzi, które można wykorzystać w odkrywaniu świata kultury jest questing, definiowany jako:

„metoda odkrywania dziedzictwa miejsca polegająca na tworzeniu nieoznakowanych szlaków, którymi można wędrować, kierując się informacjami zawartymi w wierszowanych wskazówkach. Kolejne miejsca na trasie odnajduje się poprzez znalezienie odpowiedzi na zagadkę i wyszukanie w terenie odpowiadającego jej miejsca. Na końcu szlaku jest umieszczona skrzyneczka, a w niej pieczętka, której odbicie potwierdza przebycie całej trasy”<sup>2</sup>.

---

1 W podstawie programowej kształcenia ogólnego jako ważne zadania w szkole podstawowej, gimnazjum i szkole ponadgimnazjalnej wskazano: przygotowanie do uczestnictwa w kulturze, kształtowanie postawy poszanowania tradycji i kultury własnego narodu, także innych kultur i tradycji ; w treściach nauczania historii w szkole podstawowej występują kręgi tematyczne „mała Ojczyzna”, Ojczyzna; w ramach wiedzy o kulturze w szkole ponadgimnazjalnej wprowadza się odbiór, analizę i interpretację różnych tekstów kultury, Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 27 sierpnia 2012 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół, <http://isap.sejm.gov.pl/DetailsServlet?id=WDU20120000977>, [dostęp online: 19.02.16], s. 10, 38-39, 75, 109.

2 *Questing – nowa metoda odkrywania dziedzictwa miejsca w: Ekoturystyka i odkrywanie dziedzictwa. Zbiór dobrych praktyk*, red. Dominika Zaręba, s. 19.

Tak charakteryzowany questing stanowi rodzaj gry polegającej na:

1. odkrywaniu dziedzictwa miejsca poprzez tworzenie i przemierzanie nieoznakowanych szlaków, na podstawie informacji umieszczonych w broszurze;
2. rozwiązywaniu zagadek logicznych, historycznych, terenowych przybliżających do osiągnięcia celu – odnalezienia skarbu.

I chociaż można dostrzec podobieństwa pomiędzy questem<sup>3</sup> a podchodami, grami terenowymi czy miejskimi, to jednak ten pierwszy wyróżnia bezobsługowość i jednocześnie ściśle powiązanie z konkretnym miejscem oraz funkcje edukacyjne<sup>4</sup>. Questing realizuje ideę edukacji osadzonej w terenie, w przestrzeni kulturowej, która nas otacza<sup>5</sup>. Od nauczyciela i uczniów pragnących podążać tym tropem wymaga opuszczenia przytulnej sali lekcyjnej i wyruszenia nieznanym dotąd szlakiem na spotkanie przygody. Cechuje go oryginalność, tajemniczość oraz interakcyjność, stanowi wyzwanie, i na etapie przygotowania danego szlaku, i podczas jego odkrywania:

„Zasady questingu wpisują się w trend „3xE” (ang. entertainment, emotion, education) obecny we współczesnej turystyce i łączący rozrywkę i zabawę z edukacją, emocjami i zaangażowaniem (ang. engagement) turysty w zwiedzanie<sup>6</sup>”.

Polimetodyczność questingu polega na połączeniu w jego obrębie metody zwiedzania, edukacji regionalnej, aktywnego wypoczynku, jak również promocji dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego. Idei i założeń questingu szukać należy w połowie lat 90. XX w. w Stanach Zjednoczonych. To wtedy, w ramach realizacji programu edukacji regionalnej „Valley Quest” (Dolina Questów) w dolinie rzeki Connecticut w stanie Vermont, powstały pierwsze szlaki questingowe<sup>7</sup>. W Polsce są one opracowywane na szerszą skalę od roku 2011 (wówczas zrealizowano projekt unikatowego produktu w województwie świętokrzyskim – „Bałtów – polska stolica questingu”)<sup>8</sup>.

---

3 W języku angielskim pojęcie quest określa: (w znaczeniu rzeczownikowym) zadanie, poszukiwanie, pogoń, śledztwo, (w znaczeniu czasownikowym) szukać, poszukiwać.

4 Delia Clark & Steven Glazer, *Questing. A Guide to Creating Community Treasure Hunts*, 2004; Questing, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Questing>, dostęp: 24.11.2015.

5 Delia Clark & Steven Glazer, *Questing...*, op. cit., s. 1.

6 Aneta Pawłowska, *Questing jako innowacja w turystyce kulturowej*, „Turystyka Kulturowa”, nr 1 2014, s. 31; Łukasz Wilczyński, *Questing – nowy trend w turystyce*, [w:] Włodarczyk Bogdan, Krakowiak Beata, Latosińska Jolanta, *Kultura i turystyka. Wspólna droga*, Łódź 2011a, s. 53-59.

7 Delia Clark & Steven Glazer, *Questing...*, op. cit.; Aneta Pawłowska, *Questing jako innowacja w turystyce kulturowej*, „Turystyka Kulturowa”, [www.turystykakulturowa.org](http://www.turystykakulturowa.org) Nr 1/2014 (styczeń 2014), s. 30.

8 Aneta Pawłowska, op. cit., s. 30.

## Przygotowanie questu w dobie kultury konwergencji – wykorzystanie różnych źródeł i zasobów

Idea questingu została rozpowszechniona na szeroką skalę za pośrednictwem zasobów elektronicznych – portali poświęconych tej formie edukacji kulturowej czy stron autorskich, witryn placówek oświatowych, na których pasjonaci prezentują swoje poszukiwania i pomysły na „zwiedzanie z przygodą”. W dobie kultury konwergencji, w której „stare i nowe media wchodzą w coraz bardziej skomplikowane interakcje<sup>9</sup>”, pomysły adaptowane i prezentowane w zasobach sieci przybierają cyfrową postać. Narzędzia komunikacyjne dostępne na stronach internetowych, odnośniki do portali społecznościowych, sieci społecznościowe przenoszą questing w sferę *kultury uczestnictwa*<sup>10</sup>.

Przygotowując quest poświęcony historii, literaturze, kulturze regionu możemy sięgać do coraz większej liczby dostępnych za pośrednictwem Internetu źródeł. Warto tu wymienić chociażby kilka z nich, szczególnie tych, które można modyfikować, wykorzystywać do różnych celów (zgodnie z informacjami o licencjach zamieszczonymi na stronach), np. Europeana, Google Images, Wikimedia Commons, Flickr, Jamanedo, SoundCloud, YouTube, Fotopedia, Open Clip Art Library, Pixabay, Google sieć, SpinXpress, ccMixer, Narodowe Archiwum Cyfrowe, Federacja Bibliotek Cyfrowych.

Osobnym zagadnieniem są informacje zamieszczone na stronach lokalnych instytucji samorządowych, kulturalnych, oświatowych – tu można sięgać do zasobów prezentujących historię, literaturę, kulturę regionalną<sup>11</sup>. Nie sposób również pominąć zbiorów archiwalnych czy bibliotecznych, które mogą wzbogacić przygotowywane przez nas questy (zgodnie z zasadą: „Jeżeli nie ma czegoś w Google, to znaczy, że trzeba tego poszukać poza przestrzenią sieci, a później uzupełnić zasoby *pierwszej strony Internetu*<sup>12</sup>”). Pasjonaci odkrywania tajemnic swojej okolicy mogą również (i powinni) sami dokumentować trasy questu i w ten sposób poszerzać dostępne ogółowi zbiory dziedzictwa danego regionu.

Źródłem, które może zostać z powodzeniem wykorzystane do poznawania kultury polskiej są mobilne przewodniki promujące dziedzictwo kulturowe danego regionu. Warto zwrócić uwagę na mobilną aplikację *Siedlce. Otwarta brama w dolinę Bugu*<sup>13</sup>, czy *smartLublin – mobilny przewodnik po Lublinie*<sup>14</sup>. Użytkownik może sprawdzić najciekawsze miejsca w mieście, które chce poznać i sam

---

9 Henry Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak, Warszawa 2007, s. VII.

10 Ibid., s. VII.

11 W poszukiwaniu informacji dotyczących kultury danego regionu warto sięgać na oficjalne strony miast czy wsi, wiele informacji o atrakcjach kulturowych Siedlec i okolic zamieszczono np. na stronach: [www.siedlce.pl](http://www.siedlce.pl), [www.esiedlce.pl/siedlce/historia-siedlec/](http://www.esiedlce.pl/siedlce/historia-siedlec/), [www.siedlce-zwiedzanie.pl/ludzie.htm](http://www.siedlce-zwiedzanie.pl/ludzie.htm), [dostęp online: 20.01.2016].

12 Określenie użyte w definicji Nonsensopedii.

13 *Siedlce. Otwarta brama w dolinę Bugu*, <http://turystyka.siedlce.pl/site/application>, [dostęp online: 12.11.2015].

14 *smartLublin – mobilny przewodnik po Lublinie*, <https://www.ztm.lublin.eu/pl/aktualnosci/smartlublin-mobilny-przewodnik-po-lublinie.html> [dostęp online: 12.11.2015].

zaplanować swoją wędrówkę. Mobilne interaktywne źródło to doskonałe narzędzie do wstępnego opracowania tras questów. Planując przebieg wędrówki, można wykorzystać nawigację i mapy elektroniczne.

### **Interdyscyplinarny charakter questingu**

Questing, ze względu na prezentowanie treści za pośrednictwem narzędzi elektronicznych, ma interdyscyplinarny charakter, wiąże wiedzę i zasoby pochodzące z różnych źródeł. Trudno nieraz jednoznacznie określić charakter danego questu – czy jest on historyczny, literacki, a może szerzej – kulturowy. Dodatkowo – biorąc pod uwagę wirtualną i materialną postać narzędzia (broszura opublikowana w sieci, trasa wpisana w pamięć urządzenia mobilnego), wymaga – od autorów i użytkowników – wiedzy i umiejętności z różnych dyscyplin (oprócz wiedzy z zakresu danego obszaru kultury – historycznej, historycznoliterackiej, ogólnie – kulturowej, także znajomości sposobów publikowania, publikowania w sieci, nawigowania z wykorzystaniem narzędzi mobilnych, itd.). Elektroniczne narzędzia oraz interaktywna sieć pozwalają na rozpowszechnienie opracowanych tras, dzięki czemu każdy, kto ma dostęp do Internetu, może eksplorować nieznane sobie wcześniej obszary i pogłębiać świadomość kulturową. Ekspansywność sieci powoduje nieograniczone zasięgiem wydawnictwa, miejscem wydania, dystrybucji, liczby opublikowanych egzemplarzy, a także udostępnianie każdemu zainteresowanemu informacji na temat wybranej trasy turystyki kulturowej. Należy przy tym podkreślić, że: „Szlaki questingowe wskazują miejsca lub obiekty o znaczeniu historycznym lub kulturowym, ale także niematerialne elementy kultury, często pomijane w przewodnikach turystycznych, niekiedy znane tylko w lokalnej społeczności, jak obrzędy, zwyczaje, folklor. Udostępnienie tej wiedzy szerszemu gronu odbiorców odbywać się powinno [...] z szacunkiem dla lokalnej społeczności<sup>15</sup>”.

### **Możliwości wykorzystania questów w edukacji humanistycznej**

Questy można doskonale wykorzystać jako narzędzia edukacji humanistycznej. Dotyczy to zarówno gotowych propozycji prezentowanych na portalach poświęconych temu zagadnieniu, jak też, a raczej przede wszystkim, opracowanych samodzielnie przez studentów czy uczniów tras wędrówek kulturowych.

Aby zaprezentować to narzędzie edukacyjne, trzeba sięgnąć do zasobów sieci – na strony poświęcone questingowi<sup>16</sup>. Warto omówić chociaż wybrane trasy wędrówek, aby przybliżyć zasady wykorzystania tego narzędzia.

15 Aneta Pawłowska, op. cit., s. 44.

16 Np. <http://questy.com.pl/>, <http://questing.pl/>, <http://bestquest.pl/>, [dostęp online: 03.11.2015]

Jeden z questów przedstawionych na stronie internetowej nosi tytuł: *Wyprawy Odkrywców – Barokowe ślady*.<sup>17</sup> Zgodnie z założeniami autorów wyprawa ma pokazać turyście „lubawski barok z rzeźbami z epoki i wyjątkowym, cennym wnętrzem kościoła. Wiedzie wokół rynku, kierując się potem w okolice świątyni”<sup>18</sup>. Trasa wędrowki rozpoczyna się przy ratuszu Lubawki – miejscowości położonej na granicy z Czechami i biegnie poprzez ulice miasteczka. Na całą wyprawę przewidziano 30 minut. Opiekunem wyprawy jest Stowarzyszenie Społeczno-Kulturalne „Granica” Lubawka oraz Stowarzyszenie LGD Kwiat Lnu.

Na pierwszej stronie broszury zawarte są informacje o autorach, miejscu, czasie questu. Kolejne odsłaniają dawne tajemnice miasteczka, ukryte w wierszowanych zagadkach, instrukcjach, np.:

„Gdy się przyjrzyysz kamienicom z bliska  
Zobaczysz ich uroki  
rodem z barokowej epoki.  
Portale z piaskowca i stare drzewi  
to wszystko pod arkadami łni”<sup>19</sup>.

Podążając zgodnie ze wskazówkami, turysta poznaje ważne wydarzenia z historii miasta oraz barokowe zabytki: ratusz; kamienice dookoła rynku; kościół pomocniczy p.w. św. Anny, w którym zachował się dawny wystrój barokowy. Po odgadnięciu hasła może udać się po nagrodę wieńczącą wyprawę.

Interesującą wyprawę śladami młodości Stefana Żeromskiego przygotowali autorzy questu *Poznaj historię Stefana Żeromskiego*<sup>20</sup>, którzy zapraszają do miejscowości Ciekoty, położonej malowniczo w sercu Gór Świętokrzyskich. Właśnie tam autor *Przedwiośnia* spędził część dzieciństwa oraz młodości i „skrawek ziemi w Ciekotach, zwany później Żeromszczyzną, gdzie dziś znajduje się «Szkłany Dom» i rekonstrukcja Dworku Żeromskich, nazywał «Ojczyzną swej Duszy»”<sup>21</sup>. Na ostatniej stronie broszury zamieszczono informacje o miejscu, opiekunach, czasie trwania wyprawy.

Już początek wierszowanego questu zawiera zagadkę – tytuł najbardziej znanej powieści pisarza:

„Po ojczyźnie Żeromskiego ze mną będziesz dziś podążać;  
Miej oczy otwarte, by zagadek kilka rozwiązać!  
Mały Stefek tu mieszkał, gdy był dzieckiem i młodzieńcem;  
Wiele przygód przeżył i ukochał niezwykle to miejsce.  
Teraz w miejsce folwarku, którym zarządzał ojciec pisarza naszego,  
stoi „Szkłany dom” z *P.....nia* – utworu słynnego. [...]”<sup>22</sup>

17 Opis questu na podstawie informacji zawartych na stronie: <http://questing.pl/quest-wyprawy-odkrywcow-barokowe-sla-dy/> [dostęp online: 05.11.2015].

18 Ibid..

19 Ibid..

20 Projekt został przygotowany przez „Szkłany Dom” przy współpracy z firmą Planet PR. Opis questu na podstawie informacji zawartych na stronie: <http://questing.pl/quest-poznaj-kraje-stefana-zeromskiego-certyfikowany/>, [dostęp online: 20.11.2015].

21 Ibid..

22 Ibid..



Dalsze wskazówki prowadzą do Centrum Edukacyjnego i dworku szlacheckiego, zawierają informacje na temat rodziców twórcy, krainy dzieciństwa i wczesnej młodości. Przemierzając kolejne miejsca, odgadując ich nazwy, turysta dociera do wydrążonego pnia lipy, skrywającego skarb – pieczęć, którą można postawić na broszurze questu.

Nawet wybiórcze zaprezentowanie tras questów pozwala na wskazanie cech, które je odróżniają od nauki w murach szkoły czy tradycyjnej turystyki. Wskazówki w broszurach są kierowane bezpośrednio do osoby podążającej szlakiem, trasę można pokonać rozwiązując zagadki, na wytrwałych czeka nagroda (np. pieczęć ukryta w określonym miejscu). W questach prezentowane też są miejsca, wydarzenia, postacie umykające uwadze autorów przewodników kulturalnych. Istotą questingu jest gotowość do odkrywania przeszłości poprzez aktywne działanie, co pozwala na gromadzenie doświadczeń budujących tożsamość człowieka:

„Najlepsze questy chwytają ducha miejsca. Jednakże odnaleźć ducha miejsca możemy tylko przez własne doświadczenie. Jeśli chcemy odnaleźć ducha miejsca, musimy się nauczyć, dostrzegać szczegóły i odkrywać ukryte historie<sup>23</sup>.”

### **Quest jako wynik działania zbiorowej inteligencji - propozycje studenckie dla uczniów szkoły podstawowej**

Wykorzystując informacje na temat teoretycznych podstaw questingu, studenci Filologii polskiej<sup>24</sup> przystąpili do opracowania podczas zajęć z dydaktyki przedmiotowej questów polonistycznych/kulturowych dla uczniów szkoły podstawowej. Powołane do pracy zespoły skoncentrowały się na okolicy najbliższej uczniom Siedlec. W poszukiwaniu tematów i źródeł lokalnych questów studenci mogli sięgać do różnych zbiorów zgromadzonych w bibliotekach<sup>25</sup>, archiwum miejskim, muzeach<sup>26</sup>; mogli wykorzystać zasoby internetowe<sup>27</sup>; jak również sami sporządzać niezbędną dokumentację do questu (np. fotografie, szkice trasy).

Efektem wspólnej pracy stały się szlaki poświęcone Siedlcom, znanym postaciom związanym z miastem, siedleckim zabytkom.

Szczególnie interesująca ze względu na doskonalenie umiejętności polonistycznych okazała się zaplanowana przez jedną z grup krótka wędrówka służąca poznaniu ważnych zabytków miasta zatytułowana *Siedlecki questing*, zaplanowana przez jedną z grup. Początek wyprawy wyznaczono

23 Delia Clark, Steven Glazer, *Questing...*, op. cit., s. 27.

24 Questy poświęcone znanym postaciom oraz zabytkom Siedlec przygotowali studenci trzeciego roku filologii polskiej studiów I stopnia Uniwersytetu Przyrodniczo-Humanistycznego w Siedlcach.

25 Biblioteka Główna UPH w Siedlcach, Biblioteka Pedagogiczna w Siedlcach, Miejska Biblioteka Publiczna w Siedlcach.

26 Muzeum Regionalne w Siedlcach, Muzeum Diecezjalne w Siedlcach.

27 Np. aplikacja mobilna *Siedlce. Otwarta brama w dolinę Bugu*, <http://turystyka.siedlce.pl/>, [dostęp: 28.02.2016].

przed wejściem do Miejskiej Biblioteki w Siedlcach. Stamtąd uczniowie powinni przejść do Kościoła św. Stanisława.<sup>28</sup> Rozwiązując kolejne zagadki, uczestnicy wyprawy mogą poznać najważniejsze fakty dotyczące siedleckich zabytków.

Jednak zadania, które przygotowano dla uczniów szkoły podstawowej, wymagały wykazania się nie tylko wiedzą historyczną, ale również polonistyczną. I tak, w krzyżówce, której hasło stanowi nazwisko patrona przywołanego powyżej kościoła, młodzi odkrywcy mieli skreślić nazwy przypadków:

„Wykreśl nazwy pięciu przypadków i wyrazy podane poniżej, a dowiesz się, jak miał na nazwisko patron Kościoła pw. Świętego Stanisława w Siedlcach. Dla podpowiedzi podaliśmy, które wyrazy zapisane są wspak lub ukośnie. Po rozwiązaniu zagadki wysłuchaj historii **św. Stanisława**”.

Dzięki tak sformułowanemu poleceniu uczniowie mogą utrwalić sobie nazwy przypadków.

Jeszcze inne polecenie umożliwiło doskonalenie umiejętności odmiany imion i nazwisk przez przypadki, co często bywa trudne dla uczniów:

„Przed biblioteką miejską siedzi miły pan,  
Ty go znasz na pewno, ja również go znam.  
Pomyśl chwilę, a jeśli nie masz pomysłu,  
Podejdź do ławki i przyjrzyj się nazwisku.  
Ten pisarz na pewno wszystkim nam znany  
Z Siedlcami był związany.  
Żona jego pochodziła z naszego miasta,  
I była to bardzo piękna niewiasta.  
Więc pomyśl chwilę, odmień jego dane,  
Ławeczka słynna jest z \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_. [Żeromskim Stefanem]

*PODPOWIEDŹ: najpierw podaj nazwisko, potem imię, w narzędniku :) (przypominamy sobie przypadki!)”.*

Tak organizowana polonistyczna turystyka kulturowa nie tylko może zaangażować nastolatków, ale również ułatwia doskonalenie kompetencji polonistycznych. Im więcej zadań łączących zabawę z poznawaniem historii i utrwalaniem wiadomości przedmiotowych, tym większa szansa na przyjemną dla uczniów i skuteczną naukę realizowaną zgodnie ze znaną zasadą „uczyć bawiąc”.

---

28 *Siedlecki questing*, opracowanie questu: Katarzyna Malitka, Paulina Montewka, Weronika Siwonia, studentki III roku filologii polskiej Uniwersytetu Przyrodniczo-Humanistycznego w Siedlcach.

## Podsumowanie

„Nauczyciel powinien tak organizować proces dydaktyczno-wychowawczy, by stał się on dla uczniów przygodą prowadzącą do samopoznania, zachętą do nieustannego poznawania świata i porządkowania jego obrazu<sup>29</sup>”. W poszukiwaniu atrakcyjnych i skutecznych rozwiązań metodycznych może wykorzystać narzędzie, jakim jest spopularyzowany już jako forma turystyki kulturowej questing.

Zarówno trasy questów oferowane na stronach internetowych, jak i te opracowane przez studentów filologii polskiej mogą stać się doskonałą metodą służącą zdobywaniu wiedzy o kulturze danego regionu. W ich przygotowaniu nowoczesne i tradycyjne narzędzia łączą efekt końcowy, jakim jest broszura questu wydrukowana/publikowana w zasobach sieci. Po przejściu trasy uczniowie mogą dzielić się własnymi opiniami, przeżyciami na stronach questu (w komentarzach lub na forum). Rozwiązywanie zagadek, odkrywanie tajemnic to zadania wyzwalające ciekawość uczniów, motywujące do wspólnego działania. Sam etap tworzenia questu pozwala na doskonalenie różnych umiejętności, takich jak: planowanie, selekcja informacji, krytyczna ocena zasobów, redagowanie (nie tylko wierszowanych) instrukcji, posługiwanie się mapą, narzędziami do projektowania i publikacji questu. Dlatego też warto zaszczerpić w uczniach oraz ich nauczycielach ideę questingu, tak, aby sami poszukiwali informacji o niejednokrotnie zapomnianych świadectwach kultury własnego regionu i przygotowywali questy, które pozwolą na odkrywanie tajemnic przeszłości. Ta oraz inne metody aktywnego odkrywania dziedzictwa kultury kraju, regionu mogą pomóc w procesie formowania świadomego odbiorcy kultury.

## Abstrakt

W artykule przedstawiono następujące zagadnienia:

- czym jest questing? – krótki zarys historii metody/ narzędzia
- przygotowanie questu w dobie kultury konwergencji – wykorzystanie różnych źródeł i zasobów – zasoby internetowe, archiwa, muzea, otwarte zasoby edukacyjne, domena publiczna;
- interdyscyplinarny charakter questingu;
- możliwości wykorzystania questów w edukacji humanistycznej;
- quest jako wynik działania zbiorowej inteligencji - propozycje studenckie dla uczniów szkół podstawowych.

**Słowa kluczowe:** edukacja humanistyczna, kształcenie kulturowe, quest, questing

## Summary

In the article there is discussed the following issues:

- what is questing – questing history as a method,
- preparing of quest in convergance culture – using different sources and resources,
- the interdisciplinary nature of questing,

---

<sup>29</sup> *Rozporządzenie MEN w sprawie podstawy programowej...*, op. cit., s. 63

- the possibility of using quest in humanistic education,
- the quest as the result of the pursuit of collective intelligence – student proposals for primary school pupils.

**Keywords:** humanistic education, cultural education, quest, questing

## Bibliografia

1. Clark Delia, Glazer Steven, *Questing. A Guide to Creating Community Treasure Hunts*, Wydawnictwo UPNE, Lebanon 2004.
2. Jenkins Henry, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.
3. Jędrzyak Tadeusz, *Turystyka kulturowa*, Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, Warszawa 2008.
4. *Kultura i turystyka. Wspólnie zyskać!*, Andrzej Stasiak, (red.), Wydawnictwo WSTH Łódź, Łódź 2009.
5. Pawłowska Aneta, *Questing jako innowacja w turystyce kulturowej*, „Turystyka Kulturowa”, nr 1 2014.
6. *Questing – nowa metoda odkrywania dziedzictwa miejsca*, w: *Ekoturystyka i odkrywanie dziedzictwa. Zbiór dobrych praktyk*, Dominika Zaręba (red.), Wydawnictwo BROS, Kraków 2008.
7. *Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 27 sierpnia 2012 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół*, <http://isap.sejm.gov.pl/DetailsServlet?id=WDU20120000977>.
8. Wilczyński Łukasz, *Questing – nowy trend w turystyce*, [w:] Włodarczyk Bogdan, Krakowiak Beata, Latosińska Jolanta, *Kultura i turystyka. Wspólna droga*, Regionalna Organizacja Turystyczna Województwa Łódzkiego, Łódź 2011.

## Netografia:

1. Aplikacja mobilna *Siedlce – otwarta brama w dolinę Bugu*, <http://turystyka.siedlce.pl/>.
2. *BestQuest*, <http://bestquest.pl/>.
3. *Quest: Barokowe ślady*, <http://questing.pl/quest-wyprawy-odkrywcow-barokowe-slady/>.
4. *Questing na Szlaku Przygody. Poznaj krainę Stefana Żeromskiego*, <http://questing.pl/quest-poznaj-kraine-stefana-zeromskiego-certyfikowany/>.
5. *Questing*, <http://questing.pl/>.
6. *Questing. Wyprawy odkrywców*, <http://questy.com.pl/>.
7. *Siedlce. Otwarta brama w dolinę Bugu*, [http://turystyka.siedlce.pl/site/application.smartLublin – mobliny przewodnik po Lublinie](http://turystyka.siedlce.pl/site/application.smartLublin-mobliny-przewodnik-po-Lublinie), <https://www.ztm.lublin.eu/pl/aktualnosci/smartlublin-mobliny-przewodnik-po-lublinie.html>.

## **Hybrydyzacja rzeczywistości. Przenikanie się światów i metod badawczych na przykładzie wystaw psów rasowych.**

### **Reality as a hybrid of material and virtual world. Case study of dog shows.**

Donna Haraway, amerykańska filozofka i feministka, już w latach 80-tych zauważyła olbrzymi wpływ nowoczesnych technologii na życie społeczne, politykę i ontologię. Z optymizmem patrzyła na przemiany wyznaczone przez technologiczne ingerencje i widziała w nich sposób na przekształcenie relacji społecznych (szczególnie w kontekście genderowym i klasowym). Wyraz temu optymizmowi dała, tworząc metaforę cyborga. Miała ona symbolizować przemiany dokonujące się pod koniec XX wieku oraz stworzyć podwaliny pod nowe ontologie oraz koncepcje podmiotów. „Cyborg jest organizmem cybernetycznym, hybrydą maszyny i organizmu, wytworem rzeczywistości społecznej i fikcji<sup>1</sup>”. Cyborg jest wytworem fikcji i przeżywanego doświadczenia, które zmienia to, co uznawane jest za rzeczywistość w społeczeństwie informacyjnym. Rzeczywistość wypełniona jest cyborgami, połączeniami ciał i maszyn; wyobraźni i rzeczywistości materialnej. Granice między tym, co materialne a wyobrażone podlegają przesunięciu i zatarciu. Rzeczywistość staje się chimerą, hybrydą, niejednorodnym tworem prześląkniętym technologicznymi interwencjami i oplecioną globalną siecią informacji. Nowa rzeczywistość zmienia nie tylko sposób przeżywania stosunków społecznych. Zmienia także nas.

Kultura i technologia wchodzi w interakcje, zmieniając sposób życia, tworzenia wspólnot oraz relacji międzyludzkich. Robert Kozinets, jeden z pionierów badań etnograficznych online, zauważa: „Technologia nieustannie kształtuje i przekształca nasze ciała, przestrzenie i tożsamość, ale również sama ulega zmianom, dopasowując się do nas<sup>2</sup>”. Tożsamości i wspólnoty zmieniają się pod wpływem technologicznych ingerencji. Jednak sama technologia także ulega przemianom, zostaje zawłaszczona przez użytkowników i dostosowana do ich potrzeb. Ludzie i maszyny stają się jedną tkanką. Komunikacja online oraz powstanie wirtualnych wspólnot zmieniają pojęcie ucieleśnienia, rzeczywistości społecznej i podmiotu. W niemal niezauważalny sposób wszyscy staliśmy się cyborgami – uczestnicząc w rzeczywistości oferowanej przez media elektroniczne i aktywnie ją współtworząc.

---

1 D. Haraway, *Manifest cyborgów: nauka, technologia i feminizm socjalistyczny lat osiemdziesiątych*, [w]: „Przegląd filozoficzno- literacki” 2003, nr 1(3), s. 48.

2 R. V. Kozinets, *Netnografia. Badania etnograficzne online*, PWN, Warszawa 2012, s. 42



Życie online w XXI wieku staje się jedną ze składowych życia w ogóle. Media nie tylko mają wpływ na społeczeństwo i kulturę – one są z nimi zespolone<sup>3</sup>. Wirtualna tożsamość staje się kolejnym elementem tworzącym tożsamość podmiotu. Wirtualne społeczności tworzą nowy wymiar relacji międzyludzkich, uzupełniając i przedłużając społeczne więzi tworzone w świecie materialnym. Przeniesienie pewnych aspektów życia społecznego online tworzy także nowe możliwości, nowe sposoby przeżywania więzi, komunikowania swojej przynależności do grupy oraz swoiste rytuały. Przekształceniu ulegają nie tylko sposoby postrzegania świata, lecz także umiejscowienie badacza.

Przykładem praktyki, która nabrała nowego wymiaru wraz z nastaniem społeczeństwa cyfrowego, jest uczestnictwo w wystawach psów rasowych. Tradycja wystaw psów rasowych sięga XIX w. Pierwsze wystawy organizowane były w Anglii, a w niedługim czasie ta rozrywka rosnącej klasy średniej zdobyła popularność w Europie i Ameryce Północnej. Wystawy stwarzały możliwość spotkań towarzyskich, a psy rasowe stanowiły symbol statusu i umożliwiały wejście do określonego świata społecznego. Wystawy psów rasowych zmieniły się wraz z nastaniem ery Internetu. Wprawdzie wystawy wciąż odbywają się w świecie rzeczywistym, jednak wiele narosłych wokół nich rytuałów i praktyk odbywa się wyłącznie w świecie wirtualnym. Stara praktyka społeczna uległa przekształceniu i rozszerzeniu pod wpływem nowych technologii. Stała się hybrydą, w której materialne i wirtualne przeplatają się i uzupełniają. W dalszej części artykułu zostaną przedstawione przykłady specyficznych praktyk odbywających się online: zawartości zdjęcia profilowego na portalu społecznościowym Facebook oraz rola „zdjęcia z lokaty” publikowanego na tym samym portalu.

### **Netnografia, czyli etnografia online**

Zmieniająca się, hybrydyczna rzeczywistość społeczna wymaga nowych narzędzi i metodologii zdolnych uchwycić jej złożoność. Jedną z takich propozycji jest netnografia, czyli etnografia online. Oferuje zespół wskazówek oraz zasad prowadzenia komputerowo zapośredniczonej etnografii oraz metod łączenia jej z innymi formami badań kulturowych. Według jednego z pionierów tego nurtu badań, Roberta Kozinetsa, netnografia (lub inaczej etnografia zbiorowości wirtualnych) analizuje „złożone praktyki kulturowe realizowane w ich ramach, kierując naszą uwagę ku wielorakim ideom, znaczeniom, praktykom społecznym, relacjom, językom i systemom symboli<sup>4</sup>”. Skupia się na badaniu, analizie i próbie zrozumienia interakcji naturalnie zachodzących w ramach społeczności internetowych. Wykorzystuje metody obserwacji uczestniczącej do pracy w wirtualnym terenie. Używa komputerowo zapośredniczonych form komunikacji aby zrozumieć i adekwatnie przedstawić wybrane zjawiska kulturowe i społeczne. Etnografia wirtualna jest z założenia i konieczności fragmentaryczna. „Całościowy opis

3 S. Bird, E. J. Barber, *Constructing a Virtual Ethnography*, [w]: M. V. Angrosino (red.), *Doing Cultural Anthropology*, Prospect Heights, Waveland 2002

4 R. V. Kozinets, *op. cit.*, s. 46

jakiegokolwiek osoby badanej, miejsca badań czy badanej kultury jest niemożliwy do osiągnięcia<sup>5</sup>”. Podobnie jak postmodernistyczna wiedza, etnografia wirtualna akceptuje konieczność fragmentaryczności i kontekstualności prowadzonych badań.

Tak jak wiele metodologii opartych na badaniach jakościowych, obserwacja uczestnicząca uzupełniona jest niekiedy innymi metodami takimi jak wywiady, gromadzenie danych, analiza semiotyczna, analiza danych wizualnych i inne. Netnografia może być także użyta jako jedna z metod triangulacji danych zebranych podczas badań terenowych.

Netnografia nie tyle jest odrębną metodą badawczą, ile raczej umiejętnością dostosowania do nowego kontekstu metod tradycyjnie stosowanych w etnografii. Ich przeniesienie do rzeczywistości wirtualnej ujawnia wiele podobieństw w komunikacji „twarzą w twarz” i „online”. Ponownie utwierdza to w przekonaniu, że obie rzeczywistości wzajemnie się przenikają i uzupełniają. Można wręcz twierdzić, że podział na świat wirtualny i realny jest pozbawiony sensu i bezużyteczny, gdyż we współczesnym świecie kategorie te się wymieszały. Odniesienie się do świata Internetu oraz komunikacji, która zachodzi za jego pośrednictwem może stać się koniecznym elementem wszystkich badań nad kulturą i społeczeństwem. Jak sugerują niektórzy badacze, etnografowie „powinni włączać w obowiązującą definicję miejsca i kontekstu badań zapośredniczone przez technologię formy komunikacji, zachowania czy artefakty<sup>6</sup>”.

Wygląda na to, że w najbliższym czasie rozwój technologii i wirtualnych środków komunikacji będzie coraz bardziej przenikać kulturę oraz wpływać na interakcje między jej uczestnikami. Netnografia stanie się koniecznym elementem każdych badań, gdyż świat realny i wirtualny będą się nierozdzielnie uzupełniać. W konsekwencji – jak przewiduje Kozinets – „badacze ignorujący istnienie tej rzeczywistości odkryją po pewnym czasie, że prowadzone przez nich badania są w coraz większym stopniu ignorowane i oceniane jako nieadekwatne<sup>7</sup>”. Twierdzenie to nie jest zupełnie bezpodstawne. Obecnie coraz więcej „realnych” społeczności i praktyk ma swoje przedłużenie i uzupełnienie w wirtualnym świecie. Aby w pełni zbadać złożoność zjawisk społecznych w społeczeństwie informacyjnym konieczne trzeba sięgnąć po narzędzia umożliwiające badanie społeczności wirtualnych.

### Badania społeczności w Internecie

Pojęcie społeczności od dawna interesowało antropologów i etnografów. Badania dotyczyły zazwyczaj społeczności, które wspólnie dzieliły jakieś terytorium – wioskę, dzielnicę miasta itp. Jednocześnie badacze skupiali się na interakcjach symbolicznych oraz na tym typie relacji, które nie są związane z zamieszkiwaniem tego samego terytorium. Globalizacja zmieniła sposób tworzenia społeczności,

5 Ch. Hine, *Virtual Ethnography*, Sage, London 2000, s. 65

6 A. C. Garcia i inni, *Ethnographic Approaches to the Internet and Computer-Mediated Communication*, [w]: „Journal of Contemporary Ethnography” 2009, 38(1), ss. 52-84., s. 57

7 R. V. Kozinets, *op. cit.*, s. 103

a przemiany zostały pogłębione przez powszechne użycie nowoczesnych technologii komunikacyjnych. Sieci społeczne składają się obecnie nie tylko z rodziny, współpracowników i znajomych, lecz także z osób spotykanych online, z którymi dzielimy zainteresowania czy nawet chorujemy na tę samą chorobę<sup>8</sup>. W najbardziej fundamentalnym sensie przez społeczność można rozumieć grupę ludzi, których łączy interakcje, społeczne więzi, wspólne miejsce bądź przestrzeń, nawet jeśli przestrzeń jest zapośredniczona komputerowo. Zacierają się granice pomiędzy przestrzenią fizyczną a przestrzenią wirtualną. Rzeczywistość społeczna staje się swoistą hybrydą, pozwalającą na płynne przemieszczanie się pomiędzy światami.

Tradycyjna wspólnota, definiowana przez wspólną lokalizację oraz poczucie tożsamości jest obecnie w kryzysie z powodu wzrastającej mobilności, coraz szerszego kręgu znajomych oraz zanikania silnych więzi<sup>9</sup>. Wspólnoty internetowe zmieniły sposób definiowania lokalizacji. Wspólne przebywanie w tej samej przestrzeni przestaje być konieczne to tworzenia więzi wspólnotowych. Manuel Castells przyjmuje, że wspólnoty tworzone są przez nową formę przestrzenną, którą nazywa przestrzenią przepływów<sup>10</sup>. Społeczeństwo sieciowe ufundowane jest na przepływie informacji, kapitału, interakcji, obrazów, symboli itp.

Przeplatanie się świata wirtualnego i rzeczywistego oraz jego rolę w tworzeniu społeczności bardzo obrazowo przedstawia inny badacz społeczności wirtualnych: „Bez ucieleśnionego działania, bez interakcji twarzą w twarz i bez spotkań między ludźmi, Internet mógłby równie dobrze być krainą sennych marzeń. Kiedy wirtualna sieć wzajemnych połączeń sięga do poziomu prozaicznych szczegółów zwyczajnej rzeczywistości i sprawia, że ludzie z krwi i kości dzielą wspólną przestrzeń, że łączy ich prawdziwa rozmowa, która wymaga użycia ust i języków, która wpada przez uszy i jest przetwarzana przez ośrodki słuchowe w mózgu- dopiero wtedy zaczyna się prawdziwa magia<sup>11</sup>”. Oczywiście, pojęcie „ucieleśnionego działania” staje się bardziej złożone w kontekście użycia nowych technologii. Członkowie społeczności wchodzi w interakcje nie tylko w świecie rzeczywistym, ale także używając komunikatorów (Skype czy Messenger) lub rozmawiając telefonicznie. Rozmowa zapośredniczona jest przez technologiczne protezy kontaktu „twarzą w twarz”. Za pomocą komputerowego interfejsu możliwa staje się komunikacja między osobami mieszkającymi w znacznej odległości od siebie.

Internet staje się wysoce zaawansowanym narzędziem umożliwiającym tworzenie się społeczności i wzmacnianie więzi między jej uczestnikami. Społeczności te dla wielu osób stanowią kluczowy element tożsamości. Zapewniają poczucie przynależności, oferują dostęp do informacji. Wirtualne społeczności mogą być źródłem wsparcia emocjonalnego, niezwykle ważnego dla ludzi. Wszystkie te elementy występują w przypadku hybrydycznej wspólnoty tworzonej przez uczestników wystaw psów

8 Por. pojęcie biosocjalności, N. Rose, *Politics of Life Itself*, [w:] „Theory, Culture & Society” 2001, nr 18(6): 1–30.

9 K. Gergen, *The Self in the Age of Information*, [w:] „The Washington Quarterly”, 2000, nr 23 (1), ss. 201-214

10 M. Castells, *Społeczeństwo sieci*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010.

11 Ch. Crumlish, *The Power of Many: How the Living Web is Transforming Politics, Business, and Everyday Life*, Wiley, New York 2004, s. 7.

rasowych. W społecznościach wirtualnych uczestniczą realni ludzie. Wiele internetowych interakcji przenoszonych jest do świata materialnego, a interakcje w świecie materialnym kontynuowane są w świecie wirtualnym. Dzięki interakcjom internetowym uczestnicy są w stanie pogłębić swoją wiedzę oraz umocnić więzi z innymi uczestnikami społecznego świata. Sieciowe społeczności tworzą wieloaspektowe i wzbogacające jednostki relacje międzyludzkie. Prowadzą raczej do zacieśniania i wzbogacenia relacji społecznych, niż do ich zubożenia.

Zbiorowości online kierują się w dużej mierze podobnymi zasadami, co grupy oparte na kontaktach bezpośrednich. Kierują nimi podobne procesy tworzenia norm, więzi oraz przynależności do grupy. W przypadku wystaw psów rasowych interakcje online są przedłużeniem i uzupełnieniem relacji w „realu”. To z interakcji w świecie rzeczywistym uczestnicy czerpią normy, wartości i sieci relacji, na których opierają się też wspólnoty wirtualne. Badania wielu społeczności internetowych pokazują, że uzupełnieniem interakcji wirtualnych są spotkania „twarzą w twarz” w świecie rzeczywistym<sup>12</sup>.

W przypadku społeczności internetowych znaczenie ma trwałość i powtarzalność kontaktów. Interakcje społeczne są podtrzymywane przez członków społeczności, co wytwarza w nich poczucie wspólnoty. Zdaniem Kozinetsa „prowadzi to to przyjęcia tożsamości jednostkowych i subiektywnego poczucia, że «ja ,należę’ do tej grupy»”<sup>13</sup>. Oczywiście, nie istnieją jasne granice wyznaczające, czy ktoś do grupy należy czy nie. Podstawowe znaczenie może tu mieć definiowanie się przez jednostkę jako członka danej grupy. Ważna jest także bliskość i częstotliwość kontaktów między członkami społeczności oraz podzielenie wiedzy na temat specyficznych zwyczajów i rytuałów panujących w grupie. Rewolucja technologiczna i rosnące znaczenie „wirtualnych wspólnot” stanowią wyzwanie dla tradycji badań etnograficznych. Pojawienie się nowych zagadnień badawczych i konieczność dostosowania problematyki i metodologii badań jest coraz głośniejsz artykułowana w środowisku metodologów zajmujących się badaniami społecznymi<sup>14</sup>. Konieczne jest zbadanie jak interakcje online zmieniają tradycyjne wspólnoty. Jakie są wspólnoty wirtualne i na ile są one podobne/ różne od tradycyjnych wspólnot? Wspólnoty wirtualne są w pewien sposób przedłużeniem wspólnot tradycyjnych. Jednocześnie media elektroniczne pozwalają wypracować nowe sposoby interakcji i komunikacji, które nie występują w interakcjach odbywających się w świecie realnym. Wspólnoty wirtualne nie są więc jedynie przedłużeniem wspólnot tradycyjnych, ale aktywnie i twórczo używają nowych narzędzi (mediów społecznościowych) do wyprawowania form komunikacji oraz właściwych im rytuałów.

12 M. Dąbrowska, *Tożsamości on-line uczestników wystaw psów rasowych. Netnograficzna analiza zdjęć profilowych w portalu społecznościowym Facebook*, „Kultura i Historia” 2015, nr 27, R. V. Kozinets, *op. cit.*, Ch. Crumlish, *op. cit.*

13 R. V. Kozinets, *op. cit.*, s. 25.

14 M. V. Angrosino, *Obserwacja w nowym kontekście. Etnografia, pedagogika i rozwój problematyki społecznej*, [w:] N. K. Denzin, Y. S. Lincoln, *Metody badań jakościowych*, t. 2, Wyd. PWN, Warszawa 2009, s. 147.

## **Media elektroniczne i nowe możliwości udziału badanych**

Michael V. Angrosino podaje trzy podstawowe tendencje, które obowiązują w prowadzonych współcześnie badaniach humanistycznych i społecznych. „Po pierwsze, rośnie zainteresowanie ze strony etnografów afirmowaniem lub rozwijaniem tożsamości „członkowskiej” w ramach badanych wspólnot. Po drugie, badacze przyjmują, że może okazać się niemożliwe osiągnięcie takiej równowagi pomiędzy perspektywą obserwatora a perspektywą człowieka z wewnątrz która pozwoliłaby na uzyskanie „prawdy etnograficznej”. Dlatego uznaje się dzisiaj, że osoby będące ongiś naszymi „podmiotami” stały się współpracownikami, chociaż mówią one często głosem innym niż głos autorytatywnej nauki<sup>15</sup>”. Ostatnia tendencja sprawia, że badacze wchodzą w dialogiczne relacje z członkami badanej grupy.

Narzędzia dostępne online stwarzają możliwości, aby traktować badanych w sposób partnerski i włączyć ich w proces badawczy nie tylko na poziomie zbierania materiału, lecz także na etapie analizy i interpretacji. Badacz przestaje być jedynym posiadaczem „prawdy” na temat wspólnoty. Zamiast oferować gotowe wnioski, ma szansę wejść w dialog i sprawdzić słuszność swoich interpretacji. Takie szanse daje prowadzenie bloga badawczego. Proces dialogu z badanymi opiszę na przykładzie prowadzonego przeze mnie bloga badawczego „Badanie kultury kynologicznej. Gatunki stowarzyszone w czasach późnej nowoczesności<sup>16</sup>”, który stał się częścią projektu badawczego poświęconego relacjom człowiek- zwierzę we współczesnej kulturze.

Wykorzystanie blogów naukowych w świecie naukowym cieszy się sporą popularnością. Blogi najczęściej używane są do tzw. popularyzowania nauki czyli pisania o nauce w sposób przystępny dla czytelników, także tych nie związanych z akademią. Najlepszym przykładem takiego podejścia jest portal Research blogging<sup>17</sup>. Jego celem jest stworzenie miejsca, w którym badacze – blogerzy mogą publikować posty na temat „poważnych, recenzowanych badań” w sposób odmienny od krótkich notatek prasowych proponowanych przez uczelnie. Blogerzy – często specjaliści w określonych dziedzinach – piszą o ciekawych ich zdaniem badaniach oraz często przedstawiają ich krytyczną analizę. Redaktorzy portalu czuwają nad tym, aby posty zachowały odpowiedni poziom „naukowości” i zaopatrzone były w przypisy i bibliografię.

Na portalu Research blogging często przewijają się terminy „poważna nauka” czy „recenzowane badania”. W konsekwencji portal poświęcony jest niemal wyłącznie naukom przyrodniczym i ścisłym. Można odnieść wrażenie, że nauki społeczne i humanistyczne nie mają wystarczającego rygoru prowadzenia badań i nie proponują one jednoznacznych rezultatów.

Proponowana przez portal formuła blogowania naukowego ma niewiele wspólnego z proponowaną przez krytycznie nastawione nauki społeczne i humanistyczne ideą dialogiczności i partnerskiego traktowania badanych. Idea „blogowania naukowego” zakłada, że blog służy do popularyzacji już

15 M. V. Angrosino, *op. cit.*, s. 135.

16 <https://sensidog.wordpress.com/>, [dostęp 20.02.2016].

17 <http://researchblogging.org/static/index/page/about> [dostęp 20.02.2016].



zdobytej wiedzy. Jest przedłużeniem autorytetu badacza, który informuje szerokie rzesze odbiorców o tym, co dzieje się w świecie naukowym. Ukłonem w stronę publiczności jest, że stara się o rzeczach „naukowych” pisać w sposób przystępny, zrozumiały dla mas. Jednak hierarchie między badaczem a odbiorcą zostają utrzymane. Odbiorcy mogą wprawdzie komentować zamieszczane treści, jednak nie mają żadnego wpływu na sam proces badawczy ani na jego wyniki. Pomimo postmodernistycznego „zmącenia gatunków” granice pomiędzy naukami „ściślymi” a „społecznymi” w tym wypadku zdają się być ściśle nakreślone.

Tworząc blog naukowy starałam się sprostać wyzwaniom narzuconym przez krytycznie nastawione badania jakościowe. Blog „prezentuje „prace w toku”, wstępne hipotezy badawcze, zapisy z badań terenowych. Wszystkie otwarte są na weryfikację, falsyfikację, komentarze i opinie.”<sup>18</sup> Blog ma trzy podstawowe cele. Pierwszym jest popularyzacja wyników badań naukowych związanych z relacjami człowiek-zwierzę we współczesnej kulturze. Drugi cel to „ocalić od zapomnienia ulotne i fascynujące zdarzenia, informacje, emocje. Pisanie bloga, notatek z badań pozwala zachować żywy i dynamiczny język, uchwycić emocje. Wszystko to znika, gdy zostanie przemielone we młynie naukowych teorii. Teksty naukowe zazwyczaj są martwe, pozbawione życia i emocji<sup>19</sup>”. Stanowi przestrzeń oporu wobec sztywnych zasad i języka tekstów naukowych. Stoi więc w opozycji do reguł „naukowości” konstruowanych przez portal Research blogging. Publikowane są na nim także hipotezy badawcze, notatki z badań terenowych, a więc materiały, które zazwyczaj pomijane są w publikacjach naukowych. Stanowią one jednak cenne materiały ilustrujące proces dochodzenia do „prawdy” naukowej. Po trzecie, ma na celu włączenie badanych w proces zbierania, analizowania i interpretowania wyników badań. Tworzy przestrzeń, w której mogą wyrazić swoją opinię i wpłynąć na ostateczne wyniki badania (zawarte później w publikacjach naukowych).

Blog oferuje różne sposoby komunikacji z badaczki z badanymi. Jednym jest możliwość zamieszczania komentarzy pod postami. Linki do postu zamieszczane są także na kilku grupach dyskusyjnych poświęconych kynologii na Facebooku. Toczące się pod nimi dyskusje i komentarze niejednokrotnie stanowią cenne źródło informacji. Badaczka otrzymywała także prywatne wiadomości za pomocą e-maila, które zawierały informacje, niejednokrotnie pełne szczegółowych informacji. Informacje te często były zbyt „prywatne” lub odwrotnie – zbyt „polityczne”- aby podzielić się nimi na forum publicznych. Stanowiły one doskonały materiał uzupełniający lub weryfikujący hipotezy postawione we wpisie opublikowanym na blogu. Także w trakcie interakcji „twarzą w twarz” badaczka otrzymywała komentarze i uwagi odnośnie opublikowanych postów. Blog badawczy oferuje więc wielorakie kanały umożliwiające kontakt z badanymi i dające im możliwość przesłania informacji zwrotnej.

Oddanie „głosu” badanym i włączenie ich w proces ustalania wiedzy o wspólnocie uczestników wystaw psów rasowych jest interesującym eksperymentem metodologicznym. W tym momencie trudno w pełni oszacować jego efekty, jednak nasuwa się kilka wniosków.

18 <https://sensidog.wordpress.com/about/>, [dostęp 20.02.2016].

19 <https://sensidog.wordpress.com/about/>, [dostęp 20.02.2016].



Po pierwsze, publikacja w Internecie wiąże się z pewnym ryzykiem. Społeczności internetowe nie zawsze kierują się akademickimi zasadami dyskusji i komentowania. Część komentarzy, czy dyskusji pod postami na grupach Facebookowych nie wносиła żadnych treści merytorycznych. Zdarzały się komentarze niegrzeczne, a niekiedy nawet wulgarne. Taka reakcja członków badanej wspólnoty (lub przypadkowych osób – nie mamy pewności co do tożsamości) pozwala wypracować bardziej realistyczne stanowisko odnośnie relacji badacz – badana wspólnota. Wyniki badań nie zawsze przyjmowane są entuzjastycznie, a relacja badawcza nie zawsze przebiega bezproblemowo.

Druga kwestia dotyczy jakości „głosów” badanych. Oczywiście, zdarzały się komentarze cenne, poszerzające perspektywę badawczą czy krytycznie odnoszące się do prezentowanych hipotez. Jednak nie wszyscy uczestnicy wspólnoty mają taką samą wiedzę o procesach w niej zachodzących. Niektórzy świadomi są różnorodnych powiązań, inni przyjmują bardzo jednowymiarową, osobistą perspektywę postrzegania społeczności i zachodzących w niej procesów. Niekiedy odnosiłam wrażenie, że jako badacz wiem o badanej społeczności więcej, niż wielu jej uczestników. Obserwacja uczestnicząca oraz wywiady prowadzone z różnymi grupami uczestników wystaw pozwoliły uchwycić mi bogactwo powiązań i różnorodność interpretacji, postaw oraz pozycji mówienia podmiotu. W takich sytuacjach trudno jest odrzucać uprzywilejowaną pozycję badacza. Dowodzi to, że uzyskanie symetrycznej relacji badacz – badany jest w praktyce trudne do osiągnięcia. Badaczka – chcąc tego czy nie – uczestniczy w relacji wiedzy-władzy.

Umiejętność wskazania licznych powiązań oraz interpretowanie złożoności rzeczywistości stanowi rację bytu dla badaczy prowadzących krytyczne badania jakościowe. Blog badawczy – dzięki możliwości obserwowania ilości odsłon – pozwala stwierdzić, jakie zagadnienia interesujące są dla badanych. W przypadku omawianego bloga największa ilość odsłon (około 6000) dotyczyła postów komentujących aktualne wydarzenia i oferujących interpretacje omawianych zjawisk. Doskonale pokazuje to, że w społeczeństwie informacyjnym badacz powinien nadążać za tempem życia oraz procesem przemian społecznych. Nie żyjemy już w czasach wielkich syntez, których przygotowanie zajmuje dekady. Żyjemy w świecie wiedzy lokalnej, zakorzenionej w konkretnym czasie. Cenną umiejętnością badacza jest użycie wiedzy akademickiej i kulturowych teorii do wyjaśniania bieżących wydarzeń.

Podsumowując, użycie bloga naukowego do badań netnograficznych może przynieść ciekawe rezultaty. Tworzy nowe kanały komunikacji badanego z badanymi. Tworzy także przestrzeń, w której badani mogą przemówić własnym głosem i wywrzeć wpływ na sposób interpretowania i tworzenia wiedzy.

### **Fotografia jako forma komunikacji wspólnotowej**

Istnieją badacze twierdzący, że cyberkultura jest odrębnym typem kultury. David Hakken twierdzi: „Nowe, oparte na technologii komputerowej sposoby przetwarzania informacji idą w parze z wyłanianiem się dotychczas nieznannej formacji społecznej lub- korzystając z żargonu tradycyjnej antropo-

logii – cyberprzestrzeń tworzy odmienny typ kultury<sup>20</sup>”. W przypadku kultury kynologicznej, tworzonej przez hodowców i uczestników wystaw psów rasowych interakcje w grupie, mimo iż zapośredniczone przez Internet, są zazwyczaj kontynuacją relacji, norm i znaczeń wytworzonych w świecie realnym, podczas interakcji twarzą w twarz. Interakcje online często są dostosowane do nowego medium, jednak zazwyczaj są mocno zakorzenione w świecie realnym i bez poznania jego specyfiki mogą być trudne do zrozumienia.

W przypadku analizowanych tu interakcji uczestników kultury kynologicznej pod uwagę brane były interakcje za pomocą serwisu społecznościowego Facebook. W wirtualnej wspólnocie najbardziej charakterystycznymi typami komunikacji z wykorzystaniem fotografii jest zdjęcie profilowe oraz zdjęcie z lokaty. Szczególnie to drugie bezpośrednio nawiązuje do wystaw psów rasowych odbywających się w świecie realnym i stanowi ich wirtualne przedłużenie oraz modyfikację.

### Zdjęcie profilowe

Zdjęcie profilowe na portalu społecznościowym Facebook stanowi „twarz” jednostki w interakcji online i jest pierwszą informacją odbieraną w przypadku interakcji. Zazwyczaj jest starannie wybierane i prezentuje jednostkę w społecznie pożądanym sposobie. W przypadku uczestników kultury kynologicznej odpowiednio dobrane zdjęcie często stanowi swoistą przepustkę do grona znajomych.

Tworzenie wizerunku online, w trakcie społecznych interakcji, szczególnie tych, które oparte są na długotrwałych i mocnych więziach. Jak trafnie zauważa Kozinets „kiedy uczestnicy komunikacji zaczynają budować długotrwałe relacje z innymi i stopniowo angażują się w wymianę interpretacyjnych wskazówek społecznych, zaczynają również coraz bardziej aktywnie zarządzać własnym wizerunkiem w celu wywołania korzystniejszego wrażenia na innych, a tym samym osiągnięcia wyższego stopnia intymności czy atrakcyjności w interakcjach<sup>21</sup>”. Jednym ze sposobów budowania swojego wizerunku jest zdjęcie profilowe.

Spółeczna tożsamość jednostki tworzona jest na przecięciu się świata realnego i wirtualnego. W przypadku uczestników psów rasowych ich zdjęcie profilowe często przedstawia psa. Analiza zdjęć profilowych ukazuje silne więzi emocjonalne, jakie łączą ludzi z psami. Psy stają się tym, co scala społeczność- zarówno w świecie realnym, jak i wirtualnym. W świecie materialnym stają się powodem do uczestnictwa w wystawach. W świecie wirtualnym stają się częścią zdjęcia profilowego, reprezentując społeczną tożsamość jednostki i jej przynależność do określonej wspólnoty.

W prowadzonych wcześniej badaniach analizowałam zawartość zdjęć profilowych na portalu Facebook<sup>22</sup>. Ponieważ zdjęcia profilowe są regularnie zmieniane, dane procentowe należy uznać za przy-

---

20 D. Hakken, *Cyborgs @ Cyberspace?: An Ethnographer Looks at the Future*, Routledge, London- New York, 1999, s. 2.

21 R. V. Kozinets, *op. cit.*, s. 45.

22 M. Dąbrowska, *op. cit.*

blizone. Odzwierciedlają one dobrze widoczną tendencję: zwierzęta są spoiwem wspólnoty, zarówno w interakcjach w świecie materialnym, jak i wirtualnym. Zdjęcia profilowe zostały podzielone na trzy główne kategorie:

Pierwszą stanowi zdjęcie profilowe, na którym jest tylko pies (ok. 20%). Pies jest głównym bohaterem zdjęcia i reprezentuje tożsamość człowieka. Zdjęcie jest wyrazem osobistej, często intymnej więzi człowieka ze zwierzęciem. Wielość sposobów przedstawiania sprawia, że pies staje się kategorią zróżnicowaną, otwartą na definicję.

Często zdjęcie profilowe przedstawia głowę psa. Może ona być uchwycona dynamicznie, w biegu lub podczas wspólnej zabawy. Niekiedy- podobnie jak w przypadku ludzkich zdjęć portretowych- sposób ustawienia głowy jest starannie dobrany tak, aby jak najlepiej uchwycić jej piękno. Na wystawach psów piękna psia głowa jest olbrzymim atutem, więc takie starannie wystylizowane zdjęcie w pełni oddaje fizyczne piękno zwierzęcia. Część zdjęć sprawia wrażenie robionych w profesjonalnym studiu fotograficznym, co jeszcze podkreśla, jak ważne dla opiekuna jest zwierzę. Na niektórych zdjęciach widać tendencję do antropomorfizowania. Mimika psiego pyska przypomina emocje, jakie mogą odmalować się na twarzy człowieka: uśmiech, zdziwiona mina, głupkowaty wyraz. Niekiedy psy ubrane są w okulary, czapkę na głowie lub inne elementy odzieży, które w żartobliwy sposób mają upodobnić je do człowieka. Psy pokazane są także w kontekście domowym, nieformalnym, co odzwierciedla ich traktowanie jako członków rodziny. Część zdjęć przedstawia psy w otoczeniu przyrody, co sugeruje wspólne spędzanie wolnego czasu, wyjścia na spacer.

Ponieważ badane były zdjęcia profilowe psów rasowych, część zdjęć przedstawia psy ustawione w tzw. pozycji wystawowej. Celem zdjęcia jest zaprezentowanie piękna psa, jego anatomicznych zalet i odnoszonych przez niego sukcesów. Obok psa mogą być ustawione puchary, lokata z numerem, pies może też stać na podium.. W przypadku zdjęcia „wystawowego” może ono także przedstawiać psa w ruchu, lub stojącego pośród innych psów ocenianych w ringu. Tego typu zdjęcie mocno sygnalizuje zaangażowanie w wystawy psów rasowych i jest swoistą deklaracją przynależności. Na zdjęciach profilowych pojawiają się także szczeniaki. W przypadku hodowców takie zdjęcie pełni także funkcje marketingowe- informuje o aktualnym miocie oraz pomaga znaleźć nabywców na szczeniaki.

Drugą, najliczniejszą kategorię, stanowią zdjęcia, na których jest pies i człowiek. Przedstawiają one ludzi i ich psy w najróżniejszych życiowych rolach i sytuacjach: biegnących razem po torze agility, podczas polowania lub spaceru po lesie. Znajdziemy tu zdjęcia portretowe człowieka z psem lub psami. Wszystkie one podpowiadają, że relacja ze zwierzęciem stanowi istotny element tożsamości człowieka.

W przypadku osób pragnących zasygnalizować swoją przynależność do wspólnoty uczestników wystaw psów rasowych, zdjęcie profilowe bezpośrednio odnosi się do kontekstu wystawy. Może przedstawiać człowieka biegnącego z psem na ringu, prezentującego psa w pozycji wystawowej lub ustawionego na podium, często w towarzystwie sędziego lub obok ustawionych pucharów i innych trofeów wystawowych. Niekiedy kontekst wystawy jest tylko sygnalizowany, ale doświadczeni uczestnicy, na podstawie szczegółów zdjęcia są w stanie rozpoznać, iż zdjęcie zostało wykonane na wystawie. Jako

przykład może tu służyć zdjęcie eleganckiego mężczyzny siedzącego na ławce, który czyta książkę, jednocześnie trzymając na ręku niewielkiego pieska. Wtajemniczeni zauważą, że pies ma na szyi ringówkę (rodzaj smyczy używany podczas wystaw). Mężczyzna przegląda katalog wystawowy i odpoczywa przed lub po wejściu na ring.

