

Magdalena Zdrodowska  
Instytut Sztuk Audiowizualnych  
Uniwersytet Jagielloński w Krakowie

## Zwrot cyfrowy w antropologii?

### Abstract

### Digital turn in anthropology?

Netnography, webnography, cyberanthropology, online and virtual ethnography – new labels and academic brands are mushrooming on the ground of the anthropology within the last two decades. They reflect the growth and diversity of the new media phenomena and platforms but also serve as a PR tool for making anthropology seem modern and up-to-date. Can we actually pronounce the new paradigm/turn within the anthropology/ethnography when transferring them online? I wonder whether the binary opposition between the real and the virtual in which anthropology seems to be caught brings epistemological benefits, what is the source of this digital dualism and finally why the digital- and cyber- prefixes do more harm than benefit anthropology.

**Keywords:** anthropology, ethnography, technology, media, internet, digital dualism

### Antropologia a nowe media

Antropologowie, od kiedy zaczęli opuszczać wygodne gabinety i udawać się w podróże, konfrontując ich z rzeczywistością Inných, korzystali z technologii wspomagających obserwację i rejestrację owej rzeczywistości. Rozwój antropologii jest sprzężony z nowymi technologiami, a nowość ta w różnych czasach oznaczała różne media: od fotografii, przez film i fonograf, po media elektroniczne. Ich użytkowanie poświadczają archiwalne filmy oraz dokumentacja fotograficzna, najczęściej jednak próżno szukać wzmianek o nich w pisemnych raportach z wypraw – w artykułach i pracach monograficznych. Technologie te, jakkolwiek intensywnie stosowane w praktyce badawczej, co potwierdzają efekty ich działania widoczne w pracach badaczy, nie doczekały się z reguły pogłębionej refleksji metodologicznej. Nie analizowano strategii ich użycia czy wpływu na proces badawczy. Z jednej strony wynikało to bez wątpienia z praktyki piśmienniczej, standardów relacjonowania badań terenowych i stosowanych podczas nich technik – słowem: odmiennych standardów dotyczących metodologii. Z drugiej jednak strony konsekwentne przemilczanie zastosowanych podczas badań technologii ma – jak się

wydaje – rozmyślny charakter. Można wręcz stwierdzić, że technologiczne wspomaganie badań empirycznych było intencjonalnie ukrywane w raportach z badań. Mediom wizualnym, a więc fotografii i filmowi, udawało się owemu pominięciu umknąć, prezentowane były bowiem samodzielnie lub podczas spotkań z publicznością, kształtując konwencje ukazywania międzykulturowego spotkania i pracy etnografa (wykorzystywane do dziś przez travelebrytów [Koturbasz 2009] aspirujących do miana podróżników-odkrywców). Niekiedy sama współpraca antropologa i fotografa stawała się opowieścią samą w sobie, jak w przypadku tandemu Malinowski–Witkacy; jednak i technologiom wizualnym poświęcano w metodologii klasycznej antropologii terenowej niewiele miejsca. Być może pewne światło rzuca na ten fakt fragment ze wstępu do *Smutku tropików* Claude’a Lévi-Straussa, w którym antropolog, nie ukrywając niechęci, opisuje coraz popularniejsze narracje podróżnicze jako miałkie, wtórne i oparte na niewyszukanych atrakcjach, wśród których media wizualne zajmują szczególne miejsce:

A jednak ten rodzaj opowieści spotyka się z życzliwym przyjęciem, którego nie umiem sobie wytłumaczyć. Amazonia, Tybet, Afryka zalewają księgarnie w postaci książek podróżniczych, sprawozdań z ekspedycji, albumów fotograficznych, w których troska o efekt jest tak dominująca, że czytelnik nie może ocenić wartości przytoczonych obserwacji. Nie pobudzają jego zmysłu krytycznego; przeciwnie, żąda coraz więcej tej stawy i pochłania ją w olbrzymich ilościach. Być podróżnikiem to obecnie zawód, który nie polega na odkrywaniu po latach badań – jak można by sądzić – faktów dotychczas nieznanymi, lecz na przebywaniu wielkiej liczby kilometrów i gromadzeniu zdjęć fotograficznych lub filmowych, i to najchętniej kolorowych. Dzięki temu można mieć przez kilka dni salę zapełnioną tłumem słuchaczy... (Lévi-Strauss 2008: 9–10).

Wydaje się, że głównym orężem podróżników i ich narracji, które na początku XX wieku, we Francji i nie tylko, stawały się znaczącym konkurentem dla antropologicznej opowieści, były właśnie media wizualne: fotografia i film. Lévi-Strauss wpisuje je w dychotomiczny podział na to, co naukowe, wartościowe, oparte na wieloletnim wysiłku, oraz to, co powierzchowne, miałkie i nastawione na szybki efekt. Media te zostają potraktowane jak technologiczne nowinki (kolorowe zdjęcia), które mają być atrakcją samą w sobie, wabikiem dla spragnionych urozmaicenia tłumów.

