

ALEKSANDRA NOWAKOWSKA

Wyższa Szkoła Gospodarki

OBRAZY SIECI. INTERNET W WYOBRAŻENIACH WIZUALNYCH MŁODZIEŻY

Czym jest Internet? Od początków jego powstania w latach pięćdziesiątych, dynamicznego rozwoju w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku trwa nieustanna dyskusja nad istotą i naturą cyberprzestrzeni. Oficjalna, powszechnie znana definicja Internetu, zaproponowana przez ekspertów związanych z jedną z najbardziej wpływowych instytucji w sieci, która zajmuje się opracowywaniem standardów działania Internetu (Internet Engineering Task Force) w dokumencie RFC 1462¹, brzmi:

- sieć komputerowa (*network of networks*) oparta na protokole TCP/IP,
- społeczność ludzi (*community of people*) używających i rozwijających tę sieć,
- zasoby (*collection of resources*) dostępne na komputerach połączonych z siecią.

Znane są oczywiście inne sposoby postrzegania cyberprzestrzeni, chociażby te zaproponowane przez twórców literatury cyberpunkowej. Pomimo że istnieje wiele definicji cyberprzestrzeni, rzeczywistości wirtualnej, metafor sieci, to stwierdzenie Stanisława Lema: „Internet jest odpowiedzią na pytanie, które nie zostało jeszcze postawione” [za: Sysło 2000, s. 11], oraz toczące się spory, wielość teorii na ten temat, każą zastanowić się nad istotą tego nadal jeszcze społecznie konstruowanego zjawiska – zwłaszcza w perspektywie socjologicznej z zastosowaniem osiągnięć socjologii wizualnej.

Jednym z najważniejszych powodów przyjęcia takiej perspektywy jest fakt, że tak różnorodnie nazywana epoka, w której żyjemy, nosi według niektórych teoretyków cechy kultury obrazkowej:

¹ RFC 1462, *Request for Comments 1462* albo *FYI on What's the Internet?* przygotowany przez E. Krola i E. Hoffmana w maju 1993 roku dla Internet Engineering Task Force, <http://rfc.net/rfc1462.html> (dostęp: 1.09.2007).

„Nasza kultura jest w rosnącym stopniu kulturą wizualną. W ciągu ostatnich dwóch wieków kultura zachodnia została zdominowana przez media wizualne w miejsce przekazów ustnych czy tekstowych. [...] Żyjemy w kulturze, która jest w coraz większym stopniu przeniknięta przez obrazy wizualne” [za: Sztompka 2005, s. 12]. „Kultura obrazu jest powiązana z postmodernistyczną kondycją kultury; w istocie globalizacja i wszechobecność wizualności, z którą mamy do czynienia w społeczeństwie postindustrialnym, wyraźnie oddziela je od społeczeństwa industrialnego” [Olechnicki 1999, s. 65; por. Zwoliński 2004, s. 22–24]. Do takich „wizualnych” mediów można zaliczyć Internet, który niewątpliwie w jednej ze swych warstw znaczeniowych jest zbudowany z obrazów i tekstów. W sztuce współczesnej pojawiają się przedstawienia cyberprzestrzeni i świata przepełnionego techniką, często w „matrixowej” estetyce². Obrazy te, analizowane za pomocą metod jakościowych, mogą nam dać odpowiedź na pytanie o to, jaka jest artystyczna wizja świata, który kryje się tuż za ekranem monitora.

Jednak jeszcze bardziej nurtujące okazało się dla mnie pytanie, w jaki sposób Internet jawi się młodym ludziom i jak za pomocą obrazów metonimiczno-metaforycznych, znaków i obiektów graficznych jest on przez nich prezentowany. Na ile są to wizualizacje oryginalne, w jakim stopniu stanowią kalki, kolaże funkcjonujących w samej sieci znaków i stanowią kompilację, reprodukcję czy multiplikację tekstów artystycznych obecnych już w kulturze i wirtualnym świecie. Jak dopiero społecznie konstruowany obiekt może być wyrażony zgodnie z zasadą *pars pro toto* [Pietrowicz 2006, s. 351–363]? Wreszcie, jakie problemy społeczne związane z funkcjonowaniem społecznym młodzieży w Internecie są percypowane i ilustrowane w postaci prac plastycznych?

