



PARALELE
FOLKLOR, LITERATURA, KULTURA

NETLOR

Wiedza cyfrowych
tubylców



NETLOR

Wiedza cyfrowych tubylców

pod redakcją
Piotra Grochowskiego



Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika

Toruń 2013

Recenzent
Janina Hajduk-Nijakowska

Redaktor wydawniczy
Mirosława Szprenglewska

Korektor
Iwona Wakarecy

Projekt okładki
Tomasz Jaroszewski

Printed in Poland
© Copyright by Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika
Toruń 2013

ISBN 978-83-231-3020-8

WYDAWNICTWO NAUKOWE
UNIwersytetu MIKOŁAJA KOPERNIKA
Redakcja: ul. Gagarina 5, 87-100 Toruń
tel. +48 (0) 56 611 42 95, fax +48 (0) 56 611 47 05
e-mail: wydawnictwo@umk.pl
Dystrybucja: ul. Reja 25, 87-100 Toruń
tel./fax: +48 (0) 56 611 42 38, e-mail: books@umk.pl
www.wydawnictwoumk.pl

Wydanie I
Druk: Wydawnictwo Naukowe UMK
ul. Gagarina 5, 87-100 Toruń

Spis treści

Piotr Grochowski, <i>Lud internetowy i jego folklor. Wprowadzenie</i>	7
---	---

Część I. Perspektywy, teorie, metodologie

Michaił D. Alekseevsky, <i>Internet w folklorze czy folklor w internecie? Współczesna folklorystyka rosyjska i rzeczywistość wirtualna</i>	19
Piotr Grochowski, <i>Folklorysta w sieci. Prolegomena do badań folkloru internetowego</i>	41
Jan Kajfosz, <i>Faktoid i mistyfikacja w nowych mediach, czyli o strategiach czarowania umysłu</i>	65
Piotr Grochowski, <i>Mroczna strona folkloru internetowego. O kilku etycznych, społecznych i technicznych aspektach netloru oraz jego badań</i>	91
Filip Graliński, <i>Folklorystyka 2.0</i>	119

Część II. Tematy, zjawiska, gatunki

Katarzyna Marak, <i>Mem internetowy. Informacja i transformacja w sieci</i>	133
Agnieszka Gołębiowska-Suchorska, <i>Czastuszka w cyberprzestrzeni – kontynuacja tradycji czy nowy gatunek?</i>	165
Wojciech Jaracz, <i>Między żalem, uwzniośleniem a teorią spiskową. Internetowe narracje wokół katastrofy smoleńskiej i śmierci Lecha Kaczyńskiego</i>	183
Dariusz Brzostek, <i>Eksperci i amatorzy. O internetowych praktykach recenzenckich jako „systemach eksperckich”</i>	215

Katarzyna Orszulak-Dudkowska, <i>Blogi kulinarne a tradycja folklorystyczna</i>	237
Agnieszka Straburzyńska-Glaner, <i>Życie po życiu w internecie. Portal nasza-klasa.pl jako platforma wirtualnej aktywności osób zmarłych</i>	259
Miłosz Markocki, <i>Zorganizowane grupy użytkowników gier MMORPG</i>	283
Aldona Kobus, Joanna Krzyżanowska, <i>Słownik fandomu i fanfiction</i> ..	301



NETLOR
WIEDZA CYFROWYCH TUBYLCÓW
pod redakcją P. Grochowskiego
Toruń 2013

PIOTR GROCHOWSKI
(Uniwersytet Mikołaja Kopernika)

Lud internetowy i jego folklor. Wprowadzenie

Historia badań różnych form folkloru transmitowanych w postaci cyfrowej za pomocą urządzeń elektronicznych sięga właściwie jeszcze ery przedinternetowej¹. Wraz z powstaniem i błyskawicznym upowszechnianiem się internetu folklorysty dość szybko zorientowali się, że nie tylko „opowiada się” tu dowcipy i różnego rodzaju historie², ale że funkcjonują tu rozmaite nieformalne odmiany twórczości i interakcji, których efekty czy wytwory mają większość z tradycyjnie wyróżnianych wyznaczników folkloru, cechuje je bowiem spontaniczność, anonimowość, powtarzalność i wariantywność generowanych tekstów³.