Jeśli (kolorowa) fotografia i film zostały uznane za banalny efekt specjalny odejmujący akademickości i naukowego poloru, to w jeszcze gorszym położeniu był fonograf. O tym, że intensywnie wykorzystywano go w warsztacie etnograficznym (zgodnie z zamysłem konstruktora, Thomasa Alvy Edisona, który przewidywał dla niego zastosowanie między innymi w rejestracji ginących języków<sup>1</sup>), świadczy głównie dokumentacja (*nomen omen*) fotograficzna ukazująca rdzennych mieszkańców Ameryki Północnej w obrzędowych strojach, snujących

---

<sup>1</sup> W „North American Review”, June 1878, T.A. Edison przewiduje, że fonograf będzie służył między innymi pisaniu listów bez pomocy stenotypistki, udostępnianiu książek osobom niewidomym, nauce dykcji (w takiej roli można było zobaczyć fonograf w filmie *Jak zostać królem*, reż. Tom Hopper, 2011). Co ciekawe, odtwarzanie muzyki nie było jedynym ani nawet głównym przeznaczeniem fonografu.

narracje do fonograficznych tub. Na uderzającą nieobecność fonografu w etnograficznych raportach badawczych zwróciła uwagę Erika Brady w swojej książce *A Spiral Way: How the Phonograph Changed Ethnography* (1999). W czasie, gdy prowadziła archiwalne badania w ramach Federal Cylinder Project, zetknęła się ze swoistą białą plamą i intencjonalnym rugowaniem informacji o fonografie jako narzędziu gromadzenia materiału badawczego. Nieco zaskakująca może się wydawać względna tolerancja dla technologii rejestrujących obraz, jak fotografia i film, przy jednoczesnym praktycznym tabuizowaniu fonografu w etnograficznym piśmiennictwie (bo nie w praktyce badawczej). Joanna Walewska, badając użytkowanie fonografu przez Bronisława Piłsudskiego, zauważa tę samą tendencję, stawiając przy tym tezę osnutą na Ongowskiej dychotomii między oralnością i piśmiennością (Walewska 2013). Na gruncie akademickiej etnografii rejestracja folkloru ustnego odbywała się za pośrednictwem pisemnych notatek, jakie w terenie prowadził badacz. Technologia pisma nie tylko umożliwiała uchwycenie ulotnej kultury oralnej, ale i odróżniała zachodniego, cywilizowanego badacza od niepiśmiennych dzikich – przedmiotu poznania. Jak konkluduje Walewska, z punktu widzenia tradycyjnej, akademickiej antropologii fonograf, maszyna rejestrująca dźwięk, był rodzajem wtórnej oralności i jako taki umniejszał wagę naukowego dyskursu, a co istotniejsze – niebezpiecznie zacierał granicę między nauką a jej przedmiotem, między badaczem a badanym. Pismo było czymś więcej niż tylko technologią pomocną w pracy badawczej. Miało znaczenie ideologiczne: było cechą odróżniającą antropologa od badanego Innego, bardzo wyraźnie wyznaczało i podtrzymywało granicę.

Niezależnie od przyczyn, niemal przez całą historię etnograficznego pisarstwa media wspomagające badacza w pracy terenowej pozostawały daleko poza centrum metodologicznych zainteresowań – przemilczane lub wypierane. W raportach i innych tekstach rzadko pojawiają się metanarracje dotyczące mechanizmów stosowania tych technologii.

Sytuacja opisana powyżej ulega odwróceniu na przełomie XX i XXI wieku. Współczesna metanarracja dotycząca metodologii prowadzenia badań kształtuje się całkowicie odmiennie, intensywnie eksploatując dzisiejsze nowe technologie: media elektroniczne, a w szczególności internet. Można wręcz mówić o opozycyjnej wobec strategii sprzed wieku klęsce urodzaju dotyczącej refleksji nad stosowaniem narzędzi nowomediálních w antropologicznej pracy badawczej. Media elektroniczne nie tylko dostarczyły antropologom nowych instrumentów badawczych, ale także, poprzez generowanie praktyk kulturowych, otwały nowe pola badawcze. W kontekście wcześniejszego wypierania filmu czy fonografu szczególną uwagę zwracają wielokrotne proklamacje nowych antropologicznych subdyscyplin. Jak grzyby po deszczu wyrastają: sieciologia (*webnography* [Puri 2007]), etnografia i antropologia cyfrowe (*digital anthropology, digital ethnography* [Underberg, Zorn 2013]), etnografia wirtualna (*virtual ethnography* [Hine 2000]) czy netnografia (*netnography* [Kozinets 2009]) – by wymienić tylko kilka. W kolejnych publikacjach ogłasza się nowe dziedziny antropologii oraz techniki etnografii, a rynki wydawnicze corocznie zalewają podręczniki instruujące, w jaki sposób

prowadzić w e-terenie badania z wykorzystaniem nowych cyfrowych narzędzi. Bez przesady można mówić o nadprodukcji tekstów, które nie tylko dostrzegają i dowartościowują nowe, elektroniczne media, ale jednocześnie czynią je przyczynkiem do zaanonsowania nowego rozdziału (czy raczej wielu nowych rozdziałów) w historii dziedziny.

Owo bogactwo tekstów z jednej strony oddaje różnorodny i polisemiczny charakter sieci, z charakterystyczną dla niej momentalnością zjawisk kulturowych, których żywot bywa intensywny, lecz krótki. Można je także odczytać jako próbę nadążenia za szybko zmieniającą się technologią. To dynamika innowacji, zaprogramowane szybkie starzenie się nie tylko elektronicznego hardware'u, ale także platform internetowych wymusza ciągłą aktualizację antropologicznych narzędzi. Instruktarz prowadzenia badań na internetowych czatach napisany w latach dziewięćdziesiątych służyć może co najwyżej jako historyczny dokument na początku XXI wieku. Podobnie boleśnie nieaktualne są podręczniki sprzed 2005 roku i boomu na media społecznościowe. Nadmiar podręczników i tę swoistą metodologiczną nerwowość można uznać za wyraz zagubienia dziedziny wobec nowej technologii.

