

Andrzej Radomski

Lublin

Badanie kultury w Informacjonalizmie – czyli w stronę antropologii cyfrowej

Już od kilkudziesięciu lat toczą się dyskusje nad przyszłością antropologii kulturowej. Bezpośrednią tego przyczyną było, jak wiadomo, kurczenie się jej dotychczasowego pola badań (kultur tradycyjnych, chłopskich, ludowych, itp.). W latach 80-tych ubiegłego stulecia owa tendencja została jeszcze wzmocniona przez debatę postmodernistyczną, która podważyła dotychczasowe podstawy teoretyczne i metodologiczne tej dyscypliny.

Antropolodzy masowo przerwali się więc na problemy współczesnego świata. Tu jednak zmuszeni są rywalizować z innymi naukami o kulturze – np. kulturoznawstwem, anglosaskimi studiami kulturowymi czy socjologią kultury. Nie jest to zatem dla nich sytuacja komfortowa. Istnieje poważna groźba utraty tożsamości dyscypliny. W ferworze propozycji i sporów o kształt antropologii w XXI wieku (co niemalże stało się już regułą na niemal wszystkich konferencjach) gdzieś umyka przedstawicielom rzeczonyj nauki pojawienie się zupełnie nowego świata – świata Informacjonalizmu i jego kultury. Jego rozwój jest tak błyskawiczny, że przedstawiciele różnych dyscyplin społecznych reagują z pewnym opóźnieniem na nowe wyzwania, które on niesie.

Pojawienie się Informacjonalizmu i rozwój społeczeństwa informacyjnego może stwarzać zarówno szanse, jak i zagrożenia dla nauk o kulturze. Po stronie tych pierwszych, w pierwszym rzędzie, należy wskazać na nowy/e obszary badawcze. Z drugiej jednak strony czyha niebezpieczeństwo rozpląnięcia się tradycyjnych dyscyplin w mnogości nowych praktyk wiedzotwórczych, jakie rodzą się w tej nowo erze. Niezależnie od tego przed antropologami stają kolejne dyskusje: jak poradzić sobie z tą nową rzeczywistością – zwłaszcza, że coraz bardziej staje się ona naszą codziennością.

W niniejszym tekście chciałbym zasygnalizować wspomniane wyżej zagadnienia, a zwłaszcza skupić się na trzech kwestiach zasadniczych: na problemie big data, nowych

narzędziach do penetracji intelektualnej oraz nowych sposobach pracy i komunikacji wyników badań. Wszystkie one ramowo składają się na propozycję uprawiania pewnego wariantu antropologii – czyli antropologii cyfrowej.

1. Współczesna antropologia - między nauką a literaturą.

Od lat kilkudziesięciu lat jesteśmy świadkami niekończącej się dyskusji nad przyszłością antropologii kulturowej (społecznej). Ów kryzys, jak zdaje się to diagnozować większość interlokutorów, wziął się (z jednej strony) z postępującego zaniku tradycyjnego przedmiotu badań i zbiegł się z debatą postmodernistyczną, która na dobre wybuchła w latach 80-tych XX wieku. Ta ostatnia zdyskredytowała fundamenty: ontologiczne, epistemologiczne, metodologiczne i aksjologiczne antropologii modernistycznej.

Już w latach 60-tych podobny proces przeszła refleksja nad całą praktyką naukową. Począwszy od wystąpienia Kuhna (1962) zapoczątkowano proces podważania możliwości poznawczych wiedzy naukowej (prawda, obiektywność, racjonalność, neutralność światopoglądowa, itp.). Zaszczepiono nam przekonanie, że nauka jest tworem historycznym i wytworem określonej kultury. Jeden z rzeczników tego stanowiska Jurgen Habermas powiązał rozwój i cechy poszczególnych dyscyplin z odpowiednimi, jak to określił, interesami. I tak, według niego, nauki analityczno-empiryczne realizują interes panowania nad przyrodą (ewentualnie i nad społeczeństwem). Nauki hermeneutyczne z kolei (społeczne i humanistyczne) realizują interes komunikacyjny (wolnej od „zakłóceń” komunikacji) – czyli dochodzenie do określonych przekonań (uzgadnianie ich) w drodze swobodnej i niczym nie wymuszonej debaty. I wreszcie interes emancypacyjny, który polega na demaskowaniu i uwalnianiu nas od różnych przekonań, które nieświadomie respektujemy i które mogą przyczyniać się do nietolerancji, niesprawiedliwości, opresji czy przemocy symbolicznej. I ten interes też realizują zwykle nauki humanistyczne bądź społeczne . W tym przypadku Habermas nazywa je dyscyplinami krytycznymi.