Badacze kultury współczesnej zwracają uwagę na to, że wkraczanie technologii cyfrowych w kolejne sfery naszego życia skutkuje paradoksalnie rozwojem takich praktyk kulturowo-komunikacyjnych, które w różnych aspektach przypominają bądź wręcz są analogiczne do pewnych zjawisk znanych nam z kultur ludowych posługujących się głównie lub wyłącznie

¹ R. D. Beatty, *Computerlore: The Bit Bucket*, „New York Folklore” 1976, t. 2, nr 3–4.

² J. Dorst, *Tags and Burners, Cycles and Networks: Folklore in the Telectronic Age*, „Journal of Folklore Research” 1990, nr 27 (3); I. Schneider, *Erzählen im Internet. Aspekte kommunikativer Kultur im Zeitalter des Computers*, „Fabula” 1996, t. 37.

³ Por. T. J. Blank, *Toward a Conceptual Framework for the Study of Folklore and the Internet*, [w:] *Folklore and the Internet. Vernacular Expression in a Digital World*, red. T. J. Blank, Logan 2009.

ustnym przekazem tradycji. Najbardziej wyraziste z tych praktyk są różnorodne formy konwersacji, których erupcja w mediach elektronicznych interpretowana jest często w kontekście teorii wtórnej oralności Waltera Onga⁴. Chodzi tu jednak także o inne zjawiska, np. opisywaną przez Lva Manovicha wariacyjność, która sprawia, że „w kulturze komputerowej powszechnie generuje się różne wersje tego samego obiektu medialnego”⁵. Zarówno w sferze twórczości artystycznej, jak i w obszarze potocznej komunikacji zapis cyfrowy w olbrzymim stopniu ułatwia multiplikowanie oraz przetwarzanie i wielokrotne wykorzystywanie wygenerowanych komunikatów w różnych sytuacjach, co przywodzi na myśl charakterystyczną dla świata oralnego formuliczność⁶ oraz wynikające z niej specyficzne postrzeganie kwestii autorstwa⁷. Taka tendencja sprawia zaś, jak pokazuje choćby Henry Jenkins, że typowy dla wcześniejszych form kultury masowej podział na producentów i konsumentów, autorów i widzów/czytelników/użytkowników zostaje w znacznym stopniu unieważniony. Podobnie jak w przypadku tradycyjnej sytuacji folklorotwórczej role nadawcy i odbiorcy nie są stałe i podlegają nieustannej negocjacji. Coraz częściej dochodzi przy tym do sytuacji, gdy nawet instytucjonalni nadawcy zaczynają się bacznie przyglądać poczynaniom i opiniom odbiorców oraz wykorzystywać w różny sposób ich spontaniczną aktywność twórczą. Mamy więc do czynienia z typowym sprzężeniem zwrotnym, w którym publiczność poprzez różnorodne działania ma bezpośredni wpływ na kształt generowanych komunikatów i staje się po części ich „zbiorowym autorem”. Tak więc za sprawą technologii cyfrowych następuje swego rodzaju powrót szerokich mas do aktywnych form uczestnictwa w kulturze, a tym samym – jak pisze Jenkins – „kultura masowa znów staje się kulturą ludową”⁸.

Za szczególny moment w rozwoju tych neoludowych form partycypacji w cyberkulturze uznaje się zazwyczaj swoistą technologiczną reorientację

⁴ J. Hajduk-Nijakowska, *Folklorystyczny nerw internetu. Wspólnotowa przestrzeń emocji i wyobraźni*, „Kultura Popularna” 2012, nr 3, s. 7.

⁵ L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Warszawa 2006, s. 105.

⁶ Por. A. B. Lord, *Pieśniarz i jego opowieść*, przeł. P. Majewski, Warszawa 2010; M. Abramowicz, *Formuła oralna a świat wartości*, „Literatura Ludowa” 1983, nr 6.