Z drugiej jednak strony nie sposób uciec przed podejrzeniem, że owe web-, netno-, virtual i digital -grafie i -logie są sposobem na swoisty naukowy branding, prowadzony zarówno na poziomie indywidualnym (poszczególnych proklamatorów), jak i kolektywnym (całej dziedziny). Poniżej chciałabym wykazać, że oparta na nowocześnie brzmiących przedrostkach nazewnictwa forma antropologicznego PR-u przynosi jednak więcej szkody niż pożytku i jest oddaniem dziedzinie prawdziwie niedźwiedziej przysługi z dwóch powodów.

## Po pierwsze: „cyber” jest obciachowe

Antropolodzy i etnologowie bardzo długo nie interesowali się środowiskiem sieciowym jako potencjalnym polem badań i źródłem interesujących z badawczego punktu widzenia zjawisk kulturowych<sup>2</sup>. Nie doceniano także mediów elektronicznych jako potencjalnych narzędzi prowadzenia badań empirycznych. W ten sposób antropologowie niemal bez reszty oddali pole dziedzinom, które szybko rozpoznały potencjał mediów elektronicznych: marketingowi, a szczególnie jego

---

<sup>2</sup> E-teren ten, jakkolwiek rozpracowany w zachodniej literaturze i praktyce badawczej, w polskim kontekście nadal bywa podawany w wątpliwość. Przykładem mogą być rozważania we wstępie do tomu *Homo Interneticus? Etnograficzne wędrówki w głąb Sieci* (red. E.A. Jagiełło, P. Schmidt, Lublin 2010), którego autor zakłada, że traktowanie sieci w kategoriach terenu jest wyrazem technofilii. Niewiele w tym zakresie przynosi późniejszy o trzy lata I Kongres Antropologiczny (Warszawa, 23–25.10.2013). W panelu poświęconym terenowi środowisko sieciowe wprawdzie pojawia się w opisie panelu (choć nie w czasie panelowych dyskusji): „Jeśli badacz zajmuje się Internetem, prowadząc analizę polskich etnofaulizmów, to jest to badanie terenowe, czy nie?”. Sieć nie pojawia się tu zatem jako teren sam w sobie. Postawione zostaje jedynie pytanie, czy badanie klasycznie etnograficznego zagadnienia w sieci jest badaniem terenowym.

subdyscyplinie: *consumer studies*, oraz socjologii. Pierwsze wzmianki o netnografii, która przyniosła sławę Robertowi Kozinetsowi w 2009 roku po publikacji podręcznika *Netnography. Doing Ethnographic Research Online*, pochodzą już z 1997 roku (Kozinets 1997). Od końca lat dziewięćdziesiątych Kozinets prowadził intensywne badania społeczności sieciowych, początkowo wprawiając się na fanowskich forach seriali *Z Archiwum X* oraz *Star Trek*, by z czasem rozpocząć regularne badania grup konsumenckich. Dla marketingu (akademickiego i komercyjnego) badania antropologiczne, a przede wszystkim etnografia, prowadzone w sieci stały się atrakcyjną alternatywą dla kosztownych badań (zarówno jakościowych, jak i ilościowych) realizowanych offline. Znamienne też, że metodologiczna refleksja nad badaniami jakościowymi w sieci znajdowała miejsce na łamach socjologicznych czasopism – przykładem może być tematyczny numer *The Use of New Technology in Qualitative Research* czasopisma „Forum: Qualitative Social Research” (2002).

Kiedy już antropologowie i etnografowie zorientowali się w potencjale środowiska sieciowego, zapanowała estetyka nadmiaru: opisane powyżej proklamowanie co i rusz nowej subdyscypliny antropologii czy etnografii<sup>3</sup>. Chcąc nadać swojej pracy i całej dyscyplinie posmak nowoczesności, uczynić wyniki badań atrakcyjnymi dla kręgów pozaakademickich, jak marketing czy IT, powoływali nowe subdyscypliny, rozbudowując klasycznie i tradycyjnie brzmiące antropologię czy etnografię o (jak się wydawało) nowoczesne i wskazujące na technologiczną awangardowość przedrostki – virtual, on-line czy digital<sup>4</sup>.

W 2011 roku od 22 listopada do 6 grudnia odbyło się w sieci 38. e-seminarium organizowane cyklicznie przez EASA Media Anthropology Network. Tekstem, który miał rozpocząć dyskusję, był artykuł Phillipa Budki *From Cyber to Digital Anthropology to an Anthropology of the Contemporary?* (2011). Dyskusja z wątków czysto merytorycznych dosyć szybko zesłała na boczny tor, który wywołał wiele emocji. Tym, co poruszyło dyskutantów, były właśnie dookreślenia antropologii: cyber i digital. Sally Applin wprost pisze: „Antropologia wydaje się wystarczająco zapóźniona wobec tego, co dzieje się w sferze technologii, i bez używania «cyber» w nazwie (tłum. – M.Z.)” (38th E-Seminar 2011: 12).

Applin, uzasadniając swoje (mocne) stanowisko, przywołuje dyskusję na Twitterze w 2011 roku, która dotyczyła amerykańskiej akcji marketingowej CyberMonday zapoczątkowanej w 2005 roku, w ramach której pierwszy poniedziałek po Czarnym Piątku ustanowiony został dniem zakupów przez internet. Na Twitterze Scott Knauer komentuje nazwę inicjatywy: „CyberPoniedziałek brzmi strasznie obciachowo. Kiedy ostatni raz sprawdzałem, był rok 2011, nie 1997” (38th E-Seminar 2011). „Któż u diabła używa jeszcze «cyber»?” – wtóruje mu

<sup>3</sup> Choć by uczynić zadość uczciwości, zastrzec trzeba, że ręce przykładali do niej nie tylko antropologowie.