Trzecia kategoria to zdjęcia, na których jest tylko człowiek (ok. 20 %). Zdjęcia te mogą być nieco problematyczne, gdyż związek z wystawami psów rasowych nie zawsze jest oczywisty. Niekiedy na zdjęciach znaleźć można szczegóły wskazujące na przynależność do wspólnoty uczestników wystaw. Tak jest w przypadku zdjęcia przedstawiającego uśmiechniętą, elegancko ubraną kobietę, która w ręku trzyma olbrzymi puchar z napisem „Best in Show”. Na piersi ma przypiętą rozetę, a na ramieniu widać fragment numerka wystawowego. Mimo, że pies nie jest obecny, dla innych uczestników wystaw przynależność jednostki na zdjęciu jest oczywista.

Zdjęcie profilowe, przedstawiające psa lub człowieka z psem działa jak swoista przepustka do świata społecznego. Osoba rozpoznawana jest jako „swoja”, a jej atrakcyjność rośnie. Zdarza się, że uczestnicy wystaw odpowiadają pozytywnie na zaproszenia do grona znajomych od osób, których zupełnie nie znają tylko dlatego, że mają oni na zdjęciu profilowym psa tej samej rasy. Osoby o dużej liczbie znajomych (często aktywni hodowcy) zapraszają do grona znajomych osoby posiadające psy danej rasy, i weryfikują to tylko i wyłącznie na podstawie zdjęcia profilowego.

Na przykładzie zdjęcia profilowego na portalu społecznościowym Facebook doskonale widać, jak stworzona w materialnym świecie wystaw społeczna tożsamość jednostki zostaje poddana procesowi translacji i przeniesienia do świata wirtualnego. Zostaje ona dostosowana do nowego medium. Wspólnota wirtualna jest przedłużeniem i poszerzeniem wspólnoty ze świata wirtualnego. W świecie wirtualnym uczestnicy wystaw z odległych krajów mają szansę nawiązania znajomości. Zdjęcie profilowe wskazuje na podobne zainteresowania oraz przynależność do wspólnoty wystawców.

### Zdjęcie z lokaty

Media społecznościowe sprawiają, że rzecz lub zdarzenie mogą być obecne fizycznie w określonym miejscu i czasie, ale dzięki technologicznemu zapośredniczeniu istnieją także w innym miejscu i przestrzeni. Rzecz może znajdować się w kilku miejscach jednocześnie, przez co czas i przestrzeń stają się wielorakie i fragmentaryczne. Kenneth J. Gergen nazywa ten stan „nieobecną obecnością”<sup>23</sup>. „Zdjęcie z lokaty” jest doskonałym przykładem zdarzenia wielokrotnie powielanego w czasie i przestrzeni za pomocą mediów społecznościowych. Ten typ zdjęć prezentuje psa ustawionego na podium lub przy numerze z lokatą. Pies może być w towarzystwie wystawcy (handlera) lub sędziego, często prezentującego puchar lub pamiątkową rozetę. Zdjęcie, niezależnie od estetyki i formy, ma na celu „pokazać” sukces odniesiony przez psa na wystawie.

---

23 K. Gergen, *The challenge of Absent Presence*, [w:] J.E. Katz, M. Aakhus (red), *Perpetual Contact. Mobile Communication, Private Talk, Public Performance*, Cambridge University Press, Cambridge, 2002.





„Zdjęcie z lokaty” w wersji tradycyjnej służy upamiętnieniu sukcesu psa i wystawcy  
*Autor: Ewa Ostapczuk*

Fotografia pełni różnorakie funkcje. Może upamiętniać momenty godne uwagi, niezwykle, odrywające nas od życia codziennego, jak i ulotne, krótkotrwałe momenty. Na sposób przechowywania i udostępniania fotografii ma wpływ dostępna technologia<sup>24</sup>. Zdjęcia mogą być przesyłane telefonem komórkowym, zamieszczane na portalach społecznościowych, modyfikowane i poprawiane. Zdjęcia mogą być udostępnione od razu po zrobieniu, na bieżąco relacjonując zdarzenia, stając się sposobem dokumentowania tego, co dzieje się tu i teraz. Zdaniem badaczy „wiadomość zdjęciowa może służyć jako współczesna forma świadectwa i autentyczności czyjejś obecności w określonej przestrzeni fizycznej. Wysyłając wiadomość zdjęciową, użytkownicy chcą opowiedzieć o tym, co robią i czego w danej chwili i miejscu doświadczają<sup>25</sup>”. Zdjęcia informują o wydarzeniach ważnych dla osób je zamieszczających. Są świadectwem, że dane zdarzenie faktycznie miało miejsce. Działają silniej niż słowa.

Fotografia cyfrowa daje możliwość panowania nad obrazem – jego korekty, usunięcia ze zdjęcia obiektów burzących kompozycję. Te możliwości wpływają na zmieniającą się formę i estetykę „zdjęcia z lokaty” jako gatunku komunikacji wspólnotowej. Poza zdjęciami stanowiącymi proste „odzwierciedlenie” rzeczywistości pojawiają się też takie, które przekształcają obraz. Zdjęcie staje się kompilacją

24 M. Villi, J. Matikainen, *Wiadomość zdjęciowa jako forma komunikacji wspólnotowej*, [w:] M. Bogunia- Biotrowska, P. Sztompka, *Fotospołeczeństwo. Antologia tekstów z socjologii wizualnej*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2012.

25 *Tamże*, s. 519.

różnych fotografii psa oraz wystawcy, a także innych zwycięstw z przeszłości. Nie jest już tylko uchwyceniem radosnego momentu. Staje się złożonym komunikatem, świadomie używanym narzędziem komunikacji wspólnotowej.



„Zdjęcie z lokaty”, stanowiące kompilację obecnych i wcześniejszych sukcesów psa i wystawcy jest istotnym elementem komunikacji wspólnotowej  
*Autor: Ewa Ostapczuk*

W erze analogowej fotografia, często zamieszczana w rodzinnym albumie, była środkiem tworzenia wspomnień autobiograficznych<sup>26</sup>. Zdjęcia miały być pomocą w przypominaniu sobie przeszłości, skłaniać do refleksji nad tym, co minęło. Powszechne użycie aparatów cyfrowych (także w telefonach) zmieniło rolę fotografii. W erze cyfrowej zdjęcia zamieszczane na profilach w portalach społecznościowych są formą komunikacji interpersonalnej. Umieszczane na „ścianie” lub w albumach są przeznaczone do szerokiego grona odbiorców (ich zasięg jest uzależniony od ustawień prywatności). Zdjęcie z lokaty z założenia ma dotrzeć do jak największej liczby odbiorców, aby w ten sposób rozprzestrzenić informację o sukcesie. Oznaczanie na zdjęciu osób, które uczestniczyły w wystawie lub w jakiś sposób przyczyniły się do sukcesu psa obecnie lub w przeszłości zapewnia zdjęciu dodatkową widoczność. Dzięki temu dociera ono nie tylko do znajomych osoby publikującej je, lecz także wyświetlane jest na „ścianie” oznaczonej osoby i może być oglądane przez jej znajomych. W momencie „wrzucenia” zdjęć do sieci pamięć osobista sprzęga się z pamięcią wspólnoty.

Widoczność buduje w świecie uczestników wystaw psów rasowych swoisty kapitał społeczny. O wyborze najpiękniejszego psa nie decydują „twarde” kryteria, ale przede wszystkim preferencje sędziego. Z tego powodu o sukcesie może zadecydować nie tylko uroda i prezentacja psa, ale także znana

<sup>26</sup> J. van Dijck, *Zmediatyzowane wspomnienia w epoce cyfrowej*, [w:] M. Bogunia-Biotrowska, P. Sztompka, *Fotospołeczeństwo. Antologia tekstów z socjologii wizualnej*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2012.



„twarz” wystawcy (handlera). Działa tu podobny mechanizm jak w przypadku reklamy. Wystawca, rozpowszechniając zdjęcie zwycięstw swojego psa w mediach społecznościowych ma nadzieję, że dotrze ono do jak największego grona osób (także sędziów). Ci, podejmując decyzję przypominają sobie, że wielokrotnie widzieli, jak dany pies wygrywa, czyli z pewnością jest ładny, więc także tym razem należy mu się wygrana. W gruncie rzeczy strategia stosowana przez wystawców jest modyfikacją i dostosowaniem do specyfiki mediów społecznościowych strategii, która wcześniej z powodzeniem stosowana była wyłącznie w świecie fizycznym. W czasach „przed Internetem” wystawca starał się jak najczęściej uczestniczyć w wystawach, aby jego „twarz” (i pies) stały się znane. Obecnie, poza uczestnictwem w wystawach używa mediów społecznościowych, gdyż dają dostęp do szerszego grona uczestników wystaw. Media społecznościowe sprawiły, że granice świata społecznego poszerzyły się, uległ on globalizacji.

W mediach społecznościowych „zdjęcie z lokaty” staje się narzędziem budowania wizerunku oraz tworzenia pamięci wspólnoty. Nie tylko odzwierciedla ważne dla jednostki momenty, ale także jest elementem cementującym wspólnotę. Pod zdjęciem z lokaty zazwyczaj pojawiają się komentarze i gratulacje od innych wystawców. Wystawca nie jest sam ze swoim sukcesem- dzieli go z innymi.

### **Podsumowanie**

Przenikanie się świata materialnego i wirtualnego staje się składową życia w społeczeństwie informacyjnym. Aby zachować umiejętność interpretowania i opisywania świata, humanistyka cyfrowa musi wypracować metody badawcze oddające złożoność hybrydycznej rzeczywistości. Netnografia, przez rozszerzenie tradycyjnych metod badań jakościowych o komponent badania rzeczywistości wirtualnej, staje się użyteczną metodą badań. Z kolei blog naukowy jest użytecznym narzędziem tworzenia krytycznej, włączającej głosu badanych metodologii badawczej.

Stara praktyka spotkań na wystawie w towarzystwie psów w świecie elektronicznym nabiera nowego wyrazu. Proces tworzenia tożsamości wirtualnej zakorzenionej w uczestnictwie w wystawach psów rasowych w świecie realnym przedstawiony został na przykładzie analizy zawartości zdjęć profilowych na portalu społecznościowym Facebook. U większości uczestników wystaw psów rasowych pies jest istotnym elementem zdjęcia. Nie tylko wskazuje to na autoidentyfikację jednostki, ale także ułatwia przyjęcie do grona znajomych przez innych uczestników wystaw.

Wystawy służą spotkaniom towarzyskim, ale ich podstawowym celem jest wybór najpiękniejszego psa – w poszczególnych rasach, grupach i najpiękniejszego psa wystawy („Best in show”). Wygrana sprawia radość, jednak może być ona przeżywana tylko tu i teraz, przez co jest ulotna. Dzięki mediom społecznościowym radość z wygranej można zwielokrotnić poprzez nieograniczone multiplikowanie w czasie i przestrzeni. Możliwe jest to dzięki publikacji na portalu społecznościowym „zdjęcia z lokaty”. W wirtualnej rzeczywistości zdjęcie nie tylko w odmienny sposób kształtuje nasze rozumienie czasu i przestrzeni. Jest częścią tworzenia społecznego wizerunku wystawcy (i jego psa) oraz tworzenia wspólnotowej tożsamości i pamięci.

## **Abstrakt**

Humanistyka cyfrowa, aby być w stanie uchwycić złożoność przenikających się rzeczywistości i tożsamości, nie może ograniczać się jedynie do badania świata „wirtualnego”. Jedynie metodologia badań będącą połączeniem netnografii i „analogowych” badań etnograficznych jest w stanie uchwycić złożone tożsamości oraz przenikające się światy. Przenikanie się światów, tożsamości oraz metod badawczych pokazane zostanie na przykładzie badań na temat wystaw psów rasowych. Omówione zostanie użycie bloga naukowego jako użytecznego narzędzia badawczego. Stara praktyka spotkań na wystawie w towarzystwie psów nabiera nowego wymiaru w społeczeństwie informacyjnym. Proces tworzenia tożsamości wirtualnej zakorzenionej w uczestnictwie w wystawach w świecie realnym przedstawiony został na przykładzie analizy zawartości zdjęć profilowych na portalu Facebook. Tworzenia społecznego wizerunku wystawcy (i jego psa) oraz wspólnotowej tożsamości i pamięci zostanie omówione na przykładzie „zdjęcia z lokaty” zamieszczanego na portalu społecznościowym.

## Międzypokoleniowe praktyki (nowo)medialne jako świadomość codziennych decyzji interaktywnych

### Cross-generational media practices as everyday interactive decisions awareness

Każda decyzja to postanowienie będące wynikiem wyboru. Codziennie dokonujemy niezliczonej ilości wyborów, zarówno tych świadomych, opatrzonych najwyższą uwagą i refleksyjną starannością, jak i tych niemal automatycznych i nie do końca uświadomionych.

Na czym polega różnica? Czy istnieją czynniki określające relatywizm decyzyjny? Czy decyzja jest efektem stosowania narzędzi, czy podlegania procesom socjalizacyjnym? Postaram się zmierzyć z zaistniałymi już na samym początku wątpliwościami w kontekście przemian komunikacyjnych, które są ściśle powiązane z interaktywnym wymiarem egzystencji.

Jako obywatele XXI wieku zdajemy sobie sprawę z wielowymiarowej struktury rzeczywistości, jaka w znacznym stopniu rozgrywa się w środowisku online. Podobnie dzieje się z personalną „historią egzystencji w sieci”. Nie chodzi tutaj stricte o aspekt historiograficzny, ale wytwarzanie narracji swojej tożsamości w Internecie, czyli codzienną pracę nad usieciowionym „ja”<sup>1</sup>, co przedstawię w dalszej części. Prawdopodobnie większość użytkowników nie pamięta początku swojej historii online. Powodem nie jest tu kwestia społecznej (nie)świadomości Internetu, ale procesu, jaki dokonał się na przełomie XX i XXI wieku, kiedy to kategoria **systemu** ewaluowała w kategorię **sieci** (stąd ogromna popularność portali społecznościowych – personalizowanych sieci znajomych, a także nowych metod pracy np. **networking**).

Z porządku, określającego konkretny sposób działania, czyli system społeczny, staliśmy się społeczeństwem sieciowym<sup>2</sup>. Jednak ta społeczna sytuacja liminalna nie wyklucza faktu, że każdy posiada w sieci swoją historię. Może ona być „porwana” i nie do końca spójna, ograniczona wieloma czynnikami m.in.: możliwością dostępu do Internetu, dynamiką rozwoju kompetencji cyfrowych, stosunkiem

---

1 M. Halawa, *Facebook – platforma algorytmicznej towarzyskości i technologia siebie* [w:] „Kultura i społeczeństwo” 2013, nr 4, s. 117-144

2 M. Castells, *Spółczesność sieci*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007, s. 93-95

do obecności na portalach społecznościowych, zmianami numeru IP, co nie znaczy, że ciąg działań jednostki jest niemożliwy do odtworzenia. Ciąg ten można też nazwać mianem śladu cyfrowego<sup>3</sup>.

Ślad cyfrowy to zestaw informacji o danej osobie, udostępnianych w sposób świadomy (np. komentarze, statusy, meldunki, treści e-mail) oraz nieświadomie (m.in.: dane zbierane za pomocą aplikacji, geolokalizacji, adresu IP, ustawień urządzenia, aż w końcu plików cookies). Analogicznie można przeprowadzić rozróżnienie na formy aktywne i pasywne tegoż zjawiska. O ile działania te miały miejsce od początku istnienia sieci internetowej, o tyle ich definiowanie umownie rozpoczyna dominacja portali społecznościowych oraz interaktywnych sposobów uczestnictwa w kulturze oraz życiu codziennym, czyli wszystko, co powszechnie określane jest mianem 2.0.

Dzięki narzędziom 2.0 możliwe stało się uporządkowanie historii użytkownika – temu służy m.in.: oś czasu na Facebook’u. Zakładając profil zyskujemy „idealnie puste naczynie”<sup>4</sup>, gotowe do wykreowania (niezależnie od tego, czy publikujemy informacje zgodne z prawdą czy też nie). Tworzymy tożsamość, która świadczy o naszych kompetencjach cyfrowych (np. jakość publikowanych zdjęć, nośność statusów i treści – ile zyskały lajków, czy zostały udostępniane dalej), a idąc głębiej – profesjonalizujemy wizerunek (tożsamość) za pomocą motywacji lub faktów. Teraz już bez problemu jesteśmy w stanie wyszukać, co robiliśmy o tej samej porze w dowolnej przeszłości, jakiej jedynym ograniczeniem jest moment przed rejestracją. W ten sposób ślad cyfrowy użytkownika 2.0 zyskuje formę linearną.

Niewątpliwym wpływem na uwagę poświęcaną w powszechnym dyskursie zjawisku śladu cyfrowego miały wydarzenia z 2013 roku, kiedy to Edward Snowden ujawnił na łamach „The Washington Post” oraz „The Guardian” praktykę udostępniania danych o użytkownikach amerykańskim służbom specjalnym<sup>5</sup>. Te informacje wstrząsnęły światową opinią publiczną, okazało się bowiem, że przez ponad 6 lat, oficjalnie poczynawszy od 2007 roku, analizowano materiały pochodzące z większości najszerzej użytkowanych sieci komunikacyjnych tj.: Microsoft, Yahoo, Google, Facebook, PalTalk, AOL, Skype, Youtube oraz Apple. Cyfrowa inwigilacja, pozostająca do tej pory bladą, Orwellową reminiscencją, stała się faktem. W kontekście społeczno-politycznym pikanterii i poczucia ogólnego zagrożenia dodaje szereg kolejnych wydarzeń, rozgrywających się do dnia dzisiejszego, które od czasu do czasu przypominają scenariusz serialu sensacyjnego, rozgrywającego się w rzeczywistości online. Następstwa „afery Snowdena”, jego ucieczka z USA, a dalej seria zamachów terrorystycznych w 2015 roku czy demaskowanie bojowników ISIS przez sieć hakerów Anonymous<sup>6</sup>, potwierdzają wieloaspektowość obecności online i możliwości jej inwigilacji.

3 red. M. Madden, S. Fox, A. Smith, J. Vitak, *Digital Footprints. Online identity management and search in the age of transparency*, [http://www.pewinternet.org/files/old-media/Files/Reports/2007/PIP\\_Digital\\_Footprints.pdf.pdf](http://www.pewinternet.org/files/old-media/Files/Reports/2007/PIP_Digital_Footprints.pdf.pdf) [dostęp online: 31.01.2016]

4 M. Halawa, *Facebook – platforma algorytmicznej towarzyskości i technologia siebie* [w:] „Kultura i społeczeństwo” 2013, nr 4, s. 117-144

5 M. Grzelak, *Skutki sprawy Edwarda Snowdena dla prywatności danych w cyberprzestrzeni*, [https://www.bbn.gov.pl/ftp/dok/03/GRZELAK\\_33-2015.pdf](https://www.bbn.gov.pl/ftp/dok/03/GRZELAK_33-2015.pdf), [dostęp online: 31.01.2016]

6 A. Levy, A. Balakrishnan, *What can Anonymous really do to ISIS?*, <http://www.cnbc.com/2015/11/18/what-can-anonymous-really-do-to-isis.html>, [dostęp online: 31.01.2016]

Z odpowiedzią na postępujące od 2013 roku nastroje społeczne pospieszył największy gracz rynku online – oczywiście mowa tu o Google. Mimo niechęci, jaka wpisuje się w utratę danych, Google nie może pominąć wizerunkowo nadciągających regulacji prawnych i jako pierwszy ogłasza wykonalność wyroku Trybunału Sprawiedliwości UE z 13 maja 2014 roku, na mocy którego użytkownicy uzyskują „prawo do bycia zapomnianym”<sup>7</sup>. Uprawnienie to dotyczy nie tylko Google, ale wszystkich wyszukiwarek internetowych, które – w myśl zarządzenia organu sprawiedliwości – są operatorem danych osobowych użytkowników. Procedura nie należy do najbardziej skomplikowanych. Użytkownik za pomocą specjalnego formularza<sup>8</sup> może zgłosić adresy URL, które mają być usunięte z pamięci wyszukiwarki. Po weryfikacji zgłoszenia i potwierdzeniu tożsamości zgłaszającego lub jego pełnomocnika, adres taki znika z wyników wyszukiwania. W statystyce rocznej 41% zgłoszeń zostało rozpatrzonych pozytywnie.

Można zatem uznać, że ślad cyfrowy jest konsekwencją zmiany modelu społecznego, do jakiej doszło głównie za sprawą postępu technologicznego na poziomie zarówno funkcjonalnym, jak i mentalnym. Niewątpliwie rewolucja informacyjna przyczyniła się do narodzin „myślenia za pomocą sieci”, co już wcześniej zostało zasugerowane. Odchodząc jednak na chwilę od rozważań dotyczących sfery online, bardzo ważnym elementem tego wywodu jest socjologiczny zwrot w stronę rozwijających się, ale też często przenikających mechanizmów społecznych, będących wynikiem metodyki sieciowania. Za przykład posłuży tutaj obserwacja małżeństwa Wenger-Trayner, specjalizującego się w dziedzinie social learning (socjalizowania)<sup>9</sup>. Sformułowali termin „communities of practice”, będący następstwem analizy praktyk społecznych, opartych na dzieleniu pasji, wiedzy i doświadczeń w procesach wspólnotowego uczenia się. Niekoniecznie wiązało się to z sytuacjami samorozwoju, ale też funkcjonowania we wspólnocie nastawionej na przetrwanie. Prowadząc eksperymenty uczestnictwa społecznego na zróżnicowanych grupach ochotników, postanowili określić współczesną dynamikę przynależności społecznej. Co ciekawe, bardzo trudno zamknąć wyszczególnione zachowania w ramach systemowych, ponieważ niezależnie od motywacji, można wyróżnić podobne następstwa.

Po pierwsze zaobserwowano brak stałego przywiązania do pierwotnie wybranych grup warsztatowych oraz dużą rotację uczestników, co może odpowiadać częściej logice społecznościowej – luźnych, częściej zapośredniczonych relacji, niż stałemu i regularnemu uczestnictwu, czy też potrzebie utrzymywania takowych kontaktów. Drugim wyróżnikiem, który w dalszej perspektywie można przyporządkować wartościowaniu według norm społeczeństwa informacyjnego stał priorytet wymiany doświadczeń – również w kontekście rotacji uczestników, co rezonuje na uzyskanie rezultatu wspólnych działań grupy (sieci) ponad stałymi relacjami między uczestnikami.

---

7 M. Maj, *Prawo do bycia zapomnianym ma rok. Google usuwa 41% zgłoszonych URL-i*, <http://di.com.pl/prawo-do-bycia-zapomnianym-ma-rok-google-usuwa-41-zgloszonych-url-i-52130>, [dostęp online: 31.01.2016]

8 Google, *Search removal request under data protection law in Europe*, [https://support.google.com/legal/contact/lr\\_eudpa?product=websearch](https://support.google.com/legal/contact/lr_eudpa?product=websearch), [dostęp online: 31.01.2016]

9 E&B Wenger-Trayner, *Introduction to communities of practice*, <http://wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice>, [dostęp online: 31.01.2016]

## Międzypokoleniowy model komunikacji

Do opisywanych wcześniej zmian w paradygmacie społecznego uczestnictwa nie doszło jedynie za sprawą rozwoju technologii sieci internetowych. Przekształcenia, których następstwa zostały już przedstawione, mają swój początek wcześniej – w momencie pojawienia się mediów w ogóle, a w szczególności od czasu dominacji mediów masowych nad przestrzenią publiczną. To właśnie ta przyczyna miała kluczowy wpływ na międzypokoleniowy model komunikacji, a co za tym idzie, na sposób transmitowania wartości.

Relacje społeczne między generacjami, charakteryzowane jako „przekaz, który dokonuje się między pokoleniem starszym, a młodszym, w tym głównie między rodzicami, a dziećmi, w obrębie cech psychofizycznych, przy współdziałaniu środowiska biologicznego i społecznego”<sup>10</sup>, opierały się na jasno określonym kanonie zachowań i norm. Zespoły tych norm zostawały przekazywane z pokolenia na pokolenie, samoistnie tworząc swego rodzaju tradycję funkcjonowania podstawowych grup społecznych – przede wszystkim rodzina, a dalej grupy uczestniczące w procesie wychowawczym jednostki (klasa, szkoła itp.). Sygnalizowana tradycja oparta była na współdzieleniu systemu autorytetów, które wskazywały wartości. Mówimy tu o działaniach, mających na celu:

- przekaz tradycji;
- kształtowanie tożsamości;
- wzmacnianie roli kultury w grupie społecznej;
- budowanie poczucia przynależności;
- identyfikację oraz wzrost poczucia wartości rodziny.

Model ten zakłada autorytarną rolę najbliższych relacji społecznych między starszymi a młodszymi, w którym to ci pierwsi uznawani są za przekazywaczy wartości, legitymizowane wiedzą i doświadczeniem, mający prawo formułowania ocen i opinii. Dlatego ogólnodostępność i upowszechnienie mediów masowych diametralnie zachwiały wiarygodnością tej praktyki, zważywszy na elementarne czynniki. Dostęp do mediów umożliwił bieżące śledzenie sytuacji społeczno-politycznych wydarzeń w kontekście globalnym, nie mówiąc już o opiniotwórczej roli mediów, prezentujących m.in.: stanowiska eksperckie. W takiej sytuacji trudno o obronę nieomyślności „rady starszych” w perspektywie długofalowej.

Pośrednim rozwiązaniem, jakie również będzie pomocne przy zrozumieniu opisywanej zmiany, będzie zastosowanie ścieżki od kultury postfiguratywnej do kultury prefiguratywnej postulowanej przez Margaret Mead<sup>11</sup>. Wychodząc od kultury postfiguratywnej – zakładała ona czerpanie wzorców i metodę nauki w tym klasycznym ujęciu, czyli: młodzi naśladowcy i powielający wartości starszych. Autorka tej teorii dostrzega jednak owo przesunięcie i stara się ukonstytuować także dalsze warianty. Wpro-

10 E. Ogrodzka-Mazur, *Rodzina i dziecko, ciągłość i zmiana transmisji dziedzictwa kulturowego w przestrzeni pogranicza* [w:] *Międzygeneracyjna transmisja dziedzictwa kulturowego społeczno-kulturowe wymiary przekazu*, J. Nikitorowicz (red.), wyd. Trans Humana, Białystok 2003

11 M. Mead, *Kultura i tożsamość: studium dystansu międzypokoleniowego*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2000.



wadzone zostaje pojęcie kultury konfiguracywnej, gdzie dzieci i ludzie uczą się i rozwijają zdolności w obrębie podobnych grup wiekowych i rówieśniczych, wymieniając właśnie wspomniane wcześniej doświadczenia, wartości i informacje oraz tworzą swoją tożsamość na zasadzie negocjacji poznanych wzorców funkcjonowania. Jednak prawdziwa teoretyczna rewolucja zachodzi na poziomie trzecim, kiedy wprowadzone zostaje hasło kultury prefiguratywnej, nastawionej na naukę starszych od młodszych, czyli można rzec, że najbardziej zbliżoną współczesnym praktykom kulturowym, w których przekaznikami wartości technologicznych są młode i coraz to młodsze pokolenia, przyswajające umiejętności intuicyjnie.

Transformacja społeczna, jaka nastąpiła w dobie prężnie rozwijającego się medium interaktywnego, czyli sieci online, wieńcząca konstrukt społeczeństwa informacyjnego, wymiennie określanego jako społeczeństwo sieci, ostatecznie potwierdziła owo przesunięcie. Dzięki możliwości uczestnictwa w rzeczywistości online i współtworzenia jej, wartości społeczne stały się jednoznacznie transparentne i transmitowane w modelu otwartym, współdzielonym przez wszystkich użytkowników. Śmiało można rzec, że znajdujemy się obecnie na etapie „O czym teraz myślisz?” - sztandarowym pytaniu, którego odpowiedź kodowana jest jako facebookowy status. Nasza zdanie wyrażone w ten sposób na tym i innych kanałach social media (choćby Twitterze) fluktuuje szeroko pojętą opinię społeczną, staje się jej częścią. To kolejny argument na poparcie przytoczonego eksperymentu Wenger-Trayner, wpisujący się w pierwotną definicję społeczeństwa sieci według Manuela Castellsa<sup>12</sup>. W jego rozumieniu to właśnie informacja oraz jej dostępność jest priorytetową wartością współczesnych społeczeństw, co tłumaczy terminologię społeczeństwa informacyjnego. Nie sposób również pominąć faktu, że słabe więzi (online) mogą być tak samo opłacalne informacyjnie jak więzi mocne (stałe), ponieważ transmisyjność tychże informacji nie musi być zapośredniczona społecznymi relacjami, przepływa światłowodem, za darmo i bez zobowiązań.

Warto jednak zwrócić uwagę na rodzajową demonstrację wartości w sferze online. Wcześniej, wzorce i wartości przekazywane z pokolenia na pokolenie mogły być traktowane w kategorii przekonań lub cech charakteru – nie potrzebowały artykułowania. Natomiast dziś „ogólnie można ją [tożsamość] wyartykułować w postaci zdania: *istnieję, jeśli inni się o mnie dowiedzą, (istnieję, jeśli upodobnię się do medialnego wzorca)*”<sup>13</sup>. Cytat ten to doskonała definicja stosunku do pojęcia wartości, które poniekąd stały się symbolicznymi gadżetami-przymiotami tożsamości, niesamowicie uwidaczniając proces transmisji danych podmiotowych. W tym kontekście można roboczo przyjąć, że mamy do czynienia z wartościami w wersji show-on. Takie ujęcie niewątpliwie sprzyja propperowskiej wizji społeczeństwa

---

12 M. Castells, *Spółczesność sieci*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007, s. 386.

13 A. Ostaszewska, *Popkulturowe ramy tożsamości. Media, kultura popularna, internet jako nowe środowisko kształtowania tożsamości*, <https://www.ore.edu.pl/materialy-do-pobrania/category/57=-zdrowie-psychiczne-dzieci-i-modziezy?download-1147:popkulturowe-ramy-tosamoci.-media-kultura-popularna-internet-jako-nowe-rodowiska-ksztatowania-tosamoci>, [dostęp online: 31.01.2016].

otwartego<sup>14</sup>, któremu przyświecają idee pluralistycznej wymiany ocen i krytyk, prowadzących finalnie do jak najkorzystniejszych efektów wieloaspektowych.

### **Bezdroża interaktywności**

W poprzedniej części zasygnalizowane zostało pojęcie wartości jako symbolicznego gadżetu -przymiotu tożsamości. Bezsprzecznie można osadzić je w kontekście interaktywności, jaką umożliwiły właśnie nowe media, czyli bezpośredniej relacji użytkownik – technologia. Odnosi się to do szeroko promowanej personalizacji rzeczywistości, napędzającej mechanizmy konsumpcyjne. Obecnie możemy pokusić się o spersonalizowanie ogromnej większości sfery materialnej, jak i rzeczywistości online. I tak „indywidualnie na miarę” do nabycia dostępne są przedmioty codziennego użytku (od menu, przez ubrania, gadżety do artefaktów technologicznych – zegarki, smartfony itp.), ale też te niematerialne – aplikacje, systemy operacyjne, a idąc do sedna – spersonalizowane dane (informacje).

W takiej rzeczywistości każdy może poczuć się wyjątkowy i jedyny w swoim rodzaju, jednak jest to dość pozorne wrażenie. Nie projektujemy bowiem własnej wersji świata na swoich warunkach, a ulegamy trendom za sprawą zjawisk ergodyczności<sup>15</sup>. To nic innego niż wybór jednego z proponowanych rozwiązań, które dzięki wielorakości i szerokiemu wachlarzowi możliwości naśladują personalizację (tutaj działającą bardziej jako technika marketingowa, niż pojęcie z zakresu informatyki)<sup>16</sup>.

Ta pozorna personalizacja rzeczywistości, tak dalece postępująca w erze urządzeń mobilnych, gdzie dostęp do rzeczywistości online zaczyna się od telefonu komórkowego, pogłębia rozdźwięk międzypokoleniowy. Generacje wychowane i pełnoprawnie funkcjonujące społecznie przed przełomem sieciowym, nie do końca radzą sobie z przesunięciem percepcyjnym, jakie towarzyszy estetyce mobilnej. Mamy do czynienia z dysonansem w abstrakcyjnym myśleniu i (z)rozumieniu wirtualnej sprawczości. W bardzo prostym ujęciu: w poprzednim porządku miejscem pracy była konkretna lokalizacja, dlatego praca zdalna lub sieciowa może nie być uznana za pełnowartościową, a telewizję ogląda się za pośrednictwem odbiornika tv, nie zaś na telefonie. To daleko idące uproszczenie, które występuje na niepoliczalnych w zasadzie przykładach i poziomach. Ilustracją tej zależności niech będzie humorystyczny dialog:

---

14 C. Porębski, Człowiek w społeczeństwie całkowicie otwartym [w:] *Diametros* 2005, nr 5, s. 160-168.

15 E. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, Wyd. Ha!Art, Kraków 2014

16 F.T.Piller, *Term wars: Personalization versus Mass Customization -- A review of the definitions*, [http://mass-customization.blogs.com/mass\\_customization\\_open\\_i/2010/10/term-wars-personalization-versus-mass-customization-a-review-of-the-definitions.html](http://mass-customization.blogs.com/mass_customization_open_i/2010/10/term-wars-personalization-versus-mass-customization-a-review-of-the-definitions.html), [dostęp online: 31.01.2016]



Źródło: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2612085/You-dont-run-Google-Hilarious-texts-tech-troubled-parents-baffled-children.html>

### Projekt badania

Na kanwie przedstawionych rozważań, chciałabym przeprowadzić badanie pt.: (R)ewolucja modelu komunikacji w obrębie dwóch lub trzech generacji. Wyróżnikami, jakie miałyby stanowić os prowadzonych działań, miałyby być czynniki przedstawione w tym wywodzie. Kategoryzuje je w kontekście następującej tematyki:

- (nowe) media jako współtowarzysz wychowawczy i socjalny;
- sieć „tłem” codzienności (stacjonarnie i mobilnie);
- coraz większy udział technologii w kształtowaniu zachowań społecznych;
- Nie sposób pominąć tutaj wyklarowane aspekty wykluczające, chociażby tj.:
- (nowe) media wymagają szybkiego rozwijania kompetencji, które dla starszych pokoleń stanowią barierę wejścia;
- specyfikacja już na poziomie lingwistycznym.

W ramach tego przedsięwzięcia sprawdzona zostanie zasadność postawionej hipotezy, która stanowi konkluzję tego artykułu: dysonanse w praktykach (nowo)medialnych na przestrzeni

międzygeneracyjnej nie wynikają z decyzyjności, ale z różnic socjalizacyjnych zarówno na poziomie sposobu nabywania kompetencji, jak i na poziomie kształtowanych wartości.

### **Abstrakt**

Każdego dnia człowiek bierze udział w szeregu zdarzeń interaktywnych. Konsekwencje tych działań stają się dla większości realne dopiero w momencie, gdy zagrożone są ich dane osobowe, co w Polsce przynajmniej od dekady stało się powracającym problemem, także w zakresie regulacji prawnych. Istnieje powszechne wyobrażenie „historii” egzystencji w sieci, jednak do tej pory pojęcie **śladu cyfrowego** na rodzimym gruncie stanowi enigmatyczne zagadnienie.

Znaczenie śladu cyfrowego zostało w ostatnim roku dostrzeżone pod wpływem wprowadzenia przez Google możliwości tzw. „bycia zapomnianym”, czyli usunięcia z zasobów wyszukiwarki informacji nt. danej osoby (na wniosek i po dokładnej weryfikacji motywów zainteresowanego). Jednak obszary, w jakich ślad cyfrowy (również jako koncepcja) stanowi ich rdzeń funkcjonowania, są coraz bardziej rozległe. Niezwykle inspirującym i coraz popularniejszym zjawiskiem staje się potrzeba adaptacji do postępu technologicznego na międzypokoleniowym poziomie. Wykorzystanie technologii i narzędzi nowomediálních staje się katalizatorem relacji międzyludzkich, ponieważ angażuje użytkowników w pracę nad tożsamością rzeczywistą, a także tą kreowaną online. Na pierwszy plan wysuwa się tu kategoria wartości, jakimi kierują się obecnie użytkownicy, a wcześniej uczestnicy procesów społecznych. Nastąpiło bowiem widoczne przesunięcie z pozycji wartości, które były „dziedziczone” jako wzorce kulturowe oraz wyznaczniki autorytetu, na wartości transmitowane przez media, uznawane społecznie za sprawą legitymizacji eksperckiej opinii społecznej. Zmiana ta sięga aż do rewolucji modelu funkcjonowania społecznego, datowanego według początków ery społeczeństwa informacyjnego (upowszechnienie Internetu), kiedy to właśnie informacje (dane) zyskały status wartości priorytetowej.

Analiza wpływu nowych mediów na relacje międzypokoleniowe ma wskazać, jakimi wartościami w kontekście kapitału kulturowego kierują się strony relacji i czy traktują te działania w kategorii obecnie dziedziczonej spuścizny (społecznej?). Czy istnieje jeszcze takie pojęcie, czy się zatarło lub w XXI w. przetransformowało w „ślad cyfrowy”.

**Słowa kluczowe:** socjologia internetu, ślad cyfrowy, międzypokoleniowe praktyki, społeczeństwo sieci, relacje online

### **Summary**

Day by day, we are taking part in a number of interactive reactions as mankind. Real consequences of that actions would transpired only when threat of our personal data is possible. Poland has had this returning problem since last decade in case of law regulations. Still, common concept of „historical existence” in network as digital footprint has been enigmatic issue.

Digital footprint significance had been decognized for last months because of Google right to be forgotten. It means removal informations about exact person (on application by concerned and after

them motivation). Functional digital footprint fields (also like a concept) become broader. We could use technological progress adaptation from youngsters and elderly level as far inspiring & much more popular opportunity. Technologies and new media tools have been building people-to-people relationships, because of user engagement in work on the real side of identity and its online equivalent too. Social values will be in the foreground of this consideration. We had been facing a transition from values „inheritance” as culture patterns & authority influence to they media transmission. This model is rooted in the information revolution, when the information (data) has become priority value.

New media impact on cross-generational relations analysis should indicate which important values will be chosen by every generation side in cultural capital background. If we take some of them like legacy? Is it real or past definition? Or probably the digital footprint could be XXI century legacy guise?

**Keywords:** digital sociology, digital footprint, cross-generational practices, network society, online relations

## Bibliografia

- Aarseth E., *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, Wyd. Ha!Art, Kraków 2014.
- Castells M., *Spoleczeństwo sieci*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.
- Halawa M., *Facebook – platforma algorytmicznej towarzyskości i technologia siebie* [w:] „Kultura i społeczeństwo” 2013, nr 4, s. 117-144.
- Mead M., *Kultura i tożsamość: studium dystansu międzypokoleniowego*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2000.
- Porębski C., *Człowiek w społeczeństwie całkowicie otwartym* [w:] *Diametros* 2005, nr 5, s. 160-168.

## Netografia [dostęp online: 31.01.2016]

- Grzelak M., *Skutki sprawy Edwarda Snowdena dla prywatności danych w cyberprzestrzeni*, [https://www.bbn.gov.pl/ftp/dok/03/GRZELAK\\_33-2015.pdf](https://www.bbn.gov.pl/ftp/dok/03/GRZELAK_33-2015.pdf).
- Levy A., Balakrishnan A., *What can Anonymous really do to ISIS?*, <http://www.cnbc.com/2015/11/18/what-can-anonymous-really-do-to-isis.html>.
- Madden M., Fox S., Smith A., Vitak J. (red.), *Digital Footprints. Online identity management and search in the age of transparency*, [http://www.pewinternet.org/files/old-media/Files/Reports/2007/PIP\\_Digital\\_Footprints.pdf](http://www.pewinternet.org/files/old-media/Files/Reports/2007/PIP_Digital_Footprints.pdf).
- Maj M., *Prawo do bycia zapomnianym ma rok. Google usuwa 41% zgłoszonych URL-i*, <http://di.com.pl/prawo-do-bycia-zapomnianym-ma-rok-google-usuwa-41-zgloszonych-url-i-52130>.
- Ogrodzka- Mazur E., *Rodzina i dziecko, ciągłość i zmiana transmisji dziedzictwa kulturowego w przestrzeni pogranicza* [w:] *Międzygeneracyjna transmisja dziedzictwa kulturowego społeczno-kulturowe wymiary przekazu*, J. Nikitorowicz (red.), wyd. Trans Humana, Białystok 2003.
- Ostaszewska A., *Popkulturowe ramy tożsamości. Media, kultura popularna, internet jako nowe środowisko kształtowania tożsamości*, <https://www.ore.edu.pl/materialy-do-pobrania/category/57-zdrowie-psychiczne-dzieci-i-modziey?download=1147:popkulturowe-ramy-tosamoci.-media-kultura-popularna-internet-jako-nowe-rodowiska-ksztatowania-tosamoci>.
- Piller F.T., *Term wars: Personalization versus Mass Customization -- A review of the definitions*, [http://mass-customization.blogs.com/mass\\_customization\\_open\\_i/2010/10/term-wars-personalization-versus-mass-customization-a-review-of-the-definitions.html](http://mass-customization.blogs.com/mass_customization_open_i/2010/10/term-wars-personalization-versus-mass-customization-a-review-of-the-definitions.html).
- Wenger-Trayner E&B., *Introduction to communities of practice*, <http://wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice>.



## Co wie Google o humanistyce cyfrowej

### What Google knows about digital humanities

#### Wstęp

Niektórzy internauci otwarcie przyznają, iż bez Google'a nie potrafiliby już: poprawnie pisać wyrazów, gotować, poruszać się w przestrzeni publicznej, komunikować się w obcym języku czy dyskutować<sup>1</sup>. Dziewięciu na dziesięciu korzystających z Sieci (92%) wykorzystuje wyszukiwarkę<sup>2</sup>, a aż 95,3 % z nich kieruje swoje zapytania do narzędzi Google<sup>3</sup>. Tak więc osoby profesjonalnie poszukujące informacji, jak i użytkownicy nieposiadający kompetencji wyszukiwawczych, najczęściej wykorzystują jako pierwszą wspomnianą wyszukiwarkę. Można więc uznać, iż wiedzę na nowy temat w zainteresowanych kreuje właśnie Google.

Humanistyka cyfrowa jest stosunkowo nowym trendem, który nadal cieszy się zainteresowaniem wielu osób. Naukowcy, studenci, ale i ludzie biznesu, by zdobyć początkową wiedzę na temat humanistyki cyfrowej, zaczynają na ogół od przeszukiwania Internetu, a jak wskazują przytoczone statystyki, dokonują tego przy pomocy wyszukiwarki Google. Można by przewidywać, że szukający oczekuje przede wszystkim informacji ogólnych na temat definicji i koncepcji humanistyki cyfrowej, przykładów wdrożeń, jak również publikacji próbujących kompleksowo omówić temat.

#### Metodologia

Poniżej przedstawiono analizę 10 ekranów (100 linków) wyników wyszukiwarki Google dla zapytania *humanistyka cyfrowa*. Podczas wyszukiwania nie zastosowano żadnych operatorów wyszukiwawczych, pominięto złożoną składnię czy wyszukiwanie zaawansowane, przyjmując iż przeciętny użytkownik Internetu, poszukujący wiedzy na temat humanistyki cyfrowej, taką właśnie frazę wpisze

---

1 M. Fal, *13 rzeczy, których nie umiemy już zrobić bez wyszukiwarki Google'a*, <http://natemat.pl/33289,13-rzeczy-ktorych-nie-umiemy-juz-zrobic-bez-wyszukiwarki-google-a> [dostęp online: 30.01.2016].

2 A. Jeran, *Internauta i jego aktywność – o paradoksie (nie)kompetencji polskich internautów na podstawie „Diagnozy społecznej 2011”* [w:] „E-mentor” 2012, nr 4, s. 34-39.

3 *Wyszukiwarki udział zapytań – gemiusAudience*, <http://www.audience.gemius.pl> [dostęp online: 30.01.2016].

w podstawowe okno wyszukiwawcze. Analizę podzielono na: ogólną, obejmującą 100 wyników oraz szczegółową dla próby 10% wyników wyświetlanych na pierwszym ekranie wyszukiwania. Jak pokazuje doświadczenie, osoby zainteresowane, ale nie zdeterminowane ograniczają swoje poszukiwania najczęściej do pierwszego ekranu wyników.

Przeprowadzone badania mają na celu wskazać, jaką wiedzę *potoczną* będzie dysponował użytkownik Sieci, który pokusi się o analizę 100 najwyżej umiejscowionych wyników w rankingu Google na zapytanie *humanistyka cyfrowa*. Analiza ogólna obejmuje ocenę wyszukanego zasobu pod względem kilku cech charakteryzujących wysokojakościowe źródło:

- relewantność – stopień dopasowania do zapytania;
- przydatność – użyteczność informacji dla użytkownika; odpowiedź na potrzeby użytkownika bądź wskazanie relewantnych publikacji (źródło pochodne);
- aktualność – określona i nieodległa w czasie data ostatniej modyfikacji źródła; za aktualne uznano posty i krótkie informacje z 2014 i 2015 roku oraz publikacje naukowe (z uwagi na długi czas procesu wydawniczego) z lat 2010-2015 – starsze ze względu na wartki rozwój koncepcji humanistyki cyfrowej określono jako nieaktualne;
- rzetelność – weryfikowalność (obecność podpisu) autora;
- naukowość – obecność aparatu bibliograficznego, wskazanie źródeł informacji.

Dodatkowo zebrane dane zostały poddane grupowaniu, co pomogło uzyskać informację na temat udziału poszczególnych rodzajów źródeł. Grupowanie odbyło się według kilku cech:

- charakteru informacji (np. artykuły naukowe, artykuły branżowe, oferty biznesowe, materiały dydaktyczne);
- formatu materiału źródłowego (np. WWW, PDF, DOC, DOCX);
- domeny strony WWW, z której pochodzi informacja (np. edu.pl, gov.pl, org.pl).

Grupowanie pomogło sprawdzić, z jakiego typu dokumentów oraz z jakiej domeny (edukacyjnej, rządowej, pozarządowej) skorzysta osoba zainteresowana humanistyką cyfrową, korzystająca z wyszukiwarki Google.

Analiza szczegółowa polegała na krótkiej charakterystyce pierwszych, czyli według wyszukiwarki najbardziej relewantnych, wyników wyszukiwania. Powyższe badanie pomogło stwierdzić, czy statystyczny użytkownik, którego determinacja rzadko wychodzi ponad analizę wyników pierwszego ekranu, otrzyma relewantne i wartościowe informacje na pożądanym temacie.

### **Analiza ogólna**

Poniżej przedstawiono wyniki oceny źródeł (tab. 1). Ocenę przeprowadzono w systemie zero-jedynkowym: 1 – określa spełnioną cechę, 0 – kryterium niespełnione. Dodatkowo pozioma kreska (-) oznacza, iż badacz nie mógł ocenić cechy z powodu niewystarczającej ilości danych na stronie.

Tabela 1. Ocena relewantności, przydatności, aktualności, rzetelności i naukowości źródeł

Ranking	Nagłówek wyniku	Kryteria oceny				
		Relewantność	Przydatność	Aktualność	Rzetelność	Naukowość
1.	Humanistyka cyfrowa – Wikipedia, wolna encyklopedia	1	1	1	1	1
2.	Humanistyka cyfrowa na UW   Uniwersytet Warszawski	1	1	1	0	0
3.	Humanistyka cyfrowa – konferencja   Uniwersytet Warszawski	1	1	1	0	0
4.	Centrum Humanistyki Cyfrowej Instytutu Badań Literackich PAN	1	1	1	0	1
5.	Zwrot cyfrowy w humanistyce.pdf – e-Nauowiec	1	1	1	1	1
6.	Konferencja: Humanistyka cyfrowa – badanie tekstu, obrazu i dźwięku	1	1	1	1	1
7.	Humanistyka cyfrowa wobec humanistyki słowa	1	1	1	1	1
8.	Blog naukowy Radosława Bomby	1	1	1	1	1
9.	DARIAH-PL. Polska humanistyka cyfrowa w Europie – Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego	1	1	1	0	1
10.	e-humanistyka w Polsce   Clarin PL	1	1	1	0	1
11.	Cyfrowe humanistyki   Res Publica Nowa	1	1	1	1	1
12.	Humanistyka cyfrowa, czyli jak zostać księżniczką   odbite światło	1	1	0	1	1
13.	Polska humanistyka cyfrowa bliżej struktur europejskich – Rynek Informatyki	1	1	0	0	1
14.	Humanistyka cyfrowa wobec humanistyki słowa – Facebook	1	1	1	0	1
15.	Otwarte modele komunikacji naukowej a humanistyka cyfrowa	1	1	1	1	1
16.	humanistyka cyfrowa   Wiedza i Edukacja	1	1	1	0	1
17.	humanistyka cyfrowa   Naukowy Portal Archiwalny	1	1	1	1	1
18.	Platforma Kultury dotyczące: humanistyka cyfrowa	1	0	1	0	1
19.	Letnia Szkoła Humanistyki Cyfrowej	1	1	1	0	1
20.	humanistyka-cyfrowa   COMPOZYCJA	0	0	0	0	0
21.	humanistyka cyfrowa – Kurierlubelski.pl	1	1	0	1	0
22.	Digital humanities lunch albo: jak ugryźć humanistykę cyfrową	1	1	0	1	0
23.	HC: HUMANISTYKA CYFROWA – czyli rewolucja w praktyce badawczej – YouTube	1	1	1	1	0
24.	Głos Uczelni – HUMANISTYKA CYFROWA (Rok XXIV (XL), nr 8-9 (354-355), Sierpień-wrzesień 2015)	1	0	1	0	0
25.	Humanistyka Cyfrowa w New York City	1	1	1	1	1
26.	Polska humanistyka cyfrowa bliżej struktur europejskich   Aktualności o polskiej nauce, badaniach, wydarzeniach, polskich uczelniach i instytutach badawczych	1	1	1	0	1
27.	tekst PDF [Cyfrowa humanistyka jako metaforyczna współczesna Republika Listów]	1	1	1	1	1
28.	Coroczna Konferencja DARIAH-PL: Zaproszenie	1	1	1	1	1

29.	Humanistyka cyfrowa w New York City - Archiwistyka	1	1	1	1	1
30.	Humanistyka cyfrowa wobec humanistyki słowa - zaprasza Instytut Kulturoznawstwa KUL – ziemiadebicka.pl	1	1	1	0	1
31.	humanistyka cyfrowa – Logo	1	1	1	1	1
32.	Informacja – Cyfrowa Humanistyka – Teatr NN	-	-	-	-	-
33.	Nauka o informacji (informacja naukowa) – Academicon	1	1	1	0	0
34.	Polska humanistyka cyfrowa bliżej struktur europejskich   EBIB	1	1	1	1	1
35.	Teksty Drugie – teoria literatury / krytyka / interpretacja	1	1	1	1	1
36.	(w DEHALAB) 11 V 2015 zatytułowany: Humanistyka Cyfrowa	1	0	1	1	0
37.	Humanistyka cyfrowa – USOSweb – Uniwersytet w Białymstoku	1	0	1	1	0
38.	Humanistyka cyfrowa wobec humanistyki słowa   Kognitywistyka   Lublin   Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II	1	1	1	1	0
39.	Humanistyka cyfrowa wobec humanistyki słowa – Heyevent.com	1	1	1	0	1
40.	Debata „Open Access i humanistyka cyfrowa” 11 października 2013, Kraków – Obywatele Nauki	1	1	0	0	1
41.	Cyfrowa Humanistyka   Człowiek i Technologie	1	1	1	1	1
42.	Academia.edu   Documents in Humanistyka Cyfrowa – Academia.edu	1	1	1	1	1
43.	Humanistyka cyfrowa wobec humanistyki słowa   Academia Electronica	1	0	1	1	0
44.	Humanistyka cyfrowa w Katedrze Lingwistyki Formalnej UW   Bień, Janusz S.	1	0	1	1	1
45.	Przyłączenie konsorcjum DARIAH-PL do europejskiej infrastruktury DARIAH-ERIC   Uniwersytet Śląski w Katowicach	1	1	1	0	1
46.	Humanistyka cyfrowa. Rozmowa prof. Aleksandrem Bursche – 12-02-2015 – Archiwum audycji TOK FM	1	1	1	0	0
47.	Humanistyka dwóch prędkości – Centrum Transferu Technologii CITTRU Uniwersytetu Jagiellońskiego	1	1	1	1	1
48.	Humanistyka cyfrowa wywiad – Wykop.pl	1	1	1	0	0
49.	W stronę e-humanistyki   FA 12/2014   Forum Akademickie – portal środowiska akademickiego i naukowego	1	1	1	1	0
50.	Prezentacja „PROJEKT „HUMANISTYKA CYFROWA NA UW” Konsorcium DARIAH.ERIH Konsorcjum DARIAH.PL DHLAB – Platforma Humanistyki Cyfrowej UW	1	1	1	1	0
51.	Humanistyka cyfrowa w praktyce badawczej – Instytut Filologii Polskiej UW	1	1	1	1	1
52.	humanistyka cyfrowa   Pragmatyka Internetu - niezobowiązujący notatnik online Rafała Maciąga poświęcony mediom i internetowi w szczególności	1	0	0	1	1
53.	III Międzynarodowa Konferencja Naukowa „Nauka o informacji (informacja naukowa) w okresie zmian. Nauka o informacji a humanistyka cyfrowa – BiblioKalendarz – bibliosfera.net	1	1	1	0	1

54.	Cyfrowa Humanistyka - Korporacja Ha!art	1	1	0	0	1
55.	„Wizualizacja Sztuki”: cyfrowa humanistyka na UMCS – Historia i Media	1	0	0	1	1
56.	konsorcjum DARIAH-PL – Instytut Sztuki Polskiej PAN	1	1	1	1	1
57.	Cyfrowa infrastruktura badawcza dla humanistyki – ehum.psnc.pl	1	1	0	0	1
58.	Gromadzenie materiału badawczego (2) [Krok w stronę cyfrowej humanistyki – infrastruktura IT dla badań humanistycznych]	1	1	1	1	1
59.	Otwórz Książkę – Historia 2.0 – Anna Sobczak – Michał Starczewski, Otwarte modele komunikacji naukowej a humanistyka cyfrowa	1	1	1	1	1
60.	Krok w stronę cyfrowej humanistyki infrastruktura IT dla badań humanistycznych	1	1	1	1	1
61.	Historyk cyfrowy – badacz nowego typu? – Otwarta Nauka	1	1	1	1	1
62.	Otwarte modele komunikacji naukowej a cyfrowa humanistyka	1	1	1	1	1
63.	Materiały   Teksty kultury i animacja sieci	1	1	0	0	1
64.	MINIB on Twitter: „Polska humanistyka cyfrowa bliżej struktur europejskich via @naukawpolsce #minib #konsorcjumnaukowe #humanistyka #nauka	1	0	1	0	0
65.	Do czego nowe technologie przydają się humanistom? [BLOG] – www.Focus.pl – Poznać i zrozumieć świat	1	1	1	1	1
66.	III Międzynarodowa Konferencja Naukowa „Nauka o informacji (informacja naukowa) w okresie zmian. Nauka o informacji a humanistyka cyfrowa”, 11-12 maja 2015 r., Warszawa – Stowarzyszenie Bibliotekarzy Polskich – Ogólnopolski portal bibliotekarski	1	1	1	0	0
67.	Cyfrowa humanistyka   Techsty	1	1	0	1	0
68.	Lektury dobre czy wolne? O czytaniu w sieci – Humanistyka cyfrowa w badaniach literackich	1	1	1	1	1
69.	Cyfrowa humanistyka – Przedmioty – USOSweb	1	0	1	1	0
70.	Open Access i Cyfrowa Humanistyka – KN SHS UJ	1	1	0	1	0
71.	cyfrowa humanistyka Archives – PTSP	1	1	1	0	1
72.	Nowa Panorama Literatury Polskiej - Biuletyn Polonistyczny	1	1	0	1	1
73.	Wydarzenia :: PANEL DYSKUSYJNY / Definiowanie sztuki i kultury digitalnej / POZIOM -1 :: Digital_ia 2015	1	1	1	0	0
74.	Zaproszenie do Lublina. THATCamp – cyfrowa humanistyka   Warsztat badacza – Emanuel Kulczycki	1	1	0	1	1
75.	Wprowadzenie do humanistyki cyfrowej –USOSweb	1	1	1	1	1
76.	Polska weszła do DARIAH-ERIC – Portal Innowacji	1	1	1	0	1
77.	Polacy w międzynarodowych badaniach nad humanistyką cyfrową   Krajowy Punkt Kontaktowy	1	1	1	0	1
78.	Biblioteki cyfrowe – PCSS online – Wyniki wyszukiwania	1	0	1	1	1
79.	Humanistyka w dobie rewolucji cyfrowej – Herito – dziedzictwo, kultura, współczesność	1	1	0	0	1

80.	Badanie i projektowanie gier (GAMEDEC)   Gamedec.UKW	1	1	0	0	1
81.	Wydarzenia/Events – Daria Rzepiela	1	0	1	1	1
82.	Jakiej metodologii potrzebuje współczesna humanistyka?	1	1	1	1	1
83.	Polacy połączą siły z Europejczykami w badaniach nad humanistyką cyfrową – KreoBox – miejsce spotkań biznesu z nauką	1	1	1	0	1
84.	Polacy połączą siły z Europejczykami w badaniach nad humanistyką cyfrową / Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego / News / ITC – Instytut Techniki Ciepłej	1	1	1	0	1
85.	Nowa humanistyka: zajmowanie pozycji, negocjowanie autonomii	1	1	1	0	1
86.	Czas Kultury – Czas Kultury 2/2015 „Cyfrowa humanistyka / Games by PressPad	1	1	1	1	0
87.	Tok studiów – Uniwersytet SWPS	1	0	0	0	0
88.	Call for papers – Czas Kultury	0	0	0	1	1
89.	Edytorstwo mediów elektronicznych (studia II stopnia)   Edytorstwo UMK	1	0	0	0	0
90.	Nie tylko umysły ścisłe są światu potrzebne   Zagubiona humanistyka – Polityka.pl	0	0	1	1	0
91.	XII posiedzenie Rady do Spraw Cyfryzacji 2015.06.11	1	1	1	1	0
92.	Pobierz artykuł– Prace Kulturoznawcze – CNS	1	0	1	1	1
93.	Krajowe repozytoria i otwarta nauka	1	1	1	1	1
94.	Uniwersytet Jana Kochanowskiego Filia w Piotrkowie Trybunalskim – Oferta edukacyjna – studia I-go i II-go stopnia	-	-	-	-	-
95.	<b>Świat za 30 lat? Pokaż swoją wizję</b>	1	0	1	0	1
96.	Humanistyka w epoce cyfrowej	1	1	1	0	1
97.	humanistyka	-	-	-	-	-
98.	Zobaczyć kulturę   Media   Dwutygodnik   Dwutygodnik	1	1	1	1	1
99.	Program Forum Kultura cyfrowa: nowe umiejętności i nowe wyzwania	1	1	1	0	1
100.	Miastograf – cyfrowe archiwum łodzian – Innowacje w Kulturze	1	1	1	1	1
	RAZEM	92	76	75	56	69

*Źródło: opracowanie własne*

Trzy strony zostały pominięte w analizie ogólnej, gdyż jedna podczas badań była w przebudowie (poz. 32), odwiedzenie drugiej skutkowało wyświetleniem komunikatu „awaria systemu informatycznego” (poz. 94), zaś trzecią stanowiła zarażona wirusem strona, której treść została usunięta (poz. 97).