⁷ Por. W. Gusiew, *Estetyka folkloru*, przeł. T. Zielichowski, Wrocław 1974, s. 218–228.

⁸ H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 134.

usług dostępnych w internecie, która nastąpiła około roku 2005 i została określona przez Tima O'Reilly'ego jako era Web 2.0⁹. Owa reorientacja polegała przede wszystkim na kreowaniu interakcji użytkowników internetu z jego operatorami, głównie poprzez udostępnianie prostych i bezpłatnych narzędzi tudzież usług dostosowanych do potrzeb internautów. Szczególnie znaczenie miało powszechne umożliwianie darmowego generowania i publikowania w sieci najróżniejszych treści. Doprowadziło to zarazem do pewnych przemian w świadomości użytkowników internetu, który przestał być postrzegany jedynie przez pryzmat poczty elektronicznej lub narzędzia biznesowego. Dzięki możliwości zamieszczania oraz pozyskiwania bogatego materiału audiowizualnego, globalna sieć stała się miejscem przyjaznym zwykłym użytkownikom, a zarazem idealnym kanałem służącym spontanicznej wymianie najróżniejszych komunikatów, w tym również rozmaitych form folkloru¹⁰. Choć część badaczy dostrzega, a nawet podkreśla niejednoznaczną rolę, zwłaszcza zaś silnie komercyjny i korporacyjny, a zarazem mało elastyczny charakter narzędzi Web 2.0¹¹, trudno zaprzeczyć, że przyczyniły się one do opisywanego przez Jenkinsa ponownego „uludowienia” znacznych obszarów i wielu aspektów współczesnej kultury.

Jednym z owych aspektów, który wzbudza szczególne zainteresowanie badaczy, są oparte na technologii Web 2.0 sposoby konstruowania i transmitowania wiedzy. Mamy tu do czynienia zarówno z oddolnym i zdecentralizowanym tworzeniem różnych odmian tzw. wikiwiedzy, „powstającej w procesie dialogu społecznego i negocjacji znaczeń”¹², jak i swego rodzaju powrotem do „wiedzy lokalnej” czy „wiedzy potocznej” szerzonej przez

⁹ T. O'Reilly, *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> (dostęp: 2012-12-04).

¹⁰ S. J. Bronner, *Digitizing and Virtualizing Folklore*, [w:] *Folklore and the Internet. Vernacular Expression in a Digital World*, red. T. J. Blank, Logan 2009, s. 29.

¹¹ O. Lialina, *A Vernacular Web 2*, [w:] *Digital Folklore*, red. O. Lialina, D. Espenschied, Merz 2009; K. Krzysztofek, *Web 2.0: „morderca” czy dobroczyńca ludzkości*, [w:] *Com.unikowanie w zmieniającym się społeczeństwie*, red. M. Niezgoda, M. Świątkiewicz-Mośna, A. Wagner, Kraków 2010.

¹² A. Maj, *Folksonomia jako nowy model wiedzy. Komunikacyjne i kulturowe aspekty Web 2.0*, [w:] *Com.unikowanie w zmieniającym się społeczeństwie*, red. M. Niezgoda, M. Świątkiewicz-Mośna, A. Wagner, Kraków 2010, s. 394–395.

samozwańcze „systemy eksperckie” nowego typu (szerzej na ten temat pisze w niniejszym tomie Dariusz Brzostek) albo generowanej w procesie folksonomii. W folksonomii zaś, która polega na spontanicznym i oddolnym tworzeniu znaczników służących do kategoryzacji treści (ang. *social tagging*, *social bookmarking*), jak pisze Anna Maj, „istotna staje się opinia innych użytkowników-konsumentów na temat usług i produktów oraz ich ocena [...] lub samo ulotne zainteresowanie, które zostaje symbolicznie »zamrożone« [...]. Mowa tu o »mądrości tłumów« i o dynamizacji procesu dostępu do informacji oraz egalitaryzmie w dostępie do wiedzy i społecznej kreacji znaczeń [...]”¹³. Obcujemy tu więc w rzeczy samej ze swego rodzaju „mądrością ludową”, której „jakość” z zewnętrznego punktu widzenia jest oczywiście dyskusyjna, ponieważ powstaje ona nie poprzez nieustanną konfrontację i weryfikację doświadczeń oraz negocjowanie znaczeń, lecz na mocy sumowania, generalizacji i naśladowania jednostkowych decyzji podejmowanych w celu porządkowania otaczającego nas świata (temat ten poruszany jest w tekście *Mroczna strona folkloru internetowego*). Niekiedy przypisuje się zresztą folksonomii jeszcze głębsze znaczenia. Jak zauważa bowiem Simon J. Bronner:

we wzrastającym zamiłowaniu użytkowników wobec folksonomii należy dostrzec to, iż wzorce emicznego kategoryzowania i organizowania treści w cyberprzestrzeni są kluczowymi praktykami kulturowymi, definiującymi granice oraz wspólne sposoby postrzegania informacji, a zatem stanowiącymi wyznaczniki tożsamości¹⁴.

Owo charakterystyczne tworzenie w przestrzeni internetu zbiorowych tożsamości skłania z kolei wielu badaczy i jeszcze liczniejszych publicystów do rozwijania tezy o konstytuowaniu się na bazie nowych mediów różnego rodzaju grup określanych jako wspólnoty wirtualne lub wspólnoty online¹⁵ albo elektroniczne sąsiedztwa lub wspólnoty afektu¹⁶. Nierzadko sięga się

¹³ Tamże, s. 293.

¹⁴ S. J. Bronner, dz. cyt., s. 29.

¹⁵ Różnorodne koncepcje wspólnoty wirtualnej szczegółowo omawia Magdalena Kamińska, *Nieczne memy. Dwanaście wykładów o kulturze internetu*, Poznań 2011.

¹⁶ A. Appadurai, *Nowoczesność bez granic. Kulturowe wymiary globalizacji*, przeł. Z. Pucek, Kraków 2005, s. 17, 288–289.

w takich przypadkach po powstałe jeszcze w czasach przedinternetowych koncepcje Marshalla McLuhana¹⁷ i Michela Maffesoli¹⁸, których kluczowe terminy (globalna wioska, retribalizacja, neotrybalizm) stają się inspiracją do rozmaitych efektowych wariacji, takich jak „ponowne zaczarowanie świata”¹⁹, „lud internetowy”²⁰, „cyfrowi tubylcy” (*digital natives*)²¹ czy „cyberplemiona”²². Otwarte pozostaje pytanie, na ile mamy tu do czynienia jedynie z poznawczymi metaforami, na ile zaś mówimy o grupach funkcjonujących identycznie lub prawie identycznie jak społeczności pozainternetowe i w jakim stopniu są one rzeczywiście zbliżone do plemion lub wspólnot charakterystycznych dla tradycyjnych kultur ludowych (szerzej na ten temat pisze w niniejszym tomie Miłosz Markocki).

Tak czy inaczej, ów internetowy *folk* (choć właściwsza byłaby tu liczba mnoga, gdyż obecnie nie ulega już raczej wątpliwości, że w przestrzeni internetu mamy do czynienia z wieloma różnymi społecznościami i kulturami, w których zresztą partycypuje się często symultanicznie i w trybie *part time*²³) ma niewątpliwie swoją specyficzną cyberkulturę, a tym samym swój cyfrowy *lore*. Nawiązywanie do źródłowego sensu pojęcia „folkloru” jako wiedzy ludu może wydawać się dziwne czy mylące (wszak w Polsce cały czas kojarzy się ono głównie z częścią dawnej kultury chłopskiej). W kontekście tezy o neoludowym charakterze partycypacji w cyberkulturze właściwy jej folklor jest jednak niczym innym, jak właśnie współczesną wiedzą internetowego ludu.

¹⁷ Por. K. Loska, *Dziedzictwo McLuhana. Między nowoczesnością a ponowoczesnością*, Kraków 2001.