Rozpoczynając postmodernistyczną dyskusję na gruncie antropologii (Geertz i koło z Rice) jej rzecznikom przyświecał, jak się zdaje, interes emancypacyjny przede wszystkim. Argumentowali oni, że pod płaszczykiem naukowości rozumianej w duchu analityczno-empirycznym modernistyczni antropolodzy realizowali habermasowski interes panowania:

Zachodu nad „Trzecim” światem, nauki zachodniej nad wiedzą pozaeuropejską czy naszego systemu wartości nad tubylczymi. Zatem, ideał badań terenowych i obserwacja uczestnicząca, które od czasów Malinowskiego stały się kanonem metodologicznym nie tylko nie pozwoliły dogłębnie poznać obcej kultury (zobaczyć świat oczyma krajowców), lecz przyczyniły się do wzmocnienia zachodniej dominacji, do podziału świata na centrum i peryferie i klasyfikowania ludzi na naszych i obcych. Postmoderniści twierdzili, że: „Nasze wybory epistemiczne i teoretyczno-metodologiczne mają charakter wyborów kulturowych, a antropologia jest dziedziną kultury”¹, która pozbawia głosy inne społeczności (afrykańskie, azjatyckie czy południowoamerykańskie). Tworzone w jej ramach obrazy świata były adresowane głównie do odbiorcy zachodniego² i często odbiegały (jak to pokazał E. Said³) od problemów, którymi żyli obcy. Zatem, klasyczną modernistyczną antropologię oskarżyli postmoderniści o: etnocentryzm, wspieranie kolonializmu, a nawet o utrwalanie kultury patriarchalnej i w zamian zaproponowali swoją wersję nauki i jej roli w społeczeństwie.

Postmodernistyczne propozycje wyrosły nie tylko z krytyki modernizmu, lecz także były próbą dostosowania nauki i jej poszczególnych dyscyplin do nowej rzeczywistości, którą najczęściej określa się mianem ponowoczesności.

Zdaniem postmodernistów takie dyscypliny jak antropologia kulturowa są zawsze uwikłane w jakąś politykę. Badacze kultury niczego nie odkrywają ani nie rekonstruują. Przedmiot badania – podobnie jak i tzw. dane empiryczne są wytwarzane i są wynikiem uzgodnień między antropologami i informatorami.

Postmodernistyczna antropologia miała/ma zajmować się zjawiskami jednostkowymi i niepowtarzalnymi. Wielu badaczy życia społecznego, zauważa Geertz, zrezygnowało z

1 W. J. Burszta, K. Piątkowski, *O czym opowiada antropologiczna opowieść*, Instytut Kultury, Warszawa, 1994 s. 68

2 W. Kuligowski, *Antropologia refleksyjna*, wyd. poznańskie 2001, s. 28

3 W pacy: Orientalizm

przestrzegania zasad wyjaśniania określonych zjawisk według procedur naukowych na rzecz interpretacji i studium przypadku. Nastąpiło, jak to określił, zmącenie gatunków⁴.

Narracje tworzone przez antropologów winny być wielogłosowe i dialogiczne. Punktem wyjścia powinna być refleksja nad własnym uwikłaniem w kulturę i broniony system wartości (czytelnika należy, oczywiście, o tym uprzedzić). Idealna narracja ma się charakteryzować brakiem jakiegóż konkretnej metody i zawierać różne punkty widzenia. Najdoskonalszym przejawem rozumienia innych kultur może być np. ich niezrozumienie, a świadectwem autentyczności dialogu może być jego niezrozumienie dla zachodniego czytelnika⁵.

Odejście od nauki w duchu science oznacza przesunięcie się antropologii w kierunku sztuki. James Clifford pisze: „używany przeze mnie termin etnografia różni się w sposób oczywisty od empirycznej techniki badawczej nauk humanistycznych [...] odnosi się on do ogólniejszej postawy kulturowej, która przenika nowoczesną antropologię i łączy tę naukę z dwudziestowieczną sztuką i literaturą⁶”. I dalej: „nowoczesna etnografia, nauka która pretenduje do redukcji niespójności, miast je tworzyć, nie chce przyznać się do swych składników surrealistycznych. Lecz czyż każdy etnograf nie jest po trosze surrealistą, tym, który wymyśla i tasuje na nowo składniki rzeczywistości?”⁷

Zatem, zwycięża tu podejście tekstualistyczne. Clifford Geertz (twórca antropologii interpretatywnej) zajmował się jeszcze dyskursami tworzącymi określoną rzeczywistość kulturową. Jego następcy koncentrowali się już głównie na samych tekstach. Zwyciężyło bowiem stanowisko, że antropologowie tworzą teksty o kulturach (właściwie piszą kultury). Stają się tedy pisarzami, a ich dyscyplina upodabnia się do literatury. Między tekstami i ich autorami toczy się wówczas swoisty dialog: dialogowo z kimś obcować znaczy ujawniać i

4 C. Geertz, *Wiedza lokalna. Dalsze eseje z zakresu antropologii interpretatywnej*, Kraków 2005, s. 13-14

5 M. Lubaś, *Rozum i etnografia. Przyczynek do krytyki antropologii postmodernistycznej*, Kraków, 2003, s. 188-189

6 J. Clifford, *Kłopoty z kulturą*, Warszawa, 2000, s. 136

7 Tamże, s. 163

konfrontować swoje poglądy, przekonania i racje, być gotowym na ich wymianę i porównanie”⁸. Wymaga to również postawy refleksyjnej – czyli zwrócenia uwagi antropologicznego spojrzenia na samą tę naukę oraz podważenia obiektywności autorytetu tej dyscypliny⁹.