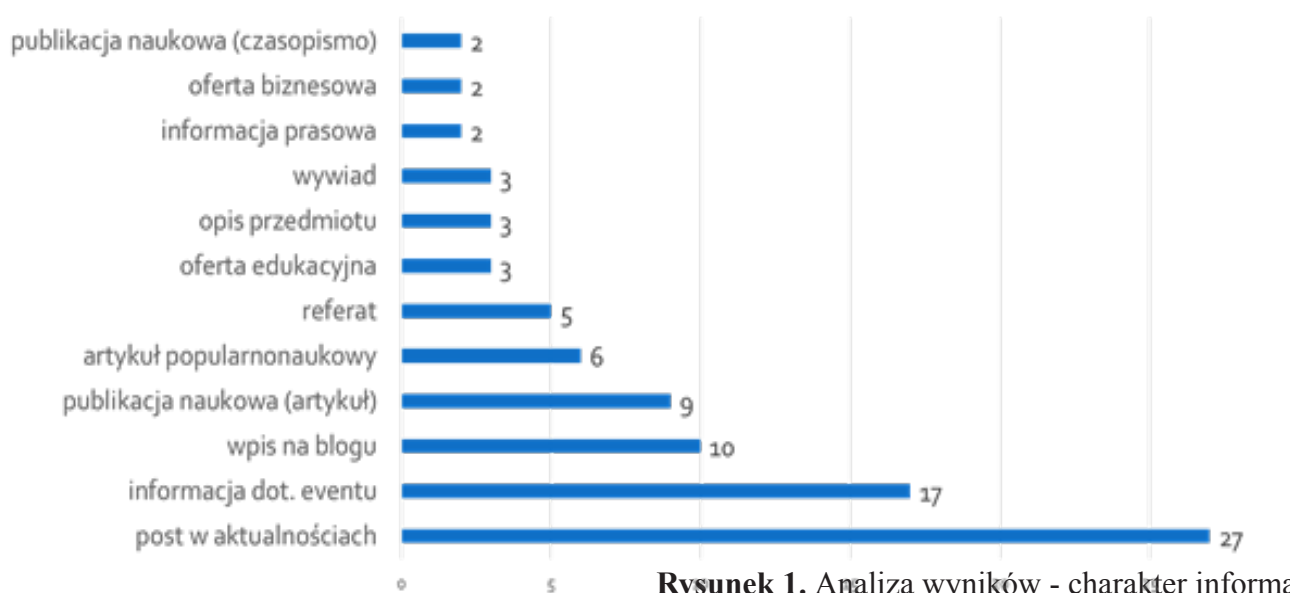
Relevantne, czyli dopasowane do zap-ytania były 92 strony, które odnosiły się bezpośrednio do tematu humanistyki cyfrowej. Jako przydatne, czyli pozytywne dla użytkownika uznano 76 wyników, które odpowiadały na potrzeby pytającego, bądź stanowiły źródło pochodne – wskazywały relevantne publikacje. Pozostałe znajdowały się poza tematem, bądź ich przedmiot tylko graniczył z humanistyką cyfrową. Informacje aktualne, czyli posty pochodzące z 2014 i 2015 roku lub publikacje naukowe



z lat 2010-2015 stanowiły 75% wszystkich wyników. Nieaktualne były najczęściej informacje dotyczące eventów, posty w aktualnościach oraz oferty biznesowe, edukacyjne i wydawnicze. Za rzetelne, czyli weryfikowalne źródła uznano 56 wyników, które zostały opatrzone podpisem autora. Anonimowe źródła stanowiły głównie posty w aktualnościach, informacje dotyczące eventów, oferty edukacyjne i biznesowe. Kryterium naukowości spełniło 69% wyników posiadających aparat bibliograficzny i/lub wskazujących źródła informacji. Wśród nienaukowych wyników znalazły się informacje dotyczące eventów, posty w aktualnościach, artykuły popularnonaukowe i opisy przedmiotów uniwersyteckich.

### Grupowanie wyników

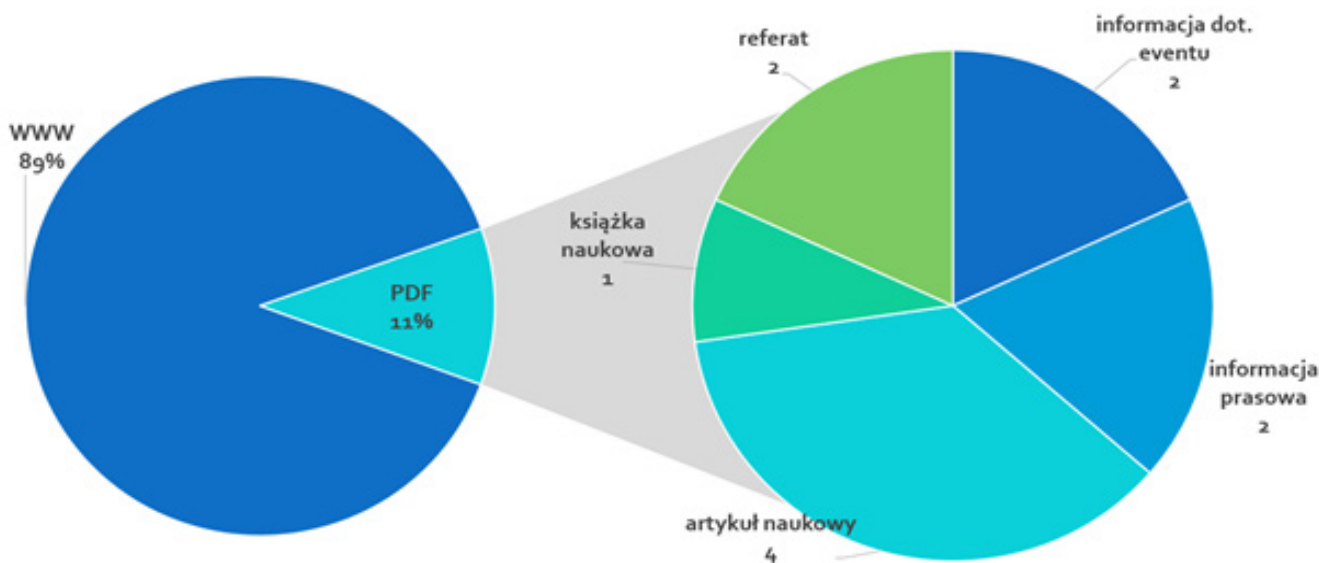
Analizując charakter wyników dostrzeżono przeważającą liczbę postów w aktualnościach (27), informacji dotyczących eventów (17), wpisów na blogach (10) oraz artykułów naukowych (9) i popularnonaukowych (6).



Rysunek 1. Analiza wyników - charakter informacji

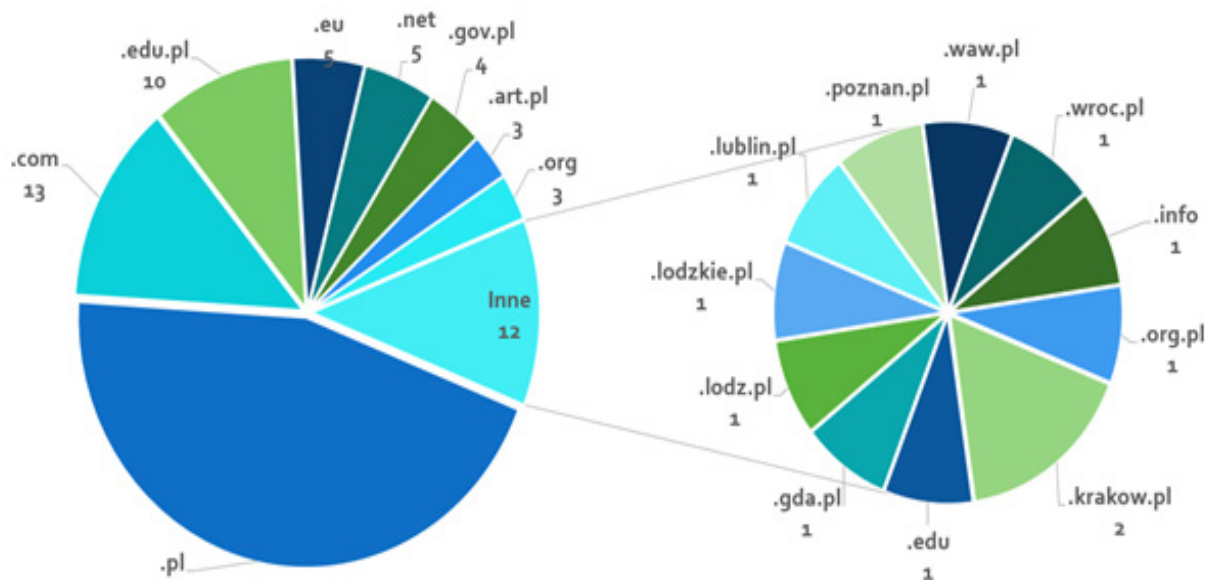
Źródło: opracowanie własne

Spośród 100 analizowanych wyników, aż 89 stanowiły strony WWW. Inny format źródłowy stanowiły dokumenty PDF: artykuły naukowe (4), informacje prasowe (2), informacje dotyczące eventów (2), referaty (2) oraz książka naukowa (1).



**Rysunek 2.** Analiza wyników - format materiału źródłowego.  
*Źródło: opracowanie własne*

Domeny stron WWW, na których znajdowały się wyniki wyszukiwania w 72% zakończone były sufixem .pl, 5 źródeł umieszczono na stronach .eu, a 9 na witrynach terytorialnych z obszaru Gdańska, Krakowa, Lublina, Łodzi, Poznania, Warszawy, Wrocławia. Wyniki odnaleziono również na 11 portalach edukacyjnych (.edu.pl/.edu), 4 rządowych (.gov.pl), 3 artystycznych (.art.pl) i 3 należących do organizacji (.org).



**Rysunek 3.** Analiza wyników - domena strony WWW  
*Źródło: opracowanie własne*

## Analiza szczegółowa

Najwyżej w rankingu odnaleźć można termin *humanistyka cyfrowa* zamieszczony w wolnej encyklopedii (Wikipedia). Pierwsza wersja artykułu została dodana do encyklopedii 19 grudnia 2012 roku i zawierała niewiele informacji (definicja, cele, narzędzia i środowisko). Ostatnie modyfikacja strony miała miejsce 18 maja 2015. Hasło posiada kilka głównych sekcji merytorycznych: cele, narzędzia i środowisko, trudności w cyfryzacji humanistyki, rozwój cyfryzacji, humanistyka cyfrowa w Polsce. Hasło można uznać za przydatne dla początkującego w temacie internauty. Poszczególne punkty nie są zbyt rozbudowane – składają się zazwyczaj z kilku zdań. Przypisy odsyłają czytelnika do źródeł popularnonaukowych. Na bibliografię składają się dwie publikacje tego samego autora, a linki zewnętrzne to zestawienie trzech blogów. Moderatorzy Wikipedii w komunikacie przy hasle *humanistyka cyfrowa* informują, iż artykuł od 2012 roku wymaga uzupełnienia źródeł, co wskazuje, iż *możliwe, że ten artykuł w całości albo w części zawiera informacje nieprawdziwe*<sup>4</sup>.

Drugi w rankingu link prowadzi do aktualności na stronie Uniwersytetu Warszawskiego. Post z 2 grudnia 2014 roku informuje, iż uczelnia uruchomiła inicjatywę Digital Humanities Lab, która zrzesza pracowników kilku jednostek wewnątrzakademickich i reprezentuje UW w europejskiej sieci Digital Research Infrastructure for the Arts and Humanities – DARIAH. Dodatkowo wiadomość zawiera krótkie sprawozdanie z I Międzynarodowej Konferencji Humanistyki Cyfrowej. Użytkownik co prawda dowiędzie się o inicjatywie promującej ideę humanistyki cyfrowej, jednak z samego postu nie wyniesie przydatnych w poznawaniu terminu informacji. Źródło nie jest także weryfikowalne ze względu na brak jakiegokolwiek formy określenia autorstwa publikowanych informacji. Z uwagi na charakter źródła, nie posiada ono aparatu naukowego. Można uznać, iż link wskaże internaucie inne dokumenty nt. poszukiwanego pojęcia pełniąc funkcję pochodnego źródła informacji<sup>5</sup>.

Trzeci wynik odsyła czytelnika do strony wydarzenia – I Międzynarodowej Konferencji „Nowoczesne technologie w badaniach humanistycznych” (Warszawa, 27 listopada 2014) na portalu Uniwersytetu Warszawskiego. Post opisuje Konsorcjum DARIAH-PL oraz wskazuje cele konferencji. Źródło nie jest weryfikowalne ze względu na brak danych autora oraz źródła informacji<sup>6</sup>.

Czwartą pozycję w rankingu zajęła podstrona Instytutu Badań Literackich Polskiej Akademii Nauk. Jest to informacja o komórce – Centrum Humanistyki Cyfrowej oraz aktualności z tej instytucji. Ostatni wpis pochodzi z 11.03.2014 r. Wpisy posiadają linki i odwołania do innych źródeł, jednak są anonimowe (brak określenia autorstwa)<sup>7</sup>.

4 *Humanistyka cyfrowa – Wikipedia, wolna encyklopedia*, [https://pl.wikipedia.org/wiki/Humanistyka\\_cyfrowa](https://pl.wikipedia.org/wiki/Humanistyka_cyfrowa) [dostęp online: 30.01.2015].

5 *Humanistyka cyfrowa na UW | Uniwersytet Warszawski*, <http://www.uw.edu.pl/humanistyka-cyfrowa-na-uw/> [dostęp online: 30.01.2015].

6 *Humanistyka cyfrowa – konferencja | Uniwersytet Warszawski*, <http://www.uw.edu.pl/events/event/humanistyka-cyfrowa-konferencja/> [dostęp online: 30.01.2015].

7 *Centrum Humanistyki Cyfrowej Instytutu Badań Literackich PAN*, <http://ibl.waw.pl/pl/o-instytucje/pracownie-i-ze->

Kolejna na liście była publikacja w formie pliku PDF: *Zwrot cyfrowy w humanistyce. Internet / nowe media / kultura 2.0* pod red. Andrzeja Radomskiego i Radosława Bomby. Ebook stanowi zbiór artykułów naukowych zawierających aparat bibliograficzny. Autorzy poszczególnych części zostali szczegółowo określani wraz z afiliacją<sup>8</sup>.

Szósty wynik stanowił opis wydarzenia w kalendarzu Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej (UMCS) – informacja o odbywającej się konferencji *Humanistyka cyfrowa – badanie tekstu, obrazu dźwięku* (Lublin, 26-27 listopada 2015). Post został zaopatrzony w nazwisko autora i datę dodania, zawierał także link do strony konferencji<sup>9</sup>.

Jako siódmą w rankingu umieszczono stronę Wydziału Filozofii Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego zawierającą informację o konferencji *Humanistyka cyfrowa wobec humanistyki słowa* (Lublin, 23 kwietnia 2015). Informacja zawierała dane autora i datę dodania, a w treści użytkownik odsyłany był do strony konferencji<sup>10</sup>.

Ósmy wynik stanowił blog naukowy (popularnonaukowy) dra Radosława Bomby – wykładowcy z Instytutu Kulturoznawstwa UMCS. Link odsyłał użytkownika do strony głównej bloga. Ostatni wpis na stronie pochodził z 11 października 2015 r. Bloger umieszcza w treści wpisów odwołania do innych źródeł<sup>11</sup>.

Dziewiątą pozycję w rankingu Google zajęła strona aktualności na stronie Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego zawierająca post z dnia 7 lipca 2015 r., informująca o rozpoczęciu procedury przyłączania polskiego konsorcjum DARIAH-PL do europejskiej sieci DARIAH-ERIC. Nieznany autor odwołał użytkownika do stron konsorcjum i sieci<sup>12</sup>.

Pierwszy ekran zamknęła dziesiąta pozycja – strona Centrum Technologii Językowych CLARIN-PL. Wynik stanowiło zestawienie tematyczne dotyczące e-humanistyki w Polsce zawierające informacje o: projektach, bibliotekach i archiwach, inicjatywach i blogach z zakresu e-humanistyki. Na stronie zabrakło informacji o autorstwie zestawienia<sup>13</sup>.

---

spoly/centrum-humanistyki-cyfrowej [dostęp online: 30.01.2015].

8 *Zwrot cyfrowy w humanistyce. Internet / nowe media / kultura 2.0*, red. A. Radomski, R. Bomba. Wyd. E-naukowiec. Lublin 2013, [http://e-naukowiec.eu/wp-content/uploads/2013/05/Zwrot\\_cyfrowy\\_w\\_humanistyce.pdf](http://e-naukowiec.eu/wp-content/uploads/2013/05/Zwrot_cyfrowy_w_humanistyce.pdf) [dostęp online: 30.01.2015].

9 *Konferencja: Humanistyka cyfrowa - badanie tekstu, obrazu i dźwięku*, <http://www.umcs.pl/pl/kalendarz-wydarzen,1499,konferencja-humanistyka-cyfrowa-badanie-tekstu-obrazu-i-dzwieku,25475.htm> [dostęp online: 30.01.2015].

10 *Humanistyka cyfrowa wobec humanistyki słowa*, [http://www.kul.pl/humanistyka-cyfrowa-wobec-humanistyki-slo-wa,art\\_58142.html](http://www.kul.pl/humanistyka-cyfrowa-wobec-humanistyki-slo-wa,art_58142.html) [dostęp online: 30.01.2015].

11 *Blog naukowy Radosława Bomby*, <http://rbomba.pl/> [dostęp online: 30.01.2015].

12 *DARIAH-PL. Polska humanistyka cyfrowa w Europie – Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego*, <http://www.nauka.gov.pl/aktualnosci-ministerstwo/polska-humanistyka-cyfrowa-w-europie.html> [dostęp online: 30.01.2015].

13 *e-humanistyka w Polsce | Clarin PL*, <http://clarin-pl.eu/pl/e-humanistyka-w-polsce/> [dostęp online: 30.01.2015].

## Podsumowanie

Po przeczytaniu 10 pierwszych źródeł, użytkownik ma ogólne pojęcie na temat humanistyki cyfrowej, zwłaszcza dzięki publikacji *Zwrot cyfrowy w humanistyce. Internet / nowe media / kultura 2.0*. Wszystkie kryteria (relewantność, przydatność, aktualność, rzetelność, naukowość) zostały spełnione przez 32 wyniki. Wysokojakościowe wyniki występują niezależnie od rankingu. Największy problem stanowią informacje anonimowe (bez wskazania autora) – 44% wyników.

Spośród 100 analizowanych źródeł informacji, aż 92% okazało się relewantnych, a trzy czwarte wyników uznano za przydatne. Internauta, który skorzysta z wyszukiwarki Google pytając o *humanistykę cyfrową*, zdobędzie bogaty zasób wiedzy na rzeczony temat. Należy jednak podkreślić, iż zmiana popularnych nawyków informacyjnych polegające na wyjściu poza pierwszy ekran wyszukiwawczy, pozwoli zdobywać szerszą wiedzę poprzez analizę większej liczby źródeł.

## Abstrakt

Potoczną wiedzę większości ludzi na temat nowych zjawisk i pojęć kreuje Google. Osoby poszukujące informacji najczęściej wykorzystują popularną wyszukiwarkę, jako pierwsze źródło wiedzy. Autor dokona analizy 10 ekranów (100 linków) umieszczanych najwyżej w rankingu wyszukiwawczym Google dla zapytania „humanistyka cyfrowa”. Sprawdzą relewantność, przydatność, aktualność, rzetelność oraz naukowość odnalezionych zasobów oraz dokona szczegółowej charakterystyki 10 % najwyżej umieszczanych wyników. Dodatkowo pogrupuje wyniki pod względem charakteru informacji, formatu materiału źródłowego oraz domeny strony, co pozwoli określić pochodzenie informacji, ich charakter oraz grupę docelową. Wykonane badania pozwolą określić zasób wiedzy potocznej, którym dysponuje internauta czerpiący wiedzę o „humanistyce cyfrowej” z popularnej wyszukiwarki.

**Słowa kluczowe:** humanistyka cyfrowa, Google, analiza wyników wyszukiwania,

## Summary

Its common knowledge to most people about new developments and concepts creates Google. Information seekers use the most popular search engine, as the first source of knowledge. The author will analyze 10 screens (100 links) placed the highest ranked retrieval by Google for “digital humanities”. Check relevancy, usefulness, timeliness, reliability and scholarship discovered resources and make a detailed characterization of 10% at most placed the results. In addition, groups the results in terms of the nature of information, the format of the source material and the site domain, which will determine the origin of the information, their nature and the target group. Our findings will help determine the resource lore, which has a surfer which draws knowledge of “digital humanities” in the popular search engine.

**Keywords:** digital humanities, Google, analysis of search results

## Bibliografia

1. *Blog naukowy Radosława Bomby*, <http://rbomba.pl/> [dostęp online: 30.01.2015].
2. *Centrum Humanistyki Cyfrowej Instytutu Badań Literackich PAN*, <http://ibl.waw.pl/pl/o-instytucie/pracownie-i-zespoły/centrum-humanistyki-cyfrowej> [dostęp online: 30.01.2015].
3. *DARIAH-PL. Polska humanistyka cyfrowa w Europie – Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego*, <http://www.nauka.gov.pl/aktualnosci-ministerstwo/polska-humanistyka-cyfrowa-w-europie.html> [dostęp online: 30.01.2015].
4. *e-humanistyka w Polsce | Clarin PL*, <http://clarin-pl.eu/pl/e-humanistyka-w-polsce/> [dostęp online: 30.01.2015].
5. Fal M., *13 rzeczy, których nie umiemy już zrobić bez wyszukiwarki Google'a*, <http://natemat.pl/33289,13-rzeczy-ktorych-nie-umiemy-juz-zrobic-bez-wyszukiwarki-google-a> [dostęp online: 30.01.2016].
6. *Humanistyka cyfrowa – konferencja | Uniwersytet Warszawski*, <http://www.uw.edu.pl/events/event/humanistyka-cyfrowa-konferencja/> [dostęp online: 30.01.2015].
7. *Humanistyka cyfrowa – Wikipedia, wolna encyklopedia*, [https://pl.wikipedia.org/wiki/Humanistyka\\_cyfrowa](https://pl.wikipedia.org/wiki/Humanistyka_cyfrowa) [dostęp online: 30.01.2015].
8. *Humanistyka cyfrowa na UW | Uniwersytet Warszawski*, <http://www.uw.edu.pl/humanistyka-cyfrowa-na-uw/> [dostęp online: 30.01.2015].
9. *Humanistyka cyfrowa wobec humanistyki słowa*, [http://www.kul.pl/humanistyka-cyfrowa-wobec-humanistyki-slowa,art\\_58142.html](http://www.kul.pl/humanistyka-cyfrowa-wobec-humanistyki-slowa,art_58142.html) [dostęp online: 30.01.2015].
10. Jeran A., *Internauta i jego aktywność – o paradoksie (nie)kompetencji polskich internautów na podstawie „Diagnozy społecznej 2011”* [w:] „E-mentor” 2012, nr 4, s. 34-39.
11. *Konferencja: Humanistyka cyfrowa - badanie tekstu, obrazu i dźwięku*, <http://www.umcs.pl/pl/kalendarz-wydarzen,1499,konferencja-humanistyka-cyfrowa-badanie-tekstu-obrazu-i-dzwieku,25475.chtm> [dostęp online: 30.01.2015].
12. *Wyszukiwarki udział zapytań – gemiusAudience*, <http://www.audience.gemius.pl> [dostęp online: 30.01.2016].
13. *Zwrot cyfrowy w humanistyce. Internet / nowe media / kultura 2.0*, red. A. Radomski, R. Bomba. Lublin 2013, [http://e-naukowiec.eu/wp-content/uploads/2013/05/Zwrot\\_cyfrowy\\_w\\_humanistyce.pdf](http://e-naukowiec.eu/wp-content/uploads/2013/05/Zwrot_cyfrowy_w_humanistyce.pdf) [dostęp online: 30.01.2015].



## Sieciowy performans jako praktyka artystyczno-badawcza

### Networked performance as the artistic and research practice

#### Wstęp

Internet, jako medium komunikacji, jest wykorzystywany przez artystów, performerów i eksperymentatorów właściwie od początku jego istnienia. Część z użytkowników-twórców sztuki Internetu w szczególny sposób związała się z kategorią performansu i „teatralności”, doprowadzając do powstania, omawianego dalej, gatunku sztuk medialnych oraz wykonawczych, który można nazwać sieciowym performansem. W artykule postaram się dowieść, że praktyka ta jest nie tylko elementem twórczej ekspresji, lecz także sferą namysłu nad pewnymi opisanymi w dalszej części tekstu problemami, związanymi z komunikacją, kategorią obecności czy podmiotowości. Opiszę także zastosowanie tej sieciowej praktyki w przeprowadzonym przeze mnie „eksperymentie dydaktycznym” oraz zinterpretuję oprogramowanie tworzone i wykorzystywane przez sieciowych performerów, jako metodę animacji danych, którą można rozpoznać jako jedną z metod cyfrowej humanistyki.

#### Sieciowy performans

Wykorzystany w tytule termin sieciowy performans może powodować pewne problemy definicyjne, które warto na wstępie rozpatrzyć. Badacze różnych form aktywności użytkowników Internetu posługują się wieloma terminami określającymi sieciowe praktyki, noszące znamiona szeroko rozumianej teatralności czy performansu artystycznego (*performance art*<sup>1</sup>). Wśród pojęć tych wymienić można: „teatr” w cyberprzestrzeni, *cyberformance*, sieciowy performans, teatr internetowy, teatr cyfrowy, praktyki digitalne, teatr wirtualny etc. W istocie wszystkie wymienione nazwy odnoszą się w tekstach wielu autorów do tej samej formy sieciowej ekspresji<sup>2</sup>. Jedną ze spójniejszych definicji tej praktyki twórczej

---

1 W artykule terminami „sztuki wykonawcze” i „performatywne” będę posługiwał się wymiennie. Odróżniam natomiast „sztuki performatywne” od „sztuki performansu” (ang. *performance art*), por. J. Wachowski, *O performatywności sztuk performatywnych* [w:] *Zwrot performatywny w estetyce*, L. Bieszczad (red.), Wyd. Libron, Kraków 2013.

2 Por. M. Chatzichristodoulou, *Cyberformance? Digital or Networked Performance? Cybertheaters? Virtual Theatres? ... Or All of the Above?* [w:] *CyPosium - the book*, A. Abrahams, H. V. Jamieson (red.), Wyd. Link Editions, Bres-

podała Hellen Varley Jamieson. Zdaniem Jamieson *cyberformance* (bo właśnie tym terminem określa tytułową praktykę) jest rodzajem sztuki wykonawczej, realizowanej „na żywo” przy pomocy technologii Internetu, która przenosi w cyberprzestrzeń odległych od siebie performerów w czasie rzeczywistym<sup>3</sup>. Wykonawcy tej formy performatywnej, poprzez użytkowanie interfejsów, zdalnie oddziałują na „publiczność”, czyniąc ją uczestnikami performansu. Ci ostatni stosunkowo często posiadają istotny wpływ na przebieg występu, choć pozostaje to mniej widoczne, gdy działania projektowane są na wzór teatralnej opozycji widz-aktor.

Co najmniej od początków cywilnego wykorzystania Internetu artyści eksperymentowali z medium komputerów podłączonych do Sieci, próbując wykorzystać je do tworzenia, mniej lub bardziej zaawansowanych technicznie i estetycznie, występów. Jako że *cyberformance* determinowany jest przez możliwości nie tylko wykonawcze, ale i techniczne, jego historię można opisać zgodnie z dominującą historią komunikacji internetowej. Od komunikacji tekstowej, przez obrazkową i wideo, po światy wirtualne, i współcześnie media społecznościowe oparte o działania technologii mobilnych (smartfony, tablety etc.).

Pierwsze performanse w cyberprzestrzeni rozgrywały się przy użyciu różnych form internetowych komunikatorów tekstowych takich jak IRC, czy w środowiskach tekstowych, masowych, wieloosobowych gier fabularnych (MUD-y, MOO). Do pionierów tej formy zaliczyć można grupy „The Hamnet Players” i „The Plaintext Players”, które działały w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych. Esencją tych „pionierskich” internetowych eksperymentów-żartów, remediujących medium dramatu i teatru w cyberprzestrzeni jest pierwszy udokumentowany sieciowy performans *Hamnet* w wykonaniu „The Hamnet Player”. Najślynniejszy dramat Szekspira został „zainscenizowany” jako osiemdziesięciowierszowy chat między użytkownikami o nickach Hamlet, Ophelia, Fort\_bras, Laertes etc. W drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych rozpoczęła działalność grupa „Deskop Theater”, która korzystała już nie tylko z tekstu, lecz także z bardziej lub mniej animowanych obrazów, przede wszystkim w internetowej aplikacji Palace. W sieciowym performansie *waitingforagodot.com*, będącym wykonaniem *Czekając na godota* Sammuela Becketta, awatary postaci dramatu wygłaszają przy pomocy syntezatorów mowy tekst przed przypadkowymi użytkownikami, którzy akurat znajdują w pokoju chatowym. Interfejs aplikacji Palace przypomina nieco komiks „na żywo”, dzięki czemu wizualnie nabiera pewnej przestrzenności, której performerzy nadają cechy „cybersceny”. Dalszy rozwój społeczności użytkowników i aplikacji internetowych doprowadził do powstania sieciowych środowisk trójwymiarowych nazywanych często „wirtualnymi światami”. W najślynniejszym z nich – Second Life – od 2006 roku działa m.in. grupa „Second Front”, tworząca spektakle aranżowane w nawigowalnych, trójwymiarowych przestrzeniach. Performerzy ze wspomnianej grupy obsługując interfejs aplikacji animują awatary postaci, odgrywając performanse przez publicznością reprezentowaną przez inne awatary. Przez ostatnie dzie-

cia 2014, [http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Abrahams\\_Jamieson\\_Cyposium\\_the\\_book\\_Link\\_Editions\\_2014.pdf](http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Abrahams_Jamieson_Cyposium_the_book_Link_Editions_2014.pdf), [dostęp online: 31.01.2016].

3 Por. H. V. Jamieson, *Adventures in Cyberformance. Experiments at the interface of theatre and the internet*, s. 34, [http://eprints.qut.edu.au/28544/1/Helen\\_Jamieson\\_Thesis.pdf](http://eprints.qut.edu.au/28544/1/Helen_Jamieson_Thesis.pdf), [dostęp online: 31.01.2016].

się lat twórcy *cyberformance* ów działali na różnych polach, wykorzystując media społecznościowe, kamery internetowe, technologie mobilne do praktyk skupionych na ekspresji artystycznej, eksperymencie badawczym, czy bardziej lub mniej zobowiązującej zabawie. W czasach postinternetu<sup>4</sup>, gdy artyści posługują się technologiami cyfrowymi w sposób przezroczysty i „spowszedniały”, eksperymenty cyfrowych performerów wnikają w tkankę hybrydycznej rzeczywistości użytkowników, która jest w tej samej mierze wirtualna, co realna. Powstają takie eksperymenty jak np. interaktywna instalacja-gramejska *Tales From The Towpath*<sup>5</sup>, której dramaturgia rozwija się pomiędzy obrazem generowanym przy użyciu technologii rozszerzonej rzeczywistości<sup>6</sup>, a realnym spacerem po mieście. Co jednak szczególnie istotne z punktu widzenia cyfrowej humanistyki, twórcy sieciowych performansów projektują także własne aplikacje, które pozwalają im na świadome determinowanie ekspresji artystycznej i komunikacji między użytkownikami występów. Warto wymienić tu portale upstage.org.nz (aplikacja UpStage) oraz whater-whell.org (aplikacja The Tap), które zaprojektowane zostały jako „cybersceny” do wyrażania niestandardowych internetowych form ekspresji.

### Performatyka i Internet

Omówione pokrótce występy powodują interesujące (z punktu widzenia kategorii komunikacji reprezentacji i ontologii performansów) rozpoznania teoretyczne. *Cyberformance* prowokuje wiele pytań, które w różny sposób zadają badacze performansów, m.in: czy programy, które uznać możemy za tzw. sztuczne inteligencje, można nazwać performerami (Auslander<sup>7</sup>, Blau<sup>8</sup>)?; czy *cyberformance* zmusza badaczy performansów do rewizji kategorii przestrzeni i czasu (Dixon<sup>9</sup>, Rayner<sup>10</sup>)? Jakie strategie komunikacyjne otwiera ta nowa forma wyrazu (Jamieson<sup>11</sup>, Chatzichristodoulou<sup>12</sup>)?; czy za pomocą me-

4 Postinternet opisać można jako stan Sieci, w którym staje się ona przezroczystym medium ekspresji twórczej. Artyści postinternetowi nie czynią z bycia w Sieci znaczącego elementu działania (inaczej niż w sztuce internetu lat 90.) por. G. McHugh, *Post Internet*, <http://122909a.com/>, [dostęp online: 31.01.2016].

5 <http://talesfromthetowpath.net/>, [dostęp online: 31.01.2016].

6 „Rozszerzona Rzeczywistość (*Augmented Reality*, AR) jest obszarem badań naukowych (...) zajmującym się łączeniem obrazu świata rzeczywistego z elementami stworzonymi przy wykorzystaniu technologii informatycznej. *Augmented Reality* nie tworzy wirtualnego, pełnego nowego świata 3D (jak wirtualna rzeczywistość, *Virtual Reality*, VR), lecz rozszerza i uzupełnia ten, który znamy. Większość badań naukowych AR skupia się na wykorzystaniu obrazu świata rzeczywistego i „rozszerzaniu” go przez dodanie grafiki wygenerowanej przy pomocy komputera.” P. Pardel, *Przegląd ważniejszych zagadnień rozszerzonej rzeczywistości* [w:] „Studia Informatica” 2009, nr 1, s. 35.

7 por. H. Blau *The Human Nature of the Bot* [w:] „Performing Arts Journal” 2002, nr 1.

8 m.in. Auslander P., *Live from Cyberspace, or I was sitting at my computer this guy appeared he thought I was a bot* [w:] „Performing Arts Journal” 2002, nr 1.

9 por. S. Dixon, *Digital performance. History of new media in theater, dance, performance art, and installation*, MIT Press, Cambridge-London 2007, s. 457-512.

10 por. A. Rayner, *Everywhere and Nowhere: Theatre in Cyberspace* [w:] *Of Borders and Thresholds: Theatre History, Practice and Theory*, M. Kobińska (red.), University of Minnesota Press, Minneapolis 1999.

11 H.V. Jamieson, dz. cyt.

12 M. Chatzichristodoulou, dz. cyt.

dium komputera, podłączonego do Sieci, można oddać choć częściowo wspólnotowe doświadczenie związane z tworzeniem i odbiorem sztuk performatywnych? Na powyższe pytania trudno jednoznacznie odpowiedzieć, a dyskusja wokół nich jest bogata w interdyscyplinarne argumenty i wyraźnie opozycyjne stanowiska. Co szczególnie interesujące, z punktu widzenia tematu tego artykułu, na ostatnie z wymienionych odpowiadają sami artyści, poprzez swoją twórczość i jej autokomentarze.

Namysł nad technologią (w perspektywie kultury) i tym, jak staje się ona systemem przyczynowym „zachowanych zachowań”, jest ważnym elementem refleksji performatyków. Richard Schechner w „kanonicznym” dla dyscypliny podręczniku *Performatyka. Wstęp* uznał formę teatru w cyberprzestrzeni za sferę przepływu technik performatywnych. W podrozdziale *Od techniki montażu do teatru na pulpicie komputera* zarysowuje ciągłość historyczno-kulturową między filmowymi technikami montażu, a hipertekstualną sferą *cyberformance’ów*<sup>13</sup>. Badacz stwierdza tam, że sieciowi performerzy podobnie jak dwudziestowieczni reformatorzy estetyki teatralnej (m.in. Wsiewołod Meyerhold, Jerzy Grotowski), eksperymentują z formami uczestnictwa w występach, miast doprowadzania do sytuacji pasywnego „oglądania spektakli”. Zdaniem Schechnera performatywne techniki komunikacyjne (także te, z którymi mamy do czynienia wśród użytkowników Internetu) istnieją w sferze nieustannych przepływów – od tego co wirtualne, do tego co aktualne oraz od tego co artystyczne, do tego co społeczne i polityczne<sup>14</sup>. Dla wielu twórców *cyberformance’u* podobne myślenie o ciągłości historii technik wykonawczych jest podstawą eksperymentów artystycznych. Adriene Jenik, współtworząca grupę sieciowych performerów „Deskop Theater”, w swoim tekście *Teatr na pulpicie komputera* formułuje pytania, które zmotywowały ją do dalszych praktyk artystyczno-badawczych: „Co konstytuuje teatr? Jak można wyrazić dramat, nie dysponując ciałem, głosem i wspólną przestrzenią? Czy mowa poetycka i zmienna ekspresja lub gest mogą przyciągnąć i utrzymać zbiorową uwagę w miejscu nieustannego rozproszenia? Jakie nowe języki powstają na tym forum? Jak można użyć sztuki teatralnej, by zbadać uderzającą przemianę świadomości, spowodowaną przez powszechne użycie komputerów<sup>15</sup>?”. Działalność „Deskop Theater” interpretować można jako próbę swego rodzaju interwencji w społeczność użytkowników sieciowej aplikacji Palace, służącej po koniec lat 90. do komunikacji obrazkowo-tekstowej. Motorem do wystawienia wspomnianego wcześniej *waitingforagodot.com* było głębokie przekonanie o tym, że oprogramowanie Palace posiada znacznie większe możliwości niż te, które są eksplorowane przez innych użytkowników. Celem „Deskop Theater” była niestandardowa animacja internetowej społeczności „pałaców”. Jenik i „Deskop Theater” kierowało przekonanie, że „wprowadzenie zewnętrznej opowieści lub dramatu mogłoby wywołać ciekawszą interakcję<sup>16</sup>”.

13 R. Schechner, *Performatyka. Wstęp*, przeł. T. Kubikowski, Ośrodek im. Jerzego Grotowskiego, Wrocław 2006, s. 292.

14 Por. R. Schechner, dz. cyt. s. 96.

15 A. Jenik, *Deskop Theater*, „TDR” 2001, nr 3, s. 95-112, cyt. za. Schechner R., dz. cyt. s. 294.

16 Tamże.

## „Cyberformance as research”?

O krok dalej, w kierunku cyfrowej humanistyki, poszli artyści skupieni wokół wspomnianych już internetowych aplikacji UpStage i The Tap, którzy nie wykorzystali gotowej aplikacji jako medium ekspresji i badań, ale zaprojektowali własne narzędzia komunikacji. Ich działalność można rozpoznać jako ważny element badań performatycznych określanych jako „*performance as research*”<sup>17</sup>. Świadomość wpływu aplikacji na komunikację internetową i możliwość ekspresji „na żywo” zmotywowała performerów do własnych eksperymentów medialnych i świadomego korzystania z wiedzy na temat tego, w jaki sposób środki przekazu determinują performans.

Jednym z podstawowych założeń performatyki jest doprowadzenie do erozji podziału na teorię i praktykę. Performatycy poprzez działanie, doświadczenie i praktykę doprowadzają do rozumienia działań i „wiedzy ucieleśnionej”. Ma to związek z istotnym dla dyscypliny rozpoznaniem, że wiedza akademicka nie powinna górować nad praktyczną. Praktyka performerów jest przez nich często niewyrażana w ramach tradycyjnego dyskursu akademickiego. Wiedza o performansach jest kwestią nie tylko ich historii i teorii, może być przecież ucieleśniona i wpajana ciału „jego własnymi środkami takimi jak ruch, gest, ton głosu czy wyraz twarzy – w zależności od technik poszczególnych gatunków performansu. Poprzez naśladowanie uczniowie organicznie opanowują umiejętności leżące u podstaw każdej sztuki”<sup>18</sup>. Cyfrowi performerzy rozumieją kwestie związane z *cyberformance*’em poprzez praktykę korzystania z interfejsów, która angażuje także ciało i pamięć mięśniową. Nawet jeśli jest ona wyrażalna tekstem, to jej osią i źródłem przemian jest właśnie praktyka – animacja obiektów nowych mediów. Praktykom sieciowego performansu jest stosunkowo blisko do tego stanowiska badawczego. Wydaje się, że nie będzie nadużyciem, jeśli tę formę praktyki artystycznej i badawczej nazwiemy „*cyberformance as research*”.

Nie wdając się w zawiłą dyskusję dotyczącą definiowania cyfrowej humanistyki warto zauważyć, że dokonuje się w niej pewien zwrot, który sygnalizuje m.in. Lev Manovich, określając go przejściem od baz danych do strumieni danych. Potwierdzają to sposoby korzystania z sieci i dominujące w cyberkulturze interfejsy mediów społecznościowych oparte raczej na personalizowanych *newsfeed*’ach, niż katalogowanych archiwach. Autor *Języka nowych mediów* przypisuje procesowi transmisji danych jakości performatywne, co wynika z obserwacji i skupienia się użytkowników bardziej na produkowaniu oraz animacji danych, niż ich gromadzeniu<sup>19</sup>. Nadawanie społecznościowego charakteru współczesnym informacjom cyfrowym pozostaje konsekwencją nieustannego wzrostu ilości informacji, z którymi użytkownicy kultury radzą sobie właśnie poprzez performans. Użytkownicy mediów społecznościowych, dzięki którym rozgrywają się niezliczone ilości performansów, okazują się szczególnie zainteresowani

17 Główne założenia metody opisane zostały m.in. w: B. Kershaw, *Performance as research: live events and documents*, [w:] *Cambridge Companion to Performance Studies*, T. C. Davis (red.), Cambridge University Press, Cambridge 2008.

18 R. Schechner, dz. cyt., s. 266.

19 por. L. Manovich, *Software takes command*, Wyd. Bloomsbury, New York-London-New Delhi-Sydney 2013, s. 33-38.



informacjami i technikami medialnymi, które mogą umożliwić zachowania wspólnotowe i nieustannie aktualizowane zawartości Sieci. Katalogowanie i umieszczanie w archiwach schodzi na dalszy plan. Oznacza to, że ważnym wyzwaniem cyfrowej humanistyki jest nie tylko wizualizacja danych, lecz także ich animacja. Pionierami w tej kwestii wydają się opisani badacze i artyści.

### **Cyberformance jako metoda badawcza i dydaktyczna**

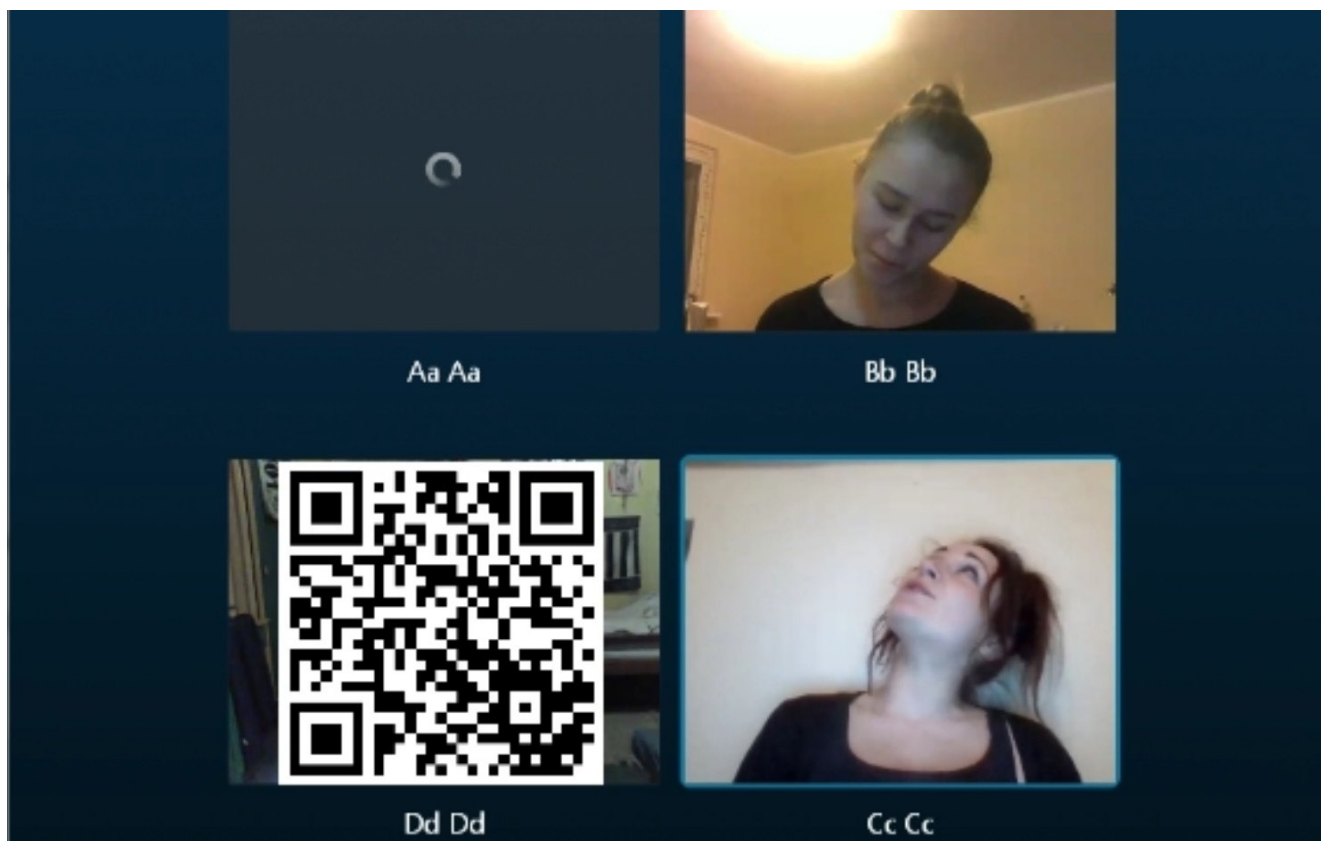
Sieciowy performans, jako praktyka artystyczno-badawcza, posiada pewne walory nie tylko poznawcze i estetyczne, lecz także edukacyjne. Poruszając wielowątkową tematykę *cyberformance*'u na prowadzonych przez mnie zajęciach z „Teatru i mediów” dla kierunku wiedza o teatrze, stanąłem przed pewnym problemem. Studenci, w dyskusji na temat tej formy ekspresji, wyrażali trudno podważalny (zwłaszcza jeśli chodzi o wczesne *cyberformance*) dysonans między „powagą” pytań teoretycznych jakie rzekomo rodzi ta praktyka, a nieprofesjonalną i często prymitywną, naiwną (z różnych powodów) estetyką. Pokazanie zrzutów ekranu czy rejestracji internetowych występów, raczej nie pobudzało do zadawania pytań jakie sformułowałem we wcześniejszych podrozdziałach. Odbiór rejestracji nie oddawał tego czym *cyberformance*, jako komunikat, rzeczywiście jest. Oglądanie rejestracji nie wyzwalalo doświadczenia użytkownika programu, poczucia sprawczości w internetowej wspólnotowości, świadomości „bycia w grupie *on-line*” ani atmosfery transmisji „na żywo”. Jak mi się wydaje, właśnie dlatego dość często natrafiałem na problem dyskredytowania tej formy ze względu na niską jakość estetyczną. By przybliżyć studentom te specyficzną formę sztuk wykonawczych, zaproponowałem wykonanie i wzięcie udziału w stworzonym przez nich sieciowym performansie. Jako element zaliczenia przedmiotu powstały trzy występy. Jeden z nich chciałbym tutaj przybliżyć.

Sieciowy performans pod tytułem *Przekleństwo Szekspira* był jednorazowym wydarzeniem internetowym, w warstwie tekstowej będącym „dekonstrukcyjnym” kolażem dramatów Szekspira. Występ był internetową, multimedialną wypowiedzią na temat przekleństw brytyjskiego pisarza, wyrażoną w kontekście tzw. „hejtu” – nienawistnych wypowiedzi internetowych. Czytając najślynniejszego dramatopisarza Zachodu, studentki wybrały te wypowiedzi, które wydały im się obraźliwe lub wulgarne. „Everyman’owe” postaci o nickach A, B, C, D przynoszące na myśl beckettowskie dekonstrukcje podmiotów, wyzywały się zatem epitetami wziętymi wprost z dramatów Szekspira, od „brzuchatych kanalii”, „czerwonych moczymord”, „garbatych ropuch”, „worów bebechów” i „zgrzybiałych łobuzów”. Dialogi postaci poprzedzał, przerywał i kończył narrator – Deus, który objaśniał i komentował zasady sieciowego performansu. „Cybersceną” performansu był, przede wszystkim, kanał wideo na portalu twitch.tv, wykorzystywany zazwyczaj do transmitowania „na żywo” rozgrywek graczy komputerowych. Po wejściu na stronę kanału użytkownicy mogli na bieżąco komentować akcję, w przeznaczonym do tego oknie. Transmisję rozpoczynał widok pokoju narratora (Fot. 1.) z przebitkami postaciami występujących w czterech mniejszych oknach (Fot. 2).





ot. 1.



Chwilę później narrator – Deus, tłumaczył, intencjonalnie zblazowanym tonem, że *Przekleństwo Szek-*

*spira* jest „hipertekstem”, w którym widzowie mają wpływ na przebieg występu. Następnie widzowie -użytkownicy odsyłani byli poprzez kod QR do internetowego formularza dotyczącego występu, w którym wybierali m.in., którą z postaci chcieliby usłyszeć. Dalej trwała już właściwa „akcja” performansu, podczas której studentki wchodziły ze sobą w interakcje na „wirtualnej scenie”. Akcja kończyła się zejściem performerów z pól widzeń kamer internetowych i komentarzem narratora podpisanego w ostatnim kadrze „Deus ex Machina”.

Jak wynikało z wywiadów, które przeprowadziłem po występach studentów, realizacja sieciowych performansów przybliżyła omawiane zjawisko pełniej niż rejestracje i opisy. Studenci w bardziej analityczny sposób omawiali działania *on-line*, niż przed „wystawieniem” swoich propozycji. Praca ta okazała się formą rozumienia poprzez praktykę, której efekty stały się punktem wyjścia do dalszych dyskusji. Pozwala to stwierdzić, że sieciowy performans może stać się efektywną metodą dydaktyczną podczas zajęć poświęconych sztukom sieciowym, czy innym internetowym performansom.

### Podsumowanie

Coraz częściej zauważa się, że cyfrowa humanistyka to nie tylko wizualizacja i katalogowanie danych, lecz także edukacja i animacja sfer digitalnych informacji. Praktyka sieciowych performerów rozwija te zagadnienia. Interfejsy programów komputerowych stanowią systemy przyczynowe ludzkich zachowań – performansów kulturowych. Dzięki tworzeniu i modyfikowaniu oprogramowania, możemy poprzez praktykę użytkowania i programowania, dowiedzieć się więcej o performansach cyberkultury. Rozumienie performatywnych aspektów doświadczania interfejsów wpływa na opracowywanie oprogramowania (np. The Tap, UpStage), które z kolei pozwala na eksplorowanie performatywności cyberprzestrzeni i vice versa. Użytkowanie tych programów wpływa także na rozumienie sieciowych performansów. *Cyberformance* zakłada zatem wzajemny wpływ teorii i praktyki użytkowania Internetu – eksperymentu artystycznego i badawczego – doprowadzając do, choćby częściowej, erozji, podziału, na działania przedstawiające i ich teorię.

### Abstrakt

Występy, określane „teatrem” w cyberprzestrzeni, *cyberformance* 'em bądź sieciowym performansem, powstają co najmniej od lat 90. zeszłego stulecia. Tytuły naukowe i publikacje sieciowych performerów (Helen Valrey Jamieson, Adriene Jenik, Maria Chatzichristodoulou) pokazują, że praktycy tej formy ekspresji nierzadko są tyleż artystami, co badaczami. Działania wymienionych twórców do pewnego stopnia można określić mianem *'performance as research'*. Występy w Sieci, odgrywane przez artystów badaczy eksplorują bowiem antropologiczno-kulturowy kontekst internetowego, wspólnotowego doświadczenia. Wspomniani performerzy wykorzystują oprogramowanie do tworzenia miejsc „teatralnego” spotkania. W toku praktyki *cyberformance* 'u powstały takie narzędzia jak portal [upstage.org.nz](http://upstage.org.nz) czy [water-wheel.net](http://water-wheel.net), które służą badaniom humanistycznym, performatycznym (skupionym m.in. wokół

problemu reprezentacji somatycznego gestu w cyberprzestrzeni), a jego wykorzystywanie jest kluczową częścią metodologii wspomnianych badaczy. Inspirując się opisaną twórczością Autor artykułu wykorzystał opisaną wyżej technikę ‘*cyberformance as research*’ jako narzędzie dydaktyczne podczas prowadzenia przedmiotu „Teatr i media” dla studentów kierunku: wiedza o teatrze. Artykuł będzie podsumowaniem działań badawczo-artystycznych, jakie przeprowadzili uczestnicy kursu podczas przygotowań i realizacji sieciowych performansów.

**Słowa kluczowe:** *cyberformance*, sieciowy performans, performatyka, Internet, teatr, *performance as research*.

### Summary

Performance determined as “theatre” in cyberspace, cyberformance or networked performance exist, at the least, from 90s of the last century. Scientific titles and publications of network performance artists (Helen Valrey Jamieson, Adriene Jenik, Maria Chatzichristodoulou) show that practitioners of this expression often are as much artists as researchers. Activities of listed authors to a certain extent it is possible to determine as ‘performance as research’. Performances in the network played by these researchers explore an anthropological and cultural context of internet communitarisation experience. Mentioned performers use the software to create “theatrical” meeting places. During cyberformance practice, such tools as upstage.org.nz or water-wheel.net portal were created. Recalled webware is used in humanistic, performance examinations (focused among others around representation problem of somatic gesture in the cyberspace), and its use is a key methodology part of these researchers. Being inspired by recalled artistic work the Author of paper used described above technique of ‘cyberformance as research’ as a teaching tool while conducting the course “Theatre and media” for students of direction: theater studies. Performance will be a summary of artistic and research activities, which participants of the course conducted during preparations and implementations of network performances.

**Keywords:** cyberformance, networked performance, performance studies, Internet, theater, performance as research.

## Bibliografia

1. Auslander Philip, *Live from Cyberspace, or I was sitting at my computer this guy appeared he thought I was a bot* [w:] „Performing Arts Journal” 2002, nr 1.
2. Blau Herbert, *The Human Nature of the Bot* [w:] „Performing Arts Journal” 2002, nr 1.
3. Chatzichristodoulou Maria, *Cyberformance? Digital or Networked Performance? Cybertheaters? Virtual Theatres? ... Or All of the Above?* [w:] *CyPosium - the book*, Abrahams Annie, Jamieson Helen Varley (red.), Wyd. Link Editions, Brescia 2014. [http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Abrahams\\_Jamieson\\_Cyposium\\_the\\_book\\_Link\\_Editions\\_2014.pdf](http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Abrahams_Jamieson_Cyposium_the_book_Link_Editions_2014.pdf), [dostęp online: 31.01.2016].
4. Dixon Steve, *Digital performance. History of new media in theater, dance, performance art, and instalation*, Cambridge-London 2007, s. 457-512.
5. Jamieson Helen Varley, *Adventures in Cyberformance. Experiments at the interface of theatre and the internet*. [http://eprints.qut.edu.au/28544/1/Helen\\_Jamieson\\_Thesis.pdf](http://eprints.qut.edu.au/28544/1/Helen_Jamieson_Thesis.pdf), [dostęp online: 31.01.2016].
6. Jenik Adriene, *Deskop Theater*, „TDR” 2001, nr 3.
7. Kershaw Baz, *Performance as research: live events and documents*, [w:] *Cambridge Companion to Performance Studies*, Tracy C. Davis (red.), Cambridge University Press, Cambridge 2008.
8. Manovich Lev, *Software takes command*, Wyd. Bloomsbury, New York-London-New Delhi-Sydney 2013.
9. McHugh G., *Post Internet*, <http://122909a.com/>, [dostęp online: 31.01.2016].
10. Pardel Przemysław, *Przegląd ważniejszych zagadnień rozszerzonej rzeczywistości* [w:] „Studia Informatica” 2009, nr 1.
11. Rayner Alice, *Everywhere and Nowhere: Theatre in Cyberspace* [w:] *Of Borders and Thresholds: Theatre History, Practice and Theory*, Kobialka Michal(red.), University of Minnesota Press, Minneapolis 1999.
12. Schechner Richard, *Performatyka. Wstęp*, przeł. Tomasz Kubikowski, Wrocław 2006.
13. Wachowski Jacek, *O performatywności sztuk performatywnych* [w:] *Zwrot performatywny w estetyce*, Bieszczad Lilianna (red.), Wyd. Libron, Kraków 2013.

## **Drogi rozwoju humanistyki cyfrowej z perspektywy teorii edytorstwa i e-edytorstwa naukowego oraz popularnonaukowego**

### **Ways of digital humanities development from the perspective of scientific as well as popular science editing and e-editing**

Humanistyka cyfrowa, jak powszechnie wiadomo, jest działem badań humanistycznych zajmujących się człowiekiem i jego wytworami w przestrzeni wirtualnej. Tak rozumiana humanistyka ściśle wiąże się z technologiami informatycznymi, czerpie z nich nie tylko inspirację, ale również nadbudowuje się nad nimi poprzez wykorzystanie dokonań technicznych z zakresu przeróżnych nauk informatycznych. Jednym z najważniejszych zadań humanistyki cyfrowej jest integracja wszelkich możliwych i dostępnych naukowcom i badaczom narzędzi cyfrowych wspomagających i rozwijających tak nauki humanistyczne, jak i inne nauki wspierające edukację.

„Historia zapisu myśli jest fascynującą opowieścią o metamorfozach jednej z pierwszych form komunikacji człowieka – obrazu, którego formy przedstawieniowe dały podstawę dla wykształcenia się liter alfabetu, a tym samym rozwoju pisma. Przyglądając się współczesnemu komunikatowi, w którym coraz większą rolę odgrywa przekazanie informacji za pomocą uniwersalnego obrazu (powrót słowa do obrazu), można zastanawiać się, czy nie jesteśmy świadkami osłabienia pozycji słowa pisanego?”<sup>1</sup> – pyta Monika Marek-Łucka. Nauki humanistyczne przez wieki realizowały się poprzez pismo – od dialogów Platona i traktatów naukowych po leksykony i podręczniki. Już w połowie ubiegłego wieku daje się zauważyć stopniowe zmiany i ewolucję w sposobach zapisu i przedstawiania wiedzy. Jednostajność liniowego zapisu tekstu zaczęła konkurować z filmowymi przedstawieniami różnych problemów – łatwość przekazu informacji, nieszablonowość różnych realizacji i kompozycji scenograficznych towarzyszących relacjom naukowym stała się istotnym *novum* i niejako rywalem dla tradycyjnych form przekazu wiedzy. Mimo iż pismo stanowi podstawowy przebieg informacji nie można zapominać, że to głównie humaniści piszą książki, mnogość książek naukowych, pasja tworzenia i beletrystycznych jest ich niezaprzeczalną domeną. Dzięki pismu jako jednemu z głównych reprezentantów języka do perfekcji opanowaliśmy sztukę opisu praktycznie wszystkich bodźców: dźwięków, zapachów, dotyku, wszelkie emocje, które bez większych przeszkód można pokazać na ekranie, w piśmie realizujemy nie-

---

<sup>1</sup> Monika Marek-Łucka, *Typografia – grafia. Rzecz o obrazach, które stały się literami, i o literach, które stały się obrazami* w: *Typograficzne przestrzenie tekstu*, pod red. Katarzyny Starachowicz, Jakuba Knapa, Kraków 2014, s. 17.



jednokrotnie jeszcze bardziej plastycznie i obrazowo, gdyż posługując się kontekstami, budujemy wielowymiarowe obrazy oddziałując na percepcję sensualną czytelnika.

Rolę języka i obrazów w edukacji, w przekazywaniu wiedzy opisał Andrzej Radomski w artykule *Digital Storytelling. Kilka słów o wizualizacji wiedzy w humanistyce*: „truizmem jest stwierdzenie, że żyjemy w świecie, w którym coraz większą rolę odgrywają obrazy we wszelkich postaciach i formach. Odnosi się wręcz wrażenie, że już zdominowały one nasze życie. Konstatacja ta wcale nie oznacza, że we wcześniejszych epokach obrazy były na marginesie naszego codziennego doświadczania świata<sup>2</sup>”. Humanistyka cyfrowa jako dziedzina wiedzy zajmująca się reprezentacjami multimedialnymi, w tym obrazowymi i utrwaleniem multimedialnym wiedzy oraz wdrażaniem innowacyjnych tez z zakresu szeroko pojętej humanistyki, nie może nie współpracować z edytorstwem. Humanistyka cyfrowa jest jedną z najważniejszych dróg rozwoju dla tradycyjnych nauk humanistycznych – jest to droga naturalna, polegająca na stopniowym przekuwaniu tradycji w nowoczesność, na czerpaniu z doświadczeń historii i wdrażaniu dzięki tymże doświadczeniom nowych technologii, idei i wzorców humanistycznych.

Konrad Górski, polski historyk i teoretyk literatury już w połowie wieku definiował edytorstwo naukowe, jeszcze pod dominującą nazwą tekstologii jako „zespół dochodzeń filologicznych, mających na celu ustalenie tekstu zgodnego z intencją pisarza i prześledzenie na podstawie istniejącej dokumentacji, jak przebiegały poszczególne stadia jego kształtowania się<sup>3</sup>”. Definicja ta dotyczy klasycznego edytorstwa polegającego na badaniu tekstów już powstałych, na porównywaniu różnych wersji tego samego tekstu i przede wszystkim – używana w przypadku badań historycznoliterackich (filologicznych). Nie jest to definicja przestarzała, lecz klasyczna i wciąż aktualna dla badaczy tekstów już istniejących i niejednokrotnie analizowanych przez innych naukowców w wielu innych kontekstach.

Bardziej interesująca w kontekście rozwijającej się humanistyki cyfrowej jest definicja zarysowana w książce Romana Lotha: „Edytorstwo naukowe to dziedzina wiedzy praktycznej, zajmująca się udostępnianiem według określonych zasad, umożliwiających w sposób najskuteczniejszy dalsze postępowanie badawcze. W obręb zainteresowań tej dziedziny wchodzi takie problemy, jak forma graficznego podania tekstu, notacja jego wariantów (lub inny sposób podania dokumentacji do dziejów jego kształtowania się), metody rejestracji i charakterystyki dokumentacji tekstowej, systemy pomocniczych opracowań towarzyszących tekstowi głównemu, takich jak wstępy, indeksy (wśród nich konkordacje), przypisy oraz inne formy komentarza, bibliografie załącznikowe, słowniki, tablice synchronistyczne i inne, zaprojektowane w miarę potrzeb. Koncepcja edycji nie jest prostą sumą wymienionych tu składników: muszą być one funkcjonalnie powiązane i zapewniać badaczowi możliwie najdogodniejsze warunki pracy z tekstem<sup>4</sup>”. Przyjrzyjmy się tej definicji nieco bliżej. Edytorstwo naukowe traktujemy przede wszystkim jako praktyczną dziedzinę wiedzy, realizującą się poprzez działania zmierzające do ujedno-

2 Andrzej Radomski, *Digital Storytelling. Kilka słów o wizualizacji wiedzy w humanistyce* w: *Zwrot cyfrowy w humanistyce. Internet/nowe media/kultura 2.0*, pod red. Andrzeja Radomskiego i Radosława Bomby, Lublin 2013, s. 74.