<sup>4</sup> Z podobnym problemem spotykamy się obecnie w odniesieniu do kategorii 2.0, która aplikowana jest do programów takich jak Szkoła 2.0 czy Kultura 2.0 w podobnym celu: by podkreślić nowoczesne do nich podejście oraz awangardowe środki. W obliczu mediów 3.0 oraz 4.0 mający w zamierzeniu podnieść prestiż dodatek w postaci 2.0 jest jednak anachronizmem.

William Gibson, ojciec cyberpunku, autor kultowego *Neuromancera*, twórca słowa „cyberprzestrzeń”, by po chwili dodać: „Wybaczcie, jest XXI wiek. Nie robię niczego z «cyber» w nazwie” (38th E-Seminar 2011).

Osadzanie tożsamości dziedziny w kategoriach technologicznych w sytuacji, gdy technologie te tak szybko się zmieniają i są tak mocno związane z czasami, w jakich powstały, grozi szybką dezaktualizacją. Zwraca na to uwagę Bruce Sterling, gdy pisze w przewidującym obraz rzeczywistości w 2031 roku artykule: „W 2031 roku nie będzie żadnego «cyber-». Słowo to będzie beznadziejnie zafowane, podobnie jak «elektro-» czy «z napędem odrzutowym»” (Sterling 2011). Wnioskując z dyskusji wokół CyberPoniedziałku, pisarz myli się o dwadzieścia lat – określenie „cyber” już stało się retromańskie.

Philip Budka, autor artykułu, który wywołał dyskusję wokół cyberantropologii, usiłuje odpierać zarzuty, wskazując, że w jego koncepcji „cyber” odnosi się do Wienerowskiej cybernetyki, rozumianej jako systemowe zarządzanie informacją, trudno jednak nie zauważyć, że termin ten wymknął się naukowemu, matematycznemu dyskursowi i został zagarnięty przez kulturę popularną do opisu zjawisk i wartości uznawanych za ultranowoczesne w latach dziewięćdziesiątych XX wieku. W tym kontekście rację ma Applin, pisząc, że w sytuacji, gdy antropologia boryka się z niedocenianiem jej dorobku i możliwości poza akademią, określanie się terminem przebrzmiałym, nawet dokonywane w dobrej wierze, jest tylko potwierdzeniem uprzedzeń (38th E-Seminar 2011:19).

Powyżej skupiłam się na przedrostku cyber-, jednak podobne zastrzeżenia można mieć wobec praktycznie wszystkich, którymi od lat próbuje się unowocześnić i uatrakcyjnić antropologię.

## Po drugie: w szponach cyfrowego dualizmu

Dualizm cyfrowy, kategoria rozpropagowana przez zwalczającego jej przejawy Nathana Jurgensona (2009, 2011a, 2011b, 2012), to dychotomiczny i wykluczający podział na dwie przestrzenie: świat realny oraz wirtualny. Oparta na cyfrowym dualizmie wizja rzeczywistości, jakkolwiek zaprzecza jej współczesne doświadczenie życia z nowymi mediami, jest niezwykle trwałym konstruktem, który kształtuje strategię mówienia i pisanie o współczesności zarówno na poziomie dyskursów popularnych (na przykład prasowy czy pedagogiczny), jak i akademickich.

Nathan Jurgenson zwraca uwagę, że cyfrowy dualizm jest w gruncie rzeczy podziałem na to, co fizyczne, i to, co fizyczności pozbawione. Tak nakreślona dychotomia niesie z sobą poważne ontologiczne i epistemologiczne konsekwencje. Świat realny, bycie offline, jest wyznaczane obecnością fizycznego ciała (atomami, jak ujmuje to Jurgenson). Za fizycznym ucieleśnieniem idą dwie potężne siły kształtujące ludzkie doświadczenie. Pierwsza to tożsamość, w dużej mierze zakotwiczona w ciele i jego przymiotach, takich jak płeć, wiek, etniczność czy niepełnosprawność, oraz w reakcjach, jakie przymioty te wywołują w relacjach społecznych. W ludzkim ciele ukryta jest prawda o tożsamości i jakkolwiek do-

świadczanie interakcjonizmu symbolicznego oraz spuścizna Ervinga Goffmana wskazują, jak łatwo prawdą tego, co fizyczne, manipulować, to nadal fizyczne ciało pozostaje w relacjach społecznych gwarantem prawdy o człowieku. Drugą siłą jest społeczeństwo oraz reguły nim kierujące, które w dużej mierze zasadzają się na (fizycznym) podporządkowaniu. To, co fizyczne, jawi się jako domena działania sił społecznych – w tym władzy, ideologii i opresji. „Świat realny” jest zatem postrzegany w dualistycznej perspektywie jako przestrzeń działania „naturalnych” praw i sił, a także prawdy wyznaczonej przez społeczny porządek oraz ludzkie ciało. Opozycyjnie „świat wirtualny” jest postrzegany jako cielesności pozbawiony (Jurgenson naprzeciw fizycznych atomów stawia wirtualne bity). O prawdzie człowieka po drugiej stronie komputerowego ekranu nie może już zaświadczyć jego ciało – do niego bowiem nie ma dostępu. Zaświadczać o niej może tylko zachowanie, interakcja komunikatów, w której tak łatwo o nadużycia. To już nie domena „naturalnych” społecznych reguł, ale „sztucznych” informacji i technologii, które dyktują warunki. Naturalną konsekwencją serii opozycji: rzeczywistość – wirtualność, społeczeństwo – technologia, ciało – świadomość, jest podział na prawdę i fałsz. To on staje się istotną osią, wokół której są organizowane dyskursy dotyczące mediów elektronicznych, zarzucające nieprawdziwość facebookowych znajomości czy fałsz składanych tam deklaracji. Podsumowując, w dualistycznej wizji świata to rzeczywistość jest sferą, w której rozgrywają się wszystkie istotne dla podmiotu relacje – zarówno na poziomie społecznym, jak i indywidualnym.

