

Galeria Miejska Arsenał
Stary Rynek 3
61-772 Poznań
tel. 061 8529501/02
www.arsenal.art.pl
arsenal@arsenal.art.pl
wstęp wolny

PRZETWORY AUDIOWIZUALNE Śmietnik świata, ściek cywilizacji. Fenomeny cyberkultury

Na spotkaniach dr Magdalena Kamińska opowie o różnych zjawiskach internetowych w szerokim kontekście kultury współczesnej. Przedstawione i przedyskutowane zostaną praktyki telewizorów i internautów, które tworzą znaczące części współczesnych pejzaży kulturowych.

Anglojęzyczna Wikipedia przez link *Internet culture* przekierowuje do hasła *Internet*. To techniczna pomyłka, która jednak wydaje się nieprzypadkowa: internet będący zarazem quantum wiedzy, praktyk kulturowych i ich wytworów można zdefiniować właśnie jako kulturę. Jest to niepokojąca wielu, bo kojarząca się z wielkimi dystopiami XX wieku kultura anomii, anonimowości i przemocy, która jest jednak równocześnie kulturą niezwykle kreatywną semiotycznie i agendą demokratyzacji współczesnego świata. Rozwój internetu nie poszedł w kierunku maksymalizacji immersji w rzeczywistość wirtualną skutkującej kompletnym oderwaniem użytkownika od rzeczywistości, jak prorokowano w latach 90. XX wieku (cyborgizacja, projekt postludzki itp.). Medium to zmienia dziś świat przede wszystkim poprzez praktyki życia codziennego i brikolaż znanych elementów kultury. Taki właśnie charakter mają fenomeny omawiane w proponowanym cyklu wykładów.

Magdalena Kamińska, absolwentka kulturoznawstwa na Uniwersytecie im. A. Mickiewicza w Poznaniu, doktor nauk o poznaniu i komunikacji, adiunkt w Zakładzie Badań nad Kulturą Filmową i Audiowizualną w Instytucie Kulturoznawstwa UAM. Zainteresowania naukowe: archeologia kina, genealogia filmu i mediów audiowizualnych, socjologia i antropologia Internetu. Jest członkiem Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego i członkiem założycielem Polskiego Towarzystwa Komunikacji Społecznej. Autorka monografii *Rzeczywistość wirtualna jako ponowne zaczarowanie świata. Pytanie o status poznawczy koncepcji*. Redaktorka i współautorka książek *Erotyzm, groza, okrucieństwo – dominanty współczesnej kultury* i *Kultura medialnie zapośredniczona. Badania nad mediami w optyce kulturoznawczej*. Obecnie przygotowuje rozprawę habilitacyjną pod roboczym tytułem *Kulturowa historia zabawek optycznych w Europie*.

cykl 12 spotkań:

- 1) Trolling, flaming, griefing, cyberbullying: przemoc w cyberkulturze
- 2) *Stfu n00b!* Język w sieci i slangi internetowe
- 3) Uwaga, zaraźliwe memy: perypetie znaku w internecie
- 4) Gwiazdy internetu, czyli celebryci stylu zerowego. Od Pani Barbary do Pedomisia
- 5) *Wszystko co pudelek napisze to nie mós być prawdą!!* E-tabloidy i fenomen cyberplotki
- 6) *Wanna date my avatar?* Internet jako medium autoprezentacji i kreowania tożsamości
- 7) *Sieć wam w płęć!* Zjawisko transwestytyzmu sieciowego
- 8) *Ta grzeszna miłość jest dziką siłą.* Internetowa fanfiction w kulturze polskich nastolatek
- 9) *Interfaith:* wojny wyznaniowe w internecie, cyberkościół, parodie religii
- 10) *Jesteśmy anonimowi. Jest nas legion. Nie przebaczymy. Nie zapominamy.* *Groupmind power:* grupowa inteligencja, kolektywna dusza, zbiorowe ciało?
- 11) Allegro jako system wymiany. Próba antropologiczna
- 12) Wspólnota wirtualna: od netizena do denizena

1. spotkanie: 19.01.2010, wtorek, godz. 18.00
dr Magdalena Kamińska – „Trolling, flaming, griefing, cyberbullying: przemoc w cyberkulturze”

TROLLOWANIE (trolling) – antyspołeczne zachowanie charakterystyczne dla forów dyskusyjnych i innych miejsc w Internecie, w których prowadzi się dyskusje. Trollowanie polega na zamierzonym wpływanie na innych użytkowników w celu ich ośmieszenia lub obrażenia (czego następstwem jest wywołanie kłótni) poprzez wysyłanie napastliwych, kontrowersyjnych, często nieprawdziwych przekazów czy też poprzez stosowanie różnego typu zabiegów erystycznych. Podstawą tego działania jest upublicznianie tego typu wiadomości jako przynęty, która doprowadzić mogłaby do wywołania dyskusji.