3 Konrad Górski, *Tekstologia i edytorstwo dzieł literackich*, Toruń 2011, s. 12.

4 Roman Loth, *Podstawowe pojęcia i problemy tekstologii i edytorstwa naukowego*, Warszawa 2006, s. 18.



cenia lub przeciwnie, urozmaicenia wydań krytycznych tekstów pisarzy oraz publikacji badaczy o tych tekstach tradycyjnych. Istotną rolę w tejże definicji odgrywa grafika, gdyż to szata graficzna wpływa na zmysły czytelnika – to właśnie na obrazy i styl, w jakim publikacja została wydana, zwraca uwagę czytelnik, potencjalny odbiorca. Skuteczność edytora, jego znajomość realiów, trendów panujących w kulturze jest więc bardzo ważna i decyduje o tym, czy wykonana przez niego praca trafi w gusta ludzi.

Szczególnie interesujące są tutaj metody rejestracji i charakterystyki dokumentacji tekstowej oraz systemy pomocniczych opracowań towarzyszących tekstowi głównemu, wkraczają bowiem elementy techniczne wykonania publikacji, decydujące o indywidualności poszczególnych książek. Metody rejestracji rozumiem jako sposoby użycia i wykorzystania różnych programów edytorskich celem wytworzenia najlepszej, idealnej edycji tekstowej przy użyciu wszelkich dostępnych źródeł ilustracji, multimediów oraz innych materiałów pomocniczych określanych w definicji jako „pomocnicze opracowania”. Opracowania te towarzyszą tekstowi głównemu, czyli podstawowej części publikacji. „Tekst powinien być tak ukształtowany edytorsko, aby czytelnik w prawidłowy sposób rozpoznał to, co jest jego treścią. Edytorski układ tekstu głównego musi zatem uwydatniać kluczowe informacje zawarte w treści i ułatwiać ich odczytanie odbiorcy<sup>5</sup>”. We współczesnej humanistyce, również humanistyce cyfrowej nie powinno odchodzić się od tekstu. Słowo pisane, będące świadectwem języka powinno stanowić podstawowy zrab wszelkich prac naukowych. Może się to wydać twierdzeniem konserwatywnym i do pewnego stopnia ograniczonym, jednak podyktowane jest ono racjonalnym podejściem nie tylko do sztuki edytorskiej, ale i do nauk humanistycznych, w tym filologii. Oddawanie treści, ich fragmentów, zdań najważniejszych, kluczowych też znacznie sprawniej realizuje się, jeśli formę podawczą stanowi tekst. Bardziej zrozumiałe i łatwiejsze do analizy jest to, co mamy w formie tekstu, co jest językowo sprawdzalne i dające się modyfikować oraz dowolnie rozwijać. Edytorstwo jako jedna z nauk pomocniczych humanistyki, znajdująca się na pograniczu tak językoznawstwa, jak i literaturoznawstwa oraz historii<sup>6</sup> jest zatem jedną z podstawowych form realizowania i utrwalania aktywności naukowej z zakresu humanistyki cyfrowej.

Oczywiście form realizowania i utrwalania jest wiele, jak chociażby przeróżne strony internetowe, serwery typu Moodle, fora, media społecznościowe, blogosfery i wiele, wiele innych, jednak jedynie poprzez technicznie pojmowane e-edytorstwo można w pełni realizować wszelkie zapędy i ambicje ludzi zajmujących się nauką. Adam Karpiński w swoim artykule zatytułowanym *Edytorstwo i krytyka tekstu w Polsce u progu XXI wieku* napisał, że „nic nie stoi na przeszkodzie, by dostosowując warsztat

---

5 Adam Wolański, *Edycja tekstów. Praktyczny poradnik. Książka, prasa, www*, Warszawa 2008, s. 165.

6 Jest to oczywiście fragment definicji edytorstwa naukowego, sformułowanej przez Łukasza Garbala, która w całości brzmi: „Edytorstwo (edytorstwo naukowe) – jedna z nauk pomocniczych humanistyki na pograniczu literaturoznawstwa, językoznawstwa i historii, której podstawowym celem jest ustalenie kształtu danego tekstu literackiego (w tym listów, esejów, dzienników) najlepiej oddającego wolę autora. Edytorstwo w swoim praktycznym wymiarze przypomina raczej sztukę niż naukę, ponieważ działalność edytora koncentruje się na konkretnych dziełach, natomiast założenia, według których powstała dobra edycja jednego dzieła, mogą być błędne w stosunku do innego (inaczej wydamy *Ferdydurke* Gombrowicza, inaczej zaś *Miazgę* Andrzejewskiego – inna będzie podstawa wydania, inne będą zasady związane z modernizacją pisowni itd.). Wspólna dla wszystkich edytorów powinna być jednak reguła dbałości o oddanie w wydaniu woli autorskiej”. Za: Łukasz Garbał, *Edytorstwo. Jak wydawać współczesne teksty literackie*, Warszawa 2011, s. 15.

edytorski do warunków i możliwości stworzonych przez nowe medium [Internet], i jednocześnie wykorzystując doświadczenia wyniesione z tradycyjnej filologii, zaproponować nowe, a przy tym nieuchybające pryncypiom krytyki tekstu, sposoby opracowania i prezentacji tekstów w Internecie [...]”.

W tym miejscu należałoby poruszyć istotną kwestię, mianowicie rozgraniczyć należy edytorstwo oraz e-edytorstwo. Pierwsze pojęcie rozumiemy między innymi jako definicję podaną kilkadziesiąt lat temu przez Górskiego, unowocześnioną nieco przez Romana Lotha oraz nieco zmienioną i uproszczoną chociażby przez Łukasza Garbala. Edytorstwo jako nauka pomocnicza, edytorstwo naukowe jako tradycyjna (już od czasów Wielkiej Biblioteki Aleksandryjskiej) i jednocześnie nowoczesna (dzięki np. Internetowi) dziedzina nauki. faktycznie mają prowadzić do ustalenia wszelkich faktów dotyczących tekstów już powstałych, tekstów kultury i historii.

Inaczej jest z e-edytorstwem. Żyjemy w czasach, w których dominującą rolę odgrywa Internet, świat wirtualny, rzeczywistość programów komputerowych i wszelkiego rodzaju aplikacji mobilnych. Pod pojęciem e-edytorstwa kryje się zatem cały wachlarz możliwości technicznych, dzięki którym można tworzyć nowoczesne publikacje i książki w formie e-booków. Wirtualne książki są często łatwiej dostępne i zarazem wygodniejsze w użyciu. Dostęp do Internetu jest powszechny, niemal każdy ma możliwość codziennego sprawdzania informacji, zdobywania wiedzy za pośrednictwem portali internetowych. W przypadku e-booków jest nie inaczej – wiele książek dostępnych jest na wolnych licencjach Creative Commons – licencje te służą upowszechnianiu wiedzy, zachęcaniu potencjalnych odbiorców do zapoznania się z nowymi, często innowacyjnymi treściami i tezami. E-edytorstwo ma zatem zająć się konstruowaniem i nieustannym rozwijaniem technologii tworzenia wirtualnych książek, co nie stoi w sprzeczności z możliwością tworzenia edycji krytycznych w formie hipertekstu, o czym pisał chociażby Janusz Gruchała: „Największą pokusą dla edytora naukowego jest w Sieci mechanizm zwany hipertekstem: odpowiednio wykorzystany, może on zrewolucjonizować formę edycji naukowej. Można sobie bowiem wyobrazić, że wydawca ustala kilka „warstw”: podstawową stanie się z pewnością tekst ustalony i przetranskrybowany przez wydawcę, ale przecież może mu towarzyszyć kilka płaszczyzn obejmujących podobizny przekazów w postaci elektronicznej, tradycyjny aparat krytyczny oraz komentarz napisany przez edytora (przypomnijmy: z możliwością odesłania do innych stron po dodatkowe informacje). [...] Ponieważ czytelnikowi przysługiwać musi prawo swobodnego wędrowania między „warstwami”, każda lektura tekstu stanie się indywidualna, zależna od kompetencji odbiorcy. Może on więc poprzestać na delektowaniu się tekstem ze zmodernizowaną pisownią, ale także zgłębiać tekstologiczne problemy, konfrontując przekazy z transkrypcją<sup>8</sup>”. E-edytorstwo popularne i naukowe musi dostosowywać się do nieustannie ewoluujących gustów czytelników. Odbiorcy publikacji, mam tu na myśli głównie publikacje naukowe, a zatem ich odbiorcami są albo osoby uczące się, albo znawcy danej dziedziny, gałęzi nauki, są wymagający i często bardzo krytyczni względem treści, jakie przekazywane

7 Adam Karpiński, *Edytorstwo i krytyka tekstu w Polsce u progu XXI wieku w: Humanizm i filologia*, pod red. Tegoż, Warszawa 2011, s. 508.

8 Gruchała Janusz, *Nowe możliwości w edytorstwie literatury dawnej w: Polonistyka w przebudowie...*, t. 1, Kraków 2005, s. 441.

są w tego typu publikacjach.

To, co może zaproponować e-edytorstwo, to urozmaicenie kanałów przekazu nowych treści, kanałów tzw. towarzyszących, zatem występujących obok tekstu głównego, a nie zamiast niego. E-edytorstwo więc nie tylko stanowi odnogę tradycyjnego edytorstwa jako nauki pomocniczej dla typowych nauk humanistycznych. Kieruje się w stronę humanistyki cyfrowej, stanowiąc jeden ze sposobów realizacji współczesnych, innowacyjnych tekstów humanistycznych w przestrzeni wirtualnej. Młodym ludziom coraz ciężiej jest się skupić na jednolitym, zwartym tekście naukowym, coraz mniej czyta się książek popularnych i popularnonaukowych, dlatego część naukowców skłania się ku drobnym ustępstwom, zmianom językowym. Już od kilku lat daje się zaobserwować coraz liczniejsze wtręty potoczne, rozbijające teksty naukowe, urozmaicające go i czyniące chwilami bardziej zrozumiałym. W swojej ostatniej książce naukowej Stephen Greenblatt zrezygnował z sygnalizowania przypisów w tekście głównym, komentarze (całkiem zresztą pokaźne) zostały zamieszczone w osobnym (pod)rozdziale, na końcu monografii. Tym sposobem czytelnik popularny został niejako zwolniony z ich lektury.

Jednak wydaje się, że nawet te metody uprzyśpieszenia tekstów naukowych przestały być wystarczające. Już pod koniec ubiegłego wieku stwierdzono, iż „wielomedialne, wielomultimedialne materiały dydaktyczne ułatwiają skupienie uwagi na dłuższy czas, podnosząc efektywność uczenia się i przyswajania wiedzy. [...] Stosowanie wizualnych i audiowizualnych pomocy dydaktycznych znacznie zwiększa retencję tak pozyskanej wiedzy, ponieważ „obraz jest trzykrotnie skuteczniejszy niż samo słowo, a słowo w połączeniu z obrazem oddziałuje sześciokrotnie silniej niż samo słowo” – co podkreśla Małgorzata Taraszkiewicz<sup>9</sup>. Dydaktyka nieodzownie wiąże się z naukowością – jest to oczywiście truizm, jednak uważam, iż nie można zapominać o tym podstawowym przeznaczeniu wszelkich tekstów naukowych – nie powstają one tylko dla badaczy, nie powinny znajdować się w próżni, mają one służyć innym ludziom. Humanista powinien zatem sprostać wciąż ewoluującym i coraz – wydawałoby się – wyższym potrzebom odbiorców. Tak jak jeszcze kilka lat temu zwykła prezentacja multimedialna towarzysząca wykładowi była interesująca i ciekawiła, teraz wydaje się normą i bywa coraz bardziej nużąca. Podaję taki prosty przykład, gdyż na podobnych zasadach funkcjonuje odbiorca artykułu naukowego. Po kilku akapitach może się znudzić i przełączyć na inne okienko, obejrzeć jakiś filmik, posłuchać muzyki – po obejrzeniu lub wysłuchaniu może znów spróbować skupić swoją uwagę na tekście. Tego rodzaju problemy z koncentracją i łatwe nudzenie się tekstem jest bardzo częste wśród młodych ludzi – niewykluczone, iż wkrótce stanie się standardem. E-edytorstwo naukowe i popularnonaukowe powinno się zatem zajmować testowaniem i wdrażaniem nowych rozwiązań prowadzących do wzmożenia zainteresowania współczesną twórczością naukową i popularnonaukową z zakresu humanistyki cyfrowej, ale też i innych nauk.

Przejsć należy zatem do meritum, czyli do tego, jak właściwie zrewolucjonizować można wir-

---

<sup>9</sup> Małgorzata Taraszkiewicz, *Jak uczyć lepiej? Czyli refleksyjny praktyk w działaniu*, Warszawa 1999, s. 92.

tualne książki, e-booki. Jeżeli podczas wykładu na auli wykorzystujemy różnego rodzaju pomoce dydaktyczne w formie prezentacji, filmów krótkometrażowych, infografik i innych, dlaczego nie ująć tego typu treści w książce? Znamy doskonale albumy, książki z obrazkami, podręczniki pełne ciekawych (coraz ciekawszych!) infografik, ilustracji tematycznych, wykresów i innych. Bardzo ważne jest rozwijanie materiału ikonograficznego (urozmaicenie książek przykładami dzieł sztuki, mapami, ilustracjami przedstawiającymi stare druki, grafiki itp.), jest to niezmiernie istotne dla pełnego przedstawienia zagadnień omawianych w tekście. W e-booku, w piśmie internetowym można jednak zamieszczać nie tylko tekst, ilustracje, obrazki, infografiki, itd. Przy użyciu nowych technologii, programów komputerowych, najnowszych wersji InDesigna, Adobe Illustratora oraz innych, jak również własnych, rozpisywanych po swojemu, można tworzyć już nawet nie interaktywne e-booki, a swoiste publikacje wielomultimedialne. Podstawową różnicą w tym wypadku jest kumulacja plików w samej przestrzeni książki, co oznacza, że wszystkie elementy multimedialne wchodzą w skład pliku pdf, nie ma potrzeby umieszczania ich na innych serwerach i nośnikach takich jak chociażby płyty CD. Jedyne kontakty publikacji z Internetem wymagane są przy pobraniu – następnie można swobodnie przenosić publikację z urządzenia na urządzenie, Internet potrzebny byłby jedynie przy odtwarzaniu linków hiperłączy, odsyłających do ewentualnych stron internetowych. Już w 1985 roku „w podsumowaniu badań oceniających percepcję jedno i wielozmysłową, w których przy zapoznawaniu się przez osoby badane z materiałem angażowano wzrok, słuch i kinestezję, stwierdzono między innymi: „Percepcja wielozmysłowa jest korzystniejsza od jednozmysłowej, jeśli tylko dodatkowe informacje – w przypadku nierównorzędności ich znaczenia – nie utrudniają odbioru tych, które mają znaczenie podstawowe”<sup>10</sup>.

Dlatego też, by zwiększyć zainteresowanie odbiorców pracy naukowej, warto możliwie jak najbardziej urozmaicić treść przekazu. Treść w postaci tekstu powinna oczywiście dominować, jednak może być przeplatana plikami multimedialnymi. Dla przykładu, w e-booku wielomultimedialnym można umieszczać pliki w najpopularniejszej formie .mp3 zawierające nie tylko muzykę, ale również krótkie prezentacje, prelekcje, wtręty z przykładowych zapisów wykładów poczynionych w trakcie pracy nad daną książką naukową, bądź zwykłe wywiady z osobami biorącymi udział w pracach nad daną publikacją itp. W ten sposób dźwięk może uzupełniać tekst i stanowić miłą odmianę – e-book staje się wówczas częściowo audiobookiem. Warto również zastanowić się nad tłem muzycznym, ścieżkami dźwiękowymi wspomagającymi przyswajanie wiedzy. Plik dźwiękowy w tekście może występować w różnych formach – pod postacią zwykłej ikony wtopionej między zdania, lub jako wyróżniony plik, znajdujący się pod ilustracją tematycznie odpowiadającą treści. Ilustracją może być zdjęcie wykonane podczas wykonywania wywiadu, którego relacja została nagrana, okładka albumu muzycznego, z którego wzięty został zamieszczony w książce utwór... Możliwości jest doprawdy mnóstwo, tyle, ile inwencji twórczej i chęci urozmaicenia przekazu.

Czymś równie interesującym jest wykonalność umieszczenia w książce nagrania wideo. Tutaj

<sup>10</sup> Ziemowit Włodarski, *Odbiór treści w procesie uczenia się*, Warszawa 1985, s. 81.

może być również fragment wywiadu lub prelekcji, nagranie fragmentów jakichś istotnych wydarzeń, czy też próbki artystycznych manipulacji filmowych. Wszelkie chwytów dozwolone, zmiana kanałów przekazu informacji i wiedzy staje się bardziej urozmaicona. Do tego przy okraszeniu takiego e-booka obrazami, infografikami, wykresami itp., powstaje wyjątkowa hybryda, którą można określić mianem publikacji wielomultimedialnej.

Trudnością jest jednak umieszczanie prezentacji multimedialnych. Zarówno te konstruowane przy pomocy PowerPoint jak i Prezi oraz innych programów typowo „prezentacyjnych” nie dają się swobodnie przekształcać i umieszczać w e-bookach. Można jednak znaleźć dwa rozwiązania: prezentację po podzieleniu na slajdy da się przenieść do e-booka w formie graficznej i stworzyć rozdziały albumowe, albo (co nieco bardziej skomplikowane), kopiować poszczególne treści multimedialne. Mając prezentację, można ściągać do e-booka kolejne slajdy w postaci albumu – jak przy pierwszym przykładzie – i na kolejnych warstwach dodawać inne elementy multimedialne. Jeśli w którymś slajdzie prezentacji znajduje się film wideo, można go w kolejnej warstwie umieścić w obrazie slajdu. Innym jeszcze sposobem jest nagranie prezentacji i umieszczenie jej w publikacji w postaci filmu. Oczywiście optymalnym rozwiązaniem byłoby rozpisanie programu pomocniczego dla edycji tekstów, obsługującego znane formaty edytorskie jak chociażby .indd, który pozwalałby na umieszczanie prezentacji bez szkody dla reszty danych zawartych w takiej książce.

Do tego wszystkiego w publikacji wielomultimedialnej można zastosować ozdobne przejścia między stronami, podobnie jak w prezentacjach typu PowerPoint. Zastosować można także odsyłacze, które przydatne są w przypadku wydawania podręcznika lub dokumentu referencyjnego. Odsyłacze polegają na odsyłaniu czytelnika z jednego miejsca w dokumencie do innego. W przypadku chęci wykorzystania możliwości, jakie dają odsyłacze należy dokładnie określić w jakim akapicie ma się dany odsyłacz znajdować i do jakiego konkretnie akapitu ma kierować czytelnika. Ponadto tego typu publikacja nie może się obyć bez hiperłączy. Jako hiperłącza rozumiemy tutaj tekst, ramkę tekstową, ramkę graficzną, w których zakotwiczone jest hiperłącze – docelowo jest to adres URL, plik, adres e-mail, strona lub inny zakotwiczony tekst, który ma się otworzyć przed czytelnikiem. Jeśli takie hiperłącze/hiperłącza mają zostać utworzone w e-booku, należy dokładnie określić miejsca docelowe, do których mają one prowadzić. Jedno źródło może prowadzić tylko do jednego miejsca docelowego. Hiperłącza w multimedialnym e-booku mają na celu umożliwienie czytelnikowi przeskakiwania do innych punktów w tym samym dokumencie, do innych dokumentów elektronicznych lub innych stron internetowych. Warto w tym miejscu przywołać dłuższy cytat z książki *Media audiowizualne. Podręcznik akademicki*: „w kulturze epoki komputerów uprzywilejowane są formy nieliniowe – model narracji zostaje wypierany przez model bazy danych, w którym zbiory elementów są organizowane dopiero przez odbiorcę, a nie producenta. Tradycyjny tekst coraz częściej zostaje zastąpiony hipertekstem, który różni się od tekstu tym, że jest pewną otwartą strukturą, potencjalnością tekstu, a nie samym tekstem; nie obiektem, lecz procesem, w którym dopiero użytkownik dokonuje aktualizacji tekstu. Zadanie odbiorcy nie ogranicza się więc do interpretacji tekstu, lecz współuczestnictwa w procesie jego wytwarzania – książkę można



odczytywać na różne sposoby, ale zbiór znaków, na podstawie których dokonujemy interpretacji, zawsze wygląda identycznie. Gdy zaczynamy nawigację po stronie internetowej w oparciu o możliwości oferowane przez jej twórcę, sami wybierając rozmaite hiperłącza, konfigurujemy swoje doświadczenie tej strony, budujemy tekst. Komputery w pewnym sensie ucieleśniły więc zaproponowany przez Rolanda Barthesa koncept śmierci autora i otwarcia na współautorstwo czytelnika<sup>11</sup>”.

Konstruując publikację wielomultimedialną edytor musi jednak mieć na uwadze kilka ważnych kwestii:

1. W przypadku wydania książki jednego autora waga całego pliku (dokument tekstowy oraz wszelkie materiały multimedialne) nie mogą przekroczyć 100MB. Jest to maksymalna możliwa waga e-booka, której przekroczenie może skutkować zmniejszeniem wydajności dokumentu dla czytelników korzystających ze starszego sprzętu/oprogramowania komputerowego.
2. Jeśli chodzi o publikację, w której znajdują się teksty wielu autorów istnieją dwie możliwości wydania e-booka:
  - a. pliki tekstowe i multimedialne wszystkich autorów nie przekroczą łącznie 100MB – e-book zostanie wydany na zasadach, jakby była to książka jednego autora (w jednym pliku PDF);
  - b. jeśli pliki znacznie przekroczą 100MB (np. każdy autor prześle pliki multimedialne o wadze ok. 50MB, wówczas proponujemy wydanie serii e-booków podzielonych na rozdziały, umieszczonych na stronie wydawnictwa jako jedna książka z podziałem na logiczne części.

Największym ograniczeniem dla publikacji wielomultimedialnych jest waga plików towarzyszących właściwej treści pracy naukowej. Publikacje powinny być tak przygotowane, by nie trzeba było korzystać z Internetu przy odtwarzaniu wszystkich elementów (z oczywistym, logicznym wyłączeniem hiperłączy, gdyż te nie istnieją bez łączności z cyberprzestrzenią). 100 MB jest podaną przeze mnie wartością czysto hipotetyczną i wstępną, gdyż w przypadku, gdy poza tekstem w publikacji wielomultimedialnej występowałyby jedynie pliki filmowe, sugerowałabym zmniejszenie limitu do ok. 80MB, by zminimalizować ryzyko „zawieszania się” funkcji odtwarzania i odczytywania publikacji.

Kolejną nader istotną kwestią są szczegóły układu takiej publikacji multimedialnej. Otóż wszelkie szczegóły autor (układ poszczególnych elementów multimedialnych i interaktywnych) musi szczegółowo omówić z redakcją wydawnictwa. W tym wypadku niezwykle ważną rolę gra właściwa komunikacja i porozumienie z edytorem. Powinien on (lub redakcja) wykazać się wrażliwością estetyczną i znajomością aktualnych trendów oraz mody w zakresie kolorystyki oraz motywów najchętniej oglądanych i najlepiej odbieranych przez potencjalnych czytelników publikacji. Oczywiście szata graficzna i kompozycja, w której umieszczone zostaną pliki multimedialne muszą być jednolite dla całej publikacji, a jednocześnie nie mogą być przesadzone i przerysowane. Ważny jest układ plików, czy mają być wtopione w tekst, czy wyróżnione i wyśrodkowane? Jakie ramki mają otaczać konkretne pliki? Czy muszą znajdować się ozdobniki wyróżniające, czy może potraktować wszystko minimalistycznie i oznaczyć

11 *Media audiowizualne. Podręcznik akademicki*, pod red. Wiesława Godzica, Aleksandry Drzał-Sierockiej, Warszawa 2010, s. 113.



jedynie delikatnym cieniowaniem.

Publikacje wielomultimedialne wydają się bardzo ciekawym rozwiązaniem dla humanistyki cyfrowej, w ramach której naukowcy poszukują coraz to nowych dróg rozwoju, samorealizacji i prezentacji swoich badań. Należy wyraźnie zaznaczyć, że e-booki powinny podążać drogą rozwoju interaktywności, gdyż innowacyjnych rozwiązań oczekuje się od wszelkich źródeł i prac naukowych oraz popularnonaukowych. Takie publikacje byłyby tworamami silnie zindywidualizowanymi, reprezentowałyby nie tylko charakter naukowca, twórcy, ukazywałyby bowiem autora jako kreatora potrafiącego połączyć kilka kanałów w jedną spójną całość, ogarniając wszystko nie tylko pod względem ideowym i treściowym, ale również estetycznym. Edytor w tym procesie miałby być jedynie doradcą i wykonawcą woli, miałby podsuwać pomysły, ewentualnie doradzać oraz stworzyć publikację wielomultimedialną w oparciu o dokładne ustalenia. Tego typu publikacje byłyby również świetnym urozmaicheniem dla naukowej prasy, ukazującej się w formie elektronicznej – tutaj również warto zastanowić się nad wprowadzeniem różnych innowacji, gdyż przyciągnęłoby to nie tylko uwagę środowisk naukowych, ale również ściągęłoby młodych ludzi ku tego typu wydaniom elektronicznym.

### **Abstrakt**

Tekst wystąpienia dotyczyć będzie istotności rozwoju edytorstwa i e-edytorstwa naukowego oraz popularnonaukowego wobec humanistyki cyfrowej. Edytorstwo nieustannie ewoluuje po to, by sprostać wciąż zmieniającym się zapotrzebowaniom humanistyki. Tak doświadczeni naukowcy, jak i młodzi badacze stawiają przed edytorami coraz to nowe wymagania, dlatego też chciałabym poruszyć temat innowacji w edytorstwie, które są wyjątkowo ciekawym zagadnieniem. Szczególnie rozpatrywaną kwestią w wystąpieniu byłoby następujące pytanie: czy e-booki powinny podążać drogą rozwoju interaktywności? Chodzi tu nie tylko o wykorzystanie programów edytorskich oraz ich ewolucję, ale również o zmieniające się standardy publikacji humanistycznych (jak np. wykorzystanie multimediiów) i o rosnącą popularność e-publicacji w wirtualnej rzeczywistości.

### **Bibliografia**

1. Górski Konrad, *Tekstologia i edytorstwo dzieł literackich*, Toruń 2011.
2. Garbal Łukasz, *Edytorstwo. Jak wydawać współczesne teksty literackie*, Warszawa 2011.
3. Gruchała Janusz, *Nowe możliwości w edytorstwie literatury dawnej w: Polonistyka w przebudowie...*, t. 1, Kraków 2005.
4. Karpiński Adam, *Edytorstwo i krytyka tekstu w Polsce u progu XXI wieku w: Humanizm i filologia*, pod red. Tegoż, Warszawa 2011.
5. Loth Roman, *Podstawowe pojęcia i problemy tekstologii i edytorstwa naukowego*, Warszawa 2006.
6. Marek-Łucka Monika, *Typografia – grafia. Rzecz o obrazach, które stały się literami, i o literach, które stały się obrazami w: Typograficzne przestrzenie tekstu*, pod red. Katarzyny Starachowicz, Jakuba Knapa, Kraków 2014.
7. *Media audiowizualne. Podręcznik akademicki*, pod red. Wiesława Godzica, Aleksandry Drzał-Sierockiej, Warszawa 2010.
8. Radomski Andrzej, *Digital Storytelling. Kilka słów o wizualizacji wiedzy w humanistyce w: Zwrot cyfrowy w humanistyce. Internet/nowe media/kultura 2.0* pod red. Andrzeja Radomskiego i Radosława Bomby, Lublin 2013.
9. Taraszkiewicz Małgorzata, *Jak uczyć lepiej? Czyli refleksyjny praktyk w działaniu*, Warszawa 1999.
10. Włodarski Ziemowit, *Odbiór treści w procesie uczenia się*, Warszawa 1985.
11. Adam Wolański, *Edycja tekstów. Praktyczny poradnik. Książka, prasa, www*, Warszawa 2008.

## **Humanistyka oparta na danych, czyli prawdziwy koniec Wilhelma Windelbanda. Projekt utopijny**

### **Data-driven humanities, or the real conclusion to Wilhelm Windelband. Utopian project**

Pomysł, który przedstawiam, jest fragmentem szerszej całości, która nosi miano „infrastruktury badawczej dla humanistyki cyfrowej”. Pomysł dotyczy utworzenia platformy badawczej – baz relacyjnych (lub może lepiej: bazy rozproszonej z indeksem dynamicznym), opartych na informatorach elektronicznych oraz papierowych, poddanych cyfryzacji. W badaniach historycznych platforma taka umożliwiłaby szersze stosowanie podejść badawczych opartych na analizie dużych zbiorów danych<sup>1</sup>.

Czytelnikom rozsyłanego wcześniej tekstu serdecznie dziękuję za nadesłane słowa zachęty i uwagi merytoryczne. W szczególności słowa podziękowania kieruję do prof. prof. Grzegorza i Wiesławy Osińskich z Torunia. Artykuł Osińskich *Wizualizacja jako narzędzie badawcze historyka. W poszukiwaniu korzeni patrona 70-letniego Uniwersytetu*<sup>2</sup>, w którym rozważają, czy współczesna neuronauka w połączeniu z analizą dużych zbiorów danych za pomocą metod wizualizacyjnych pozwoli odkryć nowe fakty.

Autorów nadesłanych uwag można podzielić na trzy grupy: entuzjastów (projekt leży w nurcie rozwoju cyfrowej humanistyki), sceptyków (projekt nierealny) oraz krytyków („Humanistyka nie jest zbieractwem, ani rachowaniem. Humanistyka jest sztuką rozumienia: znajomością tradycji i umiejętnością twórczego jej kontynuowania. Metody komputerowe mogą tylko przyśpieszyć jej upadek powodowany nowymi technikami. Socjologię już zdołano zniszczyć, zamieniając ją w statystykę i buchalterię, czyli odbierając jej wymiar rozumienia sensu procesów i zjawisk społecznych.”). Jak to z reguły bywa, przedstawiciele poszczególnych grup przyjmowali różne punkty widzenia. Entuzjaści widzieli w mojej propozycji (dalekosiężną) wizję; sceptycy – projekt na dziś. Zależnie od obranej perspektywy, każdy miał zatem rację. Nie mieli jej natomiast (moim zdaniem) krytycy. Krytycy (jak w zacytowanej tu opinii) dotykali czegoś niezwykle ważnego. Humanistyka jest sztuką rozumienia. Jednak ja proponuję narzędzie, nie przesądzając jego użytku. Chciałbym, aby służył rozumieniu *społecznej historii nauki*

---

<sup>1</sup> Wcześniejsza wersja tekstu była drukowana w „Forum Akademickim”, nr. 12/2015.

<sup>2</sup> [https://www.researchgate.net/publication/273459482\\_Wizualizacja\\_jako\\_narzdzie\\_badawcze\\_historyka](https://www.researchgate.net/publication/273459482_Wizualizacja_jako_narzdzie_badawcze_historyka)

*i – szerzej – kultury*, czyli dostarczał danych i informacji badaczom idącym w ślady Roberta Mertona, Edgara Zilsela, Alfreda Kroebera, Arnolda Hausera. Zdaje sobie sprawę, że potrzeba lat, wieloletnich prac informatycznych i historycznych, aby mógł zostać podjęty. Jednak realizowane teraz duże międzynarodowe projekty, takie jak *Reassembling the Republic of Letters*, są krokiem w tym samym kierunku.

### **Dziedzictwo Windelbanda**

Wilhelm Windelband (1848-1915) definiował nauki przyrodnicze i humanistyczne przez ich wzajemne przeciwstawienie sobie. Wg Windelbanda te pierwsze opisują przedmiot za pomocą ogólnych praw. Te drugie – mając do czynienia z jednorazowym, indywidualnym i jednostkowym przedmiotem – nie szukają regularności, tylko opisują.

Definicja humanistyki Windelbanda była odbiciem jej ówczesnego stanu. Po śmierci filozofa, wraz z ewolucją przedmiotu humanistyki (zainteresowanie dla źródeł masowych, stosowanie metod nauk społecznych<sup>3</sup>), stopniowo traciła ona adekwatność. Jednak dopiero epoka cyfrowa wrzuciła ją do lamusa.

„Humanistyka Windelbanda” pozostawiła po sobie ogromny dorobek, zawarty w książkach i czasopismach, na podstawie którego można budować humanistykę cyfrową. Jednak ten dorobek należy dopiero „odmrozić”. Jest to zadanie, które znacznie przekracza to, co robią nawet tak zaawansowane programy, jak Europeana.

Jak wiadomo, przez pierwsze dekady rewolucja Gutenberga przetwarzała na formę druku rękopiśmienny dorobek antyku i średniowiecza. Dopiero później książkę drukowaną użyto jako sposób udostępniania nowych treści, z uwzględnieniem możliwości, jakie daje druk. Dziś zmiany zachodzą nieporównanie szybciej, gdyż Internet, w przeciwieństwie do druku, sam stwarza własny świat informacji, który ilościowo wielokrotnie przekracza zasoby epok rękopisu i druku. Jednak w odniesieniu do konwersji wcześniejszego dorobku, podobieństwo ze wczesną epoką Gutenberga jest uderzające. Nie potrafimy tego dorobku tak przetworzyć, aby skorzystać z szans otwieranych przez nowe technologie.

### **Dziedzictwo Langlois i Seignobosa**

Równoległe z poglądami o nauce Windelbanda (a także Rickerta i Cassirera) swoje idee o metodzie dziejopisarstwa rozwinęli Charles-Victor Langlois (1863–1929) oraz Charles Seignobos (1854–1942). W książce *Introduction aux études historiques* (1897, przekład polski *Wstęp do badań historycznych*, 1912) chcieli oni uczynić z dziejopisarstwa nauki równie ścisłe jak nauki przyrodnicze. Dziejopisarstwo – twierdzili – opiera się na faktach wydobytych z dokumentów pisanych najbliższych opisywanym wydarzeniom. „Nie ma dokumentów, nie ma historii”, pisali. Fakty dzieli się na kategorie,

---

3 Por. Krzysztof Pomian, *L'ordre du temps*, Gallimard 1984, tłum. pol. *Porządek czasu*, Słowo/Obraz/Terytoria 2014.

poddaje krytyce zewnętrznej i wewnętrznej oraz pokazuje z różnych perspektyw, dzięki czemu osiąga się możliwie największy obiektywizm.

Przekładany na różne języki, wznawiany i zalecany studentom do dziś, był *Wstęp*, – podobnie jak poglądy Windelbanda – będący zarazem dzieckiem swojej epoki. Obecnie jest synonimem nie tylko solidności, ale także naiwności. *Wstęp* zwrócił uwagę na wiedzę, wyobraźnię i odwagę historyka – te trzy cnoty kardynalne każdego badacza – do rangi dokumentu. Nie pozwalając historykom na bujanie w obłokach fantazji, sparaliżował ich kreatywność. Autor we *Wstępie* nie dostrzegł, że rzeczywistość odbita w zachowanych dokumentach jest rzeczywistością skrzywioną. Nie tylko dlatego, że dokumenty pisane opisują świat wybiórczo i wyłącznie w ramach przyjętych konwencji, ale i dlatego, że mechanizm transmisji dokumentów poprzez dzieje powoduje, że pewne typy dokumentów mają większą szansę przetrwania od innych.

*Wstęp* ukierunkował historyków na opisywanie historii jako *dokonanych wyborów*, udokumentowanych w źródłach, przez co zgubił sens *możliwych wyborów* oraz *wyborów nieudokumentowanych*. A przecież *dokonany wybór*, podjęta decyzja, rozpoczęte działanie – jest z reguły poprzedzone rozważeniem *wyborów możliwych*. Ponadto, na każdy udokumentowany fakt przypadają tysiące nieudokumentowanych. Wnioskowanie na podstawie poddanych surowej krytyce konkretnych dokumentów pisanych musi być zatem uzupełnione nie tylko przez wnikliwą analizę innych typów źródeł – historii mówionej, artefaktów, danych geologicznych itd. – ale także przez wnioskowanie oparte na analizie dużych zbiorów danych. Analiza dużych zbiorów danych historycznych pozwala na stawianie pytań niemożliwych do wyobrażenia w tradycyjnej historiografii. Rozszerza ona widnokrąg historyka o nowe wymiary i przestrzenie. Historykowi, nachylonemu nad rękopisem z okularami w oku, daje nowe narzędzie, nawet do jego mikroanalizy.

Głównym źródłem takich danych są *reference books*, a jedną z metod ich analizy – wizualizacje.

### Milczenie książek

Z punktu widzenia teleinformatyki, szczególną cechą książek jest fakt, że są zastygłe i „milczą”. Nie da się ich aktualizować, ani łączyć z innymi książkami (chyba, że przez nowe edycje lub zszycie ich razem). Książki ani nie „rozmawiają” same ze sobą, ani z innymi książkami (skromną formą „rozmowy” książki samej ze sobą są spisy treści i indeksy, a „rozmowy” z innymi książkami – przypisy i odwołania). Ani też, nie „rozmawiają” z czytelnikiem.

Najczęściej także *reference books*, takie jak słowniki językowe i biograficzne, katalogi, bibliografie i encyklopedie, nie rozmawiają same ze sobą. Również informacje w informatorach nie „rozmawiają” same ze sobą: informacje te, tak jak wyrazy w słownikach językowych, są postawione na stałych pozycjach, najczęściej w porządku alfabetycznym. Słowa w dykcjonarzach są zamrożone: a przecież znaczenie każdego z nich zależy od (zmieniających się w czasie i przestrzeni społecznej) powiązań

z innymi słowami oraz od blasku, jaki rzucają na nie metafory, do których nawiązują. Chcielibyśmy zobaczyć je w dynamicznej postaci wizualizacji sieciowej, niestety nie pozwala na to forma druku.

Nic dziwnego, że humaniści, obcując na co dzień z tak zaaranżowanym światem wiedzy, rzadko rozmawiają ze sobą, a wraz z nimi rzadko rozmawiają ze sobą obszary badań. Gdy wrzuci się do Internetu dowolne nazwiska rozpoznawalnych badaczy, np. Maryla i Migonia, okaże się, że współwystępują oni tylko w bibliografiach i repozytoriach: nie ma takiej platformy, na której mogliby Maryl i Migoń poznać się i rozmawiać. Epoka druku to także okres bezokiennych monad.

Milczenie książek zaprzecza podstawowej charakterystyce piśmiennictwa, jaką jest intertekstualność, oraz życia społecznego, jaką jest sieciowość.

### **Ponowne narodziny książek**

Jak „odblokować” książki?

Dotychczasowe próby były połowiczne.

Pierwsze polegały na umieszczaniu w Internecie skanu (np. Bibliografia Estreichera), kolejne na umieszczaniu wersji OCR (np. Academica) oraz, na koniec, wersji hipertekstowej (np. Polski Słownik Biograficzny). Ale to dalece za mało. Książki, nawet w wersji hipertekstowej, utrzymały swoją tożsamość, tak jakby obawiano się dokonać ich „dekompozycji” i re-aranżacji na zupełnie nowych zasadach.

Nic dziwnego, że nawet najbardziej obiecujące i zaawansowane technologicznie humanistyczne projekty badawcze, takie jak *Mapping the Republic of Letters*, poza efektowną estetyką wizualizacji, nie wniosły nic przełomowego do humanistyki.

Pomysł „rozhermetyzowania” tekstów dla wyłuskiwania z nich informacji celem łączenia ich w nowe dowolne związki nie jest nowy; to przecież istota pomysłów Paula Otlet’a („Promieniująca biblioteka”, 1934) i Vannevara Busha („Memex”, 1945). Słusznie podkreśla się, że to Internet pozwolił urzeczywistnić ich wizje.

Jednak sam Internet nie ma mocy stworzenia cyfrowej humanistyki.

Co wobec tego należałoby zrobić, aby stworzyć platformę do dokonywania odkryć w humanistyce?

Rozhermetyzowane teksty staną się tylko „Mare magnum” danych, w których każdy zatoni. Potrzeba zatem rodzaju magnesów, które – tak jak magnes opiłki – ułożą dane w nowe wzorce.

Gdzie szukać takich magnesów?

Najlepiej – wśród koncepcji, które pozwalają na sensowne łączenie danych i organizowanie badań.



## Sieć, system i struktura

*Sieć, system i struktura* to właśnie takie koncepcje.

Koncepcje *sieci, struktury i systemu* przeszły długą ewolucję, w trakcie której zaowocowały wieloma pomysłami badawczymi, a ostatnio zbliżyły się do siebie. Obie mają ambicje, by służyć jako centralne kategorie badawcze nie tylko nauk społecznych, ale nauk w ogóle. Powstaje np. coraz więcej prac opisujących sieci uczonych XVII i XVIII wieku. Tyle, że są one oparte na stosunkowo wąskiej bazie źródłowej, a zatem pozwalają na testowanie bardzo ograniczonej liczby pomysłów badawczych. Mają one charakter „historii anegdotycznej”, „studiów przypadku” (np. o sieci rywalizujących i współpracujących ze sobą fizyków XVII w.). Mimo że są pełne świetnych, indywidualnych opowieści, nie dają tego, co mogą dać szersze badania oparte na większej ilości danych – wiedzy o *sieciach, systemach i strukturach*. Wiedzy o ukrytych zależnościach, możliwych do odkrycia wtedy, gdy pracuje się na dużych zbiorach danych.

W trakcie ewolucji *sieć* stopniowo rozszerzała swoje znaczenia. Najważniejsze były przejścia:

- od pojęcia sieci ujmowanej statystycznie, ogniwa i ich powiązania w danej chwili, do sieci dynamicznej, zmieniającej się w miarę narastania lub ubywania nowych ogniw i powiązań;
- od sieci dynamicznej, uczącej się pod wpływem bodźca zewnętrznego, do sieci samoorganizującej się (SOM), struktury dynamicznej, która niejako rozmawia sama z sobą zmieniając jednocześnie swoją strukturę. (Pierwsze próby zastosowania SOM dotyczyły pojedynczych słów i wyrażeń; czyniło się próby budowy dynamicznych, nieliniowych systemów semantycznych, takich jak dynamiczne modele samoorganizacji Włodzisława Duchy)<sup>4</sup>;
- od sieci jednopoziomowej, składającej się z ogniw tego samego rodzaju (np. osób lub słów), do sieci wielopoziomowej, złożonej z ogniw różnych kategorii (np. osób i miejscowości).

Zmieniało się także pojęcie *struktury*. W naukach społecznych (Giddens, Bourdieu, Latour) przesunięto akcenty *struktury*, od:

- *struktury* jako substancji do *struktury* jako procesu;
- *struktury* jako rzeczy danej do *struktury* jako rzeczy stwarzanej;
- *struktury* jako determinanty działań do *struktury* jako rezultatu działań.

Struktura to pojęcie wieloznaczne; najczęściej rozumie się przez nie zjawiska o względnej trwałości – gospodarcze, techniczne, społeczne, polityczne lub kulturalne – narzucające ograniczenia zjawiskom o charakterze koniunktur. (Rodzaj techniki rolnej ogranicza zasoby dostępnej żywności, a przez to i limituje wzrost ludności itd.). Przedmiotem zainteresowania są szczególnie: zmiany wewnątrz struktur i zmiany samych struktur – mutacje pozwalające przekroczyć istniejące bariery (w historii nauki – paradygmaty T. Kuhna); punkt początkowy i ciąg repetycji (w historii sztuki – teoria G. Kublera);

---

<sup>4</sup> Za tę informację dziękuję prof. Grzegorzowi Osińskiemu.

współzależności między strukturami (w synchronii) oraz współzależności między koniunkturami i rewolucjami (w diachronii); współistnienie ze sobą struktur o różnych „czasach wewnętrznych”.

Podobnie, ewolucję przeszło pojęcie *systemu*. Nie tylko zwiększało ono zakresu swoich zastosowań (cybernetyka, biologia, inżynieria, psychologia, antropologia, archeologia, historia, ekonomia, nauki polityczne), ale także, z upływem czasu, pogłębiano znajomość jego szczególnych cech, takich jak złożoność i adaptacyjność (uczenie się).

Te wszystkie zmiany uczyniły z tych pojęć kluczowe narzędzia badawcze w naukach społecznych i humanistyce, możliwe do stosowania wobec dużych ilości danych.

### **Infrastruktura badawcza dla humanistyki cyfrowej**

Pomysł, który przedstawiam, polega na stworzeniu uniwersalnej platformy umieszczania i organizacji danych historycznych. Pomysł zostałby zrealizowany dzięki równoległej budowie – w ramach projektu europejskiego – wielu sieciowych, połączonych ze sobą systemów danych, uporządkowanych pod względem czasu, przestrzeni i tematów, takich jak osoby, zbiory (biblioteki, archiwa i kolekcje), korespondencje, instytucje (uczelnie, akademie, towarzystwa naukowe, salony...), teksty pisane (książki, czasopisma, rękopisy), gatunki piśmiennicze, idee, obiekty materialne i wiele innych. Źródłem danych byłyby zarówno dorobek „humanistyki Windelbanda”, jak i nowej cyfrowej humanistyki.

Dane zostaną sklasyfikowane w ramach pewnych kategorii; każda kategoria danych stanie się osią odrębnej bazy.

Krótko można by ideę projektu przedstawić w następujący sposób: budujemy bazę danych jednostek tej samej kategorii – niech będą to uczeni europejscy XVI-XVIII wieku. Każda jednostka otrzymuje swój „biogram” – uporządkowany zestaw informacji. Każda informacja, która odnosi się albo do innej jednostki tej samej kategorii (do innego uczonego), albo do jednostki innej kategorii (biblioteki, instytucji naukowej, publikacji itd.) zostanie podkreślona; jednocześnie utworzy się link, łączący dwa opisy, jednostki, którą opisujemy, oraz jednostki, z którą była ona powiązana.

Niech opisywany przez nas uczoney nazywa się Johann Christian Schott. Miejscowości z życia Schotta – miejsce urodzenia, studiów, podróży, pracy i śmierci – zostaną połączone z bazą geograficzną. Biogramy uczonych, pod kierunkiem których studiował, z którym współpracował lub których uczył, zostaną połączone z biogramem Schotta. Uczelnie, na których studiował, dwory, na których służył, biblioteki, które prowadził, książki, które napisał itd., także zostaną olinkowane. Podobnie idee, które głosił (np. wolfianizm). Również i korespondencja Schotta oraz książki, które w listach recenzuje, zostaną połączone linkiem. Także połączone zostaną linkiem książki opublikowane przez Schotta oraz informacje proveniencyjne, do jakich historycznych księżnic one trafiły (badania proveniencyjne) oraz w jakich czasopismach zostały zaanonsowane (ogłoszenia księgarskie) lub zrecenzowane.

Wszech-sieciowość jest naturą świata. Można ją oddać tylko poprzez pokazanie powiązań istniejących wewnątrz reprezentacji opisywanych jednostek, takich jak np. biogramy, opisy bibliograficzne

książek, koncepcje, charakterystyki obiektów w katalogach zabytków, i wiele innych.

Przedstawiane przeze mnie idee nie są nowe, a jeśli – jak się zdaje – nie zostały jeszcze przedstawione w całości, to ze względu na ich radykalizm i przewidywaną trudność ich realizacji.

Yves Gingras, francuski badacz, proponował między innymi zastąpienie artykułów w czasopiśmie korespondencją naukową jako podstawy opisu sieci badawczych (*Mapping the structure of intellectual field using citation and co-citation analysis of correspondences*, 2010). W XVII wieku czasopisma dopiero raczkowały; brakowało standardów powołań i cytowań. Znacznie lepszym źródłem wiedzy o popularności publikowanych tekstów oraz o strukturze pól badań, pisze Gingras, jest lektura ówczesnej korespondencji uczonej.

### **Nie od razu Kraków zbudowano**

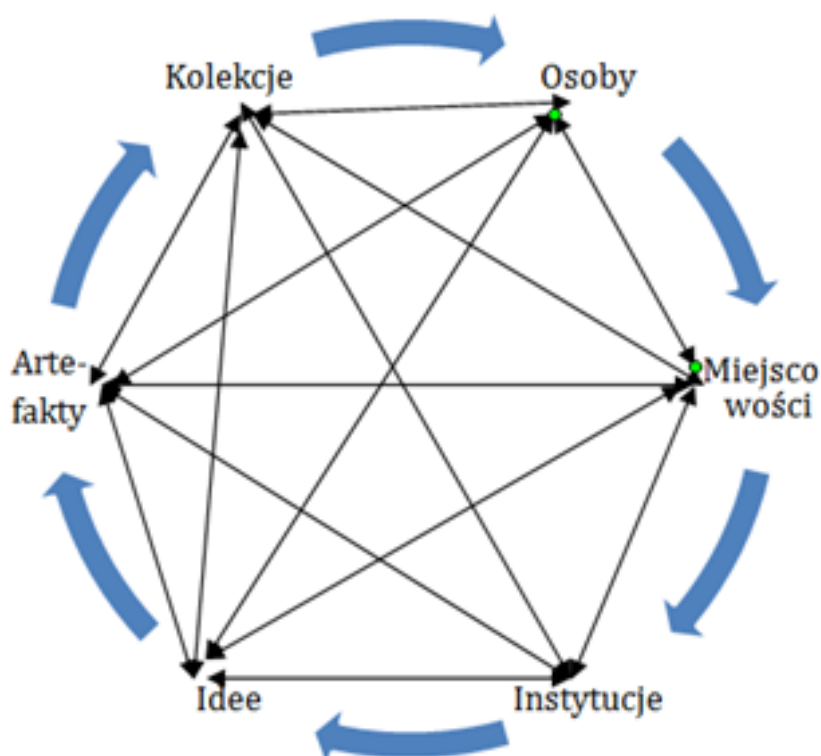
Oczywiście, „nie od razu Kraków zbudowano”. Tak postulowaną platformę należy budować krok po kroku. Gdy tylko można, trzeba ją oprzeć na wspomnianych – „rozhermetyzowanych” – papierowych lub cyfrowych informatorach, słownikach bio-bibliograficznych, katalogach, leksykonach i encyklopediach. Takich, jak np. *WorldCat OCLC*, *World Biographical Index Online* wydawnictwa De Gruyter, czy też *A world bibliography of bibliographies and of bibliographical catalogues, calendars, abstracts, digests, indexes and the like* Theodore Bestermana.

Zacznijmy zatem od pewnej wyodrębnionej grupy wewnątrz wybranej kategorii, niech to będą biolodzy XVIII wieku. Nie było ich tylu, co dziś, tworzyli znacznie mniejszy odsetek ówczesnego – niewielkiego, w porównaniu z dzisiejszymi czasami – środowiska naukowego. Są policzalni i opisani, np. w *Historical catalogue of scientists and scientific books from the earliest times to the close of the 19th Century* (1984) Roberta Mortimera Gascoigne. Fakty z życia biologów opisano w słownikach biograficznych. Rozpisując kolejne biogramy, wyluskujemy z nich – automatycznie, tak dalece, jak się da – informacje pasujące do przyjętych przez nas kategorii.

Budujemy zatem bazę (powiązanych ze sobą) biogramów:

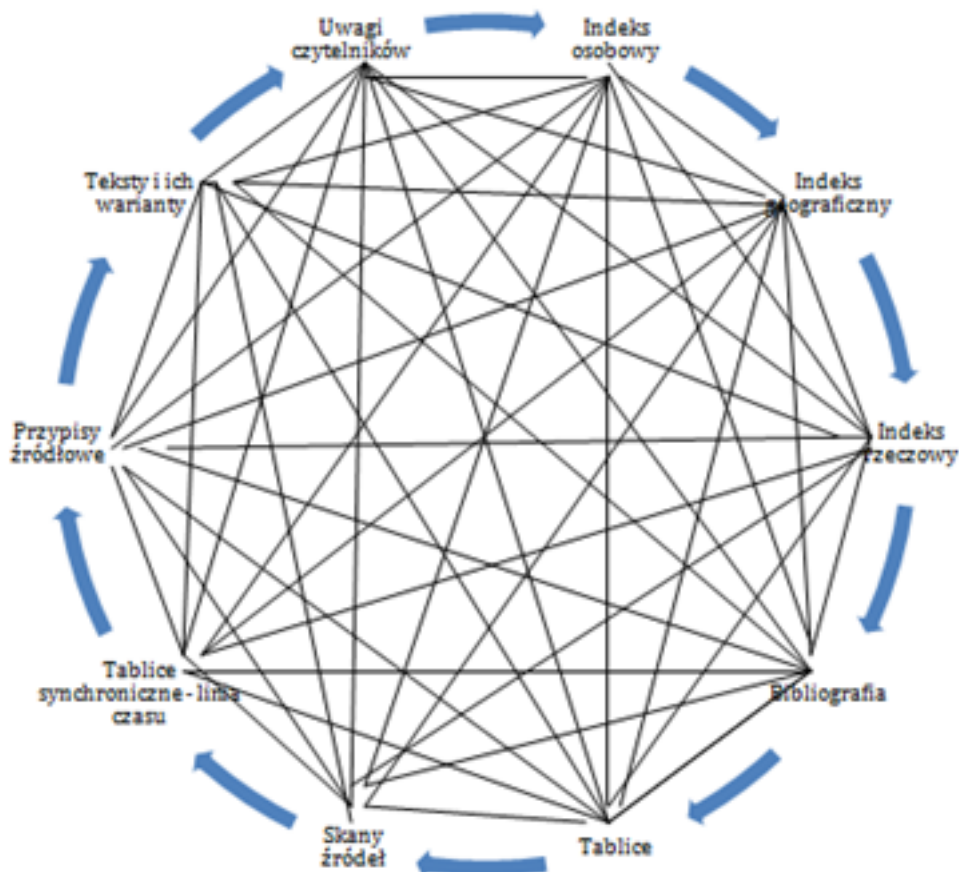


A jednocześnie tworzymy kolejne – powiązane ze sobą – bazy, np.:



Formuła technologiczna baz – bazy relacyjne czy może lepiej baza rozproszona ale z indeksem dynamicznym – to zagadnienie dla właściwie zaangażowanych techno-nauk<sup>5</sup>.

Baza(bazy) powinna być spięta z zbiorami danych warsztatowych:



<sup>5</sup> Za tę propozycję dziękuję prof. Grzegorzowi Osińskiemu.

Budowa platformy powinna postępować równolegle z badaniami pilotażowymi – zarówno testowaniem też powstałych w różnych polach badawczych, takich jak studia nad sieciami, badania systemowe, systemy innowacji, bibliometria, historia i geografia nauki, jak i – to najważniejsza wartość platformy – odkrywaniem zupełnie nowych ustaleń i regularności.

Platforma nie powstanie bez współpracy historyków („przymiotnikowych” i „bezprzymiotnikowych”), geografów historycznych, informatyków, bibliometrów, a także statystyków i fizyków (ci ostatni stanowią największą grupę badaczy sieci). Konsorcjum DARIAH byłoby jego najlepszym adresem. To heroiczne zadanie dla DARIAH, ale może sensowne, jeśli konsorcjum nie ma stać się tylko pojemnikiem dla wielu różnych nie powiązanych ze sobą małych projektów.

### **Abstrakt**

Artykuł przedstawia pomysł z dziedziny infrastruktury badawczej dla humanistyki cyfrowej. Pomysł dotyczy utworzenia platformy badawczej – baz relacyjnych (lub może lepiej: bazy rozproszonej z indeksem dynamicznym), opartych na informatorach elektronicznych oraz papierowych, poddanych cyfryzacji. W badaniach historycznych platforma taka umożliwiłaby szersze stosowanie podejść badawczych opartych na analizie dużych zbiorów danych.

**Słowa kluczowe:** Wilhelm Windelband, humanistyka cyfrowa, relacyjna baza danych, baza rozproszona

### **Summary**

The idea presented here concerns a research infrastructure for digital humanities. The concept relates to the opening of a research platform – relational databases (better described as diffuse databases with a dynamic index) based on electronic or paper sources, subjected to digitisation. In historical research, such a platform would facilitate the wider application of research approaches based on analysing large data sets.

**Keywords:** Wilhelm Windelband, digital humanities, relational data base, diffuse database

## Cyfrowi historycy – przegląd inicjatyw badawczych

### Digital historians – a review of research initiatives

#### Problem badawczy

Od końca XX wieku w pracach poświęconych współczesnej historiografii pojawia się pojęcie *historia cyfrowa* (ang. digital history), początkowo utożsamiane z cyfrowymi projektami edukacyjnymi, digitalizacją źródeł oraz publikacjami naukowymi w wersji elektronicznej i interaktywnej. Już w 1999 r. Edward L. Ayers pisał o wykorzystywaniu przez amerykańskich historyków archiwów i bibliotek cyfrowych, czasopism i katalogów online, a także poczty elektronicznej w pracy badawczej i edukacyjnej. Jednakże zaznaczył, iż te zachowania dotyczyły wówczas jedynie nieznaczącej części znanych mu badaczy dziejów, a poza tym nie przekładały się na kształt i zakres badań oraz publikacji historycznych. Ubolewał, że historiografia, mimo, iż z natury lepiej niż inne dyscypliny humanistyczne dostosowana jest do wykorzystywania możliwości stwarzanych przez technologie informacyjne, nie nadążyła za tempem rozwoju tejże technologii i w niewielkim stopniu wykorzystuje stwarzane możliwości<sup>1</sup>. Jednakże ta diagnoza szybko przestała być aktualna. W następnych latach ciekawą dyskusję, w innym świetle pokazującą stan rozwoju cyfrowej historii, zorganizowała w Sieci redakcja „The Journal of American History”. Warto przytoczyć głos Williama G. Thomasa, który stwierdził, że cyfrowa historia to nowe podejście do badań, które zakłada wykorzystanie możliwości stwarzanych przez Internet. Efektem badań są teraz cyfrowe prace, powszechnie dostępne w Sieci, a więc stwarzające dogodne warunki do weryfikacji toku rozumowania autora oraz do intelektualnego eksperymentowania z jego dziełem. Inny z dyskutantów, Daniel J. Cohen, zgłosił ciekawy postulat, by cyfrowi historycy wypracowali nowe technologie, które pozwolą ogarnąć niemal nieograniczoną obfitość cyfrowych informacji, opracowań i źródeł nieustannie produkowanych przez społeczeństwa i państwa, będących interesującymi dla badaczy<sup>2</sup>. Z kolei na stronach American Historical Association w artykule „What is Digital History?” pojawiło się rozróżnienie na dwa poziomy rozwoju cyfrowej historii. Pierwszy polegać miał na zapewnieniu dostępu

---

1 E. L. Ayers, *The Pasts and Futures of Digital History*, <http://www.vcdh.virginia.edu/PastsFutures.html>, [dostęp online: 04.01.2016].

2 *Interchange: The Promise of Digital History*, „The Journal of American History”, 2008, vol. 95, nr 2, <http://www.journalofamericanhistory.org/issues/952/interchange/index.html>, [dostęp online: 04.01.2016].



do cyfrowych wersji źródeł do badań, informacji bibliograficznej i publikacji naukowych. Drugi poziom skojarzono z nowym podejściem metodologicznym, w którym badania wspierane są możliwościami programów komputerowych i zasobów sieciowych, a historycy podejmują współpracę interdyscyplinarną z wykorzystaniem Internetu<sup>3</sup>. Z najnowszych analiz rozwoju cyfrowej historii warto wspomnieć o tej, którą opracował Sherman Dorn uczestnicząc w internetowym projekcie mającym dać odpowiedź na pytanie – czy cyfrowa rewolucja przekształciła historiografię? Pokusił się w niej o postawienie tezy, uzasadnionej przykładami narzędzi i projektów, o istnieniu cyfrowych historyków i nowego typu narracji historycznej<sup>4</sup>. Zaś uczestniczący w tym samym projekcie Stefan Tanaka wyraził nadzieję, że narzędzia cyfrowe na tyle przekształcą historiografię, by pozwolić znacznie szerzej i wszechstronniej niż dotychczas poznawać aktywność człowieka<sup>5</sup>.

Polski badacz Andrzej Radomski uznał, że zaimplementowanie nowoczesnych technologii na gruncie historiografii, mimo zasięgu ograniczonego jak na razie do niezbyt dużej grupy badaczy, doprowadziło jednak do powstania nowej praktyki, radykalnie zmieniającej oblicze działalności naukowej. Dostrzegł, że historyk cyfrowy znacząco różni się od swojego tradycyjnego kolegi. Przede wszystkim pracuje zespołowo, korzysta ze źródeł zdigitalizowanych oraz wielkich zbiorów danych i komputerowych narzędzi do ich analizy, do przekazu wiedzy stosuje wizualizacje oraz publikacje elektroniczne dostępne w Internecie na licencji Creative Commons, odbiorcą swoich badań czyni nie tylko innych historyków, lecz także całe społeczeństwo, a także posiada wiele kompetencji typowo informatycznych. Postawił tezę, że cyfrowa historiografia to nowa praktyka badawcza, która zerwała z podstawowymi, dotychczas obowiązującymi, kanonami działalności wiedzotwórczej<sup>6</sup>. Z kolei Marcin Wilkowski podkreślił kluczowe dla historiografii znaczenie digitalizacji źródeł, rozwoju Internetu jako środowiska komunikacji naukowej, przekraczania granic dyscyplin naukowych, a także otwartości, zarówno źródeł do badań, jak i publikacji naukowych<sup>7</sup>.