¹⁸ M. Maffesoli, *Czas plemion. Schyłek indywidualizmu w społeczeństwach ponowoczesnych*, przeł. M. Bucholc, Warszawa 2008.

¹⁹ M. Kamińska, *Rzeczywistość wirtualna jako „ponowne zaczarowanie świata”. Pytanie o status poznawczy koncepcji*, Poznań 2007.

²⁰ M. Zdrodowska, *E-, cyber-folklor. Nowy paradygmat badania nowych mediów?*, „Kultura Popularna” 2012, nr 3, s. 28.

²¹ M. Prensky, *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*, Thousand Oaks 2010; tenże, *From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning*, London 2012.

²² P. Stasiak, *Plemiona sieci*, „Polityka” 2012, nr 7; J. A. Ureta, *Cybertrybalizm*, „Polonia Christiana” 2012, nr 16, on-line: <http://www.pch24.pl/cybertrybalizm,647,i.html> (dostęp: 2013-04-15).

²³ M. Kamińska, *Nieczne memy*, s. 298–300.

Na określenie interesującego nas zjawiska używa się zresztą wielu różnych terminów. Obok folkloru internetowego czy sieciowego w obiegu są takie pojęcia, jak „netlor”, „e-folklor”, „cyberfolklor” i jeszcze kilka innych (zestawienie tych określeń podaje w swym artykule Michaił Alekseevsky). Osobiście skłonny jestem uważać wszystkie te określenia za synonimy i nie widzę podstaw do przeprowadzania w tym zakresie jakichś zasadniczych podziałów. Oczywiście cyberfolklor można by uznać za pojęcie szersze, wszak nie wszystko co cyfrowe musi być koniecznie transmitowane za pomocą internetu. Pewne formy folkloru elektronicznego istniały jeszcze w erze przedinternetowej, inne egzystują ciągle dzięki telefonii komórkowej²⁴, a w przyszłości być może rozwiną się kolejne, bazujące na nowych technologiach powszechnej komunikacji cyfrowej, np. zdobywających coraz większą popularność geomediach²⁵. W praktyce jednak obecnie przypadki tego typu stanowią pewien margines, a internet jest głównym obszarem funkcjonowania cyberfolkloru, tak iż zakres tego pojęcia właściwie pokrywa się dziś z zakresem folkloru internetowego.

Problem pojawia się dopiero w momencie, kiedy pytamy o to, jaki miałby być konkretnie zakres pojęcia „folklor internetowy”. Czy chodzi tu tylko – jak chcą niektórzy folklorysty – o teksty, które w jakiś, choćby daleki i przybliżony sposób odpowiadają tym funkcjonującym w ramach analogowych kanałów transmisji oraz mieszczą się w znanych porządkach genologicznych? Czy też raczej – jak sugeruje choćby Piotr Kowalski – należy wypracować zupełnie nową definicję, „poszerzając maksymalnie rozumienie samego pojęcia tekstu poprzez potraktowanie go łącznie z całą wieloelementową sytuacją wykonawczą”, tak by definicja ta obejmowała teksty zupełnie nowego rodzaju, choćby takie, które nie mają linearnej budowy (np. hiperteksty, gry on-line) czy takie, w których „słowo nie jest koniecznym elementem organizującym wypowiedź”²⁶.

²⁴ G. Szpila, *Przysłowiove SMS-y – paremia w komunikacji elektronicznej*, „Literatura Ludowa” 2006, nr 1.

²⁵ Por. A. Nacher, *Geomedia – między mediami a lokalizacją*, [w:] *Kulturowe kody technologii cyfrowych*, red. P. Celiński, Lublin 2011.

²⁶ P. Kowalski, *Folklorystyka na nowych obszarach: antropologia mediów*, [w:] *Nowe konteksty badań folklorystycznych*, red. J. Hajduk-Nijakowska, T. Smolińska, Wrocław 2011, s. 49, 52. Por. C. Vandendorpe, *Od papirusu do hipertekstu. Esej o przemianach tekstu i kultury*, przeł. A. Sawisz, Warszawa 2008.