Bodaj najbardziej wyrazistym przykładem i ilustracją dualizmu cyfrowego jest kultowy *Matrix* rodzeństwa Wachowskich (1999). Tu rozdział między tym, co realne, a tym, co wirtualne, jest zupełny i niezwykle konsekwentny. Obecność w jednym wyklucza przebywanie w drugim, a przemieszczanie się pomiędzy obydwiema sferami wyznacza praktyka włączania się do sieci i opuszczania jej (to spuścizna narracji cyberpunkowych, do których jeszcze powrócę). Rozdzielenie tego, co prawdziwe, a więc akcji rozgrywającej się na statku Nabuchodonozorze, od wirtualnego, nieprawdziwego świata systemu *Matrix* ustawicznie podkreślane jest kolorystyczną tonacją, w jakiej utrzymane są zdjęcia: realne w zimnych, niebieskich tonacjach, rozgrywające się w Matriksie – w ciepłych i żółtych. I w końcu obydwu sferom zostają przypisane skrajnie odmienne wartości. Wybór, przed którym zostaje postawiony główny bohater, metaforyzowany przez figurę dwóch pigulek, jest alternatywą: wzięcie niebieskiej oznacza pozostanie w ładnym i gładkim Matriksie, będącym w gruncie rzeczy ułudą i mentalnym więzieniem; czerwona tabletko to wybór rzeczywistości realnej, postapokaliptycznego i strasznego, ale prawdziwego świata. Dotarcie do prawdy (w tym prawdy o sobie i oświecenia) wiedzie tylko poprzez wybór czerwonej pigułki – rozegrać się może wyłącznie w prawdziwym świecie.

*Matrix* jest zwieńczeniem obrazu rzeczywistości, który został zapoczątkowany w latach osiemdziesiątych, u zarania „kultury cyfrowej”. Wizja, która przeniknęła do kultury popularnej, ale także kształtowała dyskurs naukowy i koncepcje w jego ramach wykorzystywane, jest zakotwiczona w dwóch sferach: literaturze cyberpunkowej oraz pierwszych badaniach relacji między człowiekiem i komputerem.

Wydaje się, że najpotężniejszym zacznym dzisiejszej cyber-, digital- i online-manii jest twórczość Williama Gibsona. Trudno literaturę cyberpunkową ograniczać tylko do jego twórczości, jest on jednak bodaj najbardziej znanym jej przedstawicielem oraz autorem słowa „cyberprzestrzeń”, które po raz pierwszy pojawiało się na kartach opowiadania *Burning Chrome* z 1982 roku, a które w swojej twórczości spopularyzował przywoływany już wyżej Bruce Sterling. Jakkolwiek to opowiadania *Burning Chrome* oraz *Johnny Mnemonic* (w którego ekranizacji po raz pierwszy zostaje zwizualizowana cyberprzestrzeń) z punktu widzenia prowadzonych tu rozważań mogłoby się wydawać najistotniejsze, to jednak wydana w 1984 roku powieść *Neuromancer* stała się pożywką dla popularnych wyobrażeń o dwóch światach: realnym i wirtualnym. To do twórczości Gibsona sięga wizja „podpinania się” do sieci – wymagającego specjalistycznego sprzętu i miejsca, powodującego, że zalogowany sprawiał wrażenie omdlałego czy martwego w świecie realnym, który na kartach powieści Gibsona jest odrażającym światem fizycznej degradacji i uwięzienia. Na kulturze popularnej zaciąży Gibsonowski pomysł na ubranie sieci informacyjnej w metaforę przestrzeni: cyberprzestrzeni. Poprzez to Gibson sięgnął do naszego doświadczenia funkcjonowania w przestrzeni fizycznej, ze wszystkimi jego konsekwencjami, przede wszystkim z niemożnością bycia w dwóch miejscach jednocześnie. To dlatego zalogowanie się do sieci wymaga „wyłączenia” bohatera „w realu”. Jeśli bowiem sieć jest miejscem, niemożliwe jest przebywanie i w niej, i w świecie fizycznym.