FLAMING (kłótnia internetowa) - zwana czasem "wojną na obelgi" to seria wiadomości celowo wrogich lub obraźliwych wysyłanych na grupę, listę dyskusyjną czy forum dyskusyjne. Jest to jedno z największych pogwałceń netykiety.

GRIEFER – gracz wieloosobowej gry internetowej, którego udział w grze zakłada drażnienie i nękanie innych graczy aniżeli realizację celów gry. Termin ten jest również używany do oznaczania osób, korzystających z internetu w sposób stwarzający zagrożenie dla innych (i osób traktujących swoje działania jako żart).

CYBERBULLYING - zjawisko oczerniania, szykanowania, tyranizowania i wyszydzania innych osób w sieci.

Wykład omawia najpopularniejsze formy internetowej manipulacji i prowokacji, związane ze szczególnie drastycznymi formami przemocy symbolicznej. Są one oceniane bardzo negatywnie, gdyż naruszają kulturową i etyczną granicę, której linię wyznacza imperatyw Kantowski. Jednak przyjęcie czy to inicjatywnej, czy reaktywnej roli w interakcji tego typu stawia przed użytkownikiem wysokie wymagania poznawcze, pobudzając go do kreatywności, dociekania intencji partnerów i pragmatycznej analizy kodów kulturowych. Reakcja na akt cyberprzemocy nadaje kontur internetowemu środowisku, regulując wyznaczane w jego ramach granice i testując wydolność wewnętrznych i zewnętrznych instytucji władzy. Z tych powodów każde tego typu „cyberokrucieństwo” stanowi ważny wyznacznik stanu kultury opartej na interakcji innej niż twarzą w twarz.

2. spotkanie: 23.02.2010, wtorek, godz. 18.00

dr Magdalena Kamińska – „Stfu n00b! Język w sieci i slangi internetowe”

leet - oparty na języku angielskim slang rozpowszechniony na różnego rodzaju czatach sieciowych – popularny także wśród nastoletnich włamywaczy komputerowych, crackerów oprogramowania, piratów oprogramowania i fanów FPS. Żargon ten charakteryzuje częsta transliteracja słów z wykorzystaniem cyfr i innych znaków spoza alfabetu łacińskiego, fonetyczny lub zbliżony zapis/odczyt liter i angielskich słów, opuszczanie niewymawianych liter, umyślne błędy typograficzne etc.

pismo pokemoniaste – pismo charakteryzujące się brakiem polskich znaków diakrytycznych, wieloma błędami ortograficznymi, skracaniem wyrazów bądź usuwaniem niektórych liter (najczęściej samogłosek) np. *smchd* (czyt. samochód)

lolspeak – graficzne zestawienie (kombinacja) zdjęcia i specyficznego tekstu, zapisanego niepoprawną angielszczyzną. Są tworzone głównie po to, by mogły być opublikowane na różnych forach internetowych. Są bardzo podobne do innych produkcji, gdzie wykorzystywane są zdjęcia zwierząt.

W medioznawstwie zakorzeniona jest tradycja porównywania przekazu medialnie zapośredniczonego do ustnego, związana z Ongowską koncepcją nowej oralności. Dziś przeważa jednak opinia, że cyberpiśmienność nie może oznaczać prostego „przepisania” przekazu ustnego, gdyż w przypadku komunikacji zapośredniczonej komputerowo pojawiają się językowe i techniczne możliwości, które nie istnieją w „oralnym analogu”. Formują one dyskurs, który kształtuje sposoby myślenia i działania użytkowników globalnej sieci.

W poprzednim wykładzie była mowa o tym, że działania wspólnotowórcze w sieci mają charakter przede wszystkim ekskluzywistyczny. O ile w sieci można stosunkowo łatwo przypisać sobie dowolną tożsamość, daleko trudniej jest „przebrać się” w cudzy język – przyswoić sobie nowy socjolekt czy cudzy idiolekt. Dlatego wspólnoty sieciowe w celu ekskluzywizacji posługują się przede wszystkim środkami językowymi. W warstwie formalnej tworzą slang, określanej ogólnie jako leet (przykłady odmian środowiskowych, które omówię, to lolspeak i język pokemoniasty), a w treściowej – tzw. mitologię środowiska.

Z tego powodu rozpowszechnione przekonanie, jakoby wystarczyło się zalogować, żeby zostać członkiem wirtualnej grupy (częsty błąd użytkowników), lub przejrzeć zasoby, by zrozumieć dane środowisko zarówno jako wytwór, jak i praktykę kulturową (częsty błąd badaczy), jest z gruntu mylne. W obu przypadkach trzeba przejść złożony proces enkulturacyjny, który ma charakter symboliczny, a w pierwszym rzędzie językowy. W poprzednim wykładzie omówiłam sankcje, które grożą

użytkownikowi za niedostosowanie się do wyznaczonych w jego ramach wymogów, w tym natomiast przybliżę konkretne strategie sprawdzania kompetencji kulturowych w tym zakresie.