Przytoczone wypowiedzi w zdecydowanej większości układają się w bardzo optymistyczny obraz przemian zapoczątkowanych w historiografii. Tak więc można postawić pytanie, czy użytkownik Internetu może już dziś dostrzec istnienie cyfrowej historiografii i jakie ewentualnie formy ona przybiera?, a także kim jest cyfrowy historyk?

3 D. Seefeldt, W. G. Thomas, What is Digital History?, <https://www.historians.org/publications-and-directories/perspectives-on-history/may-2009/intersections-history-and-new-media/what-is-digital-history> [dostęp online: 12.01.2016].

4 S. Dorn, *Is (Digital) History More Than an Argument about the Past?* [in] *Writing History in the Digital Age*, ed. K. Nawrotzki and J. Dougherty, <http://writinghistory.trincoll.edu/>, [dostęp online: 04.01.2016].

5 S. Tanaka, *Pasts in a Digital Age*, [in] *Writing History in the Digital Age*, ed. K. Nawrotzki and J. Dougherty, <http://writinghistory.trincoll.edu/>, [dostęp online: 04.01.2016].

6 A. Radomski, *Historiografia „dwóch prędkości” czyli jak narzędzia cyfrowe zmieniły Klio*, [w] *Historia 2.0*, red. A. Sobczak, M. Cichočka, P. Frąckowiak, Wyd. E-naukowiec Lublin 2014, [http://e-naukowiec.eu/wp-content/uploads/2014/12/Historia\\_2.0-red.-A.-Sobczak-M.-Cichočka-P.-Frąckowiak.pdf](http://e-naukowiec.eu/wp-content/uploads/2014/12/Historia_2.0-red.-A.-Sobczak-M.-Cichočka-P.-Frąckowiak.pdf) [dostęp online: 04.01.2016].

7 M. Wilkowski, *Wprowadzenie do historii cyfrowej*, Wyd. Instytut Kultury Miejskiej, Gdańsk 2013, <http://historiacyfrowa.ikm.gda.pl/> [dostęp online: 04.01.2016].

## Cel i metoda badań

W dotychczasowych pracach odnoszących się do powyższej problematyki autor niniejszego artykułu koncentrował się na badaniu i opisywaniu możliwości stwarzanych historykom przez rozwój zasobów i narzędzi internetowych oraz wyzwań, które przed tą grupą badaczy stawia rozwój społeczno-gospodarczy oparty na nowoczesnych technologiach<sup>8</sup>. Logiczną konsekwencją takich zainteresowań badawczych jest dążenie do ustalenia na ile i w jaki sposób historycy wykorzystują istniejące możliwości i odpowiadają na pojawiające się wyzwania oraz, co ich odróżnia od tradycyjnych badaczy dziejów. Tak więc celem badań, których efekty prezentowane są w niniejszym tekście, było wyszukanie, opisanie i sklasyfikowanie dostępnych w Internecie projektów badawczych, które można zaliczyć do nurtu cyfrowej historii. Na tej podstawie, a także na bazie dotychczasowych dyskusji (w pracach wspomnianych powyżej), podjęta została próba ustalenia cech odróżniających historyków cyfrowych od tradycyjnych. Dodatkowym celem była próba oceny na ile cyfrowe, a zarazem wizualne formy prezentowania wyników badań stanowią przełom jakościowy w udostępnianiu wiedzy historycznej. Autor zastosował podejście informatologiczne (nauka o informacji), którego efektem jest tekst pokazujący, jaki jest stan informacji na temat cyfrowej historii, dostępnej w głównym medium pierwszej połowy XXI wieku, czyli w Internecie, oraz jakie wnioski można z tych informacji wysnuć. W związku z tym, autor zastrzega, iż nie jest to praca z zakresu metodologii historii.

Dla realizacji wyżej wymienionego celu autor dokonał eksploracji zasobów Internetu pod kątem wyszukania efektów pracy badawczej historyków (oraz specjalistów z innych dyscyplin, ale tworzących projekty bazujące na wiedzy historycznej) i studentów historii, innych niż tradycyjne publikacje naukowe. Pod uwagę wzięto zasoby, które nie są prostym przeniesieniem typowego podręcznika lub tekstu naukowego do wersji cyfrowej i do Internetu oraz te, które nie są wyłącznie zbiorem zdigitalizowanych źródeł do badań (np. archiwum lub biblioteką cyfrową). Poszukiwania objęły zasoby w języku polskim, angielskim i francuskim (w tych językach stawiano pytania wyszukiwawcze). Kolejne kryterium dotyczyło sfinalizowania projektu i jego bezpłatnej dostępności w Sieci na przełomie 2015/2016 r. Zakres badań obejmował jedynie aktywność osób związanych z wyższymi uczelniami, mającą charakter naukowy i edukacyjny. Tak więc w wynikach nie uwzględniono tej aktywności, która według Jana Pomorskiego jest objawem współczesnego przełamania monopolu historii akademickiej. Wspomniany badacz do

8 Z. Osiński: *Biblioteki i archiwa cyfrowe nową formą udostępniania źródeł do badań nad dziejami najnowszymi Polski*, „Folia Bibliologica”, 2013/2014, vol. LV/LVI; *Europejskie czasopisma historyczne w bazach Scopus i Web of Science w kontekście oceny dorobku naukowego historyków w Polsce*, „Zagadnienia Informatologii Naukowej”, 2014, nr 2; *Nauka 2.0 w środowisku historyków najnowszych dziejów Polski*, „Praktyka i Teoria Informatologii Naukowej i Technicznej”, 2010 (druk 2011), nr 4; *Open access w środkowoeuropejskiej historiografii – perspektywa informatologiczna*, „Zagadnienia Informatologii Naukowej”, 2015, nr 2; *Sprawność internetowych narzędzi wyszukiwawczych z punktu widzenia badacza dziejów Polski*, [w]: *Rola informatyki w naukach ekonomicznych i społecznych. Innowacje i implikacje interdyscyplinarne*, red. J. Turyn, Kielce 2012, t. 1; *The Polish historian and information revolution – dilemmas and challenges*, [w]: *Around the Book, the Library and Information*, red. M. Juda, A. Has-Tokarz, R. Malesa, Lublin 2014; *Tools of historian's work in a digital world (Narzędzia pracy historyka w świecie cyfrowym)*, [w]: *History 2.0 (Historia 2.0)*, red. A. Sobczak, M. Cichoćka, P. Frąckowiak, Wyd. E-naukowiec, Lublin 2014; *Współczesna humanistyka w Internecie – główne tendencje rozwojowe z perspektywy informatologicznej*, [w]: *Biblioteka, książka, informacja, Internet 2014*, red. Z. Osiński, R. Malesa, S. Kotuła, Lublin 2015.

nowej, nieakademickiej, ale cyfrowej kultury historycznej zaliczył przejawy pamięci historycznej tworzone w Internecie, ruchy rekonstrukcji historycznej, historyczne gry komputerowe i historyczne filmy<sup>9</sup>.

W pierwszym etapie autor wykorzystał informacje o projektach dostępne w pracach naukowych dotyczących powstania i rozwoju cyfrowej historiografii. Następnie przeszukane zostały serwisy społecznościowe dla historyków (H-Digital-History<sup>10</sup> Clio-online<sup>11</sup>, H-Soz-Kult<sup>12</sup>, Digital Medievalist<sup>13</sup>) oraz strony WWW centrów naukowych zajmujących się cyfrową historią<sup>14</sup> i witryny mające charakter poradnikowy dla osób interesujących się tą problematyką (Tabela 3). W ostatnim etapie wykorzystano najpopularniejszą wyszukiwarkę internetową Google. W ten sposób powstała lista projektów zrealizowanych przez badaczy i studentów, których efekty przybrały postać zasobów internetowych (Tabela 1), lista internetowych narzędzi dla cyfrowych historyków (Tabela 2) oraz zbiór stron WWW będących poradnikami dla tej grupy badaczy (Tabela 3). Wyszukane zasoby poddano analizie, której celem było ustalenie, czy dany zasób tworzy nową, cyfrową jakość dla badaczy i pasjonatów dziejów. Czy jest to jakość wyraźnie odmienna od tego, co oferują tradycyjne publikacje naukowe i podręczniki?

## Wyniki

**Tabela 1.** Ciekawsze projekty badawcze zaliczone do przejawów aktywności cyfrowych historyków (podane według kolejności odnajdywania w Sieci)

Lp.	Tytuł	Adres WWW	Opis
1.	Mapping The Republic of Letters	<a href="http://republicofletters.stanford.edu">http://republicofletters.stanford.edu</a> <a href="http://web.stanford.edu/group/toolingup/rplviz/rplviz.swf">http://web.stanford.edu/group/toolingup/rplviz/rplviz.swf</a>	Wizualizacje powiązań pomiędzy 6,4 tys. autorów 55 tys. listów z okresu Oświecenia

9 J. Pomorski, *Wybieram czerwoną pigułkę – czyli historia i Matrix*, [w] *Historia w kulturze współczesnej. Niekonwencjonalne podejścia do przeszłości*, red. P. Witek, M. Mazur, E. Solska, Lublin 2011.

10 Sieć badaczy zainteresowanych wykorzystaniem możliwości komputerów w badaniach historycznych stworzona przez The Association for History and Computing - <https://networks.h-net.org/h-digital-history> [dostęp online do tego i wszystkich następujących zasobów internetowych: jesień 2015].

11 Portal dla historyków, pozwala na prezentację własnego dorobku i prowadzonych badań, ułatwia nawiązywania kontaktów i dzielenie się informacjami – <http://www.clio-online.de/>.

12 Specjalistyczne, przeznaczone dla historyków forum dyskusyjne i platform dzielenia się informacjami i publikacjami – <http://www.hsozkult.de/>.

13 Internetowa społeczność historyków Średniowiecza zainteresowanych pracą z zasobami i mediami cyfrowymi - <https://digitalmedievalist.wordpress.com/>.

14 Virginia Center for Digital History – <http://www.vcdh.virginia.edu/index.php?page=VCDH>; Centre for Oral History i Digital Storytelling – <http://storytelling.concordia.ca/>; Center for Public History + Digital Humanities – <http://csudigitalhumanities.org/>; Le Laboratoire de Recherche Historique Rhône-Alpes – <http://larhra.ish-lyon.cnrs.fr/>.

2.	Charting culture	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=4gIhRkCcD4U">https://www.youtube.com/watch?v=4gIhRkCcD4U</a> <a href="http://www.nature.com/nature/videoarchive/charting-culture/index.html">http://www.nature.com/nature/videoarchive/charting-culture/index.html</a>	Wizualizacja mobilności 120 tys. osób znanych w historii z okresu od 600 r. p.n.e. do 2012 r., pokazuje powstawanie i przemieszczanie się kulturowych centrów świata
3.	Touch History	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=_l8Vjb-87uE">https://www.youtube.com/watch?v=_l8Vjb-87uE</a> <a href="http://mapscholar.org/touch-history-project-uses-mapscholar-to-explore-the-cartographic-record-of-quebec-city/">http://mapscholar.org/touch-history-project-uses-mapscholar-to-explore-the-cartographic-record-of-quebec-city/</a>	Interaktywna mapa połączona z linią czasu, bazująca na platformie MapScholar, obrazująca rozwój miasta Quebec w Kanadzie
4.	Virginia Center for Digital History	<a href="http://www.vcdh.virginia.edu/index.php?page=Projects">http://www.vcdh.virginia.edu/index.php?page=Projects</a>	Kilkanaście projektów dotyczących historii USA. Każdy prezentuje szczegółowe zagadnienie za pomocą tekstu, map, animacji, linii czasu, zdjęć i zdigitalizowanych źródeł.
5.	Centre for Oral History and Digital Storytelling	<a href="http://storytelling.concordia.ca/research-creation/research-projects">http://storytelling.concordia.ca/research-creation/research-projects</a>	Kilka projektów wykonanych przez pracowników kanadyjskiego centrum badawczego.
6.	Texas Slavery Project	<a href="http://www.texasslaveryproject.org">http://www.texasslaveryproject.org</a>	Rozwój niewolnictwa na pograniczu amerykańsko – meksykańskim w pierwszej połowie XIX w. Stworzono interaktywną mapę, bazę danych o ludności i zbiór transkrypcji dokumentów.
7.	Gilded Age Plains City	<a href="http://gildedage.unl.edu/">http://gildedage.unl.edu/</a>	Prezentacja rozwoju miasta Lincoln w USA przez pryzmat morderstwa, które w 1890 r. przyciągnęło uwagę całego kraju. Możliwe jest przeglądanie interaktywnego planu miasta wzbogaconego o zdjęcia budynków, biogramy ludzi i narracje przestrzenne.
8.	Spatial History Project	<a href="http://web.stanford.edu/group/spatialhistory/cgi-bin/site/index.php">http://web.stanford.edu/group/spatialhistory/cgi-bin/site/index.php</a>	Kilkadziesiąt wizualizacji wiedzy humanistycznej, w tym historycznej, dotyczących relacji przestrzennych wykonanych na Stanford University.

9.	Railroads and the Making of Modern America	<a href="http://railroads.unl.edu/">http://railroads.unl.edu/</a>	Zbiór surowych danych, częściowo zwizualizowanych w postaci map i wykresów, do dziejów kolei w USA.
10.	Envisaging the West	<a href="http://jeffersonswest.unl.edu/">http://jeffersonswest.unl.edu/</a>	Zbiór listów, publikacji, map i zdjęć związanych z Thomasem Jeffersonem wkomponowanych w interaktywną linię czasu i także mapy.
11.	Virtual Jamestown	<a href="http://www.virtualjamestown.org/">http://www.virtualjamestown.org/</a>	Dzieje siedemnastowiecznej wioski indiańskiej zaprezentowane z wykorzystaniem zdigitalizowanych źródeł, animacji 3D i interaktywnych map.
12.	Rome Reborn	<a href="http://romereborn.frischer-consulting.com">http://romereborn.frischer-consulting.com</a>	Animacja 3D pokazująca rozwój Rzymu do okresu wczesnego Średniowiecza.
13.	Lublin 2.0	<a href="http://teatrnn.pl/przewodniki">http://teatrnn.pl/przewodniki</a>	Animacje 3D osadzone w Google Earth, pokazujące Lublin w różnych okresach.
14.	Lubelszczyzna 1944	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=2yyXVYqF4Js">https://www.youtube.com/watch?v=2yyXVYqF4Js</a>	Filmowa rekonstrukcja wydarzeń, element pracy magisterskiej.
15.	ORBIS	<a href="http://orbis.stanford.edu/">http://orbis.stanford.edu/</a>	Wizualizacja możliwości podróży po starożytnym imperium rzymskim. Możliwość symulowania tras, czasu trwania i kosztów w zależności od pory roku i środków transportu.
16.	Atlas Źródeł i Materiałów do Dziejów Dawnej Polski	<a href="http://atlasfontium.pl/index.php?article=project">http://atlasfontium.pl/index.php?article=project</a>	System do gromadzenia, analizy i udostępniania informacji oraz źródeł do badań z zakresu geografii historycznej ziem polskich w granicach sprzed 1772 roku.
17.	Database of Medieval Nubian Texts	<a href="http://www.dbmnt.uw.edu.pl/">http://www.dbmnt.uw.edu.pl/</a>	Baza danych do książki - G. Ochała, "Chronological Systems of Christian Nubia"

18.	„Writing History in the Digital Age”  „Exploring Big Historical Data: The Historian’s Macroscope”	<a href="http://writinghistory.trincoll.edu">http://writinghistory.trincoll.edu</a>  <a href="http://www.themacroscope.org/2.0/">http://www.themacroscope.org/2.0/</a>	Cyfrowe książki dostępne na zasadach open access, wzbogacone o funkcjonalność pozwalającą czytelnikom komentować poszczególne akapity. Druga z tych książek wzbogacona jest o wizualizacje i bazy danych.
19.	Digital History Project Reviews	<a href="http://digitalhistory.unl.edu/p-reviews.php">http://digitalhistory.unl.edu/p-reviews.php</a>	Zbiór linków do kilkudziesięciu projektów cyfrowej historii.
20.	Historic Moments	<a href="https://www.google.com/culturalinstitute/project/historic-moments?hl=pl">https://www.google.com/culturalinstitute/project/historic-moments?hl=pl</a>	Wizualne wystawy przedstawiające historie związane z ważnymi momentami w dziejach ludzkości stworzone w ramach projektu Google Cultural Institute.
21.	The History of Science	<a href="http://scimaps.org/mapdetail/textarc_visualizatio_53">http://scimaps.org/mapdetail/textarc_visualizatio_53</a>	Wizualizacja rozwoju nauki na podstawie danych z dzieła: Henry Smith Williams, „ <i>A History of Science</i> ” w ramach platformy Places & Spaces.
22.	British History Timeline	<a href="http://www.bbc.co.uk/history/interactive/timelines/british/index.shtml">http://www.bbc.co.uk/history/interactive/timelines/british/index.shtml</a>	Dzieje Wielkiej Brytanii w formie linii czasu.
23.	Rozwój zabudowy Lublina w XIX i XX wieku	<a href="http://mapy.gis-expert.pl/zabudowa-lublina/">http://mapy.gis-expert.pl/zabudowa-lublina/</a>	Animacja prezentująca jak zmieniał się Lublin od XIX wieku.
24.	The Trans-Atlantic Slave Trade Databas	<a href="http://www.slavevoyages.org/">http://www.slavevoyages.org/</a>	Baza z danymi o rejsach związanych z handlem niewolnikami. Wizualizacje danych liczbowych w formie wykresów oraz tras podróży na mapach.
25.	The Clock-Based Keyphrase Map	<a href="http://storytelling.concordia.ca/projects/clock-based-keyphrase-map-shared-visual-analytical-tool-large-scale-analysis-audio-video">http://storytelling.concordia.ca/projects/clock-based-keyphrase-map-shared-visual-analytical-tool-large-scale-analysis-audio-video</a>	Projekt polegający na tworzeniu narzędzia do analiz i wizualizacji dużych porcji danych z nagrań audio i wideo.



26.	Cleveland Historical	<a href="http://clevelandhistorical.org/">http://clevelandhistorical.org/</a>	Aplikacja na urządzenia mobilne dostarczająca wiedzy o historii Cleveland nałożonej na mapę miasta, wspomagająca historyczne wycieczki po mieście.
27.	Scholasticon	<a href="http://scholasticon.ish-lyon.cnrs.fr/index_fr.php">http://scholasticon.ish-lyon.cnrs.fr/index_fr.php</a>	Baza danych o profesorach nauczających w różnego rodzaju szkołach i na uniwersytetach w Europie i Nowym Świecie w okresie 1500-1800.

**Tabela 2.** Internetowe narzędzia i programy komputerowe dla cyfrowych historyków

Lp	Nazwa	Adres WWW	Opis
1.	MapScholar	<a href="http://mapscholar.org/">http://mapscholar.org/</a>	Platforma umożliwiająca prezentowanie terytorialnego i czasowego rozwoju różnych aspektów dziejów. Na mapach możliwe jest dodawanie animacji, cyfrowych obiektów i tekstu.
2.	Timeline	<a href="http://simile-widgets.org/timeline/">http://simile-widgets.org/timeline/</a>	Widget do tworzenia interaktywnej linii czasu.
3.	Timeplot	<a href="http://simile-widgets.org/timeplot/">http://simile-widgets.org/timeplot/</a>	Widget do ukazywania czasowej zmienności różnych zjawisk.
4.	Runway	<a href="http://simile-widgets.org/runway/">http://simile-widgets.org/runway/</a>	Widget do tworzenia interaktywnych wizualizacji.
5.	Exhibit	<a href="http://simile-widgets.org/exhibit2/">http://simile-widgets.org/exhibit2/</a>	Program do tworzenia stron WWW z interaktywnymi mapami, liniami czasu i wizualizacjami.
6.	TokenX	<a href="http://jetson.unl.edu:8080/cocoon/tokenx/index.html?file=../xml/base.xml">http://jetson.unl.edu:8080/cocoon/tokenx/index.html?file=../xml/base.xml</a>	Narzędzie do analiz tekstów.
7.	Odyssey	<a href="http://cartodb.github.io/odyssey.js/">http://cartodb.github.io/odyssey.js/</a>	Framework do tworzenia dynamicznych prezentacji z wykorzystaniem map Google oraz zasobów YouTube i Vimeo.
8.	Tableau	<a href="https://public.tableau.com/s/">https://public.tableau.com/s/</a>	Program do wizualizacji danych.
9.	Plotly	<a href="https://plot.ly/">https://plot.ly/</a>	Internetowa aplikacja do wizualizacji danych.
10.	Timeline JS	<a href="http://timeline.knightlab.com/">http://timeline.knightlab.com/</a>	Internetowa aplikacja do tworzenia linii czasu.
11.	Voyant	<a href="http://voyant-tools.org/">http://voyant-tools.org/</a>	Internetowa aplikacja do analizy i wizualizacji tekstu.

12.	Palladio	<a href="http://palladio.designhumanities.org/#/">http://palladio.designhumanities.org/#/</a>	Internetowa platforma do wizualizacji danych.
13.	Mallet	<a href="http://mallet.cs.umass.edu/">http://mallet.cs.umass.edu/</a>	Program do statystycznego przetwarzania języka naturalnego, klasyfikacji dokumentów, tworzenia klastrów, modelowania tematu i ekstrakcji informacji z tekstu.
14.	AntConc	<a href="http://www.laurenceanthony.net/software/antconc/">http://www.laurenceanthony.net/software/antconc/</a>	Program do analizy tekstu i tworzenia konkordancji.
15.	ImagePlot	<a href="http://lab.softwarestudies.com/p/imageplot.html">http://lab.softwarestudies.com/p/imageplot.html</a>	Program do analizy i wizualizacji zbiorów zdjęć i filmów.
16.	Digital Research Tools	<a href="http://dirtdirectory.org">http://dirtdirectory.org</a>	Zbiór narzędzi do wszechstronnego wspomaganie cyfrowej nauki (w tym do automatycznej analizy dużych korpusów tekstów i do wizualizacji danych).
17.	T-PEN, Transcription for Paleographical and Editorial Notation	<a href="http://t-pen.org/TPEN/">http://t-pen.org/TPEN/</a>	Internetowa platforma do odczytywania i analizy ponad 4 tys. zdigitalizowanych manuskryptów udostępnianych online przez biblioteki i archiwa na całym świecie.
18.	Wirtualne Laboratorium Transkrypcji	<a href="http://wlt.synat.pcss.pl/wlt-web/index.xhtml">http://wlt.synat.pcss.pl/wlt-web/index.xhtml</a>	Narzędzie, które pozwala tworzyć przeszukiwalny, cyfrowy tekst na podstawie zeskanowanych dokumentów historycznych.
19.	Gephi	<a href="https://gephi.org/">https://gephi.org/</a>	Program do tworzenia wizualizacji danych.
20.	TAPoR	<a href="http://taporware.ualberta.ca/">http://taporware.ualberta.ca/</a>	Platforma do analizowania tekstu i tworzenia konkordancji.
21.	Digital Toolbox	<a href="http://storytelling.concordia.ca/toolbox/digital-toolbox">http://storytelling.concordia.ca/toolbox/digital-toolbox</a>	Zestaw wielu narzędzi udostępniony na stronach Centre for Oral History and Digital Storytelling

**Tabela 3.** Strony WWW przydatne cyfrowym historykom

Lp.	Nazwa	Adres
1.	American Historical Association	<a href="http://www.historians.org/">http://www.historians.org/</a>
2.	Datablog	<a href="http://datablog.pl/">http://datablog.pl/</a>
3.	Digital History	<a href="http://www.digitalhistory.uh.edu/">http://www.digitalhistory.uh.edu/</a>
4.	Digital History @ Rice	<a href="http://digitalhistory.blogs.rice.edu/">http://digitalhistory.blogs.rice.edu/</a>
5.	Digital History Methods	<a href="http://ricedh.github.io/">http://ricedh.github.io/</a>
6.	Digital History Project	<a href="http://digitalhistory.unl.edu/">http://digitalhistory.unl.edu/</a>
7.	Digital Humanities Questions & Answers	<a href="http://digitalhumanities.org/answers/">http://digitalhumanities.org/answers/</a>
8.	History in the City	<a href="http://historyinthecity.blogspot.com/">http://historyinthecity.blogspot.com/</a>
9.	Isidore et Ganesh	<a href="http://johannadaniel.fr/isidoreganesh/">http://johannadaniel.fr/isidoreganesh/</a>
10.	The Alliance of Digital Humanities Organizations	<a href="http://adho.org/">http://adho.org/</a>
11.	The Association for Computers and the Humanities	<a href="http://ach.org/">http://ach.org/</a>
12.	The European Association for Digital Humanities	<a href="http://eadh.org/">http://eadh.org/</a>
13.	The Programming Historian	<a href="http://programminghistorian.org/">http://programminghistorian.org/</a>
14.	Wizualizacja informacji	<a href="http://www.wizualizacjainformacji.pl/">http://www.wizualizacjainformacji.pl/</a>

### Wnioski

Najczęściej spotykanym w Internecie przejawem działań cyfrowych historyków, oczywiście poza tworzeniem i udostępnianiem kolekcji cyfrowych źródeł, jest wizualizacja wiedzy. Przybiera ona różne formy. Popularne jest mapowanie wiedzy, które polega na przedstawianiu zbioru danych statystycznych lub powiązań i prawidłowości spotykanych w tekście pod postacią infografiki bazującej na mapie lub podobnej do mapy. Podobieństwo wynika z przestrzennego rozmieszczenia zwizualizowanych danych pochodzących z tekstu. Wizualna reprezentacja tekstu niekiedy nosi nazwę TextArc<sup>15</sup>. Przykładem mapowania wiedzy są takie projekty jak: Mapping The Republic of Letters, Charting culture, ORBIS, The History of Science. Niestety, czytelność części infografik pozostawia wiele do życzenia, a odczytywanie zawartych w nich treści jest zajęciem żmudnym, polecanym raczej osobom dobrze znającym wiedzę historyczną.

Stosunkowo często realizowane są projekty wizualizacyjne sprowadzające się do wykorzystywania znanych historykom od dawna sposobów obrazowania wiedzy, czyli map i linii czasu. Możliwości nowoczesnych technologii pozwalają na tworzenie projektów, w których obie formy wizualizacji mogą być animowane i interaktywne oraz powiązane ze sobą. Na takich mapach i liniach czasu osadzone są informacje tekstowe, statystyczne, źródła historyczne, grafika, a nawet pliki dźwiękowe i filmowe. Do

<sup>15</sup> Zob. witrynę <http://textarc.org/>.

przykładów tego typu projektów można zaliczyć: Touch History, Texas Slavery Project, projekty Virginia Center for Digital History, Envisaging the West, Atlas Źródeł, Materiałów do Dziejów Dawnej Polski i British History Timeline.

Kilka ze znalezionych w Sieci projektów można określić mianem narracji przestrzennych. Polegają bowiem na prezentowaniu rozwoju miast lub różnych zjawisk na określonych terytoriach. Zrealizowane zostały z wykorzystaniem animacji z osadzonymi różnymi formami informacji, a niekiedy także map i danych GIS. Do tego typu rozwiązań zaliczyć można: Gilded Age Plains City, Spatial History Project, Virtual Jamestown, Rome Reborn, Cleveland Historical, Lublin 2.0 oraz Rozwój zabudowy Lublina w XIX i XX wieku. Do narracji przestrzennych zaliczyć można także niektóre, wspomniane w poprzednim akapicie, projekty wizualizacji danych na mapach.

Jednym z dających się wyróżnić przejawów aktywności cyfrowych historyków jest opowiadanie obrazem i filmem, czyli, jak to nazwał Hayden White, *historiofotia*<sup>16</sup>. Nurt ten sprowadza się do zastosowania narracji innej niż werbalna i linearna, do opowiadania o wydarzeniach i postaciach za pomocą obrazów i filmów. Przykładem mogą być takie projekty jak: Lubelszczyzna 1944, Historic Moments i Virtual Jamestown. Niewątpliwie należy zgodzić się z metodologiem historii Piotrem Witkiem, który analizując *historiofotię* ocenił (za H. White), że ten rodzaj narracji wymaga nabycia innych kompetencji do odbioru treści niż te, wypracowane w trakcie lektury dokumentów pisanych. Wymaga też opanowania słownika, gramatyki i składni innych niż w dyskursie werbalnym. Jednakże stanowi równoprawną i realną alternatywę dla tradycyjnej narracji historycznej, zwłaszcza w dobie Internetu i edukacyjno-poznawczych zachowań „cyfrowych tubylców”<sup>17</sup>. Działania opisane w ostatnich trzech akapitach zaliczyć można do tzw. cyfrowych opowieści (*digital storytelling*).

Powstają także projekty, które nie mają swoich odpowiedników w dotychczasowej aktywności historyków. Jednym z rodzajów takich działań jest tworzenie internetowych baz z surowymi danymi badawczymi, które inni mogą wykorzystać do realizacji swoich pomysłów badawczych. Część projektów zwiera funkcjonalności wizualizujące wspomniane dane. Do baz danych badawczych zaliczyć można następujące projekty: Railroads and the Making of Modern America, Database of Medieval Nubian Texts, Scholasticon oraz The Trans-Atlantic Slave Trade Databas. Efektem cyfrowego projektu może być także internetowy zasób, swoiste narzędzie, które można wykorzystywać do realizacji nowych projektów (Atlas Źródeł i Materiałów do Dziejów Dawnej Polski, The Clock-Based Keyphrase Map). Kolejnym rodzajem działań zupełnie nowych w dziejach historiografii jest publikowanie e-książek dostępnych online na zasadach open access. Książki te wyposażone są w funkcjonalność pozwalającą na komentowanie poszczególnych akapitów, a niekiedy także wzbogacane są w dodatkowe bazy danych i wizualizacje. Przykłady – „Writing History in the Digital Age” oraz „Exploring Big Historical Data: The Historian’s Macroscope”.

16 H. White, *Historiografia i historiofotia*, tłum. Ł. Zaremba, [w] *Film i historia*, red. I. Kurz, Warszawa 2008.

17 P. Witek, Metodologiczne problemy historii wizualnej, „Res Historica”, 2014, nr 37, s. 159-176.

Cechą wspólną zrealizowanych do tej pory projektów z zakresu cyfrowej historii jest traktowanie mapowania, wizualizacji, animacji oraz opowiadania obrazem i filmem jako nowego rodzaju narracji, czegoś więcej niż narracje dotychczas spotykane w pracach historyków – tekstu wzbogaconego niekiedy zdjęciami, grafikami, diagramami i mapami. Można odnieść wrażenie, że wizualna, interaktywna, nieliniowa opowieść, stwarzająca odbiorcy możliwość dowolnego wyboru zakresu i kolejności poznawanych zagadnień traktowana jest przez cyfrowych historyków jako równorzędna z tradycyjnym tekstem naukowym. Próba odpowiedzi na pytanie, czy takie projekty stanowią nową jakość w historiografii nie pozwala na jednoznaczną konstatację. Bowiem zależy od tego, kto z nich korzysta. Zaprezentowane projekty mogą być czytelne i wartościowe głównie dla badaczy specjalizujących się w danej problematyce. Wszyscy inni mogą pogubić się z powodu przyzwyczajenia do linearnego tekstu, co najwyżej okraszono grafiką. Mogą, z powodu specyfiki kompetencji ukształtowanych w procesie edukacji, nie być w stanie przełożyć znaczenia zawartego w materiałach bogatych w różnorodne formy przekazu na zrozumiałą dla siebie wiedzę. Natomiast można sobie wyobrazić sytuację, w której prace cyfrowych historyków wplecione są w materiał przystępny dla wszystkich zainteresowanych. Mowa tu o wielopoziomowym i różnorodnym co do formy przekazu treści. Składałby się z warstwy podstawowej zawierającej encyklopedyczną (na wzór tekstów w Wikipedii) wiedzę o epokach, zjawiskach, procesach i wydarzeniach historycznych oraz z coraz bardziej szczegółowych warstw nasyconych pracami cyfrowych historyków połączonych hiperlinkami. Dopiero taki hipertekstowy system wiedzy, swoisty cyfrowy podręcznik rozproszony, odpowiednik podręcznika wzbogaconego o publikacje specjalistyczne, byłby doskonałym źródłem wiedzy dla zainteresowanych różnymi aspektami dziejów i stanowił jakościowy przełom, nie tylko dla zawodowych historyków. Z kolei na ocenę przydatności i znaczenia takich działań jak analizy wielkich zbiorów danych, komputerowe rozpoznawanie obiektów na zdjęciach i filmach, czy komputerowe analizy tekstu jest jeszcze w przypadku historyków, za wcześnie. Jednakże skala rozwoju oprogramowania służącego takiemu podejściu badawczemu skłania do optymizmu.

Te i wcześniejsze badania autora oraz dyskusje w pracach wymienionych w bibliografii pozwalają na zarysowanie modelu cyfrowego historyka, który jest zdecydowanie inny niż model historyka tradycyjnego. Składa się on z trzech obszarów aktywności.

Przede wszystkim taki historyk stosunkowo często bazuje na zdigitalizowanych i istniejących wyłącznie w formie cyfrowej źródłach do badań, wykorzystuje w tym celu programy komputerowe i aplikacje internetowe, a efekty badań prezentuje w Internecie w formie cyfrowych, dostępnych na zasadach open access, tekstów lub materiałów łączących tekst, infografikę, animację, filmy i obrazy. A wszystko to czyni w grupie, często multidyscyplinarnej.

Dla cyfrowego badacza Internet jest podstawowym obszarem pośredniczenia w komunikacji naukowej i to jest drugi ze wspomnianych stref aktywności. Pojęcie „obszar pośredniczenia w komunikacji naukowej” autor używa w znaczeniu określonym przez Remigiusza Sapę jako strefa fizycznego transferu i przetwarzania danych, informacji i wiedzy wytworzonych przez naukę dla nauki [oraz dla pasjonatów i ekspertów – dopisek własny], której granice wyznacza z jednej strony moment, w którym

naukowiec-nadawca postanawia upublicznić wyniki swoich rozważań lub badań, a z drugiej chwili, gdy odbiorca zaczyna interpretować pozyskane zasoby na własny użytek<sup>18</sup>.

I wreszcie, po trzecie, cyfrowy historyk rozwija nie tylko tradycyjną, lecz także cyfrową część swojej indywidualnej przestrzeni informacyjnej. To pojęcie można wyjaśnić powołując się na Małgorzatę Kisilowską, która napisała, że IPI jest to subiektywny, wielowymiarowy, dynamiczny, otwarty zbiór treści (danych i informacji) i ich nośników, z których korzysta badacz<sup>19</sup>. Połączenie tych trzech obszarów w ramach praktyki jednego historyka pozwala, według autora, określić że jest on cyfrowym historykiem.

### Abstrakt

**Cel** - wyszukanie, opisanie i sklasyfikowanie dostępnych w Internecie projektów badawczych, które można zaliczyć do nurtu cyfrowej historii; próba oceny na ile cyfrowe, a zarazem wizualne formy prezentowania wyników badań stanowią przełom jakościowy w prezentowaniu wiedzy historycznej; **metoda** – eksploracja Internetu oraz analiza i klasyfikacja wyszukanych zasobów; **wyniki i wnioski** – wyszukane projekty koncentrują się na: mapowaniu wiedzy w formie infografik; obrazowaniu wiedzy za pomocą interaktywnych map i linii czasu; tworzeniu narracji przestrzennych; opowiadaniu obrazem i filmem; tworzeniu internetowych baz z surowymi danymi badawczymi; publikowaniu e-książek z funkcjonalnością pozwalającą na komentowanie poszczególnych akapitów; zaprezentowane projekty mogą być czytelne i wartościowe głównie dla badaczy specjalizujących się w danej problematyce.

**Słowa kluczowe:** cyfrowy historyk, mapowanie wiedzy, wizualizacja wiedzy, narracja przestrzenna, opowiadanie obrazem i filmem, opowiadanie cyfrowe, baza danych.

### Summary

**Purpose** - finding, describing and classifying available on the Internet research projects which can be assimilated to mainstream of digital history; attempt to assess how both digital and visual forms of presenting research results represents a breakthrough quality in presenting historical knowledge; **method** – Internet exploration, analysis and classification of sophisticated resources; **results and conclusions** - sophisticated projects are focused on: mapping of knowledge in the form of infographics; imaging of knowledge through interactive maps and timelines; creating a spatial narrative; narrative by images and movies; creating online databases with raw research data; publishing e-books with functionality that allows to comment on individual paragraphs; presented projects can be clear and valuable mainly for researchers who specialize in a given topic.

**Keywords:** digital historian, knowledge mapping, visualization of knowledge, spatial narrative, narrative by an image and movie, digital storytelling, database.

### Bibliografia

---

18 R. Sapa, *Metodologia badań obszaru pośredniczenia w komunikacji naukowej z perspektywy nauki o informacji*, Kraków 2009.

19 M. Kisilowska, *Przestrzeń informacyjna jako termin informatologiczny*, „Zagadnienia Informacji Naukowej”, 2011, nr 2, s. 35-52.



1. Ayers E. L., The Pasts and Futures of Digital History, <http://www.vcdh.virginia.edu/PastsFutures.html>.
2. Dorn S., Is (Digital) History More Than an Argument about the Past? [in] Writing History in the Digital Age, ed. K. Nawrotzki and J. Dougherty, <http://writinghistory.trincoll.edu/>.
3. Interchange: The Promise of Digital History, „The Journal of American History”, 2008, vol. 95, nr 2, <http://www.journalofamericanhistory.org/issues/952/interchange/index.html>.
4. Kisilowska M., Przestrzeń informacyjna jako termin informatologiczny, „Zagadnienia Informatyki Naukowej”, 2011, nr 2.
5. Pomorski J., Wybieram czerwoną pigułkę – czyli historia i Matrix, [w] Historia w kulturze współczesnej. Niekonwencjonalne podejścia do przeszłości, red. P. Witek, M. Mazur, E. Sol-ska, Lublin 2011.
6. Radomski A., Historiografia „dwóch prędkości” czyli jak narzędzia cyfrowe zmieniły Klio, [w] Historia 2.0, red. A. Sobczak, M. Cichocka, P. Frąckowiak, Wyd. E-naukowiec Lublin 2014, [http://e-naukowiec.eu/wp-content/uploads/2014/12/Historia\\_2.0-red.-A.-Sobczak-M.-Cichocka-P.-Frackowiak.pdf](http://e-naukowiec.eu/wp-content/uploads/2014/12/Historia_2.0-red.-A.-Sobczak-M.-Cichocka-P.-Frackowiak.pdf).
7. Sapa R., Metodologia badań obszaru pośredniczenia w komunikacji naukowej z perspektywy nauki o informacji, Kraków 2009.
8. Seefeldt D., Thomas W. G., What is Digital History?, <https://www.historians.org/publications-and-directories/perspectives-on-history/may-2009/intersections-history-and-new-media/what-is-digital-history>
9. Tanaka S., Pasts in a Digital Age, [in] Writing History in the Digital Age, ed. K. Nawrotzki and J. Dougherty, <http://writinghistory.trincoll.edu/>.
10. White H., Historiografia i historiofotia, tłum. Ł. Zaremba, [w] Film i historia, red. I. Kurz, Warszawa 2008.
11. Wilkowski M., Wprowadzenie do historii cyfrowej, Wyd. Instytut Kultury Miejskiej, Gdańsk 2013, <http://historiacyfrowa.ikm.gda.pl/>.
12. Witek P., Metodologiczne problemy historii wizualnej, „Res Historica”, 2014, nr 37.

## **University corporate culture investigation using a database technology (based on materials of Ukrainian classical universities)**

### **Symbols and emblems as a university corporate culture manifestation**

The modern humanities and social studies identify the university as a corporation and this concept has got a wide-spread occurrence. On the one hand, the concept's popularity is caused by its semantic field polysemy, which emphasizes a belonging to various intellectual traditions. On the other hand, the term "corporation" has become popular because of its stereotyped nature, which blurs the term's epistemological boundaries. Any corporation, including the university one, is usually interpreted as a group of interactive members, which create and share common systems of meaning. This group is relatively autonomous and localized (i.e. rooted in a certain space). It has internal mechanisms for self-regulation and is influenced by different contexts. Under these conditions, the crucial role in a creation of live and adaptive university culture belongs to the university community<sup>1</sup>. There are different forms of visualization which are inherent in corporate culture as its essential manifestation and inseparable component. The most important among those are the university rituals as well as symbols and emblems connected with them.

It should be noted that the history of each university is inseparably connected with the general academic tradition. An evolution of the latter is clearly reflected in university emblems and symbols. During several centuries of Ukrainian classical universities existence, a unique complex of such visual sources has been formed. It can demonstrate the specific features of a university corporation and indicate an existence of a university identity in the modern period. Symbols and emblems are not only an attribute of ritualized life of universities. First and foremost, they are the indicators of the university tradition as well as a language, which is used in order to read a "cultural code" of universities.

The objectives of this work are to retrace the processes of formation and evolution of symbols and emblems of Ukrainian classical universities during all time of their existence, and to find out the peculiarities of self-reflection and self-representation processes of university community via an analysis of universities' symbols and emblems.

---

<sup>1</sup> O. N. Zaporozhets, *The University as a Corporation: Intelligent Cartography of Research Approaches*, Wyd. HSE Publishing House, Moscow 2011, s. 5–8.

Throughout the paper, we consider as Ukrainian classical universities the multidisciplinary institutions of higher education, which were founded on the territory of modern Ukraine in pre-Soviet and Soviet periods and have a university tradition established. There are 9 Ukrainian universities altogether located at Chernivtsi, Dnipropetrovsk, Donetsk, Kharkiv, Kyiv, Lviv, Odesa, Simferopol, and Uzhhorod. Figure 1 demonstrates the locations of the universities and the years they were founded.



**Figure 1.** Ukrainian classical universities, which were founded on the territory of modern Ukraine during the XVII – XX century  
*Source: Composed on the basis of information from official university websites available on the Internet.*

It is important to note a today's increase of researchers' attention to university symbolic practices<sup>2</sup>. Analyzing the university culture as a complex of practices and values, these authors reconstruct the individual components of a university corporate consciousness and investigate the peculiarities of a university cultural space. The majority of works on history of Ukrainian classical universities is presented by the anniversary editions mainly, which are based on a progressive narrative of "great university history"<sup>3</sup>.

2 On the post-Soviet space, the next studies have established a new historiographical stage in this research: *The University for Russia. A Look at the Cultural History of the 18th Century*, V. V. Ponomareva, L. B. Khoroshylova (red.), Wyd. Russian word, Moscow 1997; *The University for Russia. Moscow University in the Alexander epoch*, V. V. Ponomareva, L. B. Khoroshylova (red.), Wyd. Russian word, Moscow 2001, vol. 2; E. A. Vishlenkova, S. Yu. Malysheva, A. A. Salmikova, *Terra Universitatis: Two Centuries of the University Culture in Kazan*, Wyd. Kazan State University, Kazan 2005; I. P. Kulakova, *The University Space and Its Residents. Moscow University in the Historical and Cultural Environment of the XVIII Century*, Wyd. *The New Chronograph*, Moscow 2006.

3 *Ivan Franko Lviv National University. School of History. The Anniversary Book (to the 60th Anniversary)*, O. Vinn-

Of course these works ignore the university cultural practices and treat the university symbols and emblems as an attribute and/or a factor of legitimization of educational institutions at best. An exception is the monographs<sup>4</sup> and papers<sup>5</sup> of recent years, which study the rituals and symbols of certain Ukrainian universities within the scope of cultural history. Taking into consideration the historiographical situation described, the top-priority research task of this study was to **collect** and **systematize** the symbols and emblems of Ukrainian classical universities during all time of their existence.

### **The database of Ukrainian classical universities emblems: an electronic collection of historical sources**

The study of university emblems and symbols requires, first of all, to use the methods and approaches of Auxiliary Sciences of History, namely heraldry, numismatics, emblem science, and symbol science. However, a large amount of collected data as well as their diversity have stimulated us to apply more systematic approach. The solution, we have chosen out of possible candidates, was the construction of a relational database in the database management system (DBMS) Microsoft (MS) Access 2010 and its further use for a content-analysis of symbols and emblems of Ukrainian classical universities.

The database nucleus (basis) consists of 6 tables: “Emblems”, “Figures”, “Sources”, “Universities”, “Text”, and “Use”. The table “Emblems” contains main attributive information about an image and its type, number of figures, color gamut, status, relationship with other similar symbols, and correspondence of the image to an object being designated. The table “Figures” includes descriptive information about the elements of the image, type of symbols (e.g. international, state, regional, or corporate), and color of the image figures. The table “Sources” contains information about a physical medium of the image, its storing place, and bibliographical data (if available). The table “University” includes attributive information about a belonging of the image to respective university and its structural unit. The

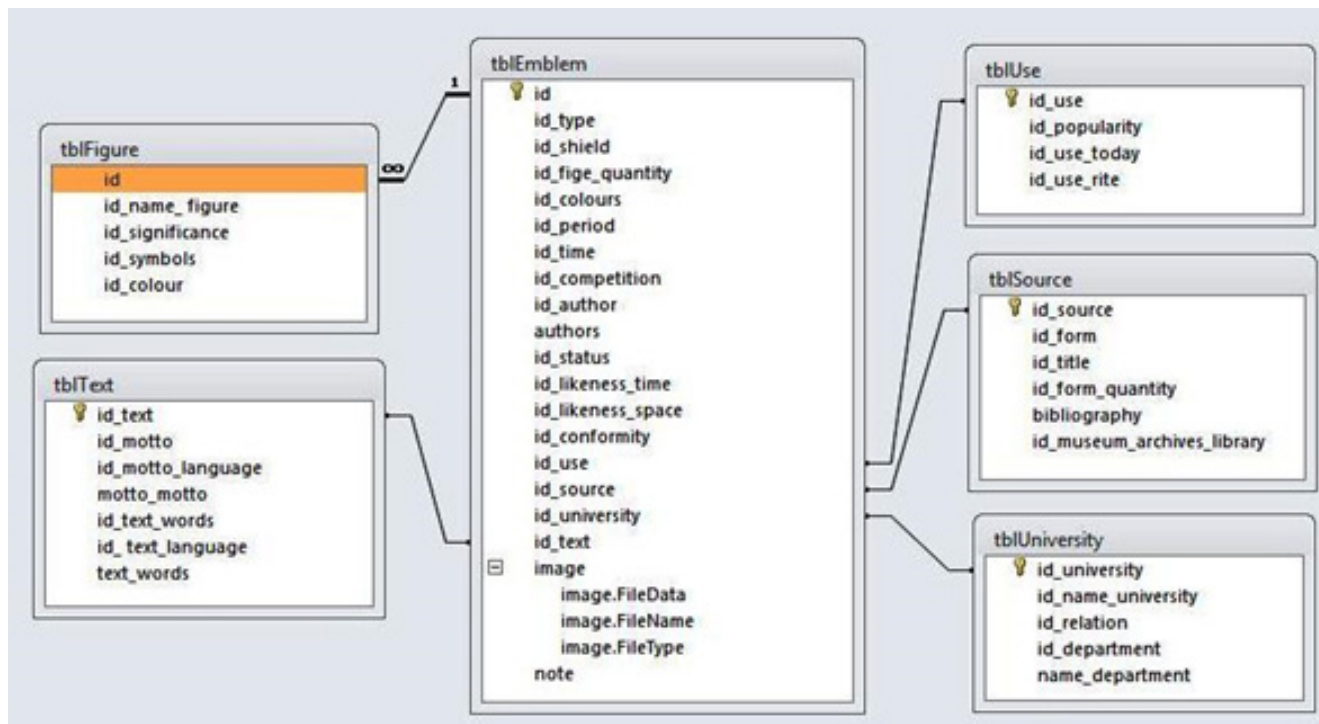
---

ichenko, O. Tseluyko (red.), Wyd. Lviv National University, Lviv 2000; *V. N. Karazin Kharkiv National University Over 200 Years*, V. S. Bakirov (red.), Wyd. Folio, Kharkiv 2004; *Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University. The Names of Glorious Contemporaries*, N. Struck, O. Matviychuk (red.), Wyd. World of Success, Kyiv 2005.

4 First of all, there are the studies connected with the International project “Ubi universitas – ibi Europa. Transfer and adaptation of the university idea in Russian empire during the second half of the XVIII – the first half of the XIX century”: *The University in the Russian Empire during the 18th – First Half of the 19th Century*, A. Yu. Andreev, S. I. Posokhov (red.), Wyd. ROSSPEN, Moscow 2012; S. I. Posokhov, *The University and the City in the Russian Empire (the Second Half of the 18th – the First Half of the 19th Century)*, Kharkiv National University, Kharkiv 2014.

5 A. Yu. Parfinenko, S. I. Posokhov, *Old and New Symbols (Based on the Materials of Kharkiv University during the Second Half of the 19th – the First Half of the 20th Century)* [w:] *Epoch. Culture. People (a history of everyday life and cultural history of Germany and the Soviet Union during 1920’s – 1950’s)*, Wyd. The Eastern Regional Center of Humanities and Education Initiatives, Kharkiv 2004, s. 236–248; S. I. Posokhov, *About Memory and Monuments in the History of the University* [w:] “History and historical memory”, 2012, no. 6, s. 117–131; S. I. Posokhov, *The Statutes of the Universities of the Russian Empire of the 19th century as the Laws and the Symbols* [w:] “*Bellicum Diplomaticum v Lublinense*”, Lublin 2014, s. 115–130. A separate group of studies consists of the information articles devoted to the history of a certain ritual and/or a type of symbols of Ukrainian university: Yu. Gudyma, *About the Sceptres of Rectors and Deans of Lviv University* [w:] “Kameniar”, 2012, no. 6 (September), s. 2; Yu. Grytsenko *The Pages of One Story about Different Stamps* [w:] “Kameniar”, 2010, no. 11 (December), s. 4.

table “Text” contains information about a text and/or motto (if available) and their language. The table “Application” contains general information about a dissemination of the image in the university space, its use in festive ceremonies and rituals. Figure 2 demonstrates the scheme of the database of Ukrainian classical universities emblems.



**Figure 2.** The scheme of the database of Ukrainian classical universities emblems

Source: *The relational database of Ukrainian classical universities emblems built by the Author in the DBMS Microsoft Access 2010*

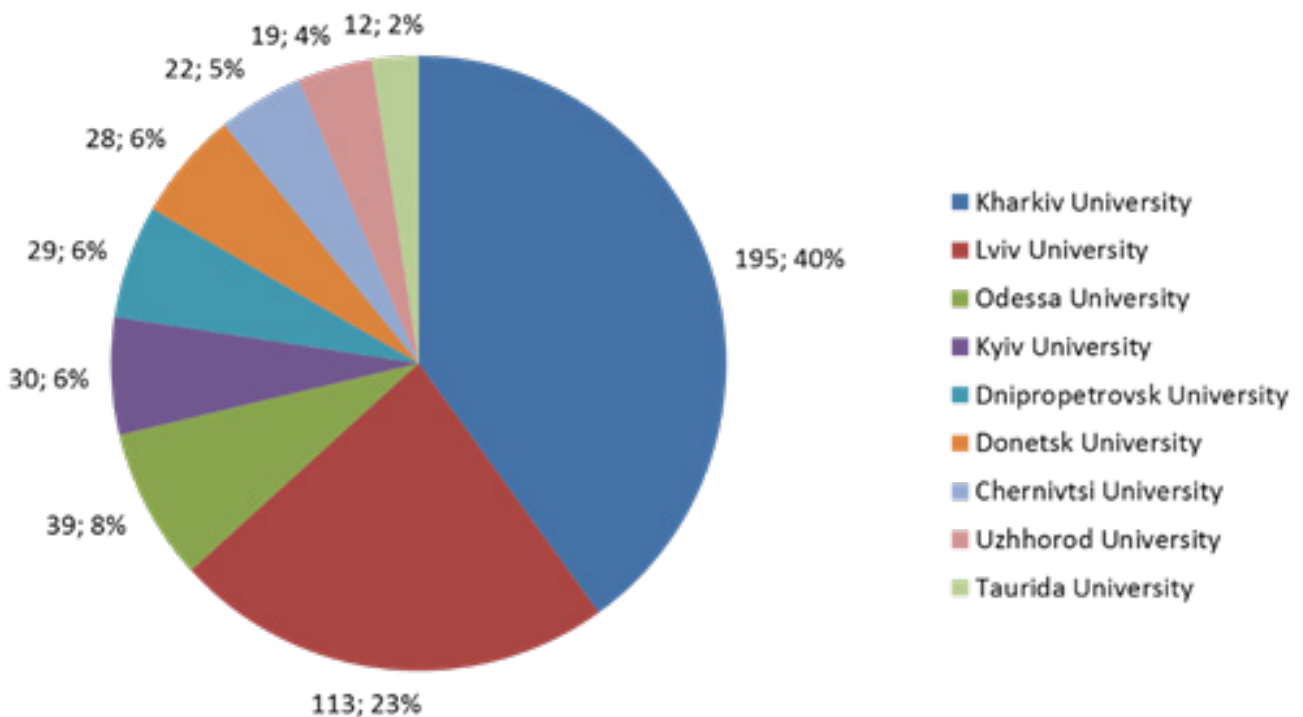
Thus, the database tables reflect both external and internal (i.e. meaningful) descriptions of university symbols and emblems. The first ones are the fields with information about attributive signs of images, their form, formal status, specificity of use etc. The second ones are the fields with information about figures (i.e. elements of images), type of symbols, color gamut etc.

It is important to note that the database has included not only the description of university symbols and emblems, but also their electronic copies. The possibility to view them transforms the database developed to a collection of sources on Ukrainian universities history, which may be useful in scientific and didactic work. Today, the database includes 487 images of symbols and emblems of Ukrainian classical universities. Most of them were collected in Museums of History of Dnipropetrovsk, Kharkiv, Kyiv, Lviv, and Odesa universities. The rest of the materials was found on the official websites of universities and their structural units available on the Internet as well as provided by the employees of these educational institutions.

Figure 3 shows the quantities of Ukrainian classical universities symbols and emblems included in the database. One can see that the largest group of images comprises the symbols and emblems of Kharkiv (195 images; 40%), Lviv (113 images; 23%), and Odesa universities (39 images; 8%). In con-



trast with this, the least group of images includes the symbols and emblems of Chernivtsi (22 images; 5%), Uzhhorod (19 images; 4%), and Simferopol universities (12 images; 2%).



**Figure 3.** The quantity of Ukrainian classical universities symbols and emblems included in the database  
 Source: *The relational database of Ukrainian classical universities emblems built by the Author in the DBMS Microsoft Access 2010*

The effectiveness of symbols and emblems search in each of the universities was influenced by numerous factors. The first factor is the accessibility of materials, which is directly connected with the university politics of memory. It is important to note that the most part of the universities' Museums of History has not a complete list or a catalog of university symbols, emblems and images. This also concerns even those items, which are used in the modern period. This situation reflects not only the difficulties of replenishment and storage of materials in funds of university Museums of History. It is, first of all, a characteristic feature of the self-consciousness of the university community and also reflects the general problems of a university narrative of memory.

Taking into account the unsystematic and sporadic character of the process of university symbols formation, it is quite complicated to evaluate a percentage of collected materials in parent population. Moreover, the database is enriched periodically with new versions of university symbols and emblems. Therefore the results presented in this paper are not final but rather tentative.



## **The typology of Ukrainian classical universities symbols and emblems**

Currently, there is no university symbols and emblems typology fixed in terms of science or law. Representatives of different scientific disciplines divide university symbols and emblems into various groups taking into consideration one or another characteristic feature of them (in particular, images utilized, design, functional area, time of their creation and use). Having taken into account a pragmatic aspect of university symbols, the researchers of Kazan University history suggested their own typology. They divided the symbols and emblems of Kazan University into three groups: 1) “emblems”, which serve as distinctive markers of the university environment and protect it from “outsiders” (for instance, diplomas, certificates, student cards, passes, students’ records of credits, uniform of students or professors etc.); 2) “marks”, which indicate bounds of correct (for instance, schedule of classes, rules of conduct etc.); 3) “battle banners”, which embody an advantage of university people over others social groups (for instance, statute of a university, icon-defenders, inscriptions on a pediment, architecture of university buildings etc.)<sup>6</sup>. The above-referred typology has some advantages and drawbacks as well. On the one hand, it does not establish sharp bounds between the groups described and, hence, makes it possible to adapt this scheme to symbols and emblems of other universities. On the other hand, there are still unclear the principles of symbols division among the groups. Thus, certain symbolic forms can be referred to several groups simultaneously or cannot meet the proposed scheme at all.

The database developed has provided for a possibility to systematize the symbols and emblems of Ukrainian classical universities, to reveal established indications of certain groups, and to perform a comparative analysis of symbols and emblems of some of the universities. In particular, taking into consideration the pragmatic and semantic aspects, the symbols and emblems collected can be divided into several common groups. These include the symbols and emblems which belong to following periods: 1) the pre-Soviet period (up to 1917, i.e. since a foundation of the universities to the breakup of Russian and Austro-Hungarian empires); 2) the Soviet period (during 1933–1991, i.e. since restoration of universities in Ukraine to the breakup of the USSR); 3) the modern period (since 1991, i.e. since the declaration of independence of Ukraine to present days). Of course, this division is rather relative because some university symbols and emblems arose in certain periods of time and then existed and were used in other periods or even during all history of educational institution. However, this division allows to reveal and fix respective trends in symbols and emblems development within specific historical time.

Within each of these groups, it is possible to single out separate subgroups being more or less characteristic of all Ukrainian classical universities. For instance, one can divide the symbols and emblems of the Soviet period into 2 subgroups: 1) created during 1933 – early 1950’s; 2) created during the middle of 1950’s – early 1990’s. The first subgroup is characterized by a lack of corporate university symbols. During respective period, the symbols and emblems were used to emphasize a belonging of

---

<sup>6</sup> E. A. Vishlenkova, S. Yu. Malysheva, A. A. Salnikova, *Terra Universitatis: Two Centuries of the University Culture in Kazan*, Wyd. Kazan State University, Kazan 2005, s. 449.

educational institutions to the state and played the role of a translator of the state ideology. The second subgroup is characterized by more intensive use of ideologically neutral images (first of all, various corporate university symbols and international educational ones) together with Soviet state symbols<sup>7</sup>. University symbols and emblems of the modern period can also be divided into at least 2 subgroups: 1) created during the early 1990's – middle 1990's; 2) created during the second half of 1990's – early 2000's. The first subgroup is characterized by sporadic attempts to modernize the existing university symbols and emblems of the Soviet time. On the other hand, the second subgroup is characterized by practically complete renewal of Ukrainian classical universities' symbols. The trend of symbolic forms renewal began to show in the middle of 1990's with a creation of university-wide emblems. On the whole, the modern period is featured by a fashion of the creation of university arms and quasi-heraldic emblems<sup>8</sup>.

Based on a belonging of symbols and emblems to the university and its structural units, these can be divided into following groups: 1) university-wide (official and semi-official university emblems); 2) faculty (emblems and standards (gonfalons) of faculties); 3) department (emblems of departments); 4) so-called “the rest” (certain emblems of university library, sport clubs, student government, students' scientific societies etc.).

Based on a type of image carrier, we can divide the collected materials as follows: 1) elements of interior/exterior; 2) official documents (diplomas, certificates, letters of commendation); 3) standards (gonfalons); 4) flags; 5) coins; 6) medals; 7) promotional products with university symbols etc. The last group of images plays a special part in self-representation practices of the university community in the modern period. The form of visualization of promotional products allows to divide them into 1) office supplies (pens, pencils, notebooks etc.); 2) clothes (T-shirts, scarfs, baseball caps etc.) and bags; 3) “the rest” of promotional products (booklets, calendars, cups, magnets, badges etc.).

Taking into consideration a syntactic aspect, Ukrainian classical universities symbols and emblems can be divided into following groups: 1) “international”; 2) “corporate”; 3) “national”; 4) “regional”. It should be noted that specific character of university symbols and emblems is determined by a context of university existence and its history as well as local and national trends.

The history of Ukrainian classical universities has been the history of a transfer to Eastern Europe and further adaptation of the European university idea and traditions<sup>9</sup>. Within a framework of these processes, the international symbols and emblems, first of all scientific and educational ones, were and remain a basis of Ukrainian classical universities symbols. The exception was only the first half of the XX century, when the national Soviet symbols prevailed in the university space.

7 Patrz: Ye. S. Rachkov, *Symbols and Emblems of Ukrainian Classical Universities in the Soviet Period (1933 – 1991): Visual Image of Soviet Institutes of Higher Education* [w:] “Humanities and Law Research Journal”, Stavropol 2015, no. 3(7), s. 49 – 53.

8 Patrz: Ye. S. Rachkov, *Visual Component in Self-representation Practices of Ukrainian Classical Universities during the Late 20th – Early 21st Century* [w:] “Wschodni Rocznik Humanistyczny”, 2015, vol. 12, s. 327–342.

9 Patrz: *The University in the Russian Empire during the 18th – First Half of the 19th Century*, A. Yu. Andreev, S. I. Posokhov (red.), Wyd. ROSSPEN, Moscow 2012.

Corporate symbols and emblems were formed since the foundation of the universities. The majority of symbolic forms, which can be seen today in Ukrainian classical universities, have a medieval origin<sup>10</sup>. The appearance of modern corporate symbols of Ukrainian classical universities dates back to the end of the XVIII – early XIX century. These symbols have partially followed the traditions of Jesuit and Orthodox colleges of the XVII – XVIII centuries. The domestic university tradition was mostly formed in the first half of the XIX century. It followed the principles of “Humboldt model” of a higher school and was therefore characterized by a restraint in terms of production and use of corporate symbolic forms. The complete substitution of national Soviet symbols for corporate symbols took place during 1930’s – 1950’s. Certain attempts to create some university symbols and emblems were made in the second half of the XX century. Due to this, the characteristic features of modern corporate symbols of Ukrainian classical universities are extraordinary variety and eclecticism<sup>11</sup>.