Wizja cyberprzestrzeni jako miejsca wymknęła się narracjom cyberpunkowym i przeniknęła do popkulturowego mainstreamu. Już nie tylko *Johnny Mnemonic* (reż. R. Longo, 1995 r.) – dzieło wprawdzie popularne, ale reprezentujące cyberpunk na ekranie – sięga po figurę cyberprzestrzeni. Robi to także plasujący się w zupełnie innych rejonach gatunkowych film *W sieci* (reż. B. Levinson, 1994 r.) – korporacyjny thriller erotyczny z gwiazdorską obsadą. Podobnie jak w filmach cyberpunkowych, tak i *W sieci* dualizm cyfrowy zostaje wykorzystany jako bardzo poręczne narzędzie budowania dramaturgii. We wszystkich wymienionych wyżej filmach motyw „wejścia” do cyberprzestrzeni, rozdzielenia ciała i świadomości, powoduje wystawienie pozostawionego w realnym świecie ciała na niebezpieczeństwo. Jest ono bezbronne tym bardziej, że zostaje pozbawione możliwości percepcyjnych. Hełmy, rękawice wymagane do przemieszczania się w sieci sprawiają, że podłączeni bohaterowie nie widzą ani nie słyszą zbliżającego się w świecie rzeczywistym niebezpieczeństwa. Co więcej – sama cyberprzestrzeń jest wizualizowana w nawiązaniu do ludzkiego doświadczenia ruchu. *Johnny Mnemonic* „przesuwa” informacje, poszukując tej odpowiedniej; by porozmawiać w sieci, uzbrojoną w rękawicę dłonią wybiera numer na wirtualnej klawiaturze. Bohater filmu *W sieci*, grany przez Michaela Douglasa, przechadza się zaś po usieciowionej bazie danych zbudowanej na kształt gotyckiej katedry, a dokumentów poszukuje, otwierając szuflady wirtualnych katalogów. W ten sposób była kształtowana powszechna wyobraźnia na temat sieci i natury „surfowania” – która to kategoria sama w sobie bardzo intensywnie odnosi się do ruchu.



Drugim filarem utrzymującego się do dziś dualizmu cyfrowego były wczesne badania sieci, rozgrywające się już nie tyle w przestrzeni narracji popularnych, ile w dyskursie akademickim. Na tym polu niezwykle wpływowe okazały się badania psycholog Sherry Turkle, które prowadziła od początku lat osiemdziesiątych w Massachusetts Institute of Technology, a które złożyły się na trylogię: *The Second Self: Computers and the Human Spirit* (1984), *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* (1995) oraz *Alone Together. Why We Expect More from Technology and Less from Each Other* (2012, polskie wydanie 2013). Nie sposób odmówić Turkle zasług: była pionierką badań empirycznych dotyczących relacji człowiek – komputer, na dobrą sprawę wprowadziła tę tematykę w obszar zainteresowania humanistyki, upowszechniła metaforę okien, opisując wielozadaniowość i idące za nią doświadczanie sieci. Mając to wszystko na względzie, trzeba jednak zauważyć, że tak, jak literatura Gibsona wprowadzała dualną wizję rozdzielania rzeczywistości od wirtualności do popkultury, tak Turkle utrwaliła cyfrowy dualizm w dyskursie akademickim. Jest to o tyle zaskakujące, że prowadzone przez nią badania empirycznie dosyć wyraźnie wskazywały na daleko idącą przenikalność obydwu sfer. Materiał badawczy, który obficie cytuje w swoich książkach, dostarcza usprawiedliwienia dla ich tytułów (idea podwójnej podmiotowości czy osobnego życia na komputerowym ekranie). Zarówno dzieci relacjonujące swoje spotkania z komputerami (Turkle 1984), jak i dorośli grający w sieciowe gry (Turkle 1995) mówią o odrębności mediowanego przez komputer doświadczenia, posługując się kategorią świata rzeczywistego (*real life*) jako jeszcze jednego „okna” obok tych pojawiających się na ekranie komputera. Po odcięciu tej dyskursywnej ramy ich (oraz Turkle) relacje są jednak opowieściami o sprzężeniu wirtualności i rzeczywistości oraz obustronnym ich wpływie na siebie. Na poziomie analizy są to *de facto* książki o przenikaniu się realnego i wirtualnego, podczas gdy deklaracje autorki zapowiadają narracje ukazujące podróże w odmienny cyberświat.

Niewątpliwie wątkiem, który, obok pisarstwa Williama Gibsona oraz Sherry Turkle, przyczynił się do ugruntowania dualizmu cyfrowego, był rozwój technologii na początku lat osiemdziesiątych, a konkretnie wprowadzenie na szeroką skalę przez Apple'owskiego Macintosha interfejsu graficznego w 1984 roku. Innowację tę zapowiadał kultowy dziś spot promocyjny wyemitowany w przerwie rozgrywek SuperBowl, a więc w najdroższym czasie antenowym. Nawiązywał on do Orwellovskiego *Roku 1984*, prezentując komputer Macintosh jako wyzwolenie. Interfejs graficzny, z metaforą pulpitu, ikon, kosza na śmieci, katalogu, w połączeniu z popularyzacją myszy komputerowej sprawiły, że komunikowanie z komputerem do tej pory oparte na tekstualnych komendach nabrało prawdziwie przestrzennej, opartej na ruchu jakości. Wszystkie te elementy sprawiły, że wizja dualistycznego rozdzielania świata realnego i wirtualnego na tyle mocno przeniknęły do potocznej wyobraźni, że z ogromnym trudem rezygnowano z niej nawet wówczas, gdy to, co utożsamialiśmy z mediami elektronicznymi, opuściło stacjonarne, nieruchome komputery i dosłownie wypełniło naszą fizyczną, realną rzeczywistość.