Od początku naszego stulecia zaznacza się jednak pewne wyczerpanie i „znudzenie” tekstualizmem. Pojawiają się pomysły na antropologię/etnografię performatywną czy ponowne zainteresowanie się kategorią doświadczenia. Przykładem tego mogą być propozycje Kirsten Hastrup, która twierdzi, że istnieją dwa sposoby wyjścia z dzisiejszego kryzysu (w jej terminologii: imperialistycznej nostalgii i sentymentalnego pesymizmu). Jednym jest milczenie, a drugim swoisty performatywizm¹⁰. Duńska antropolożka opowiada się za tym drugim sposobem. Naczelna kategorią staje się w tym wypadku: antropologiczny czas terażniejszy, w którym spotykają się antropolog/żka i tubylcy. Zachowana zostaje tradycja, a więc: badania terenowe i obserwacja uczestnicząca. Tylko spotykając się w czasie terażniejszym z obcymi antropolog zmienia badaną kulturę i sam podlega transformacji pod wpływem tubylców (jego tożsamość). Rodzi się zatem pewien wspólny horyzont (doświadczenia), który może stanowić, jak twierdzi Hastrup, nowy obszar zainteresowań antropologii: program, który opiera się na głęboko moralnych podstawach (dostrzeganiu w innych – nie ich, lecz jednych z nas)¹¹.

Z drugiej strony antropolodzy szeroką ławą wchodzą w obszar współczesnej kultury zachodniej – zajmując się kulturą popularną, kulturą medialną czy po prostu codziennością w różnych jej odmianach.

Niezależnie jednak od tych różnych trajektorii, po których porusza się współczesna antropologia – to jest ona projektowana jako dyscyplina realizująca przede wszystkim

8 W. Kuligowski, *Antropologia refleksyjna*, Poznań, 2001, s. 23

9 Tamże, s. 29

10 K. Hastrup, *Druga do antropologii. Między doświadczeniem a teorią*, wyd. UJ, Kraków, 2008, s. 16

11 Tamże, s. 17

habermasowski interes emancypacyjny. Już nie przygląda się ona światu (w tym wypadku kultury) – tylko interweniuje w świat. Ukazuje uwikłania antropologów w różne ideologie. Dekonstruuje dotychczasowe metody i teorie. Angażuje się w bieżące walki kulturowe. Wreszcie walczy o zmiany społeczno-kulturowe (np. w obszarze gender).

2. Świat Informacjonalizmu

Ledwo przyzwyczailiśmy się do tego, że żyjemy w ponowoczesnej rzeczywistości i zaczęliśmy ją (jako przedstawiciele nauk o kulturze) badać to nagle zaczęto nas oswajać z nową kategorią, a mianowicie pojęciem: Informacjonalizmu. I nie o pojawienie się tylko tej nazwy chodzi i jej, powiedzmy, semantyczną zawartość – tylko fakt, że zaczęto mówić, że oto narodził się nowy świat (wręcz nowa epoka). Ma on/ona być konsekwencją rozwoju i upowszechnienia się nowych technologii – elektronicznych, cybernetycznych, telekomunikacyjnych i przede wszystkim informatycznych..

Najpełniejsze, jak dotychczas, wykładnie tej nowej rzeczywistości zawdzięczamy Manuelowi Castelsowi oraz Aleksandrowi Bardowi i Janowi Soderqvistowi, którzy wprowadzili do obiegu naukowego i spopularyzowali ten termin – czyli: Informacjonalizm¹².

Dla Castellsa Informacjonalizm (on sam początkowo posługiwał się określeniem: informacjonizm) jest pewną nową fazą rozwoju kapitalizmu – będącą konsekwencją nowych technologii¹³. Bard i Soderqvist idą dalej. Dla nich Informacjonalizm jest po prostu nową epoką, która, która następuje po kapitalizmie (ten ostatni jest wchłaniany przez nowy rodzący się świat)¹⁴. Niezależnie jednak od tego komu przyznamy rację to

12 Oprócz nich, pisali o tym szerzej: Pierre Levy, Nicolas Negroponte, Derrick de Kerckhove i Sherry Turckle, lecz bardziej w aspekcie filozoficznym.

13 Manuel Castells, *Spółczesność sieci*, PWN, Warszawa, 2008, s. 31

14 Teza ta została postawiona w książce: A. Bard, J. Soderqvist, *Netokracja*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa, 2006

bez wątplenia nowe technologie i nowe media zmieniły wszystkie ludzkie praktyki. Jeszcze u schyłku XX wieku wydawało się, że mamy do czynienia z dwoma równoległymi światami: fizycznym i wirtualnym. W tym drugim się bywało, a do tego pierwszego się wracało. W XXI wieku z kolei sytuacja taka staje się coraz bardziej problematyczna. Nie tylko coraz więcej czasu spędzamy w cyberprzestrzeni, a ponadto cyberprzestrzeń staje się coraz częściej miejscem pracy, nauki i rozrywki. Staje się po prostu naszą codziennością i trudno jest już sobie wyobrazić normalne funkcjonowanie poza tym światem - czyli w tradycyjnym środowisku fizycznym (bez maili, smsów, telefonów komórkowych, sklepów czy portali internetowych).