National symbols were and remain a part and parcel of university symbols and emblems during different periods. They have actively competed with corporate university symbols in the XIX century already. National Soviet symbols, such as the hammer and sickle, pentagonal star, State Emblem of the USSR, the image of V.I. Lenin etc., were the most widespread university symbols in the first half of the XX century. They could also be found in the Ukrainian classical universities symbols created up to 1980’s<sup>12</sup>. At the present stage, national symbols of independent Ukraine continue to play an important role. For instance, the combination of yellow and blue colors (the colors of the national flag of Ukraine) is present on official emblems of 7 Ukrainian classical universities and the small National Emblem of Ukraine is placed on the emblems of Lviv and Uzhhorod universities<sup>13</sup>.

The use of regional symbols is a more contradictory issue. On the one hand, its isolated examples are the Lviv University stamps created in the XVIII century or emblems of German and Romanian communities of Chernivtsi University dated the XIX century<sup>14</sup>. In contrast to this, the regional symbols were almost absent in the symbols of Imperial Russian Universities during the XIX – early XX centuries. In the Soviet time, the regional symbols were not used. In the modern period, their certain examples could be mainly met in symbols and emblems of West Ukrainian classical universities.

---

10 Patrz: *A History of the University in Europe: Volume 1, Universities in the Middle Ages*, Hilde de Ridder-Symoens (red.), Cambridge 1992.

11 Patrz: Ye. S. Rachkov, *Visual Component in Self-representation Practices of Ukrainian Classical Universities during the Late 20th – Early 21st Century* [w:] “*Wschodni Rocznik Humanistyczny*”, 2015, vol. 12, s. 327–342.

12 Patrz: Ye. S. Rachkov, *Symbols and Emblems of Ukrainian Classical Universities in the Soviet Period (1933 – 1991): Visual Image of Soviet Institutes of Higher Education* [w:] “*Humanities and Law Research Journal*”, Stavropol 2015, no. 3(7), s. 49 – 53.

13 Patrz: Ye. S. Rachkov, *Visual Component in Self-representation Practices of Ukrainian Classical Universities during the Late 20th – Early 21st Century* [w:] “*Wschodni Rocznik Humanistyczny*”, 2015, vol. 12, s. 327–342.

14 Ye. S. Rachkov, *The Database of Emblems of Ukrainian Classical Universities*, DBMS Microsoft Access 2010, 2015.

## Contests on creation of Ukrainian classical universities symbols: an example of the database content-analysis

The database developed includes not only the officially authorized university symbols and/or legally utilized ones. We also placed there the symbols and emblems, which have not been legitimized and have never been used to mark respective universities. The striking example of such symbols is the materials of contests on creation of modern emblems for Ukrainian classical universities. We included in the database the materials of contests held in Lviv and Kharkiv universities<sup>15</sup>.

In autumn 1991, Lviv University was the first among other Ukrainian classical universities which proposed an idea to renew its university-wide symbols<sup>16</sup>. The contest continued 8 years (1991 – 1999) and was characterized by a small numbers of participants. The contest results were summed up in March 1999 by means of a secret ballot<sup>17</sup>. The contest on creation of Kharkiv University symbols lasted over 1998 – 1999 and included two stages<sup>18</sup>. As opposed to Lviv University, no artwork submitted to Kharkiv University contest has ever been used to mark this educational institution. The materials submitted to contests in Lviv and Kharkiv universities are rather diverse in a form of idea implementation and symbols used. Totally 108 competitive works were added to the database developed. Taking into consideration the semantic aspect, we divided them into several groups. For Lviv University, these are the arms (49 images; 98% of the total number of competitive works for this university) and logos (1 image; 2%). Within the scope of the Lviv University contest, there were also proposed 10 versions of a standard (gonfalon) and 2 versions of a flag of the educational institution. For Kharkiv University, the groups of competitive works are the arms (11 images; 19%), the quasi-heraldic emblems (7 images; 12.1%), and the logos (40 images; 68.9%)<sup>19</sup>. The forms of project presentation differ because of the conditions of the contests and an influence of previous periods' traditions. The distribution of competitive works with respect to the forms of their presentation is shown in Figure 4.

---

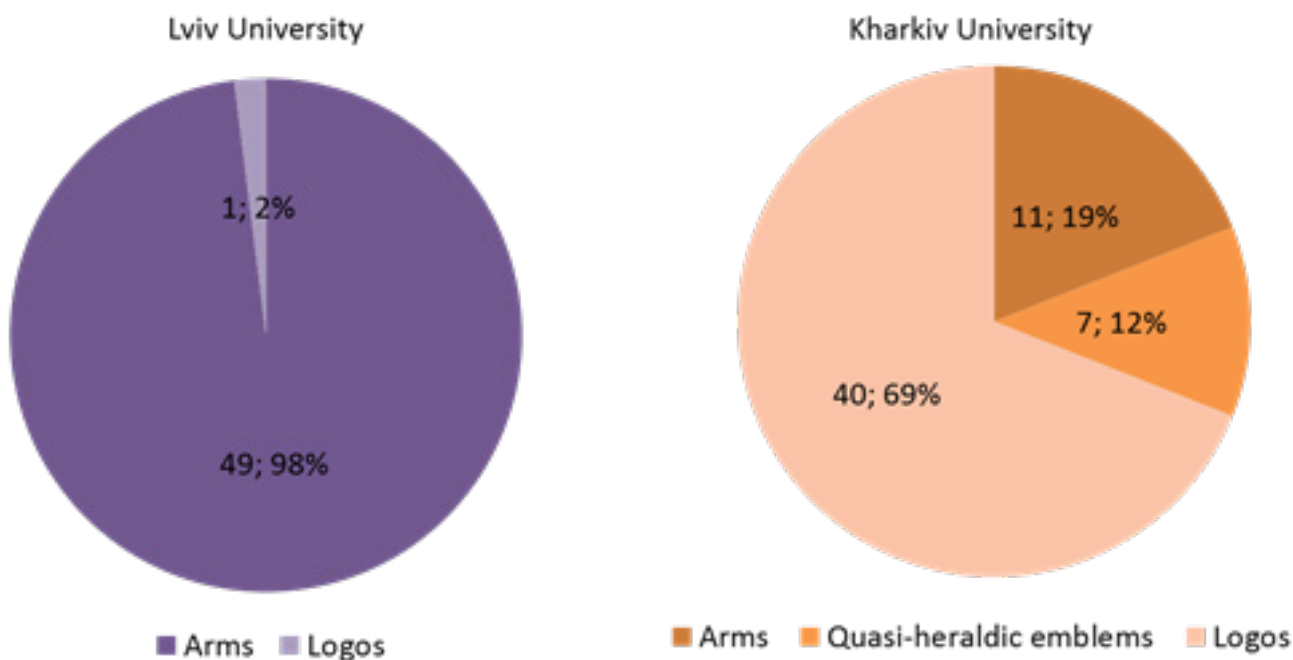
15 Patrz: Rachkov Ye. S., *Formation of University Symbols as an Example of Self-reflection (Based on the Materials of Contests on the Formation of Symbols of Lviv and Kharkiv universities in 1990s)* [w:] “Actual Issues of National and World History”, 2015, no. 18, s. 70–80.

16 *The Report on the Results of the Contests on the Formation of Arms and Flag of Lviv University*, Ivan Franko Lviv National University Museum of History.

17 *The Minutes of the Meeting of the Counting Board by Detection of I and II Places of Projects of Emblem and Flag of Ivan Franko Lviv State University, of 1999*, Ivan Franko Lviv National University Museum of History.

18 *The Conditions of Contests on the Formation of Emblem of Kharkiv University*, V. N. Karazin Kharkiv National University Museum of History, f. 7, op. 7, tek. 5.

19 Ye. S. Rachkov, *The Database of Emblems of Ukrainian Classical Universities*, DBMS Microsoft Access 2010, 2015.



**Figure 4.** The distribution of competitive works with respect to the forms of their presentation  
*Source: Composed on the basis of the relational database of Ukrainian classical universities emblems built by the Author in the DBMS Microsoft Access 2010*

The most of the projects proposed in both universities contained corporate symbols and emblems. Among the corporate symbols of Lviv University (45 images; 90%), the images depicting the year of university foundation (36 images; 72%) and a triple-stick candelabrum (36 images; 72%) were the most popular. Other less used corporate university symbols were the educational institution name in Latin, “Universitas leopoliensis” (18 images; 36%), university motto, “Patriae decori civibus educandis” (15 images; 30%), and images of allegorical figures (10 images; 20%). They of them were reproduced from the university stamp of the XVIII century. Among the competitive works of Kharkiv University corporate symbols (52 images; 89.6%), the most popular were the images of the abbreviation, “ХДУ” / “ХНУ”, of the university name (41 images; 70.7%), the images of the main building (24 images; 41.4%) and the year of foundation (17 images; 29.3%) of the university. The projects with images of the monument to V. N. Karazin (4 images; 6.9%) deserve a special attention. This monument to the founder of Kharkiv University was built on the occasion of the 100th anniversary of the educational institution<sup>20</sup>, and these works testified an ongoing process of construction of a shape of V. N. Karazin as the university founder.

The competitive projects of Lviv and Kharkiv universities included less international symbols than the corporate ones. The most popular international symbols of Lviv University (43 images; 86%) were an open book (36 images; 72%), Greek letters “ΑΩ” (Alpha and Omega) (22 images; 44%), and a laurel (7 images; 14%). In Kharkiv University, the number of competitive works with the internation-

<sup>20</sup> Tamže.



al symbols was less than that in Lviv University. The most popular international symbols of Kharkiv University (25 images; 43.1%) were also the open book (16 images; 27.6%) and the laurel (3 images; 5.2%)<sup>21</sup>. The noticeable is a desire of certain authors to accentuate a connection between modern educational institutions and their ancestors: Lviv Jesuit College and Kharkiv Imperial University, respectively. At the same time, in Kharkiv University, certain symbols of competitive works were borrowed from the Soviet period, e.g. a torch, a planet, an atom model etc.

It should be noted that the majority of works proposed in Lviv University contained the national symbols (32 images; 64%): the small National Emblem of Ukraine (26 images; 52%) and/or a combination of yellow and blue colors (21 images; 42%). The use of state symbols indicates, apparently, an intention for accentuation of the university community contribution to establishment and development of independence of Ukraine. In Kharkiv University, the state symbols were present in almost the half of proposed images (27 images; 46.5%). It were also the small National Emblem of Ukraine (17 images; 29.3%) and/or the combination of yellow and blue colors (22 images; 37.9%)<sup>22</sup>.

At the same time, appreciable number of emblems contained the regional symbols. One of the most popular symbols in competitive works of Lviv University was the lion (the land sign of Western Ukraine) (45 images; 90%). Among the projects proposed in Kharkiv University, the most popular regional symbols were the images of the modern Emblem of Kharkiv and its certain elements (horn of plenty or caduceus) (10 images; 17.2%)<sup>23</sup>. The use of regional symbols, on the one hand, accentuates an important role of a local community in the establishment of universities. On the other hand, it accentuates the historical significance of education institutions in the development of a city and a region. The distribution of competitive works with respect to the type of used symbols is shown in Figure 5.

The content-analysis of competitive materials has indicated that both universities were positioned by authors of projects as classical universities with a long history and the university tradition established. Competitors tended to pay an attention to certain stages of university development and reflect the symbolic relationship between modern universities and their respective “places of memory”. For Lviv University such mnemonic places were Jesuit College, the university of the first centuries of the Austrian period, and Secret Ukrainian University; for Kharkiv University – Kharkiv Imperial University. The analysis of Lviv University symbols has demonstrated a break-up between Soviet and modern university traditions. This has been reflected in an ambiguous perception of university symbols of the Soviet period by the university community and a predominance of symbols and emblems of the pre-Soviet period. In contrast to this, Kharkiv University has legitimized itself historically by use of both pre-Soviet and Soviet traditions. The text of memory of this university was found to be more integral and established.

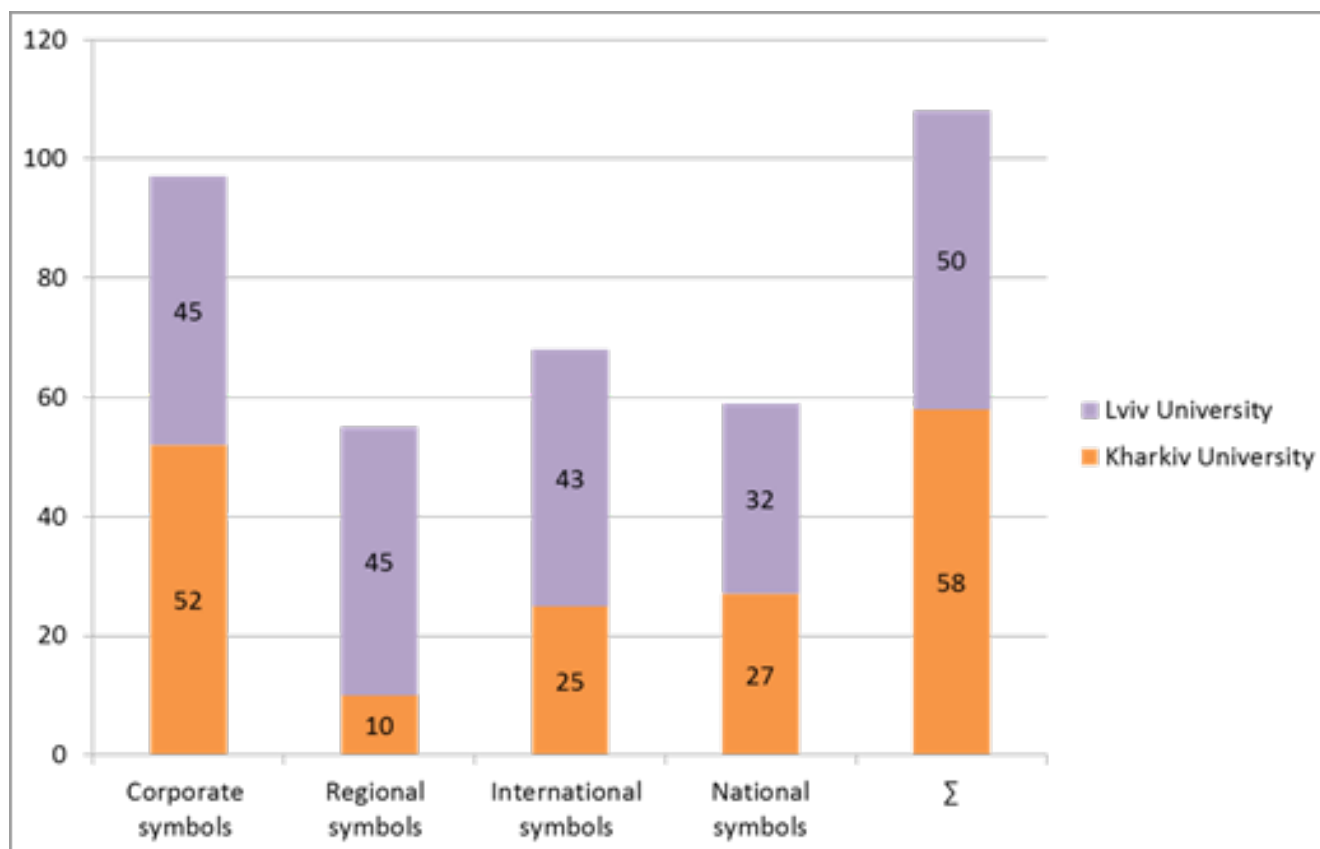
---

21 Tamže.

22 Tamže.

23 Tamže.





**Figure 5.** The distribution of competitive works with respect to the type of used symbols  
*Source: Composed on the basis of the relational database of Ukrainian classical universities emblems built by the Author in the DBMS Microsoft Access 2010*

## Conclusions

The database developed and presented in the paper is the first attempt to collect, systematize, and analyze the symbols and emblems of Ukrainian classical universities during all time of their existence. The database created provides for a possibility to observe the transfer of traditions of West European universities to Ukraine as well as to understand the specific character of self-reflection and self-representation processes in universities located in different regions of Ukraine. The collection of symbols and emblems is going on, and the database is periodically enlarged with new examples of university symbols. One of the principles of the database building is the source-oriented approach. In particular, it is implemented by means of a function of collection of university symbols electronic copies. This function of the database transforms it to the collection of sources on a history of Ukrainian universities. At the same time, it should be noted an important role of other sources for the work with materials of the database. In particular, these include official documents, which certify an establishment of university symbols and regulate the use of them, as well as the memoirs and interviews of university graduates and professors.

### Summary

The paper investigates the processes of formation and evolution of Ukrainian classical universities symbols and emblems during all time of these universities' existence. In order to perform a content-analysis of university symbols and emblems, a problem of a relational database creation is formulated and solved. The database built is used to make a typology of Ukrainian classical universities symbols and emblems. Throughout the study, the university is treated not only as a social institution, but also as a cultural community, whose existence is conditioned by certain rituals and symbols connected with those. The symbols and emblems are considered to be a manifestation of a corporate culture and an indicator of a university community identity state.

**Keywords:** Ukrainian classical universities, symbol, emblem, database, content-analysis.

## Bibliography

1. *A History of the University in Europe: Volume 1, Universities in the Middle Ages*, Hilde de Ridder-Symoens (red.), Cambridge 1992.
2. Vishlenkova E. A., Malysheva S. Yu., Salnikova A. A., *Terra Universitatis: Two Centuries of the University Culture in Kazan*, Kazan 2005. (in Russian)
3. Gudyma Yu., *About the Sceptres of Rectors and Deans of Lviv University* [w:] *Kameniar*, 2012, no. 6 (September), s. 2. (in Ukrainian)
4. Grytsenko Yu., *The Pages of One Story about Different Stamps* [w:] *Kameniar*, 2010, no. 11 (December), s. 4. (in Ukrainian)
5. Zaporozhets O. N., *The University as a Corporation: Intelligent Cartography of Research Approaches*, Moscow 2011. (in Russian)
6. *Ivan Franko Lviv National University. School of History. The Anniversary Book (to the 60th Anniversary)*, O. Vinnichenko, O. Tseluyko (red.), Lviv 2000. (in Ukrainian)
7. Kulakova I. P., *The University Space and Its Residents. Moscow University in the Historical and Cultural Environment of the XVIII Century*, Moscow 2006. (in Russian)
8. Parfinenko A. Yu., Posokhov S. I., *Old and New Symbols (Based on the Materials of Kharkiv University during the Second Half of the 19th – the First Half of the 20th Century)* [w:] *Epoch. Culture. People (a history of everyday life and cultural history of Germany and the Soviet Union during 1920's – 1950's)*, Kharkiv 2004, s. 236–248. (in Russian)
9. Posokhov S. I., *About Memory and Monuments in the History of the University* [w:] *A History and historical memory*, Saratov, Stavropol 2012, no. 6, s. 117–131. (in Russian)
10. Posokhov S. I., *The University and the City in the Russian Empire (the Second Half of the 18th – the First Half of the 19th Century)*, Kharkiv 2014. (in Russian)
11. Posokhov S. I., *The Statutes of the Universities of the Russian Empire of the 19th century as the Laws and the Symbols* [w:] *Bellicum Diplomaticum v Lublinense*, Lublin 2014, s. 115–130. (in Russian)
12. Rachkov Ye. S., *Symbols and Emblems of Ukrainian Classical Universities in the Soviet Period (1933 – 1991): Visual Image of Soviet Institutes of Higher Education* [w:] *Humanities and Law Research Journal*, Stavropol 2015, no. 3(7), s. 49 – 53. (in Russian)
13. Rachkov Ye. S., *The Database of Emblems of Ukrainian Classical Universities*, DBMS Microsoft Access 2010, 2015.
14. Rachkov Ye. S., *Visual Component in Self-representation Practices of Ukrainian Classical Universities during the Late 20th – Early 21st Century* [w:] *Wschodni Rocznik Humanistyczny*, 2015, vol. 12, s. 327–342. (in Ukrainian)
15. Rachkov Ye. S., *Formation of University Symbols as an Example of Self-reflection (Based on the Materials of Contests on the Formation of Symbols of Lviv and Kharkiv universities in 1990s)* [w:] *Actual Issues of National and World History*, 2015, no. 18, s. 70–80. (in Ukrainian)

16. *The Conditions of Contests on the Formation of Emblem of Kharkiv University*, V. N. Karazin Kharkiv National University Museum of History, f. 7, op. 7, tek. 5. (in Ukrainian)
17. *The Minutes of the Meeting of the Counting Board by Detection of I and II Places of Projects of Emblem and Flag of Ivan Franko Lviv State University, of 1999*, Ivan Franko Lviv National University Museum of History. (in Ukrainian)
18. *The Report on the Results of the Contests on the Formation of Arms and Flag of Lviv University*, Ivan Franko Lviv National University Museum of History. (in Ukrainian)
19. *The University in the Russian Empire during the 18th – First Half of the 19th Century*, A. Yu. Andreev, S. I. Posokhov (red.), Moscow 2012. (in Russian)
20. *The University for Russia. A Look at the Cultural History of the 18th Century*, V. V. Ponomareva, L. B. Khoroshylova (red.), Moscow 1997. (in Russian)
21. *The University for Russia. Moscow University in the Alexander epoch*, V. V. Ponomareva, L. B. Khoroshylova (red.), Moscow 2001, vol. 2. (in Russian)
22. *V. N. Karazin Kharkiv National University Over 200 Years*, V. S. Bakirov (red.), Kharkiv 2004. (in Ukrainian)
23. *Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University. The Names of Glorious Contemporaries*, N. Struck, O. Matviychuk (red.), Kyiv 2005. (in Ukrainian)

## Wizualne analizy, wizualne narracje

### Visual analysis, Visual narratives

Jest już banałem stwierdzenie, że żyjemy w świecie zdominowanym przez obrazy – inaczej mówiąc: w kulturze/ach obrazkowej, audiowizualnej, medialnej czy cyfrowej. Owa ekspansja obrazów narastała przez cały wiek XX. W jego ostatnich latach nastąpiło istotne przyspieszenie co zazwyczaj wiąże się z upowszechnieniem się różnego typu technologii informatycznych czy telekomunikacyjnych, które „obrazami stoją”.

Obrazy zazwyczaj odgrywały marginalną rolę w humanistyce. Świat humanisty to świat pisma. Pismo było i zapewne wciąż jest dla poszczególnych dyscyplin humanistycznych (częściowo również społecznych) zarówno podstawowym przedmiotem badań czy refleksji, jak również głównym, a w zasadzie jedynym narzędziem opisu i przedstawiania kultury. Szczególnie było to widoczne w XX wieku, który stał pod znakiem (właśnie w humanistyce i filozofii): *linguistic turn*. Takie orientacje, jak strukturalizm, semiotyka, hermeneutyka – nie mówiąc już o poststrukturalizmie czy neopragmatyzmie (stanowiących podstawę dominującego do końca wieku XX postmodernizmu) stawiały język w centrum uwagi. Na porządku dziennym były określenia w rodzaju: a) świat ma językowy charakter; b) wszystko jest tekstem; c) rzeczywistość (kultura) jest unarratyzowana czy życie człowieka to narracja (językowa, rzecz jasna).

Narracja językowa dla humanisty była też podstawowym sposobem prezentowania świata, np. wyników badań, refleksji bądź autorefleksji. Zresztą w innych dziedzinach wiedzy było nie inaczej – podobnie, jak i w praktyce artystycznej (choć w tej ostatniej większą konkurencję stanowiły już niejęzykowe środki wyrazu: dźwięk i obraz).

To wszystko ostatnimi czasy uległo załamaniu – zarówno jeśli chodzi o przedmiot badania (refleksji), jak i metody prezentowania naszych działań poznawczych. Do akcji wkroczyły nowe narzędzia – narzędzia cyfrowe (w różnych odmianach), za pomocą których badamy i przedstawiamy – czyli nawiązując do tytułowej kategorii – wizualizujemy.

Wizualizacja w humanistyce to nie tylko nowy sposób obrazowania, jak zwykle się sądzi, lecz także metoda badania. Dlatego też przedmiotem niniejszej wypowiedzi, a także towarzyszącej jej (jak nietrudno

już się domyśleć) prezentacji<sup>1</sup> będą: a) wizualne sposoby analizy (na wybranych przykładach); b) nowe – właśnie wizualne narracje.

### **Zmiana paradygmatu we współczesnej humanistyce – czyli: od pisma do obrazu**

Obrazy już od czasów prehistorycznych towarzyszyły ludzkości. Jednakże przez ostatnie 500 lat kultura zachodnia była zdominowana przez pismo, a mówiąc ściślej: przez pismo drukowane. Druk umożliwił nie tylko poszerzenie kręgu odbiorców różnych wytworów kultury, które wcześniej były znane tylko intelektualnym elitom, stanowił również walkę z analfabetyzmem. „Galaktyka Gutenberga” umożliwiła ponadto szereg fundamentalnych zmian w społeczeństwach zachodnich – począwszy od reformacji religijnej, a skończywszy na nowej formule demokracji i prawach człowieka. Narracje drukowane uzyskały monopol na komunikowanie aktów poznawczych – zwłaszcza naukowych. Pismo było orężem humanisty w objaśnianiu świata, prezentowaniu rzeczywistości i zmienianiu kultury. Niepoślednią rolę w tych procesach odgrywała także literatura, a jej znajomość była miarą ogłady i wykształcenia. Znamiennym jest fakt, że jeszcze w pierwszej połowie XX wieku film nie był uważany za pełnoprawną dziedzinę sztuki. Tak więc wynalezienie alfabetu, upowszechnienie się pisma, a później druku zepchnęło komunikację obrazkową na dalszy plan – zwłaszcza wśród elit politycznych, artystycznych, intelektualnych czy naukowych.

Różne procesy zachodzące w ostatnich kilkudziesięciu latach spowodowały wzrost znaczenia obrazów i obrazowości w życiu codziennym chociażby zachodnich społeczeństw. Zjawiska te są już bardzo dobrze opisane i nie ma większej potrzeby zatrzymywać się nad nimi dłużej. Skutkiem jest to, że dzisiejsza elita coraz częściej myśli liczbami, obrazami i kolorami anizeli językiem<sup>2</sup>.

Wizualizacja jest pojęciem wieloznacznym i złożonym. W potocznym jej rozumieniu przeważa pogląd, że wizualizacja to przedstawienie czegoś za pomocą obrazu. Sprawa jest jednak bardziej skomplikowana gdyż wizualizacja może oznaczać także badanie, konstruowanie (modelowanie, symulowanie) czy metodę nauczania. W internetowej encyklopedii<sup>3</sup> możemy przeczytać, że pojęcie to odnosi się do graficznych metod tworzenia, analizy i przekazywania informacji. Za pomocą środków wizualnych ludzie wymieniają się zarówno ideami abstrakcyjnymi, jak i komunikatami mającymi bezpośrednie oparcie w rzeczywistości. W dzisiejszych czasach wizualizacja wpływa na sposób prowadzenia badań naukowych, jest rutynowo wykorzystywana w dyscyplinach technicznych i medycynie, służy celom dydaktycznym, a także bywa pojmowana jako środek wyrazu artystycznego<sup>4</sup>.

W humanistyce wizualizacja odgrywała zawsze drugorzędną rolę. Jeśli pojawiała się w polu zainteresowań badaczy to głównie jako przedmiot badań (w obszarze sztuki, a ostatnio mediów). Jed-

1 Jest ona dostępna: [https://sway.com/m8bg\\_eEIB16hEON\\_](https://sway.com/m8bg_eEIB16hEON_) [dostęp online 01.10.16]

2 Tak na przykład sądzi Manovich w głośnej pracy, *The Language of New Media*, the MIT Press, 2001

3 Polska Wikipedia [dostęp online 1. 10.16]

4 <https://pl.wikipedia.org/wiki/Wizualizacja> [dostęp online 01.10.16]



nakże epoka Informacjonalizmu i społeczeństwa informacyjnego tworzy nie tylko sprzyjające warunki do wzrostu roli i znaczenia wizualizacji<sup>5</sup>, lecz również do pewnego stopnia ją wymusza. Jest to związane z nadmiarem informacji – zarówno tekstowych, jak i medialnych, które niosą dzisiejsze czasy. Zjawisko to znane jest w nauce i życiu codziennym pod pojęciem: big data i large data. Obecnie liczba informacji i danych jest tak duża, że musimy tu operować w skali petabytów, exabytów czy zetabytów<sup>6</sup>. Takich gigantycznych ilości danych nie sposób ani przeanalizować, ani zaprezentować za pomocą tradycyjnej metodologii i klasycznych środków komunikacji – w postaci pisanych narracji (książki, artykuły, eseje, itp.). Tradycyjne metody są bowiem przystosowane do badania pojedynczych tekstów (bądź ich niewielkich grup) oraz zjawisk z tzw. świata fizycznego. Zawodzą natomiast w przypadku big data. Ogarnięcie przez nawet najpotężniejszy zespół uczonych zbioru informacji liczonych w patabajtach (nie wspominając już nawet o większej skali) wymyka się jakiegokolwiek wyobraźni. Nowoczesna technologia informatyczna i sztuczna inteligencja są tu więc niezbędne.

Istnieje jeszcze inny powód wzrostu znaczenia wizualizacji w humanistyce. Jak doskonale wiadomo w narracjach (np. drukowanych) pisano nie tylko o świecie bądź człowieku i wartościach, ideach, znaczeniach czy abstrakcyjnych pojęciach występujących w kulturach, lecz także o doświadczeniach. Wszelkie ludzkie doświadczenia rzeczywistości – zmysłowe – próbowano oddać za pomocą pisma. Musieliśmy zatem wyobrażać sobie owe światy czytając dane narracje (powieść, książkę czy reportaż). W dobie cyfrowej nie ma już takiej konieczności. Możemy widzieć, słyszeć bądź zanurzyć się w rzeczywistość (w tym ostatnim wypadku: wirtualną) bez pośrednictwa pisma. I jest to, mówiąc językiem marketingowym, wartość dodana.

Wizualizacja (w przypadku humanistyki) polega przede wszystkim na:

- a) wizualizacji danych statystycznych;
- b) wizualizacji pisma;
- c) wizualizacji obiektów kulturowych (w 3D);
- d) wizualizacji dźwięków (muzyki);
- e) wizualizacji sieci społecznych (zwłaszcza w cyberprzestrzeni);
- f) wizualizacji obrazów (zdjęcia, filmy, itp.);
- g) wizualizacji różnych ludzkich doświadczeń i emocji<sup>7</sup>.

Wymienione odmiany wizualizacji odnoszą się zarówno do analizy, jak i później graficznego prezentowania (obrazowania). Oczywiście wizualizacja może tylko odnosić się do samej prezentacji „czegoś” lub/i „kogoś” czyli mieć charakter bardziej autonomiczny. Natomiast wizualizacja rozumiana jako analiza określonych zjawisk nie może obejść się (zwłaszcza w przypadku big data czy large data) bez

---

5 Mam tu na myśli upowszechnienie się prostych i często darmowych narzędzi do wizualizacji i również taniego sprzętu do robienia zdjęć, grafiki i filmów

6 1 Petabyte to milion Gigabyte. Dla przykładu: Wszystkie spisane prace (teksty, książki, publikacje) z całego świata, we wszystkich językach od początku historii piśmiennictwa to pojemność 50 PETABAJTÓW. Liczba materiału medialnego liczona jest już w yottabytach. 1 YB to 1000 Zetabytów.

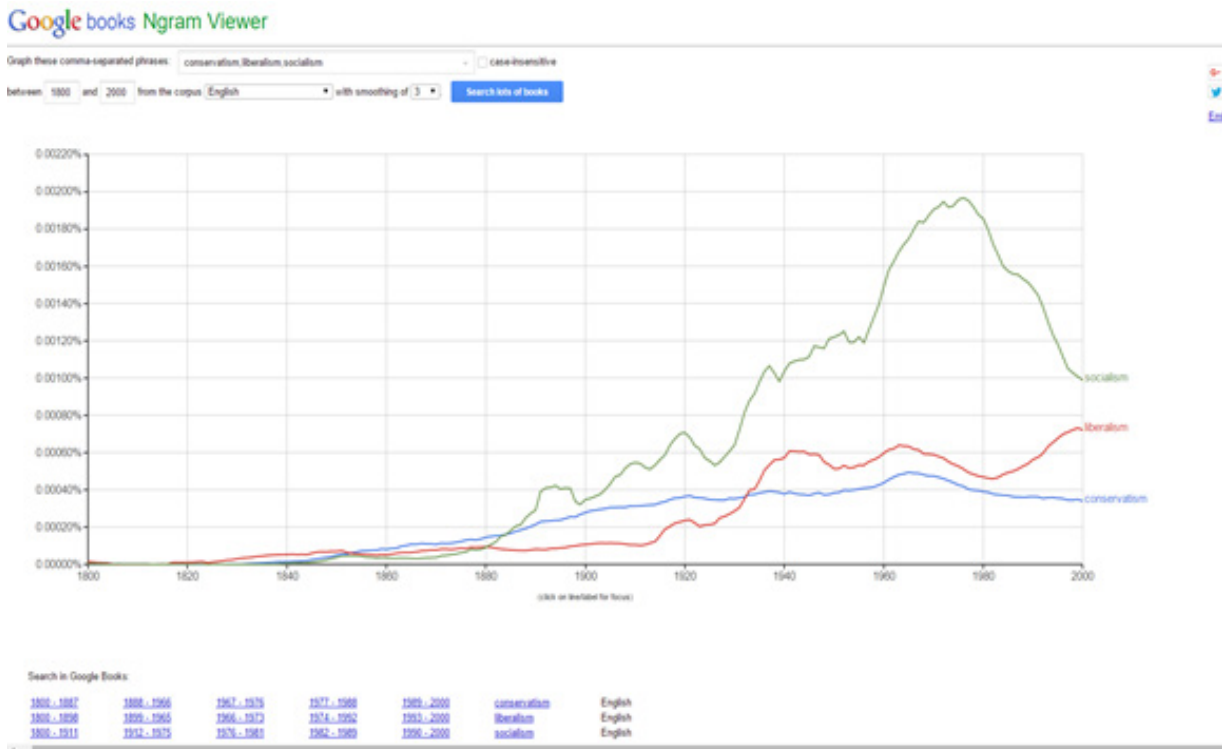
7 Przykładem może być program Affectiva dostępny pod następującym adresem: <http://www.affectiva.com/> [dostęp online 02.10.16]

ich późniejszego zobrazowania. W przypadku analizowania dużej liczby zjawisk cyfrowe ich badanie i obrazowanie zachodzą równocześnie – tj. odbiorca otrzymuje obraz, który zawiera analizę i przedstawienie tej analizy w zwizualizowanej postaci. Sytuacja taka ma miejsce zwłaszcza przy badaniu sieci społecznych (na portalach internetowych, na przykład) czy dużych kolekcji obrazów (YouTube, Flickr, Instagram).

## Wizualne analizy

Wizualizacja, jak wyżej wskazałem jest także metodą badania. Jest ona szczególnie użyteczna (i praktycznie niezbędna) przy analizowaniu czy interpretacji (jak kto woli – choć nie są to pojęcia synonimiczne) wielkich kolekcji danych zwanych: big data czy large data. Można analizować poprzez wizualizację teksty, obrazy (we wszystkich postaciach), sieci społeczne, dźwięki, etc. Pokażmy to kilku konkretnych przykładach. Zaczniemy od tekstów.

Ngram Viewer to aplikacja stworzona w roku 2010 przez Johna Orwanta i Willa Brockmana. Służy ona do analizowania częstotliwości pojawiania się określonych słów bądź krótkich fraz w czasopiśmiennictwie w latach: 1800-2012. Jej bazą jest Google Books. Pracując w tym programie można wpisać jedno bądź kilka pojęć na raz, wybrać język (dostępne są najważniejsze języki, typu: angielski, francuski, niemiecki, hiszpański czy chiński), a następnie zakreślić interesujący nas okres czasu i wówczas uzyskamy rezultat. Dla przykładu. Wpiszmy do Ngram Viewera trzy nazwy najważniejszych w okresie nowożytnym ideologii: konserwatyzmu, liberalizmu i socjalizmu. Interesuje nas czasopiśmiennictwo angielskie i okres od początku wieku XIX po czasy współczesne. Otrzymujemy następujący rezultat:



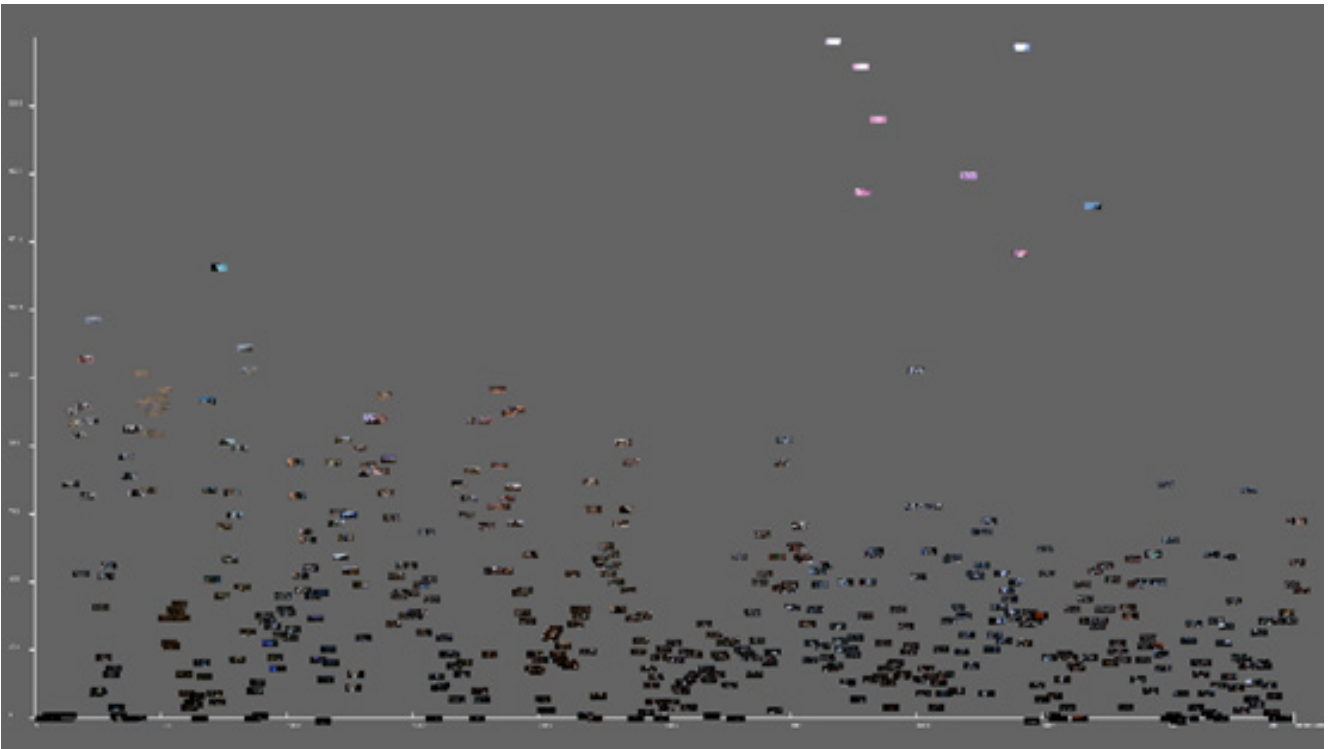
**Zdjęcie nr 1.** Częstotliwość pojawiania się w literaturze XIX i XX wieku trzech kategorii: konserwatyzmu, liberalizmu i socjalizmu

Widzimy na nim trzy linie w różnych kolorach – oznaczające interesujące nas ideologie. Z przeprowadzonej przez komputer analizy wynika (kolor zielony), że praktycznie od lat 20-tych XIX stulecia w różnej literaturze anglojęzycznej najczęściej pisano o socjalizmie (liberalizm i konserwatyzm były na zbliżonym poziomie). Dane są interaktywne więc możemy śledzić je w różnych przedziałach czasowych oraz innej niż anglojęzyczna literaturach i dokonywać stosownych porównań. Należy wskazać także na fakt, że tego typu analiza jest przeprowadzana na wielomilionowym korpusie tekstów (dostępnych na platformie Google). Zatem wyniki są dość wiarygodne. W humanistyce tradycyjnej badacze wyciągali wnioski na podstawie bardzo ograniczonej liczby przestudiowanych tekstów. Digitalizacja i komputerowe przetwarzanie ogromnych zbiorów dokumentów oraz zawartych w nich informacji umożliwiają uzyskanie o wiele bardziej wiarygodnych rezultatów – graniczących niemalże z pewnością.

Kolejny przykład będzie dotyczył wizualnej analizy obrazów. Jedną z aplikacji stworzonych do tego celu jest program: Image Plot. Program ten został stworzony przez Lva Manovicha. Powstał w 2007 r. ramach projektu: „Software Studies Initiative” (udostępniany jest na wolnych licencjach). Aplikacja ta umożliwia z kolei analizę ogromnych zbiorów obrazów. W szczególności można badać kolekcje obrazów i filmów (te ostatnie po przekonwertowaniu do plików jpg) pod kątem występowania pewnych cech, a mianowicie: dominujących kolorów, kontrastu, skali szarości czy kształtów samych zdjęć.

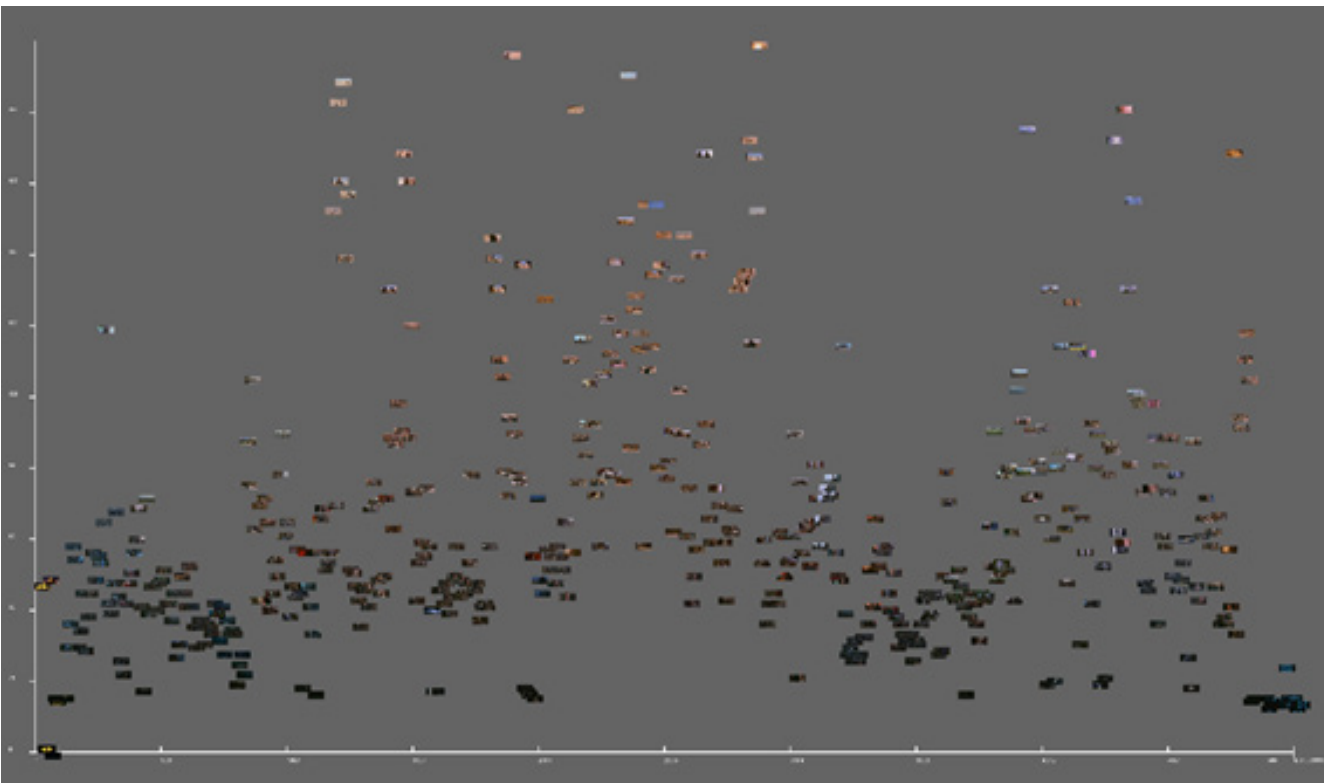
Badanie obrazów za pomocą „Image plot” pozwala nie tylko na wydobycie pewnych ich cech, lecz także np. na porównanie z innym zestawem – powiedzmy twórczością danego artysty w pewnym odstępie czasu. Pozwala również na analizę porównawczą różnych twórców, czy nurtów w poszczególnych dziedzinach sztuki, kultury popularnej oraz twórczości zwykłych użytkowników.

Ilustracją powyższych stwierdzeń niech będzie analiza dwóch filmów: *Nowa nadzieja* i *Mroczne widmo* wchodzących w skład cyklu *Gwiezdnych wojen*. Są one, jak doskonale wiadomo, autorstwa jednego reżysera, a później także producenta Georga Lukasa. Pierwszy miał swoją premierę w 1977 r.. Drugi natomiast wszedł na ekrany kin w roku 1999. Dzieli je więc okres ponad 20 lat. Na ich temat napisano oczywiście bardzo wiele. Przeprowadzono także, mnóstwo interpretacji (które też można „prześwietlić” przez narzędzia cyfrowe). Tym razem ograniczamy się do obrazów i pytamy o dominujące kolory. Poszczególne klatki z tych dwóch filmów zostały najpierw przekonwertowane do plików jpg. Następnie przy użyciu image plot zostały przeanalizowane pod kątem jasności i nasycenia kolorami. Rezultaty zostały przedstawione na dwóch slajdach, na których obok siebie znajdujemy wyniki odnoszące się do obydwu filmów – więc każdy od razu może je porówna:



Zdjęcie nr 2. Nowa Nadzieja – jasność kolorów w filmie

Slajd nr 2 pokazuje, że Gwiezdne wojny. Nowa nadzieja posiada o wiele mniej jasnych kadrów niż Mroczne Widmo (inaczej niż sugeruje to tytuł filmu). Wizualnej analizie towarzyszą odpowiednie miary liczbowe, które precyzyjnie pokazują jak duża jest to różnica.



Zdjęcie nr 3. Mroczne Widmo – jasność kolorów w filmie

Film *Mroczne Widmo* jest, jak powiedziano, nasycony w większym stopniu jasnymi kolorami niż *Nowa Nadzieja*. W tym pierwszym bowiem na osi O-Y jasne kolory dochodzą do 180 punktów – praktycznie przez cały film, a tym drugim jasne kadry pojawiają się tylko w II połowie filmu – jak to pokazuje oś O-X (przy liczbie zanalizowanych kadrów równającej się 5000).

Jeszcze jeden przykład, dotyczący tym razem badania sieci społecznych. Analizować można sieci i relacje zachodzące między ludźmi w środowisku fizycznym i wirtualnym. Zajmijmy się tym drugim, gdyż jest ono znacznie bardziej skomplikowane oraz liczniejsze. Także i w tym przypadku mamy do czynienia z problemem big data. Badanie sieci kontaktów na portalach społecznościowych stwarza więc podobne trudności, jak analizowanie wielkich kolekcji obrazów. Dla celów poglądowych wybieramy sieci naukowców utrzymujących kontakty między sobą za pośrednictwem Facebooka.



**Zdjęcie nr 4.** Analiza sieci kontaktów na Facebooku (repozytorium UMK w Toruniu)

Mamy tu przykład analizy SNA (social network analysis): „Z perspektywy technologicznej taki układ jest zbiorem węzłów i krawędzi o dużym stopniu zagęszczenia. Węzły reprezentują osoby (gracze, aktorzy), a krawędzie – ich wzajemne relacje. Może to być zarówno graf nieskierowany (undirected), jak i skierowany (directed). W pierwszym przypadku gracze są równoważni, co do swej roli społecznej lub funkcji, zachowania. Typowa sieć społeczna, nieukierunkowana skonstruowana jest wg reguły: „kto kogo zna”. W drugim - informacja przepływa w określonym kierunku, przykładowo sprawdza się tu zasada „kto do kogo mówi”. Waga krawędzi może być zróżnicowana w zależności od własności komunikacyjnych takich jak: częstotliwość interakcji pomiędzy aktorami, subiektywna ocena bliskości



emocjonalnej z powiązаныmi osobami, związki rodzinne, koszty komunikacji z daną osobą. Naukowiec, traktujący Facebook jako wirtualne środowisko robocze, w którym komunikuje się z kolegami, zarządza i wymienia się poglądami, ale jednocześnie nie stroniący od rozrywkowych aplikacji, powinien stworzyć i przeanalizować swój graf społeczny. Pozwoli to mu na zrozumienie ogólnej struktury intelektualnej społeczności naukowej, z którą współpracuje i lepszą organizację przestrzeni współpracy naukowej. Nazwijmy umownie takiego naukowca modelowym. Rysunek poniżej reprezentuje taką sieć społeczną naszego pracownika. Można tu wyodrębnić siedem głównych skupisk, oznaczonych różnymi kolorami. Topologię rozkładu wygodnie jest opisać za pomocą trzech wymiarów: XY plus kolor. Kierunek góra-dół oznacza przejście od tematów ogólnonaukowych do nauk humanistycznych. Prawo-lewo - to relacja ukazująca przynależność geograficzną: po prawej stronie zlokalizowana jest społeczność amerykańska, po lewej – polskie grupy, definiowane przez polskie więzi. Spójność tych grup jest wynikiem nie tylko relacji naukowych, lecz także znajomości prywatnej. Kolory identyfikują specjalizacje takie jak: nauki eksperymentalne (kliniczne) i nauki teoretyczne oraz neuronauki, psychologię i nauki społeczne. Główny aktor intuicyjnie wskazuje swoje miejsce w gęstej sieci relacji na podstawie zainteresowań naukowych, przekonań i kontaktów osobistych. Dookoła zgranych podgrup figurują „satelity”. Są to pojedynczy aktorzy o najmniejszej mocy kontaktu z przedstawicielami tej społeczności organizowanej przez lidera.”<sup>8</sup>

### Wizualne narracje

Jak już zasygnalizowałem we wstępie, dominacja obrazów we współczesnym świecie skutkuje zmniejszeniem roli pisma i narracji pisanych w przedstawianiu rzeczywistości i komunikowaniu naszych działań poznawczych.

Umiejętność konstruowania wypowiedzi językowych była (i nadal jest) kształtowana już od etapu przedszkolnego, a następnie szlifowana podczas kolejnych etapów edukacji. W praktyce naukowej była to także nieodzowna umiejętność. Dobry badacz – zwłaszcza humanista – musiał dobrze pisać. Konferencje naukowe polegały na odczytywaniu referatów. Awanse, kariera i prestiż badacza były uzależnione od liczby i jakości publikacji, a te ostatnie miały postać drukowanych, książek, artykułów, recenzji, polemik, itp. (a ostatnio także tekstów publikowanych on-line).

Jednakże w XXI stuleciu sytuacja zmieniła się radykalnie. Przykładem takiej zmiany jest bardzo częste używanie różnego typu prezentacji. Ta tendencja opanowała także świat konferencji naukowych. Zatem kluczową umiejętnością staje się konstruowanie nowych form przedstawiania, które opierają się na wizualizacji. Świadomie piszę tu o wizualizacji – gdyż nader często spotyka się jeszcze prezentacje, które mają charakter prezentacji tekstu (w postaci przedstawiania kluczowych tez i twierdzeń, a nawet cytatów z książek i innych wypowiedzi).

---

8 Osińska V., Komendziński T., Naukowcy na facebook-u, s. 3-6 (maszynopis)



Odejście od klasycznych pisanych narracji oznacza, że stają się one: a) multimedialne; b) nielinearne; c) często interaktywne; d) umieszczane w „chmurze”. Programy do ich tworzenia zapewniają możliwość osadzania materiałów wprost z sieci, a także grupową ich edycję.

Jak już pisałem wizualizacja często wynika z ogromu informacji, które musimy przeanalizować, a następnie przedstawić i zakomunikować. Trudno sobie wyobrazić ukazanie np. wspomnianej wyżej analizy moich kontaktów, które utrzymuję za pomocą skrzynki pocztowej w Gmail inaczej niż za pośrednictwem interaktywnej wizualizacji. Jeszcze bardziej jest to widoczne, kiedy mamy do czynienia z analizą obrazów czy filmów. Rezultaty takich analiz mogą być pokazane tylko i wyłącznie w nowej formie – czyli zwizualizowanych narracji.

Wizualne narracje przybierają różne formy. Najważniejsze z nich to:

- Zaawansowane prezentacje i pokazy slajdów (np. na Prezi).
- Fotostory* bądź *videostory*. Ten typ to opowieści skonstruowane w konwencji filmu. Na osi czasu umieszczamy zdjęcia bądź klipy filmowe i tworzymy „logiczną” historię poświęconą jakiemuś tematowi, postaci czy wydarzeniu.
- Infografiki. Jest to graficzne formy przedstawiania informacji w postaci tekstu, wykresów, zdjęć, a nawet materiałów filmowych, a wszystko w ciekawej formie mającej uatrakcyjnić przekaz – tak jak w poniżej infografice<sup>9</sup>:



Zdjęcie nr 5. Infografika z Grafiki Google

9 Przykład pochodzi z Grafiki Google (ostatni dostęp 3.10.16)

i) Wizualizacje w 3D (np. cyfrowe, interaktywne makiety):



Zdjęcie nr 6. Makieta dzielnicy Żydowskiej wykonana w Teatrze NN

j) Wizualizacje (badań) w czasie rzeczywistym.

W całej dotychczasowej praktyce badań naukowych w dziedzinie humanistyki zawsze były one prowadzone z perspektywy czasu. Miały więc zawsze mniej lub bardziej charakter historyczny oraz obiektywny. Era Informacjonalizmu i Społeczeństwa Sieciowego również na tym polu dokonuje fundamentalnych zmian. Współczesne technologie informatyczne czy telekomunikacyjne umożliwiły pojawienie się analiz i wizualizacji w czasie rzeczywistym. Weźmy kolejny przykład. Będzie to: Pulse of the Nation.

Pulse of the Nation to projekt, który został zrealizowany na uniwersytecie North Western (USA) we współpracy z Uniwersytetem Harvarda. Badacze amerykańscy postanowili śledzić, jak zmieniają się nastroje tamtejszego społeczeństwa, pod lupę wzięli szczególnie poziom szczęścia. Do badań wykorzystali miliony wpisów, które zostały opublikowane na Twitterze. Przyjęli, że poszczególnym słowom można przypisać dwie kluczowe wartości: szczęście i smutek.

Badanie zostało zaprogramowane w ten sposób, że odpowiedni program komputerowy rejestruje poszczególne słowa pojawiające się na Twitterze i przyporządkowuje je do dwóch kluczowych kategorii – czyli szczęścia lub smutku. Następnie przygotowywana jest infografika, która obrazuje nastrój Amerykanów za pomocą dwóch podstawowych kolorów: zieleni i czerwieni. Kolor czerwony oznacza tu smutek, a zielony szczęście. Przechodzenie od czerwieni ku zieleni (poprzez zmiany w natężeniu barwy) oznacza zmianę samopoczucia. Wyniki mogliśmy obserwować w Internecie<sup>10</sup>. Nowatorstwo tego podejścia polega na tym, że: a) operuje się tu olbrzymimi zbiorami danych (big data), które zbiera i analizuje komputer; b) są one następnie wizualizowane; c) ich aktualizacja była dokonywana co godzinę – czyli obserwatorzy mogli na bieżąco śledzić, jak zmieniają się nastroje amerykańskiego społeczeństwa (w zależności od stanu, miasta, etc.) dzień po dniu w godzinnym cyklu. Mieliśmy więc do czynienia z, jeśli tak można powiedzieć, monitorującą (wizualną) narracją.

10 <http://www.ccs.neu.edu/home/amislove/twittermood/> [ostatni dostęp 04.10.16]

## Wnioski

Aby oddać charakter współczesnego świata – świata bazy danych nie wystarczy jednowymiarowe medium jakim jest pisana narracja. W odpowiedzi na wyzwania współczesności pojawiły się więc nowe formy ekspresji. A są nimi wizualne narracje. Czasami używa się określenia: digital storytelling. Ich najważniejszą cechą jest wizualność (obok, rzecz jasna, charakteru cyfrowego). To owa wizualność powoduje, że możemy widzieć (oraz poznawać): szerzej, głębiej, wszechstronniej. Jeśli do tego dodamy interaktywność, tzw. „rzeczywistość rozszerzoną” oraz zjawisko immersji, (za pomocą gadżetów w rodzaju Oculus Rift) to otrzymamy nowe narzędzia do badania, przetwarzania i przekazywania naszych sądów oraz wrażeń zmysłowych. Humanistyka, aby zachować swoją pozycję na „rynku” nie może dalej opierać się wyłącznie na piśmie tylko eksperymentować z nowymi sposobami analizy i prezentacji danych, których podstawą jest wizualizacja. Jeśli humaniści zwrócą uwagę na nowe cyfrowe technologie, wówczas będą mogli w pełni uczestniczyć w praktykach społeczeństwa informacyjnego i sieciowego.

## Abstrakt

Kultura współczesna jest zdominowana przez obrazy. Głównym problemem w badaniu świata obrazów jest ich wielka liczba, czyli big data. Stare metody okazują się zawodne do badania wielkoformatowego świata. Zostały one bowiem stworzone do badania tekstów. Dlatego pojawiła się potrzeba stosowania narzędzi cyfrowych do badania wielkich kolekcji zdjęć, filmów i innych plików. W niniejszym artykule zostanie przedstawiona wizualizacja – rozumiana zarówno jako metoda badawcza, jak i nowy typ narracji. Główną tezę będzie stwierdzenie, że wizualizacja może być uważana za istotną metodę analizy zjawisk big data, a także za niezbędny sposób prezentacji wyników badań. W drugiej części tekstu zostaną pokazane przykłady tego nowego typu analiz, a także charakterystyczne przykłady multimedialnych opowieści – zwanych często: digital stories.

**Słowa kluczowe:** Wizualne analizy, wizualne narracje, tekst, pismo, narracja, wizualizacja, wizualna analiza, wizualna narracja, multimedia, big data.

## Summary

Contemporary culture is dominated by images. The main problem in the study of the world of images is their great number-which is a big date. The old methods appear to be unreliable for the examination of the world of big data. They were, in fact, created to study the texts. Hence there is a need to use digital tools to study large collections of photos, videos and other graphics. In this article is presented visualization-understood as the test method and the new type of narrative. The main thesis will find that visualization can be regarded as an important method of analysis of the phenomena of the big date, as well as the necessary presentation of research results. In the second part of the text will be shown examples of this new type of analysis, as well as specific examples of multimedia story-often called: digital stories.

**Keywords:** text, writing, narration, visualization, Visual analysis, Visual narration, multimedia, big date

## **Bibliografia**

1. Benkler Y., *Bogactwo sieci*, Warszawa, 2008.
2. Boehm G., *O obrazach i widzeniu*, Kraków, 2014.
3. Castells M., *Galaktyka Internetu*, Poznań, 2003.
4. Celiński P., *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, Lublin, 2013.
5. Manovich L., *Język nowych mediów*, Warszawa, 2006.
6. Zawojski P., *Cyberkultura*, Katowice, 2010.
7. Zawojski P., *Sztuka obrazu i obrazowania w epoce nowych mediów*, Warszawa, 2012.

## Problemy koncepcji znaku cyfrowego<sup>1\*</sup>

### Problems of conceptualization of the digital signs

#### Wstęp

Teoria znaku cyfrowego, jako odrębnej formy semiotycznej, ma u swoich podstaw przekonanie o bliskim związku materialności ze strukturą i znaczeniem znaku. Katherine Hayles sformułowała tę tezę następująco: „materialność jest rekonceptualizowana jako relacja [*interplay*] między fizycznymi cechami tekstu a jego sposobami oznaczania [*signifying strategies*]. [...] [M]aterialność jest otwarta na debatę i interpretację, zapewniając że dyskusja nad «znaczeniem» tekstu weźmie pod uwagę także jego fizyczne właściwości”<sup>2</sup>. Jednakże autorce nie udaje się dotrzeć do głębi przemian – pozostaje na poziomie tekstu jako pewnej funkcjonalnej całości, tymczasem specyfika mediów może mieć wpływ już na strukturę pojedynczych znaków.

Zwraca na to uwagę Ewa Szczęsna pisząc, że „istniejące teorie znaku są przydatne, ale niewystarczające do opisu znaku digitalnego”<sup>3</sup>. Jako źródło takiego stanu rzeczy badaczka wskazuje ontologiczną jednorodność znaku cyfrowego, „której źródłem jest cyfrowa materia”<sup>4</sup>. Niezależnie od tego, czy określenie to odniesiemy do metaforycznych zer i jedynek, za pomocą których można reprezentować wszystko, co zjawia się na ekranie komputera, czy też do zmian napięcia w obwodach komputera i zmian polaryzacji powierzchni dysku twardego, to właśnie za sprawą tej jednorodności dochodzi do tego, że to, „co dotychczas było postrzegane jako różne semiosfery” łączy się w „jedną semiosferę cyfrową”<sup>5</sup> lub, innymi słowy, to co do tej pory funkcjonowało jako różne media łączy się w jedno multi-medium.

Analiza tych przemian jest kluczowym warunkiem dla zrozumienia i w efekcie świadomego korzystania z mediów cyfrowych, co wynika z ich znakowej natury – istnienie tych mediów uzależnione

---

1 \* Artykuł powstał w oparciu o pracę roczną autora w Kolegium MISH UW, napisaną pod kierunkiem dra Macieja Ma-ryla.