Pojawienie się mediów mobilnych, powszechność bezprzewodowego internetu, internetu rzeczy czy w końcu smartfonów – narzędzi, które pozwalają w pełni

z powyższych korzystać, pozostając cały czas on-line (i znosząc bodaj ostatni dualny podział na podłączenie i brak podłączenia do sieci) – w niewielkim stopniu wpłynęły na popularne narracje dotyczące podziału na real i virtual. Niemniej z początkiem wieku pojawiają się na gruncie medioznawstwa koncepcje, które próbują do tej pory rozdzielane doświadczenie uwspólnić. Bodaj najbardziej znaczącą jest koncepcja rzeczywistości rozszerzonej (*augmented reality*), podjęta i rozwijana przez Lva Manovicha (2010). To koncepcja fizycznej rzeczywistości przenikanej i uzupełnianej przez dane o charakterze cyfrowym (zarówno dźwięk i obraz, jak i na przykład dane z GPS). Wszystko to składa się na integralne doświadczenie, w którym nie sposób rozdzielić owych sfer. W podobnym duchu swoją koncepcję opracowała Adriana de Souza e Silva, postulując kategorię przestrzeni hybrydycznej, łączącej to, co fizyczne, ze społecznym i informacyjnym (Souza e Silva 2010). Koncepcje te od kilku lat są standardem myślenia o technologiach elektronicznych na gruncie nauki o mediach. W tym kontekście powoływanie cyfrowych i wirtualnych wersji antropologii i etnografii wydaje się boleśnie zacofane. I tym razem nie tyle ze względu na przedrostek w nazwie, który na przekór zamierzeniu jest retro, ile z uwagi na głębszy problem: podtrzymujące cyfrowy dualizm założenie, że tak jak istnieją dwie przestrzenie, tak powinny funkcjonować dwie antropologie/etnografie: klasyczna (bez przedrostków) do analizy świata realnego oraz nowa cyber-, online-, netno-... do badania świata wirtualnego.

Sądzę, że przywiązanie do cyfrowych wersji antropologii i etnografii do pewnego stopnia zależy od przynależności pokoleniowej. Dla badaczy, którzy z siecią zetknęli się w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku i dla których była ona czymś znacząco odmiennym od dotychczasowego doświadczenia, antropologia w cyfrowej odsłonie wydaje się czymś naturalnym i uzasadnionym. Im bliżej współczesności, tym bardziej wizje cyfrowej antropologii i etnografii są obudowywane praktykami pozwalającymi utrzymać cyfrowy podział. Przejawia się to na przykład w niuansowaniu etnograficznej praktyki na społeczności sieciowe oraz społeczności w sieci – *online communities* i *communities online* (Kozinets 2009) – czy podejmowaniu badań tzw. wirtualnych światów, szczególnych form sieciowej komunikacji, które mają zamknięty charakter i wymagają od użytkowników generowania swoich sieciowych przedstawicieli w postaci awatarów. Ich przykładem mogą być MMOG (*massively multiplayer online game*) czy *Second Life*. Młodsze pokolenie badaczy odchodzi od cyber-, netno- i wirtualgrafii i -logii na rzecz powrotu do uwspólniania ludzkiego doświadczenia opisywanego przez antropologię. Philip Budka w przytaczanym wcześniej artykule postuluje powrót do koncepcji antropologii współczesności (*anthropology of the contemporary*) (2011), Nathan Jurgenson proponuje (w odniesieniu do koncepcji Manovicha) etnografię rozszerzoną (*augmented ethnography*) (2011c), a badający *Second Life* Tom Boellstroff, pomimo że działa na polu doskonale cyfrowego i odrębnego wirtualnego świata, posługuje się kategorią etnografii wirtualnych światów, nie budując wokół niej nowej nomenklatury (2012).

## Zwrot cyfrowy

Rytm przemian współczesnej humanistyki zdają się wyznaczać zwroty: piktorialny, performatywny, postkolonialny... Ich wielość zachęciła Doris Bachmann-Medick do wydania swoistego przewodnika *Cultural Turns. Nowe kierunki w naukach o kulturze* (2012). Czy do zgromadzonej przez nią kolekcji zwrotów dodać należy kolejny, cyfrowy? Proces ten poniekąd zachodzi pod hasłem humanistyki cyfrowej (*digital humanities*), która jednak często ogranicza się do pozabadawczych narzędzi popularyzacji wiedzy oraz implementacji metod ilościowych (wspomaganych komputerowo) w dziedzinie, które do tej pory od nich stroniły. Czy – jeśli nawet porzucić mrzonki o cyfrowej antropologii – można mówić o łagodniejszej formie „cyfrowości” współczesnej antropologii i etnografii w postaci zwrotu? Bez wątplenia badania empiryczne uwzględniające media elektroniczne mają swoją specyfikę i różnią się od tych prowadzonych wyłącznie poza siecią. Ciągła dostępność terenu, jego immersyjny charakter, trudność wyjścia z niego, obezwładniająca masa dostępnego materiału, problemy z utrzymaniem badawczego dystansu, a jednocześnie pokusa pokonania paradoksu obserwatora i prowadzenia obserwacji ukrytej, zawilości praw autorskich i własności w sieci – to zaledwie kilka kwestii, które sprawiają, że praca badacza prowadzącego empiryczne badania w mediach elektronicznych odmienne stawia wyzwania i problemy od tych sprzed ery internetu i mediów mobilnych.