Informacjonalizm stworzył oczywiście społeczeństwo informacyjne, którego aktywność polega głównie na tworzeniu, przetwarzaniu i przesyłaniu różnych danych – czyli po prostu informacji. W związku z tym niezwykle ważnymi wartościami w tego typu społeczeństwach są wolność w dostępie do informacji i wolność do jej/ich rozpowszechniania.

W Informacjonalizmie świat zaczyna pomału stawać się, by użyć znanego określenia Lwa Manovicha, jedną wielką bazą cyfrowych danych. Rośnie aktywność jego uczestników, którzy działając w informacjonalistycznych praktykach zostawiają po sobie „cyfrowe ślady”.

Społeczeństwo informacyjne stworzyło też nową kulturę zwaną: kulturą 2.0 lub/i cyberkulturą¹⁵. Cyberkultura rodzi się z połączenia: sztuki, nauki, nowych technologii oraz nowych mediów. W jednej z definicji tego pojęcia czytamy, że cyberkulturę można pojmować: jako specyficzny zestaw praktyk odnoszących się do posługiwania się mediami cyfrowymi w celu stworzenia nowego modelu kultury opartej na synergii tego, co online, z tym, co offline¹⁶.

Jeden z głównych teoretyków i filozofów świata informacjonalizmu: Pierre Levy tak pisze o cyberkulturze: „Przeciwstawiając się postmodernistycznej idei upadku ideałów oświeceniowych uważam, że cyberkultura może być traktowana jako

15 Te dwa pojęcia nie pokrywają się zakresami. O ile bowiem kultura 2.0 kształtowała się wraz z rozwojem Internetu i praktyk sieciowych – to początki cyberkultury sięgają jeszcze ery przedinformatycznej.

16 P. Zawojski: *Cyberkultura. Syntopia, sztuki, nauki i technologii*, Katowice, 2010, s. 100

prawowity choć odległy spadkobierca progresywnej filozofii XVIII wieku. Nadaje ona rangę udziałowi we wspólnotach nastawionych na dyskusję [...] Wywodzi się w prostej linii z moralności egalitarnej, zachęca do pewnej istotnej wzajemności w kontaktach międzyludzkich. Rozwinęła się poczynając od gorliwie praktykowanej wymiany informacji i wiedzy, którą filozofowie oświecenia traktowali jako główny motor postępu. Gdybyśmy więc kiedykolwiek byli nowocześni, cyberkultura nie byłaby postmodernistyczna, ale z pewnością kontynuowałaby rewolucyjne i republikańskie ideały wolności, równości i braterstwa. Tyle tylko, że w cyberkulturze "wartości" te nabierają realnego kształtu za pomocą konkretnych rozwiązań technicznych. W erze elektronicznych mediów, równość realizowana jest dzięki możliwości powszechnej emisji, wolność obiektywizuje się za pośrednictwem programów kodowania i nieograniczonego dostępu do rozlicznych wspólnot wirtualnych, zaś braterstwo uzyskuje się dzięki przyłączeniom na całym świecie [...] Cyberkultura kontynuuje w pewnym sensie wielką tradycję europejskiej kultury, jednocześnie ją przeobrażając¹⁷.

3. Główne cechy Antropologii cyfrowej

Jak zaznaczono w poprzednim fragmencie informacjonalistyczna rzeczywistość staje się pomalą naszą codziennością. Tworzy ona nowe praktyki i przeobraża stare. Zaczęła ona także być przedmiotem badania dla wielu dyscyplin humanistycznych i społecznych – dla nauk o kulturze także. Zrodziły się również zupełnie nowe dyscypliny dedykowane tylko do badania wirtualnej rzeczywistości, takie, jak: software studies, visual studies czy virtual studies. Także klasyczne nauki społeczne w postaci socjologii czy antropologii zaczęły też rozszerzać przedmiot swoich zainteresowań na Internet: „Nowe technologie generują nowe przestrzenie badań oraz nowe dyskusje w naukach społecznych, w co wchodzi również badanie cyfrowych mediów jako sposobów przedstawiania, etnograficzne badanie praktyk i doświadczeń medialnych, a także teorie komunikacji elektronicznej. Zainteresowanie badaczy przeniosło się z postmodernistycznych teorii