Założyłam, że skoro „obraz może reprezentować wszelką rzeczywistość, której forma reprezentowana mu przysługuje” [Pelc 1982, s. 102], to warto go poddać analizie. Zdając sobie sprawę z trudności interpretacyjnych, wielości warstw znaczeniowych niemal każdego obrazu, który prawdziwy jest wyłącznie wtedy, gdy uświadamiamy sobie jego liczne plany odniesienia³ [Rega 2001, s. 60], podjęłam jednak próbę odpowiedzi na zadane pytania i postanowiłam wywołać oryginalne obrazy oraz inne wizualne przedstawienia Internetu od młodzieży specjalnie na potrzeby tego projektu. W tym celu w styczniu 2007 roku Instytut Socjologii Wyższej Szkoły Gospodarki w Bydgoszczy ogłosił konkurs skierowany do młodzieży szkół ponadgimnazjalnych z terenu całej Polski⁴. Opiekunem naukowym

² <http://www.cybergeography.org/atlas/artistic.html> (dostęp: 1.09.2007).

³ „Przełożyć obraz na terminologię konkretną, sprowadzając go do jednego tylko z licznych planów odniesienia, to gorzej niż go okaleczyć, to zniszczyć go, unicestwić jako narzędzie poznania” [za: Rega 2001, s. 50].

⁴ Uzyskanie materiałów do analizy w drodze konkursu było oczywiście inspirowane słynnymi konkursami organizowanymi na Uniwersytecie Adama Mickiewicza w Poznaniu przez Floriana Znanieckiego w początkach XX wieku.

tego przedsięwzięcia został prof. dr hab. Ryszard Borowicz. Za pomocą poczty tradycyjnej oraz poczty elektronicznej, strony internetowej konkursu⁵, udało się dotrzeć z tą informacją do wszystkich wojewódzkich kuratoriów oświaty, placówek edukacyjnych, portali dla nauczycieli itd., a także bezpośrednio do szkół⁶.

Celem konkursu było wyłonienie najlepszej pracy, która w sposób oryginalny zilustruje zjawiska społeczne, mieszczące się tematycznie pod ogólnym szyldem: „Życie w Internecie”. Ustalono cztery kategorie: pisemna rozprawa (esej lub inna forma dziennikarska), praca plastyczna (plakat, grafika, fotografia artystyczna itd.), dokument (fotoreportaż, film dokumentalny, reportaż audio), strona internetowa lub prezentacja multimedialna. Poza tymi ogólnymi wytycznymi pozostawiono autorom pełną dowolność, jeśli chodzi o zastosowaną technikę, objętość tekstu, filmu itd. Łącznie w ciągu trzech miesięcy we wszystkich kategoriach na konkurs spłynęły 82 prace z całej Polski. Jury, które stanowiło grono specjalistów z różnych dziedzin nauki i sztuki, wyłoniło zwycięzców i wyróżnionych oraz nagrodziło ustalonymi przez regulamin nagrodami rzeczowymi. Ogłoszenie wyników odbyło się 15 maja 2007 roku⁷.