2 K. Hayles, *Print is flat, code is deep* [w:] „Poetics Today” 2004, nr 25.1, s. 67.

3 E. Szczęsna, *U podstaw tekstu i dyskursu. Znak digitalny – specyfika i struktura* [w:] „Teksty Drugie” 2014, nr 3, s. 84.

4 Tamże, s. 84.

5 Tamże, s. 69-70.



jest od komputera, a więc maszyny dokonującej podstawowych operacji arytmetycznych i logicznych – operacji na symbolach. Niniejszy artykuł ma na celu dokonać przeglądu istniejących koncepcji znaku cyfrowego i zaproponować ich syntezę.

W pierwszej części artykułu referuję teorie znaku cyfrowego, których autorkami są Ewa Szczęsna, Katherine Hayles i Marianne van den Boomen. Uwagi tych autorek, pomimo różnic, uzupełniają się, tworząc koncepcję znaku obejmującą jego syntaktykę, semantykę i pragmatykę. W części drugiej dokonuję rewizji tych koncepcji wokół centralnej kategorii poziomu znaku cyfrowego. Epilog, rozważając kulturowe i epistemiczne konsekwencje przemian struktury znaków, które dokonują się w przestrzeni wirtualnej, próbuje umieścić te innowacje w szerszej perspektywie przeobrażeń podmiotowości i myślenia o relacji człowiek-przedmiot.

### Trzy koncepcje znaku cyfrowego

Spośród trzech badaczek kluczowych dla niniejszej pracy, to właśnie Ewa Szczęsna w artykule *Znak digitalny – specyfika i struktura explicite* zwraca uwagę, że nowe media, media cyfrowe, są środowiskiem semiotycznym na tyle odmiennym, że do ich opisu konieczny jest zupełnie nowy język. Punktem wyjścia teorii Szczęsnej jest spostrzeżenie, że nowe media ingerują „już w sferze materialności znaku”<sup>6</sup>, która zostaje ujednoczona poprzez niematerialną materię bytów cyfrowych – rozumianą dwojako: jako kod binarny i jako jego reprezentacje elektryczne i magnetyczne. Niematerialna materia jest znakiem przejścia od znaku-przedmiotu, posiadającego fizyczną stałość, do znaku-procesu, zjawiającego się od nowa kilkadziesiąt razy na sekundę – przy każdym odświeżeniu ekranu. Przemiany materialności w mediach cyfrowych, odbijają się na budowie znaku. Szczęsna zwraca uwagę, że znaki cyfrowe istnieją na dwóch poziomach swojej „znakowości” – dostępnym bezpośrednio użytkownikowi przy każdym użyciu komputera, to jest na poziomie interfejsu, i na głębszym, bardziej technicznym i mechanicznym.

Wyróżnione w ten sposób poziomy określa jako poziom użytkowania i poziom programowania, które dopiero współistniejąc prowadzą do powstania znaku cyfrowego. Wiąż między tymi poziomami odpowiada wiąz, którą dla Ferdynanda de Saussure’a połączone są *signifiant* i *signifié*. Jednak pojęcie poziomu jest konieczne, ponieważ nie da się żadnemu przypisać jednoznacznie Saussure’owskich kategorii, oraz dlatego, że każdy z tych poziomów sam w sobie ma znakowy charakter – posiada własne *signifiant* i *signifié*.

Zaistnienie poziomu programowania jest warunkiem *sine qua non* istnienia znaku cyfrowego. Na tym poziomie znak przynależy do szeroko rozumianego „kodu informatycznego”, z czego wynika to, co Szczęsna określa wielowariantywnością – „[n]a poziomie programowania informacja ma postać fizyczną (impulsy, fale, amplitudy stanowiące niematerialną materię znaku), matematyczną (zapis cyfrowy

<sup>6</sup> Tamże, s. 69, podkr. Autorki.



[binarny – przyp. W.R.) i informatyczną (język programowania, język znaczników)”<sup>7</sup>. Poziom programowania stanowi zatem materię znaku i chociaż nie jest dostępny wprost, warunkuje znak na poziomie użytkownika. Jego funkcje „ujmują takie wyrazy, jak: opis, definiowanie, deklaracja, dyspozycja”<sup>8</sup>. Opis i definiowanie odnoszą się do funkcji metatekstowej – poziom programowania służy opisaniu – stylistycznemu, semantycznemu, etc. – poziomowi użytkownika, co widać na przykładzie języków znaczników, jak HTML i XML oraz standardów, takich jak TEI. Deklaracja i dyspozycja z kolei odnoszą się do organizowania znaku na poziomie użytkownika, decydowania o sposobie jego reprezentacji. Zdaniem Szczęsnej, te dwa typy operacji wyczerpują możliwości oznaczania poziomu programowania<sup>9</sup>. „Znak na poziomie programowania, inaczej niż na poziomie użytkownika, nie odnosi się do rzeczywistości społecznej (kulturowej, pozatekstowej), ale do samego siebie – reprezentacji wyświetlanej za pomocą przeglądarki na poziomie użytkownika”<sup>10</sup>.

Postulat, by pomimo wskazanych przed chwilą cech poziomu programowania, to poziom użytkownika „uznać za podstawowy poziom znaku digitalnego”<sup>11</sup>, wynika z przyjęcia perspektywy odbiorcy znaku. To właśnie na poziomie użytkownika znak jest odbierany „sensorycznie na ekranie komputera, ale także rozpoznawany jako nośnik znaczeń [...] lub/i jako narzędzie tekstowe”<sup>12</sup> i to właśnie ten poziom jest „podawany” użytkownikowi wraz z momentem włączenia komputera. Poziom ten charakteryzuje znów pewna wielowariantywność, gdyż jednemu działaniu może odpowiadać jednocześnie znak obrazkowy, słowny i literowo–algebraiczny, jak w przypadku przytoczonej przez autorkę operacji „Wytnij”, której odpowiada równocześnie ikona nożyczek (w niektórych programach), polecenie „Wytnij” w menu kontekstowym oraz komenda „Ctrl+X”, co prowadzi do „palimpsestowego nałożenia równoważnych informacji”<sup>13</sup> w obrębie jednego znaku.

Katherine Hayles, w kontekście hipertekstu jako gatunku literackiego, czyni pewne uwagi, które odnoszą się również do natury znaku cyfrowego: w podobnym sensie co Szczęsna (poprzez pojęcia *skryptonu* i *tekstonu*<sup>14</sup>) akceptuje kategorię dwupoziomowości znaku<sup>15</sup>, zwraca uwagę na jego niestabil-

---

7 Tamże, s. 78.

8 Tamże, s. 80.

9 \* Należy w tym miejscu zaznaczyć, że analiza Szczęsnej oparta jest na językach znaczników, które są dość specyficzną podgrupą języków programowania, przez co w bardziej typowych językach, posiadających możliwość tworzenia znaków, takich jak na przykład Python, C++ czy Java odpowiedniki powyższych operacji stanowią zaledwie niewielką część funkcji semantycznych kodu.

10 E. Szczęsna, *dz. cyt.*, s. 80.

11 Tamże, s. 76.

12 Tamże, s. 76.

13 Tamże, s. 77.

14 E.J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, wyd. JHU Press, Baltimore 1997.

15 K. Hayles, *Print is flat, code is deep*, *dz. cyt.*, s. 78.

ność<sup>16</sup> oraz nieciągłość i dyskretność, wynikającą z jego cyfrowości<sup>17</sup>. Jednak jej najważniejsze spostrzeżenia dotyczą znaków zorganizowanych w całość, funkcjonujących jako tekst – nie tylko literacki, jak interaktywna proza, ale również tekst programu. „Problematyczne są semiotycznie i materialnie odrębne sposoby działania kodu i języka, jak również różne konteksty, z których wyrastają i w których się rozwijają”<sup>18</sup>. Zatem, podczas gdy dla Szczęsnej centrum zainteresowania stanowiły znaki *per se*, dla Hayles najistotniejsza jest ich pragmatyka, to jak oddziałują jako elementy kodu. Kod zostaje w *My mother was a computer* przeciwstawiony mowie („reprezentowanej” przez Saussure’a i jego semiotykę) i pismu („reprezentowanemu” przez Jacquesa Derridę i jego gramatologię), z których każde tworzy odmienny *worldview*, pogląd na świat<sup>19</sup>.

Od Saussure’owskiej wizji języka kod różni przede wszystkim rolą materii (materialności) – oddziałuje to na arbitralność znaku cyfrowego, ponieważ jak zauważa Hayles „założenie, że znak jest arbitralny musi być dookreślone przez ograniczenia materialności, które zmniejszają obszar, na którym znak może oddziaływać jako znaczący (*operate meaningfully*) i nabywać odniesienie (*acquire significance*). [...] [T]e cechy [...] wiążą kod mocniej z uwarunkowaniami materialnymi niż w przypadku zarówno Saussure’owskiego systemu mowy (*speech system*) jak i Derridy gramatologicznego spojrzenia na pismo”<sup>20</sup>. Oznacza to, że konwersja kodu odmienna jest od konwersji (*rectification*) języka opisywanej przez Saussure’a, ponieważ nie jest retrospektywnym przekształceniem języka na model teoretyczny, a fizyczną operacją, w której arbitralność języka zostaje ograniczona przez fizyczne zasady działania komputera<sup>21</sup>. Hayles zadaje również pytanie o to, czy możliwe jest przypisanie znakowi cyfrowemu kategorii *signifiant* i *signifié*. Jednak niedoskonałość takiego rozwiązania prowadzi do konkluzji autorki, że kolejne „poziomy kodu składają się ze złączonych wzajemnie łańcuchów znaczących i znaczonych, gdzie znaczone na jednym poziomie, stają się znaczącymi na innym”<sup>22</sup>.

W opozycji do pisma, autorka stawia problematykę relacji elementów znaku cyfrowego – znaki „są generowane poprzez dynamikę maszyny, która w minimalnym stopniu toleruje wieloznaczność, dryfujące *signifiant* (*floating signifiers*) czy *signifiant* bez odpowiadającego mu *signifié*”<sup>23</sup>. Znaki cyfrowe na najniższym poziomie, poziomie kodu binarnego, muszą być zatem dużo bardziej precyzyjne od znaków przedcyfrowych. Kod nie może być dowolnie cytowany, wrywany z jednego, określonego kontekstu i osadzany w innym, co Derrida wylicza wśród najważniejszych cech pisma<sup>24</sup>). Wskazuje to na

16 Tamże, s. 81-82.

17 Tamże, s. 75-77.

18 K. Hayles, *My mother was a computer*, wyd. The University of Chicago Press, Chicago–London 2005, s. 16.

19 Tamże, s. 41.

20 Tamże, s. 43.

21 Tamże, s. 44.

22 Tamże, s. 45.

23 Tamże, s. 47.

24 Tamże, s. 48.

sformułowane przez autorkę we wcześniejszej książce *How we became posthuman* przejście od metafizyki obecności/nieobecności (*presence/absence*) do metafizyki wzoru/losowości (*pattern/randomness*)<sup>25</sup> charakterystyczne dla mediów cyfrowych – najważniejszą rolę odgrywa w nich nie tyle obecność/nieobecność elementów znaku cyfrowego, ile kształt relacji, która je wiąże.

Hayles zwraca uwagę także na problem znaczenia kodu: „program komputerowy ma tylko jedno znaczenie: to, co robi” stwierdza, cytując Ellen Ullman<sup>26</sup>. Z tej perspektywy „kod [...] jest performatywny w dużo większym stopniu, niż przypisuje się to językowi”<sup>27</sup>. Kod, jak performatywy w teorii Austina, posiada siłę oddziaływania na rzeczywistość pozajęzykową, świat materialny – podczas gdy performatywy w języku naturalnym mają głównie charakter *performensów społecznych*<sup>28,29\*</sup>, działanie kodu ma możliwość wpływania na rzeczywistość fizyczną – chociażby poprzez fakt, że interpretacja kodu przez komputer prowadzi do zmian napięć elektrycznych w obwodach urządzenia. Ponadto kod, jak „każdy logiczny czy formalny system musi zostać uruchomiony na jakiejś platformie, by zdobyć znaczenie”<sup>30</sup>. Zatem jest performatywny również w tym sensie, że funkcjonuje jako znak tylko o tyle, o ile jest interpretowany przez komputer – istnieje tylko poprzez działanie.

Na semantyce i pragmatyce poziomu użytkownika skupia się w *Transcoding the digital* Marianne van den Boomen. Chociaż w różnych miejscach odnosi się również do problematyki niższego poziomu oprogramowania (Boomen rozumie oprogramowanie w takim samym sensie, w jakim Hayles mówi o kodzie), to książka ta poświęcona jest problematyce metafor – zarówno tych, przy pomocy których mówimy o komputerach, jak i tych, które zjawiają się na ekranie – co często jest ze sobą silnie związane.

Van den Boomen zwraca w pewnym momencie uwagę, że „ontologicznie nie można zdecydować, czy byty cyfrowe są przedmiotami, czy znakami. Są jednym i drugim, nierozzerwalnie związanym w cyfrowych przedmiotach językowych (*language-objects*)”<sup>31</sup>, stąd możliwym jest, by były przestrzenią dla metafory, jednocześnie metaforyzując rzeczywistość. Taka ontologia bytów cyfrowych wymaga od teorii metafory pojęć, które mogą pozwolić wykroczyć jej poza język: ku „konfiguracjom materialnym i społecznym” (metafory materialne (*material metaphors*)) i „zorganizowanym tworum dyskursywnym”

---

25 K. Hayles, *How we became posthuman*, wyd. The University of Chicago Press, Chicago–London 1999, s. 27.

26 K. Hayles, *My mother was a computer*, dz. cyt., s. 48.

27 Tamże, s. 50.

28 F. Cramer, *Language [w:] Software Studies. A Lexicon*, red. M. Fuller, wyd. The MIT Press, Cambridge–London 2008, s. 170.

29 \* Cramer wykorzystuje wręcz tę cechę jako argument przeciwko przypisywaniu performatywności programom komputerowym. Jest to argument dwojako nietrafny – „moc” performatywów, w teorii Austina, nie ogranicza się jedynie do sfery społecznej, jak w przypadku rozkazu „Ognia!” wydanego przez dowódcę na polu bitwy, który działa poprzez konwenanse społeczne, jednak odbija się przede wszystkim na rzeczywistości pozaspołecznej. Po drugie, oprogramowanie może odgrywać również performensy społeczne, jak w przypadku programów do obróbki zdjęć, których wykorzystanie w reklamie przyczyniło się do zmiany w postrzeganiu piękna.

30 K. Hayles, *My mother was a computer*, dz. cyt., s. 49.

31 M. van den Boomen, *Transcoding the digital*, wyd. Institute of Network Culture, Amsterdam 2014, s. 144.

(metafory dyskursywne (*discourse metaphors*))<sup>32</sup>. O ile metafory dyskursywne są wtórne względem samych bytów cyfrowych (choćby ten może narzucać metaforę, to zostaje ona wykorzystana dopiero w momencie odniesienia się do tego bytu w języku, nie jest to metafora konieczna), metafory materialne definiują znakową naturę tych bytów.

Van den Boomen zwraca uwagę, że ikony komputerowe, lub szerzej – znaki interfejsu, „odnoszą się materialnie do aktu wykonywania kodu maszynowego. Z tej perspektywy, wszystkie ikony są indeksami [w sensie Peirce’owskim – przyp. W.R.]”<sup>33</sup>, chociaż równolegle są „zapakowane w Peirce’owskie symbole. Z tego powodu, ikony komputerowe są zaledwie możliwie (*contingently*) znakami ikonicznymi [...] Jednakże, [...] prezentują się jako ikoniczne pierwotnie. Innymi słowy, [...] przejawiają to, co nazwałam ikontologią (*icontology*) – reifikowaną ikonicznością. Robią to poprzez zrównywanie i podmienianie znaku z jego bezpośrednim obiektem<sup>34</sup>[...], w ten sposób redukując jego indeksowe odniesienie do (dwoistego) dynamicznego obiektu cyfrowego i ludzkiego kodu”<sup>35</sup>. W tej charakterystyce można wyróżnić dwa tropy – po pierwsze ikontologia staje się pierwszym krokiem do powstania metafor materialnych, po drugie w kodzie dochodzi do dogłębnego splątania dwóch systemów odniesienia znaku. Pierwotnym odniesieniem ikony jest związany z nią materialnie fragment kodu, a dopiero drugorzędym pewne znaczenie dyskursywne, np. poczty elektronicznej czy przeglądarki internetowej. Jednak ikony takie splątanie dwóch odmiennych referencji wykorzystują w „nieczym” celu – to jest by ukryć pierwotną techniczność, maszynowość komputera, o której świadczy ich indeksowość<sup>36</sup>.

Reifikacja ikoniczności prowadzi do przekształcenia ikon w materialne metafory. Transformacja ta dokonuje się poprzez przejście przez stan znaku-narzędzia, opisanego przez Heideggera<sup>37</sup>. Jednak, podczas gdy Heidegger traktował znaki jedynie jako narzędzia poznawcze, „znaki cyfrowe są również narzędziami materialnie”<sup>38</sup>. Byty cyfrowe jako „metaforyczne narzędzia nie oznaczają ani nie reprezentują niczego po prostu; są ucieleśnieniem konkretnych materialno-semiotycznych obiektów, obiektów, z którymi można oddziaływać”<sup>39</sup>. Poprzez swoją performatywność, wiele znaków cyfrowych działa dokładnie w ten sam sposób, co materialne narzędzia – umożliwia nam dokonywanie pewnych operacji, których w inny sposób nie jesteśmy w stanie wykonać. W ten sposób znaki-narzędzia nabywają mate-

32 Tamże, s. 188.

33 Tamże, s. 40.

34 \* Peirce wyróżniał dwa typy obiektów - bezpośrednie (*immediate object*), czyli przedmiot znaku jako przedstawiony przez znak, i dynamiczne (*dynamical object*), czyli przedmiot znaku jako istniejący realnie, lub w założeniu realnie; por. A. Atkin, *Peirce’s Theory of Signs* [w:] *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, E. Zalta (red.), 2013, <http://plato.stanford.edu/archives/sum2013/entries/peirce-semiotics/> [dostęp online: 16.06.2015].

35 M. van den Boomen, *dz. cyt.*, s. 40.

36 Tamże, s. 40.

37 Tamże, s. 42.

38 Tamże, s. 42.

39 Tamże, s. 49.

rialność i stają się materialnymi metaforami, które mogą „być odszukane na wielu poziomach”<sup>40</sup> i łączyć się w „materialno-metaforyczne sieci”<sup>41</sup>.

### Próba syntezy

We wszystkich omawianych do tej pory koncepcjach, pomimo dzielących je różnic, zawarta jest wspólna intuicja – znak cyfrowy jest głęboki. Jest to dość prosta metafora, zaczerpnięta zapewne z metaforycznych określeń używanych w informatyce, gdzie mówi się o językach programowania wysokiego (stosunkowo łatwo zrozumiałych nawet dla laika, np. Python, C++) i niskiego poziomu (języki zrozumiałe dla maszyny, np. języki assemblera, zarządzające pracą procesora czy kod maszynowy, stanowiący efekt m.in. kompilacji programów napisanych w językach wysokiego poziomu). Szczęśna zgodnie z tą taksonomią wskazała również dwa poziomy znaku cyfrowego, odpowiadające luźno *signifiant* i *signifié* w teorii Saussure’a. Analiza Szczęśnej odbywa się głównie na przykładach zaczerpniętych z języka HTML, który, co istotne, należy do specyficznej grupy języków komputerowych, niereprezentatywnej nawet dla języków wysokiego poziomu – kompilację konieczną dla uruchomienia programów napisanych w innych językach wysokiego poziomu ukrywa tu działanie przeglądarki, która jednak musi przeprowadzić analogiczne operacje. Treść strony internetowej, tak jak treść programu, musi zostać przetłumaczona na język zrozumiały dla procesora, by komputer mógł przeprowadzić żądane operacje i – w efekcie – udostępnić użytkownikowi poziom użytkowania. W związku z tym koncepcja Szczęśnej pomija całą grupę działań, odbywających się w komputerze „po cichu”, zapośredniczonych przez system operacyjny, kompilatory i assembler, które prowadzą do przetłumaczenia poziomu programowania na ciąg zer i jedynek – mającego również znakowy charakter – i są koniecznym warunkiem zaistnienia znaku cyfrowego. Wydaje się, zatem, że tak opisanemu kodowi maszynowemu należy przypisać równoważną poziomom programowania i użytkowania rolę w kształtowaniu znaku cyfrowego i wyróżnić go jako trzeci, najgłębszy, poziom.

Poziom maszynowy stanowi niematerialną materię znaku cyfrowego, to on ujawnia jego ontologiczną jednorodność. Z tego powodu poziom maszynowy przejmuje część funkcji poziomu programowania: jego rolą jest działanie, które poprzez swoją ograniczoną zrozumiałość dla człowieka i wynikające z tego odarcie z „pozacyfrowych” znaczeń, staje się znaczeniem tego poziomu, dokładnie w takim sensie, jak pisała Hayles. Z takiego stanu rzeczy wynika jego podwójna performatywność – ponieważ w kodzie binarnym zapisane są rozkazy dla procesora, jest on performatywem w sensie Austinowskim. Ponadto, jest performensem – na każdym etapie swojego istnienia (pomijając okresy biernego przechowywania, gdy nie funkcjonuje również jako znak) by zaistnieć, wymaga interpretacji komputera, która ujawnia go w realizacji pozostałych dwóch poziomów.

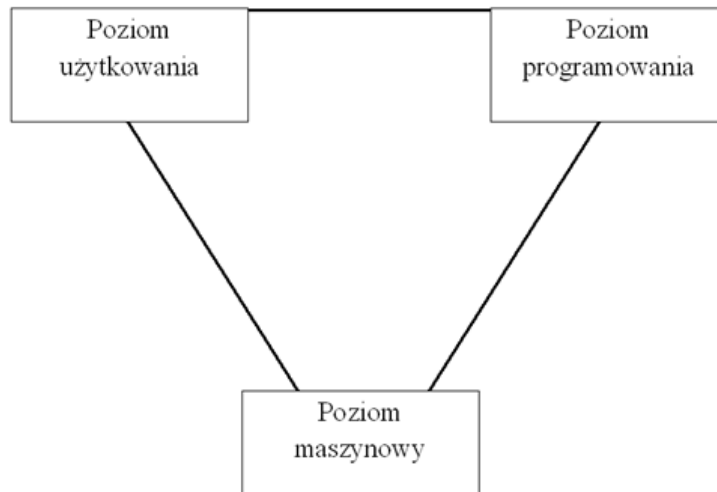
---

40 Tamże, s. 54.

41 Tamże, s. 55-56.

Jego funkcją jest translacja między pozostałymi dwoma poziomami – tłumaczy on poziom programowania na poziom użytkownika oraz przekształca działania na poziomie użytkownika w działania na poziomie programowania. Z tego powodu poziom maszynowy poprzedza ontologicznie oba pozostałe – stanowi ich materię, warunkuje pomyślność ich działania.

Zatem strukturę znaku cyfrowego można przedstawić w następujący sposób:



**Schemat poziomów znaku cyfrowego**

W takiej prezentacji znaku cyfrowego można dopatrywać się realizacji triadycznej koncepcji znaku Charlesa S. Peirce’a. Jednak, o ile Peirce wyróżniał znak-wehikuł, obiekt i interpretant analitycznie<sup>42</sup>, o tyle poszczególne poziomy znaku cyfrowego są od siebie niezależne przede wszystkim ontycznie (czego wyrazem jest np. fakt, że możemy wydrukować stronę internetową, odrywając poziom użytkownika od pozostałych), chociaż jedynie wspólnie tworzą one znak cyfrowy.

Co więcej, możliwe rekonfiguracje przyporządkowań elementów znaku w koncepcji Amerykanina poziomom znaku cyfrowego ujawniają fakt, że każdy z tych poziomów sam w sobie jest autonomicznym znakiem, posiadającym własny znak-wehikuł, obiekt i interpretant, przez co utworzenie znaku cyfrowego prowadzi do utworzenia ciągu znaków, „łańcuchów znaczących i znaczonych”, o których pisze Hayles.

## Epilog

Charakterystyczne jest, że powracający temat znaku cyfrowego w pracach Hayles łączy się z zagadnieniami podmiotowości i człowieczeństwa, czy raczej cyfrowej (a więc dyskretnej) podmiotowości i postczłowieczeństwa. Postczłowiek Hayles jest rozszerzonym (*extended, augmented*) i rozproszonym (*distributed*) systemem poznawczym umieszczonym w „cybernetycznym obwodzie, który przeplata jego wolę, pragnienia i percepcję”<sup>43</sup>, zbudowanym przez cyfrowe media wraz ze stojącym za nimi komputerem. Komputer ten, choć często o tym zapominamy, jako uniwersalna maszyna Turinga

<sup>42</sup> M. van den Boomen, *dz. cyt.*, s. 38.

<sup>43</sup> K. Hayles, *How we became posthuman*, *dz. cyt.*, s. XIV.



jest maszyną wykonującą de facto czysto formalne operacje na symbolach. Stąd, im większą rolę komputery odgrywają w życiu współczesnego człowieka, tym ważniejsze jest zrozumienie ich znakowej struktury. Ponieważ dzięki mediom, w szczególności cyfrowym, możemy rozszerzyć swoje zmysły i umysł<sup>44</sup>, potrzeba ich lepszego zrozumienia staje się koniecznym warunkiem interakcji z tymi mediami „na równych prawach”.

Komputer diametralnie zmienia sposób, w jaki poznajemy świat, przyczyniając się do powstania nowych modeli kształtowania i definiowania wiedzy, czy nawet nowych rozstrzygnięć ontologicznych (choć niektóre z nich, z kardynalnym sformułowaniem „Jeśli czegoś nie ma w Internecie, to nie istnieje” należy traktować raczej anegdotycznie). To właśnie te nowe modele epistemologiczne i poznawcze, wraz ze zmianami w charakterystyce ludzkiej sprawczości są największym wyzwaniem i zagrożeniem intelektualnym, ponieważ jeśli nie zrozumiemy ich w porę, możemy stracić kontrolę nad własnym „ja”: stać się bohaterką *Maski* Stanisława Lema, bezskutecznie walczącą z kierującym nią programem stworzonym na polecenie Króla<sup>45\*</sup>.

### Abstrakt

Ze względu na ich ontologiczną jednorodność (Szczęśna), znaków cyfrowych nie da się w pełni ująć w żadnej z klasycznych koncepcji semiotycznych, takich jak teoria Ferdynanda de Saussure’a, czy Charlesa S. Peirce’a. Świadomość takiego stanu rzeczy wśród autorów związanych z humanistyką cyfrową nie doprowadziła jednak do powstania spójnej i pełnej koncepcji znaku digitalnego. Referat ma na celu przyjrzenie się trzem współczesnym koncepcjom znaku cyfrowego, których autorkami są Ewa Szczęśna, Marianne van den Boomen i Katherine N. Hayles, ze szczególnym uwzględnieniem pojęcia „poziomu znaku”, który jest charakterystycznym paradygmatem badania znaku cyfrowego, oraz zaproponowanie możliwych dalszych ścieżek analizy.

**Słowa kluczowe:** semiotyka cyfrowa, znak cyfrowy, poziom znaku

### Summary

Due to their ontological homogeneity (Szczęśna), digital signs cannot be understood in terms of classical semiotic approaches, such as Ferdinand de Saussure’s and Charles S. Peirce’s. However, awareness of this state of affairs among authors related to digital humanities has not led to creation of a full and consistent theory. Paper aims to take a close look at three contemporary conceptions of digital sign, whose authors are Ewa Szczęśna, Marianne van den Boomen and N. Katherine Hayles, focusing on the notion of “levels of sign” that seems to be paradigmatic for digital semiotics, and to propose a further path of inquiry.

**Keywords:** digital semiotics, digital sign, levels of sign

---

44 M. McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, tłum. Natalia Szczucka, Warszawa 2004; A. Clark I D. Chalmers, *The Extended Mind* [w:] *The Extended Mind*, red. R. Menary, Cambridge–London 2010.

45 \* Zob. analiza tego opowiadania u K. Hayles, *My mother was a computer*, dz. cyt., s. 178-190.

## Bibliografia

1. Aarseth Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore 1997.
2. Atkin Albert, *Peirce's Theory of Signs* [w:] *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Edward Zalta (red.), 2013, <http://plato.stanford.edu/archives/sum2013/entries/peirce-semiotics/> [dostęp online: 16.06.2015].
3. Barthes Roland, *Mitologie*, tł. Adam Dziadek, Warszawa 2008.
4. Clark Andy i Chalmers David, *The Extended Mind* [w:] *The Extended Mind*, Richard Menary (red.), Cambridge–London 2010.
5. Cramer Florian, *Language* [w:] *Software Studies. A Lexicon*, Matthew Fuller (red.), Cambridge–London 2008.
6. Escarpit Robert, *Rewolucja książki*, tł. Jerzy Pański, Warszawa 1969.
7. Hayles Katherine, *How we became posthuman*, Chicago–London 1999.
8. Hayles Katherine, *My mother was a computer*, Chicago–London 2005.
9. Hayles Katherine, *Print is flat, code is deep* [w:] „Poetics Today” 2004, nr 25.1, s. 67-90.
10. Heidegger Martin, *Bycie i czas*, tł. Bogdan Baran, Warszawa 2010.
11. Jadacki Juliusz J., *Spór o granice języka. Elementy semiotyki logicznej i metodologii*, Warszawa 2002.
12. Kittler Friedrich, *Książka i perspektywa*, tł. Bogdan Balicki [w:] „Teksty Drugie” 2014, nr 3, s. 199-213.
13. Lakoff George i Johnson Mark, *Metafory w naszym życiu*, tłum. Tomasz Krzeszowski, Warszawa 1988.
14. McLuhan Marshall, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, tłum. Natalia Szczucka, Warszawa 2004.
15. Ricouer Paul, *Proces metaforyczny jako poznanie, wyobrażanie i odczuwanie*, tł. Grażyna Cendrowska [w:] „Pamiętnik Literacki” 1984, nr 2, s. 269-286.
16. Saussure Ferdinand, *Course in general linguistics*, New York–Toronto–London 1966.
17. Szczęsna Ewa, *U podstaw tekstu i dyskursu. Znak digitalny – specyfika i struktura* [w:] „Teksty Drugie” 2014, nr 3, s 67-85.
18. Van den Boomen Marianne, *Transcoding the digital*, Amsterdam 2014.

## **Polski film dokumentalny online w edukacji humanistycznej grup studenckich – badanie rozpoznawcze**

### **Polish documentary film online in humanistic education of student groups – reconnaissance survey**

#### **Wprowadzenie**

Badanie rozpoznawcze, dotyczące zagadnienia polskiego filmu dokumentalnego online w edukacji humanistycznej grup studenckich, jest częścią szerszego projektu naukowego: *Polski film dokumentalny online – strategie nadawczo-odbiorcze i potencjał edukacyjny*. Wyróżnienie tego wątku jest pokłosiem moich doświadczeń w pracy ze studentami Filmoznawstwa na Uniwersytecie Jagiellońskim – to oni byli pierwszymi respondentami ankiety<sup>1</sup>, mającej na celu m.in. badanie obecności filmów dokumentalnych rodzimej produkcji w przestrzeni Internetu oraz preferencji widzów. Pierwsze dwa etapy: kwestionariusze skierowane do konkretnych grup studenckich<sup>2</sup> oraz badanie ankietowe prowadzone za pomocą Internetu. Oba traktuję jako rekonesans – przygotowanie do rozpoznania i analizy strategii działań marketingowych i edukacyjnych stosowanych przez instytucje kultury udostępniające online swoje zbiory.

Podsumowanie wyników ankiety po pierwszym kwartale<sup>3</sup> zawiera m.in. wniosek, że 90% respondentów uważa, iż polskie filmy dokumentalne mogą być wykorzystane w edukacji grup studenckich w obszarze nauk humanistycznych, zaś 75% widzi tę możliwość w obszarze nauk społecznych oraz w obszarze sztuki, przy czym w pozostałych obszarach: nauk ścisłych, nauk przyrodniczych, nauk technicznych, nauk rolniczych, leśnych i weterynaryjnych, nauk medycznych i nauk o zdrowiu, odpowiedzi

---

1 Elektroniczny formularz ankiety jest dostępny i aktywny w trybie ciągłym pod adresem: [https://docs.google.com/forms/d/1n0y\\_0lpnKwlvQ7jq-LDmxLgrv3rQdoKGEgbRbMYapqY/viewform?c=0&w=1](https://docs.google.com/forms/d/1n0y_0lpnKwlvQ7jq-LDmxLgrv3rQdoKGEgbRbMYapqY/viewform?c=0&w=1). [dostęp online: 25.01.2016]. Zachęcam czytelników do udziału w anonimowym badaniu - wyniki są sumowane i aktualizowane miesięcznie, kwartalnie, półrocznie, a docelowo także rocznie.

2 Staralam się pozyskać informacje zwrotne od uczestników kursów na temat dokumentalnych filmów online, wskazywanych im przeze mnie jako materiały obowiązkowe lub dodatkowe, stanowiące uzupełnienie treści wykładowych. Udział w badaniu był dobrowolny i nie był związany z końcową oceną pracy studentów.

3 Kwestionariusz został udostępniony online 1.10.2015 roku. W pierwszym kwartale wypełniło go 161 osób.

twierdzące utrzymały się na poziomie 31-32%<sup>4</sup>. Tak wysoki wynik dla nauk humanistycznych, choć nie był zaskoczeniem, to jednak zadziałał motywująco – skłoniło mnie to do przybliżenia w niniejszym artykule zagadnień potwierdzających, że humanistyka cyfrowa uwidacznia się przede wszystkim w badaniach naukowych oraz na płaszczyźnie edukacji<sup>5</sup>. Uwagę czytelnika pragnę skupić przede wszystkim na opisie praktycznych aspektów sięgania po polski film dokumentalny online w cyfrowej edukacji uniwersyteckiej.

### **Dlaczego polski film dokumentalny?**

Wybierając materiał badawczy zwróciłam uwagę na wyraźną zmianę, jaka dokonana się w ostatnich latach w zakresie obecności polskich filmów dokumentalnych w publicznym, legalnym obiegu, szczególnie w formie „wideo na żądanie”<sup>6</sup>. Gdy w 1989 roku rozpoczęły się ogólnokrajowe, demokratyczne przemiany polityczne, społeczne i ekonomiczne, film dokumentalny znalazł się w specyficznej sytuacji – już w pierwszej dekadzie miała miejsce gwałtowna zapaść produkcyjna<sup>7</sup> i dokumenty zniknęły z kin, upadła także idea wyświetlania Polskiej Kroniki Filmowej na dużym ekranie. Bardzo rzadko pojawiały się wydania na płytach DVD, a ośrodki produkcji dokumentalnej, walczące o byt na rynku wolnych mediów, borykały się z tzw. cenzurą ekonomiczną. Nasilił się proces zmierzający w kierunku przekształcenia filmu dokumentalnego w gatunek telewizyjny o charakterze użytkowym (zasada uproszczenia, ocena według wskaźników oglądalności). W wielu nowych projektach dokumentalnych partycypowała telewizja, ale wykorzystywała ona pozycję monopolisty: zlecała i współuczestniczyła w produkcji dokumentów, lecz emisja gotowych filmów odbywała się zazwyczaj w późnych godzinach nocnych, okolicznościowo i sporadycznie lub też zgoła wcale. Wszystko to oczywiście nie zachęcało do szerszego wykorzystania filmu dokumentalnego, jako elementu edukacji humanistycznej. Obecnie – w dobie cyfrowej, szczególnie w ciągu ostatnich 4 lat, ta sytuacja zmieniła się w znaczący sposób: polskie dokumenty coraz częściej można oglądać legalnie i bezpłatnie za pośrednictwem komercyjnych platform VoD (Video on Demand)<sup>8</sup>, jak również korzystając z cyfrowych repozytoriów i filmotek

---

4 Pytanie zostało sformułowane następująco: Czy uważa Pani / Pan, że polskie filmy dokumentalne mogą być wykorzystane w edukacji grup studenckich w obszarze: nauk humanistycznych / nauk społecznych / nauk ścisłych / nauk przyrodniczych / nauk technicznych / nauk rolniczych, leśnych i weterynaryjnych / nauk medycznych i nauk o zdrowiu/ sztuki / nie, nie mogą być elementem edukacji w żadnym z tych obszarów / inne. Jest to pytanie z możliwością wielokrotnego wyboru, dlatego wyniki nie sumują się do 100%. Odpowiedź jest wymagana – bez niej nie można kontynuować wypełniania ankiety.

5 Por. Aleksandra Dziak, *Cyfrowe strategie badań i edukacji humanistycznej* [w:] „Postscriptum Polonistyczne” 2014, nr 2 (14), s. 185-204.

6 Zarówno analogowa telewizja, jak i tzw. nowe media poddają film dokumentalny złożonym operacjom transferu multimedialnego. Dlatego wciąż aktualne pozostają pytania natury genologicznej: co to jest film dokumentalny?; jakie są jego granice?; i czy jako „twór intermedialny” realizuje nadal funkcje przypisane tradycyjnie dokumentalizmowi?

7 Głównie z tej przyczyny aż przez siedem lat nie odbywał się Ogólnopolski Festiwal Filmów Krótkometrażowych w Krakowie.

8 Ustawa o VoD została opublikowana w Dzienniku Ustaw 27.11.2012 r. i weszła w życie 28.02.2013 r. Wprowadza ona regulacje dotyczące audiowizualnych usług medialnych na żądanie (VoD), ustalając obowiązki i obciążenia przedsiębiorców, których celem działalności gospodarczej jest udostępnianie audiowizualnych audycji na żądanie (w celach zarobkowych).

udostępnionych m.in. przez państwowe instytucje kultury i szkoły filmowe. Uznając, że jest to istotne i progresywne zjawisko, proponuję by na polskie dzieła niefikcyjne, spojrzeć z perspektywy uwzględniającej dynamicznie rozwijające się platformy oferujące „wideo na żądanie” i wirtualne filmoteki<sup>9</sup>. Materiały udostępnione online to nie tylko klasyka polskiego dokumentu, ale także nowe produkcje nagradzane na wielu festiwalach oraz starsze filmy – odesłane onegdaj na półkę, czy też do lamusa i z tego powodu nieznane dotąd szerokiej publiczności<sup>10</sup>.

Kolejne ważne zagadnienie, wiążące się bezpośrednio ze wspomnianą zmianą, to tzw. oglądalność dokumentów, która dotąd była sprawą dyskusyjną z uwagi ich słabą obecność na ekranach kin. Ta kategoria, przywoływana w dysputach o opłacalności produkcji i emisji dokumentów, zyskała szersze znaczenie w kontekście pytania o to, kto i gdzie rzeczywiście oglądał dorobek polskich twórców kina dokumentalnego? Przyglądając się eksperckim rekomendacjom, bazującym na tytułach będących w tzw. obiegu festiwalowym, można zauważyć, że dotychczas były one dostępne tylko znawcom tematu, nie zaś ludziom niezwiązanym zawodowo ani hobbystycznie z kinem dokumentalnym. Przez długi czas wyznacznik eksploatacji filmowej rugował ten gatunek z powszechnego obiegu. Obecnie dokumenty mogą stawać w konkursowe szranki na podobnych zasadach jak filmy fabularne m.in. dzięki wydłużonemu metrażowi, który warunkuje kinową oraz telewizyjną dystrybucję<sup>11</sup>. Biorąc pod uwagę wciąż rosnącą ilość polskich filmów dokumentalnych dostępnych online dyskusja o oglądalności tego gatunku, a co za tym idzie – także o jego komercjalizacji, winna uwzględniać ogromną rzeszę widzów – ich preferencje i wybory. Jest to szczególnie pozytywne zjawisko w odniesieniu do tych grup społecznych, które do tej pory nie miały styczności z polskim filmem dokumentalnym. Skoro możemy wreszcie mówić o masowej widowni polskich dokumentów i jeśli uznamy, że nie istnieją już bariery ograniczające dostęp do tego typu filmów, warto wykorzystać ich potencjał w edukacji humanistycznej grup studenckich.

---

Należy podkreślić, że owo udostępnianie musi być publiczne, czyli – przynajmniej potencjalnie – odbierane przez masowego, nieoznaczonego odbiorcę. Istotne jest także zastrzeżenie, że 20% audycji w katalogach powinny stanowić produkcje europejskie. Zob. komunikat Ministerstwa Administracji i Cyfryzacji: <https://mac.gov.pl/dzialania/vod-od-28-litego-2013-r/> [dostęp online: 20.01.2016].

9 Refleksja dotycząca „życia” obrazów filmowych poza kinem w niewielkim stopniu dotyczyła dokumentów, które dużo wcześniej aniżeli kino fabularne „emigrowały” poza kinowe ekrany. Por. Andrzej Gwóźdź, *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*, Universitas, Kraków 1997; Mirosław Przyłipiak, *Poetyka kina dokumentalnego*, [Wydawnictwo Pomorskiej Akademii Pedagogicznej, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego](#), Gdańsk-Słupsk 2004.

10 Interesującym zagadnieniem, wartym omówienia na zajęciach ze studentami z zakresu kultury audiowizualnej, jest medialny recykling. W przypadku filmów dokumentalnych należy zwrócić szczególną uwagę na kwestię materiałów archiwalnych, które jako „surowiec wtórny” zostają włączone do filmów montażowych, ale także egzystują na prawach autonomicznych dzieł.

11 W 2013 roku wykonano życzliwy gest w stosunku do dokumentalistów, tworząc nową kategorię dla Najlepszego Filmu Dokumentalnego w konkursie Polskie Nagrody Filmowe – Orły. Ukłonem w stronę polskiego dokumentu jest także niewątpliwie przyznanie po raz pierwszy Nagrody za Osiągnięcia Życia reżyserowi filmów dokumentalnych - laureatem w tej kategorii w 2014 r. został bowiem Kazimierz Karabasz. W kategorii najlepszy film dokumentalny do konkursu kwalifikują się filmy polskie o długości 40 i więcej minut ekranowych, bez względu na technikę realizacji, rozpowszechniane po raz pierwszy w roku poprzedzającym rok edycji Konkursu, nieprzerwanie przez co najmniej przez 7 dni, co najmniej 1 seans dziennie, na ogólnie dostępnych, płatnych seansach kinowych w Polsce lub których pierwsza emisja telewizyjna nastąpiła w jednej ze stacji telewizyjnych: TVP, TVN, Polsat, CANAL+, HBO i była ogłoszona w programie stacji telewizyjnej, w której była nadawana. Zob. <http://pnf.pl/o-nagrodzie/regulamin/> [dostęp online: 20.11.2015].



Argumentem na rzecz postulowanego użycia materiałów dokumentalnych online w procesie kształcenia studentów w obszarze nauk humanistycznych jest m.in. egalitaryzm audiowizualnych audycji udostępnianych na żądanie – wszak nie bez przyczyny VoD jest nazywany konsumencką demokracją. Nie oznacza on jedynie równego dostępu, ale pozwala także postrzegać te materiały wideo jako część audiowizualnej biblioteki XXI wieku, która może stać się kanonem edukacji nowego typu (nowej generacji). Tworzy podstawy doświadczenia międzypokoleniowego, z jakim wcześniej nie mieliśmy do czynienia – wspólną płaszczyzną jest odnalezienie się w cybernetycznej przestrzeni, która nieustannie się rozwija i przekształca.

### **Dobre praktyki**

Rozważania na temat wykorzystania polskich filmów dokumentalnych online w edukacji humanistycznej grup studenckich warto poprzedzić przywołaniem kilku zasad, które pomagają wdrożyć tzw. dobre praktyki w zakresie korzystania z plików wideo w Internecie. Być może doświadczonym nauczycielom akademickim wydadzą się one zbędne jako oczywistość, ale jak pokazują chociażby wyniki wspomnianej ankiety, widzowie mają trudności w odróżnieniu treści wideo udostępnionych legalnie od materiałów nielegalnych<sup>12</sup>.

Wskazanie studentom filmów dokumentalnych do obejrzenia w Internecie winno być poprzedzone co najmniej krótkim wprowadzeniem na temat specyfiki materiałów dokumentalnych, ze szczególnym uwzględnieniem wewnętrznej różnorodności tego gatunku. Informacja o tym, z jakiego typu dokumentem mają się zapoznać (biografia, film historyczny, reportaż, film montażowy, film o sztuce, dokument oświatowy, przyrodniczy, krajoznawczy, kronika itp.) oraz określenie celu proponowanego seansu online, wpływają zasadniczo na efektywność działań edukacyjnych. Należy upewnić się, czy wskazany materiał filmowy jest dostępny bez ograniczeń czasowych i geograficznych, pochodzi z legalnego źródła, nie wymaga uiszczenia opłat od widzów oraz czy nie wymaga rejestracji, tzn. czy użytkownik może pozostać anonimowy. Aby uniknąć wspomnianych dylematów warto zapoznać się z takimi społecznymi inicjatywami jak: kampania „Legalna Kultura”<sup>13</sup>, czy „Oglądaj legalne”<sup>14</sup> (inicjatywa Związku Pracodawców Branży Internetowej IAB Polska), dzięki którym zyskujemy dostęp do bazy legalnych źródeł nie tylko w zakresie plików wideo, ale także książek, prasy, muzyki czy fotografii. Przekazanie studentom informacji na temat dostępu do utworów, z zachowaniem wszelkich praw przynależnych twórcom, winno być połączone z wcześniejszym rozpoznaniem, jakie treści – prócz interesującego nas

---

12 24% ankietowanych nie odróżnia treści wideo udostępnionych legalnie od materiałów nielegalnych, 41 % deklaruje, że nie jest dla nich ważne czy oglądają filmy z poszanowaniem praw autorskich, zaś 34,5% twierdzi, że korzysta z legalnych źródeł.

13 <http://www.legalnakultura.pl/pl> [dostęp online: 21.01.2016]. Na pytanie: Czy znana jest Pani / Panu kampania społeczna „Legalna Kultura?”, ankietowani odpowiedzieli następująco: Tak, znam jej założenia i program 15.8%; Tak, jest mi znana, ale tylko ogólnie 38.6%; słyszałam /słyszałem o niej przypadkowo 28.1%; nie jest mi znana 17.5%.

14 <http://ogladaj-legalne.pl/> [dostęp online: 21.01.2016].



filmu dokumentalnego, oferuje dana platforma czy filmoteka. Orientacja w zasobach filmowych danego serwisu daje nam możliwość rozszerzenia oferty skierowanej do słuchaczy. Ułatwia także dyskusję na takie tematy jak: personalizacja wyboru (oferta dostosowana do użytkownika), tagowanie treści (aktywne linki odsyłające do innych tytułów, baz filmowych, opisów, biografii twórców itp.), możliwości komentowania i wystawienia oceny, systemu rekomendowania filmów znajomym poprzez wtyczki portali społecznościowych, pocztę e-mail itp.

Równie ważne jest, by materiałów wskazanych do obejrzenia online nie pozostawiać bez komentarza, nawet jeśli zostały określone jako nieobowiązkowe, lub jeśli w tej kwestii wyboru zdano się na inwencję słuchaczy. Dzięki temu można zyskać cenną wiedzę i wskazówki na przyszłość, pytając na przykład o to, czy uczestnicy kursu po obejrzeniu danego materiału skorzystali z innych propozycji filmowych dokumentalnych lub fabularnych dostępnych online, czy ocenili zalecany film lub rekomendowali go innym osobom, jak odebrali reklamy dołączone do filmów na platformach komercyjnych itp. Interesujące efekty daje także połączenie praktyki (zalecanie wybranych materiałów do obejrzenia online) z refleksją teoretyczną na temat kultury audiowizualnej. Pobudzenie świadomości uczestników kursu w kwestii „rozproszonego i mobilnego widza”, oglądającego online dokumenty poza tradycyjnymi zajęciami edukacyjnymi, ułatwia przygotowanie ich do aktywnego i krytycznego uczestnictwa we współczesnej kulturze.

Sięgając po film dokumentalny jako po „pomoc naukową” warto wykorzystać jego hipertekstualny potencjał, szczególnie w obszarze nauk humanistycznych. Aktywne hiperłącza dają realną szansę na zmianę postrzegania dokumentów, które nie powstały jako stricte filmy oświatowe, ale odczytane jako teksty kultury odsłaniają przed widzami nowe tropy interpretacyjne. Należy przy tym zwrócić uwagę studentów na sposób w jaki użytkownik dokumentów online „montuje” hipertekst<sup>15</sup>, stosując prywatny „montaż atrakcji”. Dobrym ćwiczeniem praktycznym (wspomagającym edukację z zakresu problematyki audiowizualnego charakteru współczesnej kultury) jest wspólna analiza indywidualnych ścieżek (aktywne hiperłącza), za pomocą których widzowie tworzą własne kompilacje cyfrowych zbiorów filmowych. Ciekawe rezultaty przynosi także zadanie polegające na możliwie gęstym opisaniu wybranego filmu dokumentalnego poprzez tagowanie oraz system odsyłaczy ułatwiający kolejnym użytkownikom nawigację pomiędzy materiałami niefikcyjnymi w przestrzeni Internetu.

Rola edukacyjna filmów dokumentalnych oraz kronik jest eksponowana przede wszystkim przez instytucje kultury, które pozyskując materiały wideo na potrzeby cyfrowego repozytorium lub filmoteki, kierują się innymi przesłankami aniżeli komercyjni nadawcy – właściciele platform VoD, czy też prywatne podmioty realizujące specyficzną misję popularyzowania twórczości dokumentalnej.

---

<sup>15</sup> Hipertekst rozumiany jako nieliniarna, niesekwencyjna organizacja danych, gdzie tekst (także tekst kultury) jest rozbity na fragmenty, które łączą się ze sobą na wiele sposobów dzięki aktywnym odsyłaczom (linki). Kierunek i kolejność lektury, a także kształt samego tekstu, zależy od indywidualnego „czytelnika” – to jego „żądanie” jest zasadą organizującą i aktywizującą dzieło. Zob. <http://techsty.art.pl/hipertekst/definicje.htm> [dostęp online: 19.01.2016]. Ciekawe i obszerne omówienie ewolucji samego pojęcia i możliwości wykorzystania go we współczesnych naukach humanistycznych: Bella Dicks, Bruce Mason, Amanda Coffey, Paul Atkinson, *Qualitative Research and Hypermedia: Ethnography for the Digital Age*, Sage Publications Ltd, London 2005.

## Zbiory dokumentów dostępne online

Wskazując zbiory polskich filmów dokumentalnych, które są dostępne online i mogą być przydatne w pracy ze studentami, z pewnością warto polecić ofertę dostępną w Ninatece<sup>16</sup> – internetowej bibliotece treści audiowizualnych dotyczących szeroko pojętej kultury, prowadzonej pod auspicjami Narodowego Instytutu Audiowizualnego. Zebrane materiały pochodzą z różnych źródeł, dostęp do nich nie wymaga logowania i są całkowicie wolne od reklam. Obecnie blisko 98% materiałów zamieszczonych w Ninatece to treści bezpłatne – wśród ponad 5500 plików audio i wideo znajdziemy około 280 filmów dokumentalnych. Istotne jest także to, że oferta Ninateki wciąż się zwiększa i jest bardzo zróżnicowana, ale przy tym stabilna, dzięki czemu można w oparciu o jej zasoby stworzyć przykładowo plan pracy ze studentami na cały rok akademicki. W Ninatece stworzono osobną platformę EDU, skierowaną do nauczycieli i uczniów, która również jest bezpłatna, ale wymaga rejestracji.

Imponującą liczbę ponad 4 tysięcy materiałów dokumentalnych o wielkiej wadze historycznej można obejrzeć w Repozytorium Cyfrowym Filmoteki Narodowej<sup>17</sup>. Zgromadzono tam przede wszystkim wydania kroniki Polskiej Agencji Telegraficznej i Wytwórni Doświadczalnej z lat 1924-1939 oraz materiały Polskiej Kroniki Filmowej z lat 1945-1989. Wyszukiwanie interesujących dokumentów ułatwia zdecydowanie fakt, że opatrzone je nie tylko podstawowymi informacjami (na temat daty realizacji, autorstwa, produkcji, praw do eksploatacji itp.), ale w przypadku kronik dołączono także opis sekwencji z timecodem oraz tekst lektorski. Podobne rozwiązanie, wzbogacone dodatkowo o zaawansowany moduł wyszukiwania m.in. poprzez słowa kluczowe oraz tagowanie treści, zastosowano w serwisie KronikaRP<sup>18</sup>, który prezentuje zbiór wydań Polskiej Kroniki Filmowej, włącznie z oficjalnymi wydaniem z lat 1989-1994, realizowanymi przez Studio Filmowe „Kronika” oraz unikatowe notacje archiwalne prowadzone do 2012 roku. Udostępnienie online materiałów dokumentalnych, które nigdy nie były prezentowane w kinie czy w telewizji, będących bezcennym zapisem polskiej rzeczywistości z ostatnich 20 lat, jest wspaniałą okazją do przedstawienia studentom jaką wartość historyczną i poznawczą mają notacje z uwagi na oswojony status „surowego zapisu”. Sekwencje obrazów pozbawione komentarza, ze stuprocentowym dźwiękiem lub też w przypadku tzw. odrzutów, zawierające jedynie ścieżkę dźwiękową, są niezwykle wartościowe poznawczo m.in. pod względem metod obiektywizujących, stosowanych przez dokumentalistów<sup>19</sup>.

16 <http://ninateka.pl/filmy/film,dokumenty> [dostęp online: 20.01.2016].

17 <http://www.repozytorium.fn.org.pl/?q=pl/search/doc> [dostęp online; 20.01.2016].

18 <http://kronikarp.pl/> [dostęp online: 20.01.2016].

19 Należy nadmienić, że KronikaRP jest projektem wieloetapowym, mającym na celu nie tylko ocalenie unikatowych materiałów, gromadzenie świadectw przeszłości, ale także w kolejnych fazach planuje się łączyć oficjalne przekazy z amatorskimi zapisami ważnych wydarzeń, tak by stworzyć wieloaspektowy i multimedialny obraz zbiorowej pamięci Polaków. Jest to kolejna – po Telewizji Kino Polska i projekcie KinoRP, inicjatywa Grzegorza Molewskiego, który współpracuje m.in. z warszawską WFDiF oraz z Video Studio Gdańsk.

Oryginalny zbiór filmów dokumentalnych oferuje FilMOTEKA stanowiąca część Internetowej Bazy Filmu Polskiego<sup>20</sup>, prowadzonej przez Państwową Wyższą Szkołę Filmową, Telewizyjną i Teatralną w Łodzi. Spośród innych zbiorów filmowych dostępnych online wyróżnia się ona m.in. tym, że materiały wideo opatrzone są starannymi i szczegółowymi opisami. Należy jednak zaznaczyć, że katalog FilMOTEKI jest jeszcze dość skromny i nie został uporządkowany według gatunków filmowych, więc nawigacja i wyszukiwanie są póki co utrudnione. Na polskim rynku filmowym pewnego rodzaju ewenementem jest projekt Top Doc Film<sup>21</sup>, związany z szeroko pojętym upowszechnianiem i promocją polskich filmów dokumentalnych. Naczelną ideą pomysłodawców jest pozyskiwanie światowych praw do reprezentatywnych dzieł polskiego dokumentu i udostępnianie ich na co dzień i bez ograniczeń za pośrednictwem komercyjnych platform VoD. Katalog filmów dokumentalnych zawiera bardzo rzetelne opisy i odsyłacze do takich serwisów jak: [ipla.tv](http://ipla.tv), [strefavod.pl](http://strefavod.pl) czy [kinoplex.pl](http://kinoplex.pl), na których można obejrzeć dane tytuły. Choć oferta Top Doc Film jest bardzo ambitna i znakomicie sprawdza się w pracy dydaktycznej, to jednak nie jest jeszcze stabilna – usługodawcy zmieniają się, a materiał jest dostępny dopiero po obejrzeniu reklam. „Misyjny” głos możemy dostrzec także w profilu platformy VoD należącej do Telewizji Polskiej<sup>22</sup>. Dobrze skatalogowany i nienajgorzej opisany zbiór filmów dokumentalnych, będących produkcjami własnymi Telewizji Polskiej (materiały zlecone oraz koprodukcje), jest formą autopromocji TVP. Zbiór jest systematycznie powiększany, ale gdy weźmiemy pod uwagę jak wielką liczbą dokumentów dysponuje ten producent, wówczas oferta zaprezentowana online wydaje się nader skromna.

Warto zauważyć, że we wspomnianej „machinie emisyjnej”, która przekracza znacznie możliwości percepcyjne nawet tych widzów, którzy są żywo zainteresowani kinem dokumentalnym, wiodącą rolę odgrywa nadal telewizja, która pozostaje hegemonem przede wszystkim w kwestii produkcji filmów i materiałów dokumentalnych. U podstaw niefikcyjnych przekazów audiowizualnych zrealizowanych w technologii telewizyjnej leży komercja – nastawienie na zysk oraz ich ocena według kryteriów oglądalności. Nawet tak zwana produkcja „misyjna” – mająca edukować i poszerzać horyzonty widzów, jest powiązana z procesem określania grup docelowych (ang. target group), do których skierowany jest komunikat (treść przekazu), produkt (materiał filmowy) oraz reklama<sup>23</sup>. Instrumentalne potraktowanie dokumentu przez telewizję oraz przez podmioty działające w Internecie może wydawać się pewną skazą na budowanym od czasów Flaherty’ego etosie filmowca-dokumentalisty, ma jednak ono także swoje dobre strony, bowiem strategia komercyjna wymaga przede wszystkim dogłębnego poznania produktu – w tym przypadku filmów i materiałów o charakterze dokumentalnym, jak również

20 <http://www.filmpolski.pl/fp/index.php?kino=1> [dostęp online; 20.01.2016].

21 <http://www.topdocfilm.com/index.php?lang=pl> [dostęp online; 20.01.2016].

22 <http://vod.tvp.pl/4190012/dokumenty> [dostęp online; 20.01.2016].

23 Można oczywiście założyć, że podmiot zamawiający dany materiał dokumentalny chciałby zainteresować swoją ofertą wszystkich potencjalnych odbiorców, ale w praktyce komercyjne telewizje prowadzą swoją produkcję, zakup i wymianę materiałów audiowizualnych według ściśle określonej strategii marketingowej. Produkt, który przeznaczony jest „dla wszystkich”, de facto jest „dla nikogo”.

wiedzy na temat oczekiwań i potrzeb potencjalnych klientów (widzów). Z marketingowego punktu widzenia idealną grupą docelową (tzw. targetem) jest nisza, ponieważ jej silne skoncentrowanie (społeczno-demograficzne) oraz wyraźnie sprecyzowane kryteria wyboru produktu ułatwiają znacznie dotarcie do klienta z nietypową ofertą. Jest to jedna z przyczyn, dla których filmy dokumentalne są dołączane do zbiorów typowo rozrywkowych, składających się głównie z filmów fabularnych. Nie bez znaczenia jest fakt, że na polskim rynku podmioty parające się udostępnianiem materiałów audiowizualnych w formule „wideo na żądanie” są zobowiązane wykazać minimum 20% udział produkcji europejskich w swojej ofercie – a prawa do rozpowszechniania filmów dokumentalnych są stosunkowo tanie i łatwe do pozyskania.

W grupie typowo komercyjnych platform udostępniających „wideo na żądanie” polskie filmy dokumentalne są zaledwie dodatkiem do pozostałych materiałów – kina mainstreamowego, seriali i programów telewizyjnych. Można jednak w tej ofercie odnaleźć sporo cennych dzieł:

- serwis [superfilm.pl](http://superfilm.pl)<sup>24</sup> – oferuje m.in. klasykę polskiego dokumentu (np. filmy Władysława Ślesickiego, Marka Piwowskiego, Krystyny Gryczelowskiej, Wojciecha Wiszniewskiego, Ireny Kamińskiej czy Kazimierza Karabasza), rozrywkową kompilację Kronik PKF, a także nagradzane filmy z ostatniej dekady.
- [vod.pl](http://vod.pl)<sup>25</sup> – prezentuje dokumenty atrakcyjne dla widzów szukających rozrywki, sensacji, skrajnych emocji (tzw. „szkoła Fidyka”). Ofertę rozrywkową równoważą pozycje ze zbioru Top Doc Film (tzw. „szkoła Łozińskiego”).
- [kinoplex.gazeta.pl](http://kinoplex.gazeta.pl)<sup>26</sup> – na tej platformie przewagę liczbową mają dokumenty zagraniczne. Dla widzów ciekawych świata przygotowano ofertę w porozumieniu z festiwalami filmowymi (np. Międzynarodowy Festiwal Filmów Dokumentalnych HumanDOC). Pozycje produkcji polskiej są niestety dostępne w małej ilości i zbyt krótko, by móc je polecać studentom.
- [strefavod.pl](http://strefavod.pl)<sup>27</sup> – platforma ma charakter przede wszystkim rozrywkowy - wśród dokumentów prym wiodą nowości oraz filmy zrealizowane na potrzeby tematycznych kanałów telewizyjnych (Planete, Discovery). Ofertę komercyjną równoważą pozycje ze zbioru Top Doc Film.
- [ipla.tv](http://ipla.tv)<sup>28</sup> – wybór bezpłatnych materiałów ograniczony do filmów ze zbioru Top Doc Film.
- kanały You Tube: interesujący jest kanał Wajda School and Studio<sup>29</sup> jako przykład skutecznej autopromocji. Materiały dokumentalne, które można tam obejrzeć to nie tylko tzw „produkcje własne”, ale także seria wywiadów z uznanymi twórcami oraz wykłady z cyklu „masterclass”.