17 P. Levy, *Drugi potop*, w: <http://pl.scribd.com/doc/23369813/Pierre-Levy-Drugi-Potop>

zdecentralizowanych tożsamości, które dominowały w badaniach dotyczących Internetu w latach dziewięćdziesiątych XX wieku na badania zakorzenione w codziennych praktykach internetowych jednostek i społeczności. Zmianie uległa także metodologia, ponieważ hipermedia internetowe i etnografia cyfrowa powstały z serii opartych na konkretnych projektach studiów przypadku¹⁸ W związku z tym zaczęto mówić np. o Antropologii Internetu, cyfrowej Etnografii czy po prostu Netnografii. Jednakże zdecydowana, jak dotychczas, większość badaczy (czyli wspomnianych etnografów i antropologów) traktuje Internet jako jeszcze jeden teren, który podlega obserwacji. Stosuje więc takie same narzędzia i metodologię do jego badania, jak w przypadku środowiska fizycznego – czyli przede wszystkim metodologię badań jakościowych. W jednym z najpopularniejszych podręczników badania Internetu spotykamy taką oto charakterystykę Netnografii: „Netnografia jest badaniem posługującym się obserwacją uczestniczącą do pracy w wirtualnym terenie [...] Tym samym netnografia, podobnie jak w zasadzie każde badanie etnograficzne będzie w naturalny sposób wychodziła od obserwacji uczestniczącej w stronę innych metod, takich jak wywiady, statystyki opisowe, gromadzenie danych archiwalnych, poszerzone historyczne studia przypadków, wideografia, techniki projekcyjne w postaci kolaży, analiza semiotyczna i wiele innych¹⁹. I ma to odzwierciedlenie w praktyce badawczej. Na porządku dziennym spotykamy wypowiedzi typu: a) „ Jak wspomniałam wcześniej, w tym artykule pragnę przedstawić próbę etnograficznej eksploracji jednego z licznych portali muzułmańskich, zwanych czasami cybermedynami. Posłużyłam się jedną z wielu wersji etnograficznej analizy zawartości [...] Etnograficzna analiza zawartości opiera się na założeniu, że możliwe jest takie prowadzenie badań różnego rodzaju źródeł zastanych, aby odzwierciedlały one zasady etnograficznej pracy terenowej²⁰, b) „ Dla naszego badania wybraliśmy DatingDirect.com, jeden z największych i najbardziej popularnych na Wyspach odpłatnych portali randkowych [...] Próbą badawczą objęto osiemdziesięciu mężczyzn (w

18 S. Pink, *Etnografia wizualna*, wyd. UJ, Kraków 2009, s. 243

19 R. V. Kozinets, *Netnografia. Badania etnograficzne online*, PWN, Warszawa, 2012, s. 93

20 Ewa A. Jagiełło – Etnograf w cybermedynie. Próba zastosowania etnograficznej analizy zawartości, w: *Homo Interneticus?*, wyd. e-naukowiec (www.e-naukowiec.eu), s. 41

większości Anglików), którzy opublikowali swój pełny profil i odpowiedzieli na test autorki”²¹.

Świat Informacjonalizmu rządzi się jednak innymi prawami. Społeczeństwo informacyjne stworzyło nowe praktyki, nowe formy pracy i komunikacji. Tworzy wreszcie nowe rodzaje informacji – jeśli chodzi o treść i formę.

Każdego dnia ludzie na całym świecie piszą setki milionów postów (a ponadto: smsów, mmsów czy maili). Codziennie wysyłają miliony zdjęć i filmów na portale takie, jak: Flickr, Picassa, Instagram, You Tube czy Vimeo. Coraz więcej osób prowadzi blogi, które mają najczęściej charakter multimedialnych „pamiętników”. Wreszcie, w szybkim tempie dygitalizuje się cały dotychczasowy intelektualny dorobek ludzkości (np. program Google books). Stąd w sieci pojawiła się przeogromna masa różnego typu cyfrowych danych – niemożliwa do ogarnięcia za pomocą dotychczas występujących metod i środków komunikacji. Ponadto, mamy do czynienia z postępującym procesem wizualizacji wiedzy. Pismo zaczyna być wypierane jako główny środek międzyludzkiej komunikacji. Natomiast coraz częściej stają się nim obrazy: prezentacje, filmy, videoblogi czy infografiki. Coraz bardziej na znaczeniu zyskuje też obrazowanie i modelowanie określonych zjawisk za pomocą grafiki trójwymiarowej. I tych wszystkich przejawów i przykładów ludzkiej aktywności nie sposób badać za pomocą klasycznych narzędzi – czyli (w przypadku antropologii) badań terenowych, obserwacji, wywiadów, analizy zawartości, etc. Jednym słowem cyfrowa rzeczywistość wymaga cyfrowych narzędzi, metod i kanałów komunikacji. Tego typu nowe podejście zakłada natomiast Antropologia cyfrowa właśnie – zwana czasami też Antropologią 2.0.