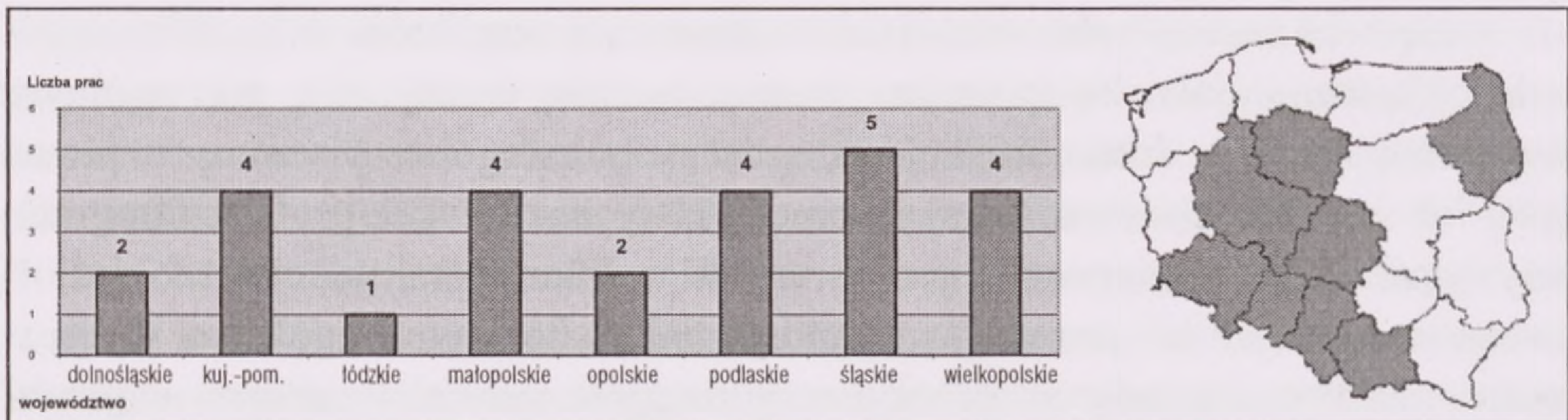
W niniejszym artykule przedstawione zostaną analizy prac, które reprezentowały drugą kategorię konkursową: praca plastyczna. Swoje dzieła przesłało 26 autorów, którzy przekazali łącznie 62 obrazy przygotowane w różnych technikach (malarstwo, rysunek długopisem, węglem, kredkami, ołówkiem, szkic, wyklejanka, formy półprzestrzenne, kolaż, książeczka z ilustracjami, fotografia artystyczna, esej fotograficzny – złożony ze zbioru podpisanych zdjęć, dzieła przygotowane w formie cyfrowej obróbki obrazów elektronicznych). Wszystkie prace zostały poddane analizie niezależnie od zastosowanej techniki oraz poziomu artystycznego (który jest bardzo zróżnicowany). Dzieła zanonimizowano, każdemu przyporządkowany został kolejny numer (w sposób przypadkowy). Wszystkie te, które nie zostały przesłane w formie elektronicznej, sfotografowano w celu zaprezentowania ich publiczności, a także publikacji.

⁵ www.zyciewinternecie.wsg.byd.pl (dostęp: 1.09.2007).

⁶ Ważną instytucją przekazującą informację o konkursie był współorganizator: Europe Direct (Sieć Informacyjna Komisji Europejskiej przy WSG) oraz specjalista informatyk mgr Michał Żurawski.

⁷ Każdy z uczestników, niezależnie od kategorii konkursowej, wypełnił dokument „Zgłoszenie uczestnictwa”, w którym prosiliśmy o podanie danych osobowych i adresowych uczniów, nazwisk nauczycieli prowadzących, adresu e-mail uczniów (by umożliwić łatwą komunikację) oraz roku urodzenia (wykorzystanego w celach statystycznych). Drugim dokumentem podpisanym przez ucznia oraz jego rodzica było specjalne oświadczenie, w którym uczeń przekazuje prawa autorskie do swego dzieła na rzecz WSG w zakresie jego publikowania w technice cyfrowej, drukarskiej oraz w Internecie, opracowania w publikacjach naukowych, upubliczniania podczas wystaw oraz w materiałach promocyjnych Wyższej Szkoły Gospodarki w Bydgoszczy w celach niekomercyjnych. Uczeń oświadcza, że praca stanowi jego dzieło autorskie, nigdzie wcześniej niepublikowane.

Prace plastyczne nadeszły z ośmiu województw. Uczniowie, którzy je przygotowali, mieli średnio 18 lat, zatem znajdują się w fazie adolescencji, głównie były to dziewczęta (22), chłopców w tej kategorii wystartowało jedynie czterech.



