

Maciej Zaremba

McLuhan w wersji 2.0

[*Kody McLuhana. Topografia nowych mediów*, pod redakcją naukową Anny Maj i Michała Derdy-Nowakowskiego, Wydawnictwo Naukowe ExMachina, Katowice 2009]

„Powiedz mi, co to jest ta Sieć 2.0, o której tyle mówisz”. Słyszałem to zdanie wielokrotnie, tak w swoim życiu zawodowym, jak i prywatnym. I zawsze miałem trudności udzieleniu prostej i wyczerpującej odpowiedzi. Przyczyn tego faktu jest wiele.

Sieć 2.0 to mnogość określeń, metod i perspektyw opisu. Inaczej definiuje ją środowisko informacyjne, inaczej marketingowcy i specjaliści ds. PR-u. Wypowiedzi pasjonatów serwisów społecznościowych i blogerów mogą się znacząco różnić od słów projektantów aplikacji webowych. Każdy użytkownik będzie opisywał Sieć 2.0 inaczej – istotne będą tu preferencje, potrzeby czy doświadczenia związane z byciem *online*. Co więcej, nakładanie się i nieustanne zacieranie granic między płaszczyznami społecznymi, technicznymi i biznesowymi Internetu w wersji 2.0 nie ułatwia prób badawczych tego złożonego (a po części i chaotycznego) zjawiska komunikacyjnego.

Jestem aktywnym internautą od czternastu lat, Sieć jest mi niezbędna w pracy i praktycznie nieodzowna w czasie wolnym – to mój nadrzędny „wielokanał wielokomunikacji”. Poza oczywistym uczestnictwem *online* dbam także, aby być na bieżąco z (para)naukowymi badaniami Internetu, zwłaszcza w aspekcie nowych mediów i wszelkich prób opisu Sieci 2.0. Jednymi z najważniejszych lektur – w ciągu ostatnich trzech lat – były: *The New Language of Business. SOA & Web 2.0*, autorstwa Sandy Carter oraz *Nowy Marketing*, napisany przez Dominika Kaznowskiego. Pierwszą pozycję cenię za doskonale studia przypadkowi technologiczno-informacyjną perspektywę, która została przedstawiona prostym, przejrzystym językiem. Drugą – za świetne usystematyzowanie obszarów działań promocyjno-reklamowych w Internecie oraz bardzo dobry rozdział po-

święcony właśnie Sieci 2.0. W tym roku dołączę do listy „niezbędnika współczesnego internauty” jeszcze jedną publikację. Mowa o książce pt. *Kody McLuhana. Topografia nowych mediów*, której lektura znacząco ułatwia odpowiedź na początkowe pytanie: *co to jest Sieć 2.0?*

Już sama okładka jest atrakcyjna. Sugestywny diagram, stworzony przez Olivera Reichensteina¹, obrazuje wielość mechanizmów i platform Sieci 2.0 oraz złożoność powiązań między nimi. Jest to preludeum dobrze wprowadzające we właściwy tekst *Kodów*...

Książka składa się z trzech rozdziałów. Pierwszy – zatytułowany *Mapowanie mediów* – to sześć wykładów Derricka de Kerckhove’a, wybitnego ucznia i współpracownika Marshalla McLuhana. Rozdział drugi, o tytule *McLuhan czytany na nowo*, to wielość specjalistów na tematy związane z reinterpretacją myśli Profesora z Toronto w kontekście nowych realiów komunikacyjnych. Część ostatnia (*Sztuka nowomediałna i design*), chyba najbardziej przekrojowa, to zaproszenie do podróży w świat współczesnej kreacji interaktywnej. Z kronikarskiego obowiązku dopiszę, iż tom jest zbiorem prac powiązanych z przedsięwzięciem „Dni Nowych Mediów”, które odbyło się w listopadzie 2008 roku w Katowicach².

Teksty profesora Derricka de Kerckhove’a to seria uniwersalnych rozważań nad ewolucją i kondycją współczesnej Sieci, istniejącej jako suma zróżnicowanych jakościowo, ilościowo i tematycznie mediów. Bogactwo myśli i wielość odwołań – zawartych w stosunkowo krótkich wykładach – są przydatne przede wszystkim dla czytelnika, który jest w równym stopniu użytkownikiem i badaczem Sieci. Spełnia on wymóg pełnego uczestnictwa („głębokiego zanurzenia”) w cyberprzestrzeni i jednocześnie jest zdolny do analizy na poziomie obserwatora.

Kerckhove przytacza McLuhanowskie stwierdzenie, iż medium jest przekazem, a użytkownik – treścią i aktualizuje tę myśl w odniesieniu do internautów. Jak zauważa, „nie ma wątpliwości, że nie tylko jesteście treścią samego medium (na przykład z całą pewnością jesteście treścią Sieci), ale też nasze projekcje same stają się treścią”³. Takie uwspółcześnienie tezy McLuhana w odniesieniu do mediów zimno-gorących⁴ sprzyja także prognozowaniu dalszych trendów i możliwych etapów rozwoju Sieci 2.0⁵.