W angielskojęzycznej Wikipedii (w polskiej to hasło jeszcze nie występuje) czytamy, że Cyfrowa Antropologia zajmuje się relacjami między ludźmi a technologią cyfrowej ery – w szczególności: a) badaniem układów społecznych jako układów cybernetycznych, b) dyskutowaniem co to znaczy być człowiekiem w erze nowych technologii, c) badaniem wspólnot opartych na technologii, d) wykorzystaniem wiedzy antropologicznej do optymalizacji naszego wykorzystania technologii, e) badaniem technologii cyfrowych jako formy kultury materialnej, f) badaniem matryc kulturowych – w kontekście których są wytwarzane nowe technologie

21 W. Krawczyk-Wasilewska, Antropolog on-line a badanie w działaniu, w, Homo Interneticus? s. 16

Największym problemem i wyzwaniem dla tej nowej antropologii (etnografii, etnologii i pokrewnych dyscyplin) są wielkie zbiory danych – zwane: big data. Dotyczą one zarówno danych tekstualnych, jak i zdjęć, filmów czy grafiki. Te nowe typy danych – to cyfrowe ślady naszej działalności i to nie tylko w cyberprzestrzeni. Pokazują one naszą codzienną aktywność w świecie Informacjonalizmu ale też i bardziej tradycyjnym – wszak ludzie żyjący w innej/yh rzeczywistościach też używają nowych technologii. Nie sposób więc zrozumieć dzisiejszych praktyk i regulujących je kultur (w jednym ze znaczeń tego terminu) bez uwzględnienia danych produkowanych za pomocą nowych technologii informatycznych, elektronicznych czy telekomunikacyjnych. Jak już wcześniej zaznaczono klasyczny warsztat naukowy przedstawiciela nauk o kulturze całkowicie zawodzi przy kontakcie z nowymi źródłami czy informacjami. Nie sposób bowiem eksplorować big data czy danych audiowizualnych za pomocą dotychczasowej metodologii stworzonej z myślą o badaniu innych typów rzeczywistości. Niewystarczające okazują się też być strategie, takie jak zostały zastosowane do badania wirtualnego świata: Second Life: „Aby zbadać, jak antropologia może się przyczynić do zrozumienia kultury wirtualnych światów, odszedłem od metod stosowanych we wcześniejszych analizach kultury internetowej i przeprowadziłem badanie terenowe w całości wewnątrz Second Life, wykorzystując do tego awatar o nazwisku Tom Bukowski oraz stworzone w wirtualnym świecie dom-biuro Etnographia. Oparłem się na standardowych procedurach stosowanych w pracy z ludźmi oraz zastosowałem tradycyjne metody antropologiczne, w tym obserwację uczestniczącą i wywiady”²². Przytoczony cytat wskazuje na dwa kluczowe zagadnienia dla antropologii cyfrowej. Z jednej strony problem przeniknięcia do nowej kultury, którą trzeba badać: od wewnątrz i miało to miejsce w tym wypadku (antropolog sam został awatarem), lecz z drugiej strony nie zdołał on (i jako awatar i jako fizyczny naukowiec) ogarnąć big data, które generuje także SL.

Do badania świata big data w naukach o kulturze opracowano nowe aplikacje – występujące głównie w „chmurze”. Ukonstytuowały się nowe strategie i pojawiły nowe pola badawcze, takie jak: nowa nauka sieci (Christakis, Barabashi), analityka kulturowa (Manovich) i stylometria cyfrowa. Wypracowały one nowe narzędzia i towarzyszącą im

22 T. Boellstorff, *Dojrzewanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*, wyd. UJ, Kraków 2012, s. 18-19. Podobną strategię zastosował również Bonnie Nardi do badania świata: World of Warcraft (słynna gra sieciowa)

metodologie, za pomocą której można analizować i wizualizować Internet (i relacje w nim występujące), obrazy i teksty cyfrowe.

Zatem, Antropologia Cyfrowa jest nową praktyką badań opartą o narzędzia Web. 2.0 (Internet II generacji). Głównym przedmiotem jej penetracji poznawczej jest kultura społeczeństwa informacyjnego (cyberkultura, kultura 2.0, itp.): jej praktyki i wytwory, a także dotychczasowe dziedzictwo kulturowe, które zostało przekonwertowane do postaci cyfrowej.

Ten wariant antropologii charakteryzują cztery główne cechy. Jest ona:

- I. Cyfrowa gdyż: a) korzysta z cyfrowych aplikacji (programów, edytorów, itp.), b) bada „cyfrowe ślady” – czyli wszelkie formy naszej codziennej aktywności w środowisku cyfrowym oraz c) zajmuje się zdigitalizowanymi działaniami ludzi z przeszłości (historia kultury).
- II. Usieciowiona gdyż: a) wykorzystuje Internet i jego narzędzia do badania zjawisk kulturowych, b) bada kulturę Internetu za pomocą Internetu, c) preferuje nowe formy współdziałania w procesie badawczym – charakterystyczne dla sieciowej nauki, które są oparte na mechanizmie wiki (otwartość, partnerstwo, udostępnianie zasobów, działanie na globalną skalę), d) udostępnia wyniki badań na licencji CC – czyli za darmo, w sieci,
- III. Zwizualizowana gdyż: a) preferuje multimedialne opisy świata kultury (pismo jest tutaj tylko jednym z narzędzi prezentacji), b) dużą wagę przywiązuje do tworzenia infografik, za pomocą których stara się ukazywać: trendy, relacje, sieci czy przestrzenie stylów (np. w sztuce - tej dawnej i współczesnej), c) tworzy grafiki trójwymiarowe obiektów, postaci czy zdarzeń,
- IV. Interaktywna gdyż a) danych wyników badań nie traktuje jako czegoś ostatecznego – tylko stale rozwijanego, uaktualnianego, doprecyzowanego, uzupełnianego czy komentowanego. Jest to możliwe dzięki sieciowemu obliczu tej antropologii i b) współpracy profesjonalnych antropologów z obywatelskimi badaczami kultury czy informatorami (citizens scientists, crowdsourcing). Sieć umożliwia tego typu kooperację. Portale społecznościowe oparte na narzędziach Web 2.0 umożliwiają bowiem aktualizację danych i aktywne włączanie się różnych społeczności do określonych działań – także tych badawczych, c)

antropologia staje się wówczas wytworem kolektywnym, projektem w budowie którego uczestniczą zarówno, „badacze”, jak i „badani”.