Wykres 1. Pochodzenie prac plastycznych nadesłanych na konkurs „Życie w Internecie”

Na potrzeby niniejszego artykułu przedstawię część analizy wybranych obrazów. Podejmę próbę odpowiedzi na pytanie, w jakiej formie wizualnej Internet prezentowany jest przez młodych ludzi. Jakich używają znaków, metafor, jak poprzez jeden symbol próbują ukazać całą różnorodność i niejednoznaczność cyberprzestrzeni. Jako że tematem konkursu było hasło „Życie w Internecie”, uzyskano prace, w których przedstawiona jest nie tyle wizja samego Internetu, ale rozmaite związane z nim interakcje, sytuacje, problemy dostrzegane przez młodzież. Przy projektowaniu tego badania założyłam, że w pracach nadesłanych na konkurs przewijać się będą funkcjonujące zarówno w kulturze, jak i cyberprzestrzeni znaki, które wizualizują tę sferę życia ludzi. Jest to na pewno ekran monitora, czasem laptop oraz symbol „@”, a także symbolika związana z najczęściej stosowanym systemem operacyjnym na świecie, czyli Windows. Kody związane z np. oknami, które interpretować można w kategoriach władzy symbolicznej, jako że są znakiem pewnego – czasem narzucanego prawem, czasem presją ekonomiczną – autorytetu społecznego. W polskich warunkach rozpowszechniło się logo najpopularniejszego w Polsce komunikatora internetowego Gadu-Gadu (żółte „uśmiechnięte” słoneczko z czerwonymi promykami, oznaczające dostępność użytkownika).

Te symbole i znaki są wszechobecne w naszej kulturze, ponieważ nasze „okablowane życie” jest „cyfrowe”, a cały współczesny świat stał się „galaktyką Internetu”⁸. Langner odróżnia symbole od znaków: „Przedmiot stanowiący znak jest obecny, gdy znak jest postrzegany, podczas gdy symbol wyłącznie wywołuje skojarzenie tego, co jest symbolizowane” [O’Shanghnessy 1975, s. 62]. To symbole pozwalają ludziom myśleć abstrakcyjnie. Ricoeur wyróżnia trzy płaszczyzny, w których występują symbole: religijna (mity, rytuały), psychologiczna i poetycka – mająca źródło w wyobraźni artystycznej [za: Rega 2001, s. 69].

⁸ Por.: Jonscher 2001; Negroponte 1997; Castells 2003.

Symbole w dziele artystycznym (w tym malarskim, fotograficznym) tworzą pewien dramat, którego podstawową warstwą interpretacyjną jest relacja poszczególnych części rozrzuconych na różnych polach. Interakcja nawiązywana jest między symbolami, a także między nimi a odbiorcą dzieła. Tutaj doszukiwać się można źródeł znaczenia w interakcyjno-symbolicznym ujęciu [Hałas 2001, s. 43]. W wyobraźni poetyckiej odradza się struktura symboliczna. Uobecnia ona rzeczywistość, „która, choć zmysłowo niedostrzegalna i pojęciowo nieujmowalna, nie jest z tego powodu mniej realna” [Rega 2001, s. 71]. Zatem symbole, które unaoczniają ideę sieci, staną się „odsyłaczami”, ale również pełnić będą rolę sensotwórczą, edukacyjną, objaśniając tę konstruowaną dopiero przestrzeń społeczną. Być może zapośredniczą interakcje społeczne. Trudno stwierdzić, jaką rolę odegrają w przyszłości, wszak symbol jest wolny, a jego interpretacja jest „skażona chwilą historyczną, w jakiej powstawała” [za: Rega 2001, s. 90].

Cassirer określa ludzką jednostkę jako *homo symbolicus*, ponieważ używa ona symbolicznych form, które są sposobem poznawczego ujęcia rzeczywistości i tworzą własne środowisko kulturowe [za: Hałas 2001, s. 40–41]. Wydaje się, że pogląd ten można przetestować w opisywanym projekcie badawczym.