Próbując zmierzyć się z pytaniem o zwrotny charakter mediów elektronicznych wobec antropologii, trzeba się zastanowić nad definicją zwrotu w humanistyce. Bachmann-Medick kategorię zwrotu rozbija na trzy stopnie o rosnącej ważności (2012). Jeśli za zwrot uznać pewną intelektualną modę, wzrost zainteresowania i atrakcyjności pewnych tematów i koncepcji, to odpowiedź na pytanie o zwrot cyfrowy w antropologii będzie pozytywna. Jeśli za zwrot przyjąć odkrywanie i odsłanianie nowych obszarów, swoiste przeniesienie akcentu na rejony dotąd marginalizowane, znów odpowiemy twierdząco. Jeśli jednak za badaczką za najistotniejszy i dystynktywny dla zwrotu element uznać zmianę metodologii, technik badawczych oraz pojawienie się nowych teorii – odpowiedź musi być negatywna. Pomimo publikowania kolejnych podręczników, instruktarzy i wskazówek na temat tego, w jaki sposób prowadzić badania etnograficzne w sieci, nie pojawiają się propozycje, które zaproponowałyby metody, techniki czy teorie odmienne od stosowanych w ramach etnografii od bez mała wieku. Kolejne jej wersje proponują co najwyżej pomoc w przełożeniu na środowisko sieciowe flagowych okrętów klasycznej antropologii: wywiadu i obserwacji uczestniczącej.

## Bibliografia

38th E-Seminar...

2011 38th E-Seminar of the EASA Media Anthropology Network, s. 12, [www.media-anthropology.net/file/budka\\_eseminar.pdf](http://www.media-anthropology.net/file/budka_eseminar.pdf) [dostęp: 22.09.2014].

Bachmann-Medick D.

2012 *Cultural Turns. Nowe kierunki w naukach o kulturze*, przeł. K. Krzemieniowa, Warszawa.

Brady E.

1999 *A Spiral Way: How the Phonograph Changed Ethnography*, Jackson.

Boellstroff T.

2012a *Dojrzewanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*, przeł. A. Sadza, Kraków.

2012b *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method* (red. z: B. Nardi, C. Pearce), Princeton.

Budka Ph.

2002 „Forum: Qualitative Social Research”, vol. 3, nr 2.

2011 *From Cyber to Digital Anthropology to an Anthropology of the Contemporary?*, Working Paper for the EASA Media Anthropology Network's 38th e-Seminar 22 November – 6 December 2011; [www.media-anthropology.net/file/budka\\_contemporary.pdf](http://www.media-anthropology.net/file/budka_contemporary.pdf) [dostęp: 22.09.2014].

Edison Th.A.

1878 *The Phonograph and Its Future*, „North American Review”, vol. 126 (May–June), s. 527–536.

Hine Ch.

2000 *Virtual Ethnography*, London.

Jurgenson N.

2009 *Toward Theorizing an Augmented Reality*, [thesocietypages.org/sociology-lens/2009/10/05/towards-theorizing-an-augmented-reality/](http://thesocietypages.org/sociology-lens/2009/10/05/towards-theorizing-an-augmented-reality/) [dostęp: 23.09.2014].

2011a *Digital Dualism and the Fallacy of Web Objectivity*, [thesocietypages.org/cyborgology/2011/09/13/digital-dualism-and-the-fallacy-of-web-objectivity/](http://thesocietypages.org/cyborgology/2011/09/13/digital-dualism-and-the-fallacy-of-web-objectivity/) [dostęp: 23.09.2014].

2011b *Digital Dualism versus Augmented Reality*, [thesocietypages.org/cyborgology/2011/02/24/digital-dualism-versus-augmented-reality/](http://thesocietypages.org/cyborgology/2011/02/24/digital-dualism-versus-augmented-reality/) [dostęp: 23.09.2014].

2011c *Towards Theorizing an Augmented Reality*, wystąpienie podczas seminarium na Schulich School of Business, York University, Toronto, Kanada.

2012 *When Atoms Meet Bits: Social Media, the Mobile Web and Augmented Revolution*, „Future Internet”, vol. 4(1), s. 83–91.

Koturbasz B.

2009 *Multimedialne podrózpisarstwo, czyli narodziny travelebrity*, „Panoptikum”, vol. 8 (15), s. 117–124.

Kozinets R.V.

1997 *Want to Believe: A Netnography of the 'X-Philes' Subculture of Consumption*, „Advances in Consumer Research”, vol. 24, s. 470–475.

2009 *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*, London.

2012 *Netnografia. Badania etnograficzne online*, przeł. M. Brzozowska-Brywczyńska, Warszawa.

Lévi-Strauss C.

2008 *Smutek tropików*, przeł. A. Steinsberg, Warszawa.

Manovich L.

2010 *Poetyka powiększonej przestrzeni*, [w:] *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, red. E. Rewers, Warszawa.

Puri A.

2007 *The Web of Insights – The Art and Practice of Webnography*, „International Journal of Market Research”, vol. 49, nr 3, s. 387–408.

de Souza e Silva A.

2010 *Mobilne technologie jako interfejs przestrzeni hybrydowych*, [w:] *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, red. E. Rewers, Warszawa.

Sterling B.

2011 *Twenty Years Fore & Aft*, „Frieze”, September, issue 141, [www.frieze.com/issue/article/twenty-years-fore-aft/](http://www.frieze.com/issue/article/twenty-years-fore-aft/) [dostęp: 22.09.2014].

Turkle S.

1984 *The Second Self: Computers and the Human Spirit* Cambridge, New York.

1995 *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York.

2013 *Samotni razem. Dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem*, przeł. Małgorzata Cierpisz, Kraków.

Underberg N.M., Zorn E.

2013 *Digital Ethnography: Anthropology, Narrative, and New Media*, Austin.

Walewska J.

2013 *Phonograph as a Double Agent: Bronislaw Pilsudski's Research on the Native People of Siberia*, wystąpienie konferencyjne podczas Media Art Histories, Ryga, 8–11.10.2013.