4. Antropologia cyfrowa w praktyce

Ten nowy, zarysowany przed chwilą model antropologii zaczyna powoli być rozwijany w ramach różnych projektów. Oczywiście występują one w sieci i mają charakter interdyscyplinarnych przedsięwzięć – niekoniecznie występujących pod szyldem antropologii czy etnografii cyfrowej.

Jednym z najsłynniejszych przykładów tego typu nowego podejścia jest/był projekt Jaya Ruby’ego Oak Park. Pracę w tej społeczności (pisze Ruby) rozpocząłem w czerwcu 2000 roku, a pierwszy jej etap zakończyłem w maju 2001 roku. Zamierzam tu jeszcze wracać w okresie kilku kolejnych wakacji i kontynuować pracę w terenie [...]W najszerszym wymiarze jestem zaintrygowany zastosowaniem metod etnograficznych w badaniu odnoszącej sukcesy podmiejskiej społeczności z klasy średniej. Badacze społeczni zbyt często koncentrują się na tym, co egzotyczne, uciśnione i patologiczne²³. Jednakże nie to było nowatorskie (przedmiot badań) w projekcie amerykańskiego badacza. Ruby wykorzystał bowiem w szerokim zakresie techniki cyfrowe: prezentacje, filmy i strony internetowe. Wyniki swych badań obok tradycyjnych wydawnictw opublikował także na płytach DVD i w sieci. Na jego stronie internetowej znalazł się w roku 2006 końcowy raport z tych badań, w którym możemy min. przeczytać, że: „ stworzyłem dzieło interaktywne i nielinearne, współtworzone zarówno przez tekst, jak i film”²⁴. Ponadto, Ruby co pewien czas publikował raporty ze swych badań (oczywiście w sieci) prosząc o opinie internautów, a zwłaszcza samych mieszkańców Oak Park. W ten sposób mógł nie tylko uzyskiwać

23 J. Ruby, *Kilka opowieści z Oak Park: eksperymentalna wideoetnografia*, w:

<http://www.nina.gov.pl/Nina/Artyku>

http://www.nina.gov.pl/Nina/Artyku/%C5%82/2012/01/02/Jay_Ruby_Kilka_opowieści_z_Oak_Park_eksperymentalna_wideoetnografia (dostęp, 01. 18. 13)

24 J. Ruby, http://astro.temple.edu/~ruby/opp/final_report/index.htm (dostęp, 01. 18. 13)

informacje zwrotne ze swoich poczyniń naukowych, ale także mógł otrzymywać dodatkowe dane czy wyjaśnienia o interesujących go problemach.

Współczesne technologie informatyczne czy telekomunikacyjne umożliwiły pojawienie się nowego typu badań, a mianowicie badań w tzw. czasie rzeczywistym. Pokażmy to na kolejnym przykładzie.

Pulse of the Nation to projekt badań społecznych (z pogranicza antropologii współczesności i socjologii), który jest realizowany na uniwersytecie North Western (USA) we współpracy z Harvardem. Nie ten fakt jest jednak tu najważniejszy tylko nowe podejście jakie zostało tu zastosowane. Otóż badacze amerykańscy postanowili śledzić, jak zmieniają się nastroje tamtejszego społeczeństwa, a konkretnie stopień: szczęśliwości. Aby się tego dowiedzieć postanowili wykorzystać miliony wpisów pojawiających się na Twitterze (bardzo popularnym w USA). Przyjęli, że poszczególnym słowom można przypisać dwie kluczowe wartości: szczęście i smutek. Jednym słowem: naukowcy twierdzą, że mogą mierzyć nastrój całego narodu poprzez Twittera. Słowa takie jak diament, miłość i raj zostały uznane za przejaw szczęścia. Pogrzeb, gwałty i samobójstwa zostały uznane za przejaw smutku .

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 nastroju czy samopoczucia. A wszystko to możemy obserwować w Internecie .

Zatem, 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 dokonuje się co godzinę – czyli obserwatorzy mogą na bieżąco śledzić, jak zmieniają się nastroje amerykańskiego społeczeństwa (w zależności od stanu, miasta, etc.) dzień po dniu w godzinnym cyklu.