¹ Wersja aktualna i rozszerzona znajduje się pod adresem <http://www.informationarchitects.jp/en/ia-trendmap-2007v2/>.

² Por. <http://www.dninowychmediow.pl/>.

³ D. de Kerckhove, *Umysł dotyku. Obraz, ciało, taktylność, fotografia*, [w:] *Kody McLuhana. Topografia nowych mediów*, Wyd. ExMachina, Katowice 2009, s. 49.

⁴ Czy – jak określa je we wstępie do „Kodów...” prof. Kazimierz Krzysztofek – media *zmiennocięplnych*. Ten epitet wydaje się wyjątkowo trafny, zwłaszcza w kontekście serwisów z dominantą materiałów audio-wizualnych (np. YouTube, DailyMotion, MetaCafe).

⁵ Zob. D. de Kerckhove, *Przyszłość 2030*, [w:] *Kody McLuhana*.

Wykłady Kerckohove'a zamyka zestawienie zróżnicowanych środków przekazu (dawnych i nowych), które są istotne w odczytaniu jego tekstów. Dla uczestnika-badacza Sieci 2.0 jest to także możliwość do – czasem dość radykalnego – rozszerzenia zakresu uczestnictwa i analizy tego fenomenu komunikacji.

Zamieszanie terminologiczne – wynikające ze współlistnienia i teoretycznej równorzędności definicji Web 2.0 – wymaga zastosowania innego języka opisu, języka „spoza Internetu”. Jednocześnie (co oczywiste!) próba wprowadzenia ujednoliceń nie może przebiegać w oderwaniu od nieustannie ewoluujących form komunikacji w Internecie. Rozdział drugi – moim zdaniem – bardzo dobrze sprawdza się w tej roli, można go określić jako „post-McLuhanowski Kompas nowych mediów”. Poprzez analizę sztandarowych elementów Sieci 2.0 – demokratycznej i pozbawionej klasycznej „ramówki” telewizji⁶, wspólnego banku pamięci – Wikipedii oraz mechanizmów kolektywnego agregowania i selekcjonowania hipertekstu, autorzy wyjaśniają, porządkują i dookreślają złożoność i współoddziaływanie pól komunikacyjnych w cyberprzestrzeni. Także w przypadku tekstów nienawiązujących wprost do współczesnego Internetu, można mówić o wartościowym ponownym zinterpretowaniu też Profesora z Kanady, przydatnym w kontekście nowych realiów wymiany informacji.

Rozdział ostatni to prezentacja wizualnych aspektów nowych mediów i nowego sposobu wyrażania cyfrowego „ja”. Zakres zagadnień jest bardzo szeroki – od genetyzacji sztuki interaktywnej, przez formy autoprezentacji w światach wirtualnych, aż po przedstawienie specyfiki zmian w graficzno-informatycznych składowych współczesnej Sieci. Całość analiz i wniosków jest utrzymana – rzecz jasna! – w duchu McLuhanowskiej spuścizny.

Profesor Kazimierz Krzysztofek zakończył wstęp spostrzeżeniem, iż „redaktorzy tomu dokonali bardzo dobrego wyboru materiałów. Wszystkie teksty są interesujące, niektóre z nich wybitne. Godne polecenia są także dlatego, że mimo ukazywania się coraz liczniejszych prac na temat nowych mediów, nadal odczuwamy dotkliwie niedostatek kompetentnych opracowań z tej dziedziny [...]”⁷. Nie pozostaje mi nic innego, jak zgodzić się z powyższą opinią i dodać od siebie, że od czasu lektury *Kodów...* wiele rozmów dotyczących Sieci 2.0 – zwłaszcza z mniej aktywnymi internautami – jest... prostszych. *Kody McLuhana* sprawdzają się zarówno jako aktualne kompendium Sieci 2.0, jak też podręcznik współczesnej interpretacji prac kanadyjskiego Filozofa Mediów.

⁶YouTube i pokrewne kanały transmisji audio-wideo.

⁷K. Krzysztofek, *Zdekodowane kody*, [w:] *Kody McLuhana*, s. 31–32.

Smaczek na koniec. W wybranych miejscach książka jest wzbogacona o tzw. kreskowe kody QR⁸. Czytelnik może je zdekodować⁹ (*sic!*) i staną się one zlinkowaniami prowadzącymi do tekstów zewnętrznych. I tak oto medium zamknięte i skończone, jakim jest książka, przemienia się w medium interaktywne.

⁸ Zob. http://pl.wikipedia.org/wiki/QR_Code oraz <http://www.qrcode.pl/index.php>.

⁹Np. przy pomocy odpowiedniego oprogramowania w telefonie komórkowym.