24 <http://superfilm.pl/Dokumentalny> [dostęp online; 20.01.2016].

25 <http://vod.pl/filmy-dokumentalne> [dostęp online; 20.01.2016].

26 <http://kinoplex.gazeta.pl/kinoplex/0,135093.html#TRNavSST> [dostęp online; 20.01.2016].

27 <http://www.strefavod.pl/katalog/Dokumentalny> [dostęp online; 20.01.2016].

28 <http://www.ipla.tv/Film/127834-Dokument> [dostęp online; 20.01.2016].

29 <https://www.youtube.com/user/wajdaschoolandstudio> [dostęp online; 20.01.2016].

## **Podsumowanie**

Polski film dokumentalny przez szereg lat był marginalizowany i słabo obecny w głównych kanałach nadawczych. Aktualnie możemy mówić o pozytywnej, progresywnej i dobrze rokującej na przyszłość zmianie, która dokonuje się za pośrednictwem platform VoD, cyfrowych repozytoriów i filmotek. Dokumenty rodzimej produkcji zyskały ogromną rzeszę e-widzów, którzy mogą bezproblemowo zapoznać się zarówno z klasyką polskiej szkoły dokumentu, materiałami kronikalnymi, jak i z najnowszymi produkcjami. Funkcjonowanie dokumentów online w formule „kultura na żądanie” pozwala na włączenie ich do programów nauczania na każdym etapie edukacji. Szczególnie interesującą formą jest traktowanie filmów dokumentalnych jako materiałów e-learningowych, stanowiących uzupełnienie treści wykładowych skierowanych do grup studenckich. Wyjątkowo dużo możliwości ich praktycznego wykorzystania odnajdujemy w obszarze nauk humanistycznych, które stają się humanistyką cyfrową. Filmy dokumentalne są bardzo wdzięcznym i poręcznym materiałem do badań/pracy naukowej, jak również w zakresie edukacji akademickiej, która z powodzeniem przyjmuje często postać interdyscyplinarnej pracy studentów, wykraczającej daleko poza przestrzeń tradycyjnej sali wykładowej.

### **Abstrakt**

Tekst obejmuje zagadnienia związane z wykorzystaniem filmu dokumentalnego online w humanistycznej edukacji grup studenckich. Autor koncentruje się na kilku przykładach platform VoD, repozytoriów cyfrowych i filmotek, które mogą być polecane nauczycielom akademickim. W artykule omówiono następujące problemy: polski film dokumentalny w dobie cyfrowej, dobre praktyki w zakresie korzystania z plików wideo w Internecie, zbiory dokumentów dostępne online.

**Słowa kluczowe:** film dokumentalny, humanistyka, edukacja, „wideo na żądanie”, repozytorium cyfrowe

### **Summary**

This text covers problems connected with the use of documentary film online in humanistic education of student groups. The author focuses on some examples of platforms VoD, digital repositories and film libraries, which can be recommended for academic teachers. The following issues are being discussed in the article: polish documentary in the digital era, good practice in the use of video on the internet, collections of documentaries available online.

**Keywords:** documentary film, humanities, education, „Video on Demand”, digital repository

## Bibliografia

1. Dicks B., Mason B., Coffey A., Atkinson P., *Qualitative Research and Hypermedia: Ethnography for the Digital Age*, London 2005.
2. Dziak A., *Cyfrowe strategie badań i edukacji humanistycznej* [w:] „Postscriptum Polonistyczne” 2014, nr 2 (14).
3. Gwóźdź A., *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*, Kraków 1997.
4. Przyłipiak M., *Poetyka kina dokumentalnego*, Gdańsk-Słupsk 2004.
5. Radomski A., Bomba R. (red.), *Zwrot cyfrowy w humanistyce. Internet / Nowe media / Kultura 2.0*, Lublin 2013.



## **Tekst w kulturze cyfrowej**

### **Text in digital culture**

Nie będzie przesadą stwierdzenie, że kultura cyfrowa na dobre zapanowała w ludzkiej świadomości i rzeczywistości. Wspomniany wyżej termin jest szeroko znany i jako taki nie wymaga wyjaśnienia. Głównym elementem konstytuującym rzeczywistość cyfrową są oczywiście nowe technologie. Śmiało można mówić o ekspansji świata cyfrowego. Owa ekspansja ma swoje brzemiennie następstwa, praktycznie w każdej sferze ludzkiego życia<sup>1</sup>. Rozrost sfery elektronicznej spowodował zmianę oblicza kultury, w tym form przekazu i komunikacji<sup>2</sup>. W poniższym artykule przyjrzymy się jak wygląda świat tekstu modyfikowany i kreowany przez cyfrowe media na podstawie wybranych przykładów.

### **Hipertekst**

Nowe technologie na dobre zawładnęły wszystkimi obszarami ludzkiej egzystencji, odciskając wyraźne piętno na komunikacji. W tej sferze ich rolę początkowo postrzegano jako środek przekazu informacji, technika jedynie udoskonalała sposób komunikacji. Dopiero później dostrzeżono ich potencjał kreacyjny. Technika stając się integralną częścią komunikacji zaczęła kształtować i wpływać na specyfikę świata tekstu<sup>3</sup>. Przyjrzymy się temu.

Przed wszystkim definicja tekstu stała się nieostra – tym mianem określa się nie tylko tradycyjne przekazy piśmienne, ale również radiowe, telewizyjne czy internetowe. Co więcej, jeden przekaz może być kreowany przez różne media. Tekst w przestrzeni wirtualnej nosi znamiona hipertekstu czyli nieliniowej i niesekwencyjnej organizacji danych. Tekst jest rozbity na fragmenty, które na wiele sposobów są ze sobą połączone odsyłaczami. Wszystkie elementy są wzajemnie powiązane na zasadzie

---

1 L. Floridi, *The fourth revolution. How the infosphere is reshaping human reality*, Wyd. Oxford University Press, Oxford 2014.

2 A. Radomski, *Humanistyka w świecie Informacjonalizmu*, <http://e-naukowiec.pl/>, Lublin 2014.

3 E. Szczęsna, *Poetyka mediów: polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*, Wyd. Uniwersytetu Warszawskiego 2007, s.209 -234.

elektronicznej intertekstualności<sup>4</sup> – tekst nie stanowi zamkniętej całości. Nie ma z góry zdefiniowanej kolejności czytania fragmentów – w tym przypadku inwencja leży po stronie czytelnika.

W odróżnieniu od tekstu drukowanego, twórca hipertekstu wytycza złożone i wielorakie ścieżki odczytu pomiędzy różnymi częściami tekstu. Nad definitywnie skończoną wypowiedź przedkłada wielość dyskursów. Jednokierunkowemu przewracaniu kartek w książce drukowanej przeciwstawia się alternatywnych dróg, którą wytycza użytkownik. Cały Internet jawi się jako przestrzeń, w której trudno jest wyznaczyć granice poszczególnych tekstów. Jego natura opiera się na hybrydyczności, fragmentaryczności i swoistemu niedokończeniu. Trzeba jednak nadmienić, że hipertekst przejął pewne typowe dla kultury druku, powszechnie stosowane narzędzia naukowe i edytorskie takie jak przypisy, indeksy, aneksy itp.

Formą hipertekstu, z którą ma do czynienia najwięcej ludzi na świecie jest Internet i strony internetowe. Należy jednak wspomnieć o tzw. hipertekście literackim cechującym się większym wyrafinowaniem. Odkrycie literackiego potencjału sieci zaowocowało upowszechnieniem idei hipertekstu w obszarze literatury. W początkach Internetu próbowano przewidzieć jak będzie wyglądała nowa literatura – literatura zintegrowana z technologią. Przedmiotem fascynacji stał się zwłaszcza hipertekst jako matryca opowieści nielinearnej. Eksperymenty w tej dziedzinie stały się zabawą z nowymi mediami, zacieraniem granicy między literaturą a sztuką, a także próbą wejrzenia w bliżej nieokreśloną przyszłość. Narodziny tzw. „literatury elektronicznej” były konsekwencją pojawienia się i upowszechnienia technologii komputerowej w latach 80. oraz wspomnianej idei hipertekstu. Ograniczenia kultury druku zostały bezpowrotnie przezwyciężone.

### Pozostałe cechy tekstu

Główna różnica przekazy cyfrowe charakteryzuje hybrydyczność, interaktywność i polisemiotyczność. Ten nowy rodzaj tekstu może łączyć w sobie druk z dźwiękiem, grafiką, fotografią. Te nowe między tekstem drukowanym, a tym tworzonym w przestrzeni wirtualnej zasadza się na tym, że ten drugi może podlegać nieustannej modyfikacji. Ponadto możliwości niewątpliwie wzbogacają i uatrakcyjniają komunikację. Obserwowana jest jednak tendencja do redukcji warstwy słownej, która to zastępowana jest coraz częściej elementami graficznymi. W tym miejscu warto wspomnieć o specyficznym systemie znaków, stworzonym przez japońskiego programistę, który cieszy się wielką popularnością wśród użytkowników serwisów społecznościowych na całym świecie. Mowa tu o emoji – małych ikonkach lub obrazach cyfrowych służących do wyrażania idei lub emocji w komunikacji elektronicznej. O popularności tego graficznego systemu znaków zadecydowała jego uniwersalność, przekraczanie barier językowych. Emoji są rozpoznawalne i rozumiane przez wszystkich na świecie bez względu na język, wiek, pochodzenie, religię czy narodowość.

<sup>4</sup> P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Wyd. Poltext, Warszawa 2010.

Komunikacja cyfrowa pociąga za sobą istotne zmiany w gramatyce tekstu. Dostrzegalna jest lapidarność form tekstowych, tendencja do ich kondensacji. Wykreowanie przez kulturę cyfrową nowych form tekstowych takich jak np. sms-y, e-maile, fora internetowe itp. stało się bezpośrednią przyczyną zacierania granic między pismem a mową. W wyżej wymienionych rodzajach tekstów zaczęła dominować składnia języka mówionego połączona z ignorowaniem zasad interpunkcji i ortografii. Możliwości współczesnych technologii cyfrowych pozwalają na stworzenie przekazu-tekstu, niezwykle atrakcyjnego i sugestywnego. Tekst ów może zawierać elementy werbalne, wizualne i dźwiękowe – i to właśnie decyduje o jego wielopłaszczyznowości. Jak widzimy przekaz w przestrzeni cyfrowej to zjawisko całkowicie odmienne od przekazu dostępnego w formie drukowanej.

### **Uczestnik wirtualnej komunikacji**

Odmiennej charakter hipertekstu ujawnia działanie samego użytkownika świata cyfrowego. Wybierając za pomocą kliknięcia kolejne strony użytkownik-odbiorca sam konstytuuje swoisty porządek, niepowtarzalną sekwencję przeglądanych tekstów. Co więcej, ma możliwość wprowadzania licznych modyfikacji – i to nie tylko jako autor-twórca, ale i anonimowy użytkownik. Widzimy, że centralna pozycja autora w tekście drukowanym zostaje zastąpiona marginalizacją tegoż w świecie wirtualnym. Ponadto klasyczna relacja nadawca-odbiorca ulega skomplikowaniu. Figury odbiorcy nie cechuje już bierność – w przestrzeni wirtualnej on także może stać się nadawcą i kreować przekaz. Cyfryzacja, interaktywność<sup>5</sup> i inne cechy nowych mediów stwarzają dodatkowe możliwości działania. Świat wirtualny oferuje użytkownikowi mnogość tzw. ról komunikacyjnych. Jedną i tą samą osobą może być nadawcą, odbiorcą, graczem-bohaterem gry komputerowej, programistą, autorem, redaktorem itp. Użytkownicy nowych mediów mogą płynnie przechodzić od jednej roli do drugiej. Hybrydyzacja będąca stałym elementem konwergencji mediów determinuje również hybrydyzację ról komunikacyjnych. Szerokie spektrum możliwych do pełnienia ról z pewnością wzbogaciło twórczy potencjał użytkownika i poszerzyło pole jego działania.

### **Proces tworzenia**

Wspomniane wyżej nowe możliwości wydatnie przyczyniły się do fundamentalnych zmian w procesie twórczym. Po pierwsze, miano twórcy-autora przestało być zarezerwowane dla wybranych jednostek, przestało być elitarne. Technologie digitalne ze swoją dostępnością i łatwością kreowania prostych przekazów umożliwiły wszystkim tworzenie. To, co kiedyś tradycyjnie uważano za domenę artystów dziś jest udziałem każdego.

Istota procesu twórczego z udziałem mediów cyfrowych zasadza się na kompilacji. Aktywność użytkownika polega na korzystaniu z olbrzymich zasobów sieciowych, z pomocą których może formo-

---

<sup>5</sup> M. Ostrowicki, *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, Wyd. Universitas, Kraków 2006, s.161-185.

wać swój przekaz. Wykorzystuje przy tym tradycyjne elementy takie jak litery i wyrazy, ale też ma do swojej dyspozycji gotowe pliki obrazowe i dźwiękowe. O unikatowości stworzonego przekazu często decyduje jedynie sposób połączenia gotowych już elementów plus własne modyfikacje. Takie mieszanie kulturowych treści i form w obrębie jednego przekazu Manovich określił mianem remiksowania<sup>6</sup>.

Jeśli forma zwykłego tekstu i status twórcy w kulturze cyfrowej uległy tak dużym zmianom, istnieją podstawy by sądzić, że to samo dzieje się w sferze czystej twórczości, jaką jest literatura.

## Literatura

Rozwój technologii cyfrowych pociągnął za sobą liczne eksperymenty w obszarze literatury, kwestionując jej dotychczasowe założenia i reguły. Co prawda, jeszcze przed ekspansją świata wirtualnego pojawiały się próby przełamania tradycyjnych zasad w tej dziedzinie. Wystarczy wspomnieć takie osoby jak: James Joyce, Jose Louis Borges, Julio Cortazar, Roland Barthes czy Umberto Eco. Ich osiągnięcia w sferze literackiej lub teoretycznoliterackiej wieszczyły zmierzch kultury druku. Przyczyniły się również do ukonstytuowania się idei wyżej wspomnianego hipertekstu. Ogólnie rzecz biorąc był to przejaw większych zmian w kulturze. Istotnie, rozwój nowych technologii zmienił wiele obszarów ludzkiej egzystencji, w tym literaturę. Spróbujmy przyjrzeć się, na kilku wybranych przykładach, jak wygląda literatura zintegrowana z technologiami cyfrowymi.

## Poezja cybernetyczna

Ten typ poezji kwestionuje dotychczasowe formy artystycznej komunikacji, sygnalizując jednocześnie, że pytania dotyczące statusu poezji nie są bezzasadne. Poezja cybernetyczna powstaje oczywiście za pośrednictwem nowych mediów będących nie tylko narzędziem, ale i jej integralną częścią. W swym kształcie nawiązuje ona do tzw. poezji wizualnej. Eksperymenty językowe, odrzucenie konwencjonalnej składni, nielinearność, interaktywność – to pozostałe cechy tej poezji. Warstwa semantyczna jest zredukowana, liczy się za to układ graficzny (często bezpośrednio nawiązujący stylistycznie do technologii komputerowych). Utwory poetyckie są tak zbudowane, że dają szansę, przy aktywnej lekturze, na odczytanie wielu wariantów tekstu. Niekiedy możliwa jest modyfikacja lub całkowita transformacja tekstu w wyniku ruchu. Zastosowana w poezji cybernetycznej metoda kompozycji, daleka od rygorów tradycyjnej poezji, na nowo określa zarówno jej status, twórcę jak i odbiorcę.

## Twitteratura

To specyficzna odmiana literatury, wyraźnie inspirowana nowymi technologiami. Charakteryzuje się skondensowaniem (ograniczenie objętości do 140 znaków) i hybrydycznością (może łączyć cechy

---

<sup>6</sup> L. Manovich, *Język nowych mediów*, Wyd. Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s.218.

prozy i poezji). Radykalna skrótowość, będąca jej naczelną cechą, wymusza brak opisów, dygresji czy też pobocznych epizodów. Najczęściej jest to naszkicowana historia z pojedynczym bohaterem. Możemy tu obserwować dążenie do przekazania maksymalnej treści przy minimum zastosowanych słów. Taki typ literatury, jak twierdzą niektórzy badacze, nobilituje słowo i wprowadza nową jakość do literatury.

### **E-book z dodatkami**

Ciekawym przykładem zintegrowania nowych technologii z literaturą jest powieść science fiction Jacka Dukaja<sup>7</sup>. Nosi tytuł „*Starość aksolotla*” i ukazała się w ubiegłym roku. Stanowi interesujący fenomen – zarówno w warstwie literackiej jak i „technologicznej”. Książka opisuje postapokaliptyczną rzeczywistość, gdzie ludzkość próbuje się ratować wykorzystując nowe technologie. Książka pojawiła się wyłącznie jako e-book w dwóch wersjach językowych: polskiej i angielskiej. Wszystkie trudniejsze pojęcia dotyczące nowych technologii i specyfiki wykreowanego świata znalazły się w licznych przypisach. Są tak wyczerpująco i sugestywnie opisane, że tworzą równoległą narrację powieści. Oprócz tego uatrakcyjnieniu lektury służą takie dodatki jak ilustracje, exlibrisy oraz figurki robotów do wydrukowania na drukarce 3D. Dzięki elektronicznej formie powieści nie jesteśmy ograniczeni do samej treści książki. Za pomocą jednego kliknięcia można sprawdzić znaczenie wyrazu lub obejrzeć związane z tym ilustracje. Warstwa tekstu pierwotnego nie musi być nadrzędna i decydująca. Elektroniczna forma literatury niesie ze sobą nowe, szersze jej rozumienie. Poza tym radykalnie zmienia sposób lektury, a także status odbiorcy i autora.

### **Biopoezja**

Prezentuje osobliwe podejście do literatury – wykorzystuje jako tworzywo materiał biologiczny (np. bakterie, mikroorganizmy). Ten, jak wiadomo, podlega pewnym prawom – procesom życiowym, czasowi. Tekst powstaje podczas poddawaniu np. mikroorganizmów różnym bodźcom ( ich układ inicjuje powstanie tekstu ) i ma charakter efemeryczny. Biopoezja staje się terenem, na którym zachodzi interakcja między autorem a organizmem żywym. Działanie artysty na tym polu wymaga nie tylko czasu, ale i pracy w laboratoriach naukowych. Wprowadza to znaczne ograniczenia dla twórcy, a także budzi zastrzeżenia etyczne.

### **Wnioski**

Powyższe przykłady są tak naprawdę nielicznymi, jeśli chodzi o wykorzystanie technologii cyfrowych w dziedzinie literatury. Mnogość i różnorodność powstających gatunków jest naprawdę imponująca – trzeba by tu jeszcze wymienić wideopoematy, holopoezję, aromapoezję, literaturę awata-

---

<sup>7</sup> R. Drózd, *Starość aksolotla – nowa powieść Jacka Dukaja*, <http://swiatczytnikow.pl>. [dostęp online: 10.03.2015].

rową, e- literaturę 3D, e-literaturę wykorzystującą technologię GPS, literaturę CAVE. Niektóre z nich wyewoluowały z obecnie istniejących gatunków, inne stanowią novum. Do nowych gatunków i form tekstowych (tyle, że nie stricte literackich) można zaliczyć SMS-y, e-maile, chaty, serwisy i fora internetowe, blogi. Wyróżniają się inną od dotychczasowej strukturą przekazu, charakterystyczną stylistyką, zmianami w gramatyce tekstu oraz zatarciem granicy między pismem i mową.

Wśród najważniejszych zmian, jakie zaszły w obrębie tekstu w kulturze cyfrowej, należy odnotować przede wszystkim przededefiniowanie tradycyjnych kategorii autora-nadawcy i czytelnika-odbiorcy oraz ich roli. Odbiorca-czytelnik zyskuje znaczną autonomię. Czytelnik, mając do czynienia z utworem literackim o strukturze hipertekstualnej, może modyfikować istniejący tekst lub dodawać do niego własne segmenty. Jego decyzje związane z lekturą nadają końcowy kształt tekstowi. Następuje niejako oswobodzenie czytelnika z dominacji autora. Odbiorca ma możliwość współkreowania przekazu, jest włączany w akt prowadzenia narracji. Konsekwencją tego jest fakt, że relacja odbiorca-dzieło jawi się jako ta ważniejsza niż autor-dzieło. Zaś wspomniane dzieło-tekst staje się tzw. otwartym zasobem kultury<sup>8</sup>.

W przypadku tekstów z gatunku biopoezji i holopoezji, gdzie kluczową rolę odgrywają odpowiednio mikroorganizmy i hologramy, dochodzi do ścisłej współpracy pomiędzy autorem a organizmami żywymi lub urządzeniami technologicznymi<sup>9</sup>. W ten oto sposób tekst (specyficzny, ale jednak tekst) staje się polem realizacji założeń posthumanizmu dotyczących i wykorzystania nowych technologii, i powiązań między światem ludzi a światem natury. Z jednej strony obserwujemy symbiozę człowieka i maszyny oraz przenikanie ludzkiej inwencji z możliwościami jakie daje współczesna technologia. Z drugiej strony rolę bezpośredniego twórcy tekstu przejmują organizmy żywe, które nie zaliczają się do gatunku ludzkiego. Zamiar stworzenia tekstu (tym przypadku o charakterze literackim) owocuje spotkaniem sztuki z nauką (literatura, biologia i informatyka ulegają tu swoistej konwergencji).

Granice literatury zostają znacznie poszerzone przez wprowadzenie na jej obszar osiągnięć inżynierii biologicznej czy też innych nauk. Tekst w tym wypadku jest czymś zmiennym i niestabilnym, nabiera charakteru performatywnego. Uwaga czytelnika-odbiorcy zostaje przekierowana na sam proces tworzenia, generowania tekstu. Proces ten przebiega częstokroć z udziałem wielu podmiotów (człowiek, nowe technologie, organizmy żywe). Mniej istotny jest rezultat tego procesu czyli gotowy tekst. Takie widzenie sprawy determinuje kontekst posthumanistyczny, żywo obecny we współczesnej kulturze. Punktem wyjścia dla współczesnych badań nad literaturą cyfrową jest tekst jako proces i wydarzenie. Przedmiotem refleksji stają się też relacje między podmiotami ludzkimi i nie-ludzkimi.

Niewątpliwie literaturę cyfrową można rozpatrywać z dwóch punktów widzenia – jako tekst i jako symptom współczesnej stechnicyzowanej kultury. Teksty w kulturze cyfrowej z jednej strony prezentują się jako jej części składowe, a z drugiej są środkiem do jej poznania. Nowe rozumienie tekstu i jego nowa formuła są bezpośrednią przyczyną pojawienia się nowych kontekstów w badaniach litera-

8 P. Celiński, *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, <http://www.postmedia.umcs.lublin.pl/>, Lublin 2013.

9 M. Bakke, *Bio- transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu*, Wyd. Naukowe UAM, Poznań 2012.



tury. Nowe zjawiska i towarzyszące im dyskursy wymagają nowych kompetencji zarówno od odbiorców, teoretyków, jak i artystów.

Technologie cyfrowe odcisnęły swe piętno nie tylko na kształcie tekstów o charakterze literackim. Ich rewolucjonizująca rola dostrzegalna jest również w obszarze komunikacji międzyludzkiej, a co za tym idzie organizacji życia społecznego. Dlatego niektórzy teoretycy wspominają o kształtowaniu się nowego typu cywilizacji. Przełom ten jest porównywany do tych, które związane są z wynalezieniem pisma czy pojawieniem się druku. Pójdźmy o krok dalej – niektórzy naukowcy już od dawna zgłaszają postulat cyborgizacji komunikacji. Jednym z nich jest profesor Kevin Warwick z Uniwersytetu w Reading<sup>10</sup>. W swoich wypowiedziach roztacza interesujący obraz przyszłej rzeczywistości komunikacyjnej. Według niego komunikacja za pomocą języka, tekstu jest mało wyszukana. Dopiero wyposażenie człowieka w odpowiednią technologię (cyborgizacja) sprawiłoby, że komunikacja stałaby się szybsza, łatwiejsza, a jednocześnie bardziej wyrafinowana. Wiązałoby się to z eliminacją mowy, a do mózgu człowieka byłyby bezpośrednio przekazywane sugestywne obrazy przez interfejs *człowiek-maszyna*.

Trudno w tej chwili jednoznacznie przesądzić o dalszych losach języka, tekstu, czy komunikacji. Niemniej na uwagę zasługuje fakt, że Słowem Roku 2015, według słownika Oxford Dictionaries, zostało słowo, które doskonale oddaje ducha czasu i ewolucję języka. Po raz pierwszy w historii na słowo roku wybrano ikonę emoji, oznaczającą „łzy radości”, po raz pierwszy prawdziwe słowa przegrały ze znakiem graficznym. Słuszności swojej decyzji instytucja broniła twierdząc, że użycie emoji przewyższa użycie innych słów w ciągu ostatniego roku trzykrotnie.

Nowe technologie problematyzują akt komunikacji, tożsamość autora-nadawcy i czytelnika-odbiorcy oraz status samego tekstu. Doprowadziło to do redefinicji uznanej wiedzy o podmiotach działań komunikacyjnych i artystycznych. Nowa formuła tekstu stworzyła potrzebę reinterpretacji sposobu jego funkcjonowania, opisywania i rozumienia, wymagała analizy toku przemian dokonujących się we współczesnej kulturze. W powszechnym odbiorze to technologie cyfrowe stworzyły przestrzeń kulturową, która domaga się nieustannej systematyzacji i refleksji. Jednak można na to spojrzeć z odmiennej perspektywy bo, jak pisze Manuel Castells:

„Kultury nie przetwarzają maszyny, lecz nasze umysły. Kultura ludzka istnieje tylko w ludzkich umysłach lub dzięki ludzkim umysłom połączonym z ciałami. A zatem, jeśli nasze umysły mają materialną możliwość uzyskania dostępu do całego obszaru ekspresji kulturowej – mogą dokonywać selekcji jej fragmentów, łączyć je na nowo – to można powiedzieć, że mamy hipertekst: jest on w nas. [...] A zatem to nie systemy multimedialne wytwarzają hipertekst za pomocą Internetu jako środka umożliwiającego dotarcie do nas wszystkich, lecz przeciwnie – to my go wytwarzamy, korzystając z Internetu, aby wprowadzić ekspresję kulturową do świata multimediiów i innych światów leżących poza nim.”<sup>11</sup>

10 A. Maj, *Paratekstualność, cyborgizacja komunikacji i telefonia mobilna. Konteksty antropologii mediów* [w:] *Pogranicza audiowizualności*, A. Gwóźdź (red.), Wyd. Universitas, Kraków 2010, s.533-552.

11 M. Castells, *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, Wyd. Rebis, Poznań 2003, s.228-229.

### **Abstrakt**

Artykuł porusza zagadnienia związane ze zmianami w obszarze tekstualności, które pojawiły się w wyniku rozwoju kultury cyfrowej. Media cyfrowe przyczyniły się do powstania nowych gatunków tekstowych lub do modyfikacji w obrębie tych tradycyjnych. Różnice gatunkowe zostały zatarte i upłynnione. Istnieje potrzeba opisu i zdefiniowania nowych zjawisk pojawiających się w tej sferze.

**Słowa kluczowe:** kultura cyfrowa, media cyfrowe, tekst, nauka, technologie komputerowe, posthumanizm.

### **Summary**

This article deals with modifications present in the area of texts of culture resulting from the development of communication and digital culture. Digital media create new textual genres, combine and transform traditional forms. The borders between forms of expression are blurred. It's necessary to create poetics which would provide tools for description of new text's forms.

**Keywords:** digital culture, digital media, text, science, network technologies, posthumanism.

## Bibliografia

1. Bakke M., *Bio- transfiguracje. Sztuka i estetyka posthumanizmu*, Wyd. Naukowe UAM, Poznań 2012.
2. Castells M., *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, Wyd. Rebis, Poznań 2003.
3. Celiński P., *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, <http://www.postmedia.umcs.lublin.pl/>, Lublin 2013.
4. Drózd R., *Starość aksolotla – nowa powieść Jacka Dukaja*, <http://swiatczytnikow.pl>, [dostęp online: 10.03.2015].
  - a. Fiedorczyk J., *Cyborg w ogrodzie. Wprowadzenie do ekokrytyki*, Wyd. Naukowe Katedra, Gdańsk 2015.
5. Floridi L., *The fourth revolution. How the infosphere is reshaping human reality*, Oxford 2014.
6. Maj A., *Paratekstualność, cyborgizacja komunikacji i telefonia mobilna. Konteksty antropologii mediów* [w:] *Pogranicza audiowizualności*, A. Gwóźdź (red.), Wyd. Universitas, Kraków 2010.
7. Manovich L., *Język nowych mediów*, Wyd. Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
8. Ostrowicki M., *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, Wyd. Universitas, Kraków 2006.
9. Radomski A., *Humanistyka w świecie Informacjonalizmu*, <http://e-naukowiec.pl/>, Lublin 2014.
10. Szczęsna E., *Poetyka mediów: polisemiotyczność, digitalizacja, reklama*, Wyd. Uniwersytetu Warszawskiego 2007.
11. Zawojski P., *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Wyd. Poltext, Warszawa 2010.

## **Dodatek –**

dwa głosy o polskiej humanistyce

## Co z tą polską humanistyką<sup>1</sup>?

Humanistyka to coś znacznie więcej niż badania humanistyczne, zarówno z powodu jej funkcji społecznych, jak również ze względu na to, iż tworzenie wiedzy humanistycznej składa się z wielu ogniw, z których badania naukowe stanowią tylko jedną składową całość.

### Humanistyka i badania humanistyczne

Opis natury i funkcji to nie tylko obowiązkowy dodatek retoryczny tekstu o stanie i zadaniach humanistyki: taki opis ma znaczenie jako punkt orientacyjny zmian. Charakter i funkcje najczęściej określa się przez oczekiwania – czego humanistyka uczy (poszukiwania sensu; rozumienia zjawisk; zadawania pytań; krytycznego myślenia; kreatywnego myślenia; oglądania problemu z różnych perspektyw; cnót obywatelskich; empatii wobec odmienności; poczucia piękna; sztuki czytania, pisania i przemawiania), do czego zachęca, co ujawnia, wspiera i pobudza. Inny sposób to wskazanie wartości, jakie powinna krzewić. Humanistyka ma być zatem dobrem samym w sobie, a prócz tego powinna mieć wartość społeczną (wzmacnianie spójności społecznej, pomoc w rozstrzyganiu złożonych kwestii etycznych), kulturalną (pamięć i dziedzictwo kultury), edukacyjną, ekonomiczną (np. media, turystyka, przygotowanie studentów do podejmowania różnych zawodów), polityczną (formułowania programów), innowacyjną (kwestie motywacji, współpracy i działania to kluczowy składnik innowacji i przedsiębiorczości), medyczną, poznawczą (myślenie krytyczne), osobistą (rozwój duchowy), a wreszcie badawczą.

Jak widać, mało jest dziedzin nauki takich jak humanistyka, a więc mocno osadzonych, uzależnionych i oddziaływujących na zewnętrzną rzeczywistość duchową i społeczną. To stwarza polityce wobec badań humanistycznych zasadniczą trudność; jak wyważyć w jej ocenie kryteria wewnętrzne (mierzone liczbą publikacji i cytowań) oraz zewnętrzne (niemierzalne); jak wyważyć ocenę samych tylko badań oraz ocenę nauczania, upowszechniania, powiązań, oddziaływania? Ostatnie pytanie dotyczy powiązań badań humanistycznych z wykorzystywaniem ich wyników w pracy bibliotecznej, muzealnej, archiwalnej, konsultacyjnej, wystawienniczej oraz popularyzacyjnej.

---

<sup>1</sup> Zmieniona wersja tekstu, który ukaże się także w Forum Akademickim.

Humanistyka to coś znacznie więcej niż badania humanistyczne także z tego względu, że – możliwe, iż także w większym stopniu niż w przypadku innych dziedzin nauki – badania humanistyczne to tylko jedno z ogniw w długim łańcuchu wzajemnych powiązań. Badacze nie mogliby się rozwijać, gdyby nie bibliotekarze, muzealnicy i specjaliści innych dziedzin humanistyki. Powiązania między różnymi badaczami z dziedzin pokrewnych można by przyrównać do „łańcucha pokarmowego” (z badaczami na czele, przetwarzającymi opracowane przez innych dane i informacje), lub też, trafniej, do gospodarczego „łańcucha wartości”. Najlepiej jednak wykorzystać jako punkt wyjścia koncepcję „interaktywnego systemu innowacji”.

Sens porównań sprowadza się do tego, że systemu tworzenia humanistycznej wiedzy nie da się usprawnić ulepszając tylko jedno z jego ogniw. To, podobnie, stawia przed polityką wyzwanie: jak rozszerzyć pole działania interwencji na rzecz humanistyki, tak aby objęła ona nie tylko – tradycyjnie – samych badaczy, ale także inne składniki systemu?

Pytanie to z kolei narzuca następne. Jeśli zgodzimy się z opinią, że ideał pełnego leseferyzmu w nauce, przedstawiony w artykule Michaela Polanyi`ego „The Republic of Science” (1962) powinien zostać uzupełniony przez elementy rządowego sterowania, powstają pytania, jak zapewnić najlepszy – nie tylko dla badaczy, ale także „interesariuszy” i społeczeństwa – mechanizm wyboru priorytetów polityki wobec humanistyki?

Jak wiadomo, Polanyi dowodził, że uczeni swobodnie dokonujący wyboru problemów badawczych oraz rozwiązujący je wyłącznie na podstawie osobistego sądu wybierają tym samym najlepszy tryb rozwoju badań naukowych. W późniejszych latach wielokrotnie ograniczano stanowczość tego twierdzenia. Podnoszono zatem, że podatnicy – zarówno reprezentowani przez parlament, jak i przez obywateli – muszą mieć wpływ na badania finansowane przez rząd. Badacze, reagujący tylko na wskaźniki jakości (liczba publikacji i cytowań) oraz na wymogi kariery i wyrazy środowiskowego uznania niekoniecznie wybierają te metody, tematy i obszary badawcze, które są najlepsze z punktu widzenia „dobra publicznego”. Procesy organizacyjne w nauce nie są wolne od patologii trapiących wszystkie organizacje: badacze kierują się własnym interesem, popadają w „zależność od szlaku”, działają po „linii najmniejszego oporu”, cierpią na „myślenie grupowe”, działają zgodnie z zasadą „utopionego kosztu”, czyli nie zawsze porzucają ślepe ścieżki badawcze, gdy mogą liczyć na dalsze finansowanie itd. Do tego dochodzą patologie swoiste dla środowiska naukowego: mandarynizm i syndrom „wieży z kości słoniowej”.

### **Funkcje humanistyki**

Aby odpowiedzieć na pytanie o mechanizm wyboru priorytetów, wróćmy jeszcze do kwestii funkcji humanistyki. Tradycyjnie, za Alvinem Weinbergiem wyróżnia się funkcje wewnętrzne i zewnętrzne badań naukowych; wśród funkcji wewnętrznych, wpływ badań na pole badawcze, w jakim jest prowadzone, oraz wpływ badań na sąsiednie, dalsze i dalekie pola, dyscypliny i dziedziny nauki.



Wpływ badań w ramach pola badawczego (nawet gdy badania inicjują nowy obszar) jest najbardziej oczywisty. Mniej rozumiany jest (zamierzony lub nieplanowany) wpływ na inne pola i dyscypliny. A pod tym właśnie względem humanistyka wykazuje coraz więcej trwałych powiązań. Np. neurobiologia to dyscyplina na styku biologii, kognitywistyki oraz tradycyjnej humanistyki: psychologii i filozofii. Kognitywistyka z kolei jest nauką na pograniczu psychologii poznawczej, neurobiologii, filozofii umysłu, sztucznej inteligencji, lingwistyki oraz logiki i fizyki. Genetyka i nanotechnologia sięgają po humanistykę, aby rozstrzygnąć problemy prawne i etyczne, a także kwestie ich społecznych następstw oraz publicznej akceptacji. Sens bioetyki zawarty jest w samej nazwie.

Równie wiele powiązań wykazuje humanistyka ze światem zewnętrznym (bezpośrednio lub w połączeniu z oddziaływaniem innych dyscyplin). Wymieńmy kilka najważniejszych typów wkładu humanistyki do rozwiązywania kluczowych kwestii społecznych:

- Globalne wyzwania, takie jak zmiana klimatu, migracje, starzenie społeczeństw.
- Ochrona dziedzictwa narodowego.
- Przemysły i usługi kreatywne (wystawy i muzea, reklama, architektura, rynek sztuki i antyków, rzemiosło, design, moda, film, gry video, muzyka, sztuki wykonawcze, rynek wydawniczy, oprogramowania, radio i telewizja, turystyka).
- Sztuka (badania historyczne i psychologiczne nad sztuką).
- Zdrowie – *humanistyka zdrowia* to stosowanie dyscyplin humanistycznych, wśród nich antropologii, psychologii i filozofii, do rozstrzygania zagadnień zdrowia i dobrostanu (np. ludzi starych).
- Polityka (rozpoznanie postaw i wartości społeczności będących obiektem interwencji).
- Edukacja (nauka obywatelska; *publiczna humanistyka*, czyli działania organizacji rządowych, pozarządowych i lokalnych społeczności angażujących ludzi do inicjatyw ukierunkowanych na dziedzictwo, kulturę, tradycję, filozofię i sztukę).
- Urbanistyka (np. planowanie i rewitalizacja miast).
- Inżynieria (np. wkład do projektowania dóbr konsumpcyjnych).

Parafrazując powiedzenie Clemenceau, że „wojna jest sprawą zbyt poważną, by ją pozostawiać generałom”, można powiedzieć, że rozwój humanistyki jest kwestią, której nie można pozostawiać samym naukowcom w zajmujących się szeroko pojętą humanistyką; inni interesariusze, bibliotekarze, muzealnicy, animatorzy kultury, designerzy, analitycy polityki, politycy sektorowi itd. też powinni zabrać głos w debacie.

Wielka humanistyka to wielcy humaniści; nie mając wpływu na szczęśliwe przypadki narodzin nowych Brücknerów i Kołakowskich, polityka i zarządzanie mogą jednak sprawić, że wrodzone talenty wybiorą właśnie badania humanistyczne jako pola swych życiowych karier oraz w tych badaniach osiągną pułap swoich możliwości.

## Sześć recept

Dzisiejsze polskie i międzynarodowe dyskusje nad sposobami podniesienia jakości i wpływu humanistyki nieodmiennie krążą wokół sześciu pojęć, które są jednocześnie hasłami recept: umiędzynarodowienie, interdyscyplinarność, humanistyka cyfrowa, otwarty dostęp, infrastruktura, ewaluacja. Podkreśla się, że wszystkie one wspomagają się wzajemnie.

Umiędzynarodowienie. Nauka, także i nauki humanistyczne, stale umiędzynaradawiają się: istnieje coraz więcej międzynarodowych źródeł finansowania, programów, projektów badawczych, sieci współpracy, rozszerza się wymiana studentów i naukowców. Umiędzynaradawiają się czasopisma, porzucając języki narodowe na rzecz angielskiego. Uważa się, że umiędzynarodowienie humanistyki podnosi jej jakość (choć może obniżyć wpływ krajowy) wskutek tego, że – podobnie jak w produkcji przemysłowej – znacznie szerszy rynek międzynarodowy jest znacznie mniej pobłażliwy od krajowego. Warunkiem umiędzynarodowienia jest dobra znajomość angielskiego.

Interdyscyplinarność. Badania interdyscyplinarne (wewnątrz humanistyki oraz w połączeniu z innymi dyscyplinami) niosą ze sobą możliwość, że będą bardziej od wąsko-dyscyplinowych nowatorskie co do tematów i metod, że będą miały większy rozmach i staną się w większym stopniu synoptyczne oraz oparte na metodach porównawczych. Interdyscyplinarność zakłada znajomość przynajmniej dwóch pól badawczych lub dyscyplin; to z kolei, podobnie jak biegła znajomość dwóch języków, oferuje szansę dostrzegania różnic i porównywania różnych perspektyw poznawczych. Szczególną platformą interdyscyplinarności są badania nad złożonością oraz badania nad takimi wielo-aspektowymi zagadnieniami, jak myśl, ciało lub życie.

Humanistyka cyfrowa. Humanistyka cyfrowa łączy dorobek tradycyjnej humanistyki z narzędziami teleinformatyki: hipertekst, wizualizacja danych, eksploracja danych, statystyka, badania nad tekstem, mapy cyfrowe, publikacje on-line. Jest to – jak podkreśla Maciej Maryl – nie tyle dyscyplina, co ruch i podejście, w którym chodzi nie tyle o określony zestaw zagadnień badawczych, co o nowe badania, metody, narzędzia, technologie, informacje. Humanistyka cyfrowa jest nie tylko z natury „między-dyscyplinowa” (łączy prace badaczy kultury, statystyków, informatyków, archiwistów, dokumentalistów), ale także bardziej otwarta na inne dyscypliny z dziedziny humanistyki, nauk społecznych oraz „nauk twardych”. Ruch humanistyki cyfrowej preferuje nietradycyjne formy komunikacji, takie jak warsztaty, „THATCampy” i „niekonferencje”, przez co łatwiej przenika mury akademickie. Cyfryzacja łączy się najczęściej z otwartym dostępem.

Otwarta nauka. Podobnie jak umiędzynarodowienie, zapewnianie otwartego dostępu do publikacji, danych, „notesów badawczych” oraz przemysłów publikowanych w blogach sprzyja nie tylko widoczności badań, ale także krajowej i międzynarodowej współpracy badawczej oraz rozwijaniu powiązań z zainteresowanymi humanistyką spoza kręgów naukowych. Otwarcie się na świat, szczególnie gdy dokonane w dobrym angielskim, zapewnia *feedback* międzynarodowego środowiska, wejście

w światowe sieci, odgłos i oferty współpracy. Otwiera zatem szansę podnoszenia wartości i wpływu badań.

**Infrastruktura.** Ten nieodzowny składnik pracy badawczej obejmuje infrastrukturę fizyczną (np. obiekty muzealne i kartoteki), cyfrową (repozytoria, biblioteki cyfrowe, bazy danych), e-infrastrukturę (sieci urządzeń komputerowych) oraz meta-infrastrukturę (formaty meta-danych, standardy, interoperacyjność). Każda dziedzina posiada sobie tylko właściwą infrastrukturę, choć wiele infrastruktur (np. biblioteki, sieci komputerowe) służy wielu lub wszystkim dyscyplinom.

**Ewaluacja.** Badacze humaniści są na całym świecie najbardziej ze wszystkich badaczy oporni wobec ewaluacji, szczególnie tej opartej na wskaźnikach ilościowych. Istnieją rozmaite formy i metody ewaluacji; istnieje np. ewaluacja dziedzin nauki (np. ewaluacja prowadzonych w danym kraju badań humanistycznych, przeprowadzona przez zagranicznych uczonych, oparta na wizytacjach, studiowaniu dokumentacji oraz na analizach bibliometrycznych), a także ewaluacja naukowców, zespołów naukowych i instytutów. Buduje się wskaźniki dla humanistyki, użyteczne nie tyle jako podstawa decyzji finansowych, co pomoc w samoocenie.

Ewaluacje potrzebne są dla diagnoz, a te dla stawiania problemów oraz tworzenia programów zmian. Przygotowując instrumenty polityki trzeba pamiętać nie tylko o ich różnorodności (programy sektorowe, takie jak np. w Polsce Narodowy Program Rozwoju (NPRH), są tylko jednymi z wielu możliwych), co także o innych – niepolitycznych – aktorach zmian: samym środowisku humanistycznym, oddolnych ruchach kręgów naukowych (Obywatele Nauki), rynku oraz społeczeństwie (w wielu polach badawczych zainteresowanie odbiorców ma duże znaczenie dla rozwoju określonej problematyki.)

## **Rozwiązania**

Czekając na ewaluację stanu humanistyki oraz istniejących instrumentów jej wspierania (gotowa jest już ewaluacja NPRH oraz bibliometryczna diagnoza stanu polskiej nauki, także i badań humanistycznych) oraz na debatę publiczną z udziałem wszystkich zainteresowanych, jakie można by – biorąc pod uwagę wszystko, co zostało przedtem powiedziane – zaproponować nowe rozwiązania poprawiające jakość i rozszerzające wpływ polskiej humanistyki, a jednocześnie takie, które nie wzmacniałyby pewnych pól kosztem innych i miały znaczenie dla wszystkich aktorów humanistyki, a nie tylko naukowców?

Po pierwsze, należy opracować plan oraz sfinansować infrastrukturę dla otwartego dostępu danych dla humanistyki. Ważnym elementem infrastruktury powinna być retrokonwersja, czyli przenoszenie opisów katalogowych, bibliograficznych księgozbioru z katalogu kartkowego do katalogu komputerowego zintegrowanego systemu bibliotecznego lub do bazy danych. Wśród tych zadań na pierwszy plan wysuwają się dwa, adresowane do Biblioteki Narodowej, które można by sfinansować ze środków NPRH:

- retrokonwersja centralnego katalogu starych druków (polskich i zagranicznych) Biblioteki Narodowej. Jest to duże i wieloletnie zadanie – np. dla 10 osób pracujących przez kilka lat – ale takie, którego nie da się uniknąć.
- umieszczenie w „Academic” czy Polonie – cyfrowej wypożyczalni międzybibliotecznej – wszystkich drukowanych i kartkowych katalogów, ksiąg akcesyjnych oraz inwentarzy polskich bibliotek publicznych.

Oba te zadania powinny zostać wykonane we współpracy z CERL (*Consortium of European Research Libraries*). Retrokonwersja starych druków nie tylko pozwoliłaby na udostępnienie światu polskiego dorobku piśmiennictwa, ale także pomogłaby w podjęciu nowych badań (np. proveniencyjnych). Z kolei umieszczenie w „Academic” katalogów rękopisów ułatwiłoby powzięcie decyzji co do trybu katalogowania rękopisów w polskich zbiorach publicznych (nie tylko w bibliotekach naukowych, ale także w bibliotekach publicznych i muzeach). Mało kto wie, że w Polsce ponad połowa rękopisów w zbiorach publicznych pozostaje nieskatalogowana, a priorytet katalogowania nowych nabytków (m.in. podyktowany warunkami stawianymi bibliotekom przez ofiarodawców) powoduje, że nie widać perspektyw zmiany sytuacji: odsetek nieskatalogowanych rękopisów zwiększa się z każdym rokiem. Nieskatalogowana pozostaje więcej niż połowa manuskryptów średniowiecznych! Wyjściem z sytuacji wydaje się uzupełnienie katalogowania dokonywanego w obrębie poszczególnych placówek przez katalogowanie rękopisów należących do poszczególnych dziedzin – np. rękopisów prawnych, teologicznych, naukowych, literackich – przez specjalistów dziedzinowych, przeszkolonych w zakresie katalogowania.

Po drugie, zadanie innego typu – to podjęcie działań na rzecz studiów uniwersyteckich i badań o charakterze interdyscyplinarnym (zob. Jerzy Axer, Marek Wąsowicz, *Reguła czy wyjątek. Interdyscyplinarność w polskich uniwersytetach*, Warszawa 2015). Jak dotąd, w Polsce to właśnie ośrodek humanistyki jest inicjatorem i promotorem interdyscyplinarnych rozwiązań prawno-organizacyjnych.

Po trzecie, umiędzynarodowienie polskiej humanistyki. Istniejące instrumenty, takie jak wsparcie przekładów polskich książek na języki obce, a także popieranie umiędzynarodawiania czasopism oraz udziału Polski w międzynarodowych organizacjach humanistycznych (np. CLARIN, DARIAH), mogłyby zostać uzupełnione o jeszcze jeden instrument, wzorowany na grantach Holenderskiej Organizacji Badań Naukowych (NWO) udzielanych w ramach programu „Umiędzynarodowienie w Humanistyce”. Celem holenderskich trzyletnich dotacji jest ułatwienie współpracy pomiędzy krajowymi a zagranicznymi zespołami, Wydziałami, i Instytutami. Pieniądze mają być przeznaczone na sieci badawcze, organizację spotkań i wymianę osobową w ramach projektów badawczych finansowanych z innych źródeł. Dotacja wynosi od 25000 do 75000 Euro. NWO finansuje nie więcej niż 75%, maksymalnie 50.000 euro. Pozostałą część budżetu (przynajmniej 25%) ma wносить co najmniej dwóch *zagranicznych* partnerów.

## Uniwersytet w okresie przemian – a polska humanistyka

W swej wypowiedzi chciałbym się odnieść do dwóch głosów: jeden jest autorstwa Prof. Marka Kwieka, a drugi Jana Kozłowskiego.

Marek Kwiek wydał ostatnio fundamentalną monografię poświęconą współczesnemu szkolnictwu wyższemu<sup>1</sup>. Jest ona pokłosiem jego wieloletnich badań nad kondycją europejskich uczelni i realizowanych w nich badaniach, sposobach zarządzania oraz dydaktyce. Wyróżnioną rolę we wspomnianej książce odgrywa sytuacja w polskim szkolnictwie wyższym. Marek Kwiek opisuje jego funkcjonowanie w okresie po transformacji ustrojowej (1989) – na szerokim tle międzynarodowym. Wymowa tego swobodnego raportu nie napawa optymizmem. Z przeprowadzonych badań niezbicie wynika, że polskie uczelnie odstają poziomem badań i dydaktyki od ich europejskich odpowiedników. I niewiele w tej materii zmieniło się po wejściu naszego kraju do UE (2004). Kwiek krytykuje szczególnie polskich badaczy za zaściankowość i lokalny charakter ich badań, brak szerszej współpracy z zagranicą, brak publikacji w uznanych międzynarodowych czasopismach, niechęć do badań zespołowych z udziałem partnerów unijnych, mały udział w realizacji grantów europejskich i zbyt skoncentrowanie się na dydaktyce. Nadzieję na pewne zmiany widzi w zmianach jakie zaszły w ostatnich latach – tj. od momentu wprowadzenia nowych rozwiązań legislacyjnych – regulujących funkcjonowanie polskiej nauki i szkolnictwa wyższego, a także w zmianie pokoleniowej, jaka obecnie następuje. Młodzi badacze zdają się być, jego zdaniem, bardziej promiędzynarodowi niż pokolenie 40+. Choć gwoli sprawiedliwości zaznacza, że jedną z bolączek uniemożliwiających zasadniczą poprawę polskiego szkolnictwa i nauki są wyjątkowo małe nakłady z budżetu państwa na ten sektor rynku.

Zgadając się ogólnie z diagnozą Marka Kwieka chciałbym poczynić parę uwag w kontekście humanistyki – zwłaszcza polskiej. Co prawda humanistów nie traktuje Kwiek oddzielnie. Opisuje ich jako część składową całej nauki – co generalnie wydaje się słusznym zabiegiem. Jednakże humanistyka ma swoje specyficzne problemy i na tym, biorąc pod uwagę także tematykę tego tomu, chciałbym dalej się skupić.

Marek Kwiek we wspomnianej monografii zauważa trafnie, że decydujący wpływ na funkcjonowanie europejskiej, a ostatnio i polskiej nauki wywierają dążenia do ich urynkowania oraz globalizacja. Poznański badacz nie dostrzega jednakże trzeciego czynnika, zdaniem bowiem najistotniejszego (na po-

---

1 Kwiek M., *Uniwersytet w dobie przemian*, Warszawa, 2015.



czątku tego stulecia), a mianowicie Internetu. Zaryzykuję stwierdzenie, że sieć, a szczególnie jej wersja 2.0 (i coraz częściej 3.0) zmienia praktycznie wszystko – jeśli chodzi o funkcjonowanie tej praktyki: jej cele, wartości, zarządzanie, kariery, metody, sposoby nauczania czy komunikowania rezultatów badań. Do lamusa odchodzi wizerunek badacza, który rozwiązuje tajemnice kultury czy historii w pojedynkę, który jeździ na staże i stypendia, który sprowadza literaturę obcojęzyczną, który uczestniczy w międzynarodowych konferencjach (w fizyczny sposób), który wysyła rezultaty swoich dociekań do drukowanych periodyków, który robi naukę dla punktów i któremu się wydaje, że jeśli zdobędzie więcej stopni i tytułów to wzbogaci swoje umiejętności, a pośrednio wzmocni ośrodek akademicki, w którym pracuje. Tę wyliczankę możemy ciągnąć jeszcze długo.

Myślę więc, że mówiąc o koniecznych reformach w obszarze polskiej humanistyki powinniśmy się skoncentrować na jej usieciowieniu – tak, aby ta sfera nauki lepiej odpowiadała na wyzwania i potrzeby społeczeństwa informacyjnego. I to zagadnienie chciałbym nieco szerzej rozwinąć w kontekście wypowiedzi dr. Jana Kozłowskiego.

Otóż Jan Kozłowski poruszył szereg fundamentalnych kwestii związanych z funkcjonowaniem humanistyki we współczesnym świecie. Bez cienia przesady można powiedzieć, że dzisiejsza humanistyka znalazła się na przysłowiowym rozdrożu! Z jednej strony mamy bowiem zmniejszanie się nakładów na badania humanistyczne, postępującą krytykę humanistów za brak pożytku z ich badań, a ostatnio (2015) decyzję rządu japońskiego o stopniowym wygaszaniu kierunków humanistycznych na tamtejszych uczelniach! Z drugiej zaś strony cały czas mówi się o niezbędności humanistyki, myślenia humanistycznego, wrażliwości humanistycznej w życiu każdego społeczeństwa – także w naszym, XXI wieku. Kozłowski przytacza szereg przykładów na użyteczność humanistyki przy rozwiązywaniu palących problemów dzisiejszego świata. Pokazuje jednocześnie szereg napięć związanych z funkcjonowaniem tej grupy dyscyplin – zwłaszcza, gdy idzie: z jednej strony o badania finansowane z pieniędzy podatników i ich oczekiwania względem rezultatów, a z drugiej strony o funkcjonowanie humanistyki w obiegu międzynarodowym, który rządzi się swoimi własnymi prawami (publikacje, cytaty, rankingi, itp.). Niestety te dwie sfery zwykle nie mają ze sobą wiele wspólnego. Jan Kozłowski trafnie zauważa też, że humanistyki nie należy ograniczać tylko do świata akademickiego, że funkcjonuje ona także w innych praktykach społecznych, które zresztą są ze sobą wzajemnie powiązane. Na koniec swej wypowiedzi zgłasza określone postulaty w kwestii dalszego rozwoju tej aktywności ludzkiej.

Ze swej strony chciałbym również poczynić parę uwag, które mogą być potraktowane jako rozwinięcie pewnych zagadnień podniesionych przez Kozłowskiego, innym razem będzie to polemika bądź zwrócenie uwagi na niektóre aspekty nieobecne w rzeczonyj wypowiedzi. Tak więc:

1. Dobrym punktem wyjścia może być klasyfikacja dyscyplin zaproponowana przez Jurgena Habermasa (koniec lat 60-tych XX wieku). Ten wybitny przedstawiciel szkoły frankfurckiej zauważył, że nauka może służyć, jak to określił, różnym ‘interesom’. Wyróżnił ich trzy: interes panowania, interes emancypacyjno-krytyczny i wolnej od „zakłóceń” komunikacji.



Pierwszy reprezentowały najczęściej nauki przyrodnicze, matematyczno-logiczne, techniczne (czasami ekonomia). Ich nadrzędnym celem było zapewnienie instrumentów, za pomocą których można by kontrolować, regulować (czyli panować) nad zjawiskami otaczającego nas świata (głównie przyrody). Interes emancypacyjno-krytyczny polega/ał na, mówiąc w ogromnym skrócie, waloryzacji bądź kontestacji istniejącej rzeczywistości kulturowej. I to już była domena humanistyki oraz większości nauk społecznych. Ostatni z kolei miał za zadanie wypracowanie (też mówiąc w ogromnym skrócie) warunków i reguł „rozmowy”, rozstrzygnięcia sporów, dochodzenia do jakichś konsensusów – w sposób możliwie najmniej wymuszony. Ten interes mogły obsługiwać zarówno dyscypliny humanistyczno-społeczne, jak i także inne (np. logika, filozofia, semiotyka). Zauważmy, na marginesie, że dwa ostatnie interesy były ze sobą ściśle powiązane.

2. Problem z humanistyką polegał/a m.in. na tym, że obsługując dwa ostatnie habermasowskie interesy, chciała także dorzucić coś do pierwszego i być przeto: pełnoprawną nauką (analityczno-empiryczną). Stąd m.in. narodził się ten cały ruch ponadnarodowych badań, ewaluacji, międzynarodowych czasopism czy klasyfikacji i rankingów – przypominających wręcz zawody sportowe. Okazało się jednak, że postulat funkcjonowania humanistyki w interesie panowania nad społeczeństwem i kulturą jest problematyczny i, co więcej, został ostatnimi czasy zdyskredytowany przez różne nurty – z postmodernizmem na czele. W dodatku dla podatnika nie ma praktycznie większego znaczenia (no, może poza satysfakcją), że polscy, bądź inni humaniści są obecni w międzynarodowym obiegu, dużo publikują po angielsku i mają wysoki *impact factor*. Mogą zatem rodzić się pytania i wątpliwości, czy mamy nadal to finansować? Zwłaszcza, że reguły funkcjonowania nauki i humanistyki zostały wypracowane w innej epoce i śmiem twierdzić, że nie odpowiadają już one dzisiejszej informacjonalistycznej rzeczywistości!
3. W erze cyfrowej: komputerów i Internetu każda działalność wiedzotwórcza (jest to pojęcie szersze od nauki) ma charakter globalny (sieć przecież nie zna granic), zespołowy (zbiorowa globalna inteligencja), jest nastawiona na szerokie spektrum odbiorców (każdy kto ma dostęp do sieci), antyelitarna (każdy może przecież publikować i prowadzić badania mając dostęp do otwartych danych i narzędzi) i tracą na znaczeniu recenzje, punkty, listy filadelfijskie itp., sporządzane przez ekspertów czy urzędników. Rodzi się zatem pytanie o nową politykę naukową, zwłaszcza tą, która wykorzystuje środki publiczne, oraz która odzwierciedlałaby obecne realia, sprzeczne interesy: korporacji akademickich i poszczególnych grup społecznych
4. Uwzględniając powyższe uwarunkowania uważam, że wydawanie środków publicznych w społeczeństwie informacyjnym i kultury 2.0 (cyfrowej) powinno się koncentrować (jeśli chodzi o humanistykę, a pośrednio też i całą naukę) na:
  - A) dokończeniu digitalizacji całego dotychczasowego dorobku kulturowego i historycznego.

Mamy bowiem do czynienia z epokowym zwrotem technologicznym, który zdarza się raz na kilkaset lat. Z podobnym przełomem mieliśmy do czynienia np. w momencie wynalezienia pisma, a później alfabetu, a następnie przy wkraczaniu w erę druku. Te wynalazki nie miały charakteru lokalnego – tylko zmieniły prawie wszystkie praktyki ludzkie;

- B) budowy nowej infrastruktury komunikacyjnej (np. dofinansowanie nowych typów czasopism czy wydawnictw: w pełni już multimedialnych);
- C) tworzenia cyfrowych narzędzi badawczych, za pomocą których można by prowadzić badania bądź inne czynności wiedzytwórcze na zdigitalizowanym materiale (w rodzaju: *AntiCone*, *T-Pen*, *TAPoR*, *image plot*, *Stylo* czy *Moviegalaxies*)
- D) Dofinansowaniu nowych typów w pełni już cyfrowych, multimedialnych i interaktywnych projektów (np. *Rome reborn*, *British History Timeline*, *Scholasticon*, *Lublin 2.0*). Są to produkcje wysokobudżetowe, angażujące duże zespoły badawczo-rekonstrukcyjne i obliczone na wiele lat. Tracą zatem na znaczeniu badania indywidualne. W związku z tym rodzi się potrzeba opracowania innych kryteriów oceny pracy badawczej czy rekonstrukcyjnej, odejście od finansowania karier naukowców – rozumianych jako zdobywanie kolejnych stopni i tytułów, które w szybko zmieniającym się świecie niczego już nie odzwierciedlają. W Polsce oznaczałoby to likwidację habilitacji i tytułu profesorskiego (bronionych najzacieklej przez humanistów);
- E) wspieraniu nowatorskich kierunków studiów – wdrażających młodych ludzi do uczestniczenia w kulturze cyfrowej (np. Humanistyka 2.0 na UKW w Bydgoszczy czy Technologie cyfrowe w animacji kultury na UMCS);
- F) odejście od kultu publikacji (i to drukowanej), jako podstawowego kryterium ewaluacyjnego pojedynczych badaczy, Instytutów czy uczelni. Publikacje opracowywane/pisane są przez uczonych dla innych uczonych i dla punktów. Wielkie projekty (jak chociażby te wspomniane w punkcie D) są robione dla społeczeństwa. Mają walor naukowy, poznawczy, upamiętniająco-historyczny, a także marketingowy. Podobnie ma się rzecz z wytwarzaniem narzędzi, które służą realizacji wspomnianych przedsięwzięć.

Paradoksalnie więc humanistyka cyfrowa znakomicie może się odnaleźć w habermasowskim interesie panowania (co podnosi jej rangę) – poprzez: wykorzystywanie nowych technologii, współpracy z informatykami, inżynierami czy specjalistami w dziedzinie marketingu. Humanistyka może być więc użyteczna (w nowym rozumieniu), nie tracąc przy tym swego zaangażowania w dwa pozostałe interesy (ale też za pomocą nowych technologii, nowych kanałów komunikacyjnych czy organizacji pracy).





e-nauowiec  
[www.e-nauowiec.eu](http://www.e-nauowiec.eu)

ISBN 978-83-941018-5-5