Tego typu metoda zbierania, interpretowania, obrazowania i publikowania rewolucjonizuje praktykę naukową. Podważa większość obowiązujących w niej

standardów. Po pierwsze bowiem, wszystkie etapy postępowania badawczego są w zasadzie wykonywane przez maszynę i zautomatyzowane, Po drugie, mamy tu do czynienia z ciągłym badaniem, które raczej nosi już znamiona nieustannego monitorowania określonych zjawisk

Jeszcze innym przykładem nowej praktyki uprawiania i prezentacji badań kulturowych jest wizualizacja graficzna w wirtualnych światach. I tu odwołam się do projektu realizowanego kilka lat temu w środowisku lubelskich badaczy kultury. Tym razem będzie to: Jarocin 85. Celem tego projektu była rekonstrukcja słynnego festiwalu muzyki rockowej w Jarocinie. Wybrano wydarzenie z roku 1985. Rekonstrukcja została przygotowana w wirtualnym świecie Second Life. Uczestnicy projektu (studenci, doktoranci i wspomagający ich pracownicy zarządzający wyspą UMCS w SL) zbudowali od podstaw scenę rockową, miasteczko namiotowe oraz zainscenizowali sam koncert. W trakcie przygotowań do rekonstrukcji przewertowali wiele archiwalnych materiałów. Finał (tj. prezentacja) miał miejsce w czerwcu 2010 roku oczywiście na wirtualnej wyspie UMCS w Second Life. Na uwagę zasługuje fakt, że na wspomnianym koncercie pojawiły się osoby, które brały w nim udział w środowisku fizycznym, czyli w roku 1985 i mogły podzielić się swymi uwagami i komentarzami. Projekt Jarocin 85 można uważać za połączenie rekonstrukcji kulturowo-historycznej, performensu, happeningu i nowego sposobu wizualizacji przy użyciu narzędzi cyfrowych w Internecie²⁵.

Cyfrowa Antropologia dostarcza więc nowych narzędzi, nowych sposobów współpracy, badania i prezentowania uzyskanych wyników. Odpowiada w ten sposób na zapotrzebowania nowej rzeczywistości czyli świata informacjonalizmu, a przede wszystkim pozwala na głębsze i wszechstronniejsze badania jego kultury. Paradoksalnie także umożliwia pełniejsze urzeczywistnienie wielu postmodernistycznych ideałów (jakie z powodów ograniczeń technologicznych nie mogły być do końca zrealizowane), takich, jak: wielogłosowość, dialogiczność czy rozmowa wszystkich ze wszystkimi. Co ciekawe, ten wariant antropologii może spełniać wszystkie trzy habermasowskie „interesy”. Z jednej strony bowiem cyfrowi antropolodzy mogą pracować na wielkiej liczbie danych i analizować różne trendy z

25 Szersze omówienie projektu znajdzie czytelnik/widz w artykule: *Kulturoznawstwo 2.0, czyli projekt Jarocin' 85 w Second Life na portalu: Historia i Media*, <http://historiaimedia.org/2010/06/22/kulturoznawstwo-2-0-czyli-projekt-jarocin-85-w-second-life/> (dostęp 21.01.13)

dużą dokładnością czy prawdopodobieństwem graniczącym niemalże z pewnością. Z drugiej strony mamy możliwość refleksji, konfrontacji różnych punktów widzenia i wykorzystywania sieci do walk kulturowych, jak np. ruch zapatystów czy arabska wiosna ludów („interes” krytyczny i emancypacyjny).

Streszczenie

Badanie kultury w Informacjonalizmie – czyli w stronę antropologii cyfrowej

Coraz częściej mówi się, że świat współczesny wkracza w nową epokę zwaną Informacjonalizmem. Rodzi to nowe wyzwania i problemy dla nauk społecznych i humanistyki. Stare metody i narzędzia nie nadają się bowiem do badania tej nowej rzeczywistości i nowej kultury – zwanej często kulturą 2.0, cyberkulturą czy po prostu: kulturą społeczeństwa informacyjnego. Największym problemem jest badanie sieci i wielkich zbiorów danych. Netnografia nie za bardzo sobie z tym radzi. W niniejszym artykule chciałbym zasygnalizować wspomniane wyżej zagadnienia, a zwłaszcza skupić się na trzech kwestiach zasadniczych: na problemie big data, nowych narzędziach do penetracji intelektualnej oraz nowych sposobach pracy i komunikacji wyników badań. Wszystkie one ramowo składają się na propozycję uprawiania pewnego wariantu antropologii – czyli antropologii cyfrowej

Słowa kluczowe: Informacjonalizm, antropologia, cyfrowa antropologia, big data, wizualizacja

Summary

The study of culture in Informationalism - or towards of digital anthropology

Increasingly, it is said that the modern world is entering a new era called Informacjonalizm. This gives rise to new challenges and problems for the social sciences and humanities. Old methods and tools are not suitable for the study of this new reality and a new culture - is often called culture2.0, cyberculture, or simply: the culture of the information society. The biggest problem is the study of Internet and big data thug. Netnography not really deal with it advises.

In this article I would like to indicate the above-mentioned issues, and especially focus on three major issues: on the problem of big data, new tools for intellectual penetration and new

ways of working and communicating research results. All of these and frame make up the proposal practicing a variant of anthropology - the digital anthropology

Key words: Informationalism, anthropology, digital anthropology, big data, visualization