Konkurs skierowany był głównie do młodzieży, jako że grupa ta w teorii pokoleń uważana jest za jeden z najważniejszych nośników zmiany społecznej [Griese 1996, s. 81–88].

Idealizm młodzieńczy jest, zdaniem naszym, czynnikiem rozwojowym pierwszorzędnej wartości. Wytwarza on bowiem idealne cele, bez których ludzkość nie znalazłaby postępu. [...] Funkcją młodzieży [...] jest bowiem właśnie wytyczanie celów [za: Koseła 1999, s. 189].

Dla współczesnej młodzieży Internet stał się naturalną, drugą przestrzenią życiową, agendą socjalizacyjną, źródłem wiedzy, polem interakcji społecznej i symbolicznej. To w większości młodzi są użytkownikami sieci⁹. Wydaje się, że ci żyjący w erze kultur prefiguratywnych młodzi ludzie uczą swych rodziców i dziadków funkcjonowania w świecie wirtualnym, który tak bardzo przenika do codziennego, realnego życia [Nowakowska 2007]. Młodzież ponadgimnazjalna, której prace poddano badaniu, to ludzie należący do pokolenia żyjącego w „nowym świecie”, wykreowanym w naszym kraju po transformacji ustrojowej (autorzy nadesłanych prac urodzili się w latach 1988–1990, zatem są niewątpliwie dziećmi tego przełomu). Młodzież ta, jak wynika z badań Hanny Świdy-Ziemby, nie uważa się jednak za pokolenie. Wie, że ma wiele możliwości rozwoju, bo zniknęły bariery znane z poprzedniego systemu, w tym dawne ograniczenia oby-

⁹ http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2007/K_059_07.PDF (dostęp: 2.09.2007).

czajowe, ale ma świadomość, że współczesne czasy niosą ze sobą inne problemy i zagrożenia, m.in. szum informacyjny i permissywizm dorosłych.

Cywilizacja możliwości nie jest prezentowana jako niespotykana dotąd szansa autokreacji i podmiotowej wolności, ale jako rzeczywistość dezorientującego umiaru, wywołująca uczucie przesytu i dezorientacji. Bezkierunkowość przynosi poczucie wolności absolutnej, która wszakże – w sensie podmiotowości – staje się równoznaczna z pustynną pustką [Świda-Zięba 2005, s. 18–19].

Według badaczy, jedną z najważniejszych ikon współczesności jest ekran, który stał się dla ludzi oknem na świat. „Możemy się zastanawiać, czy nasze społeczeństwo jest społeczeństwem spektaklu czy symulacji, natomiast bez wątpienia jest ono społeczeństwem ekranu” [Manovich 2006, s. 177]. Ta prostokątna płaska przestrzeń komputerowego monitora, tryumf dwuwymiarowości, skupia uwagę wielu ludzi przez wiele godzin dziennie. Stała się podstawowym wyposażeniem biur, gabinetów, uczniowskich pokoi oraz pokoi dziecięcych (wszak produkuje się laptopy edukacyjne). Manovich twierdzi wręcz, że ekran zniknął i całkowicie wypełnił pole widzenia oraz nasz czas i przestrzeń.

Pierwsze analizy tego typu pojawiły się na gruncie fenomenologii: „Przestajemy widzieć ekran, a zamiast tego widzimy – prawie tak samo jak w postrzeżeniu, choć nie tak dokładnie – rzeczy i ludzi tak lub inaczej zachowujących się” [za: Gwóźdź 2004, s. 49]. Zgodnie z poglądem Andrzeja Gwoźdźcia, ekran jest ważnym znakiem, który funkcjonuje w świadomości młodzieży. To najczęściej stosowany symbol Internetu w analizowanych pracach. Myślę, że można go określić pojęciem metonimii zawartości. „Ów symboliczny komputer obnażył jedynie to, co już głęboko tkwi w społeczeństwie, co jest jego cechą charakterystyczną” [Burszta 2003, s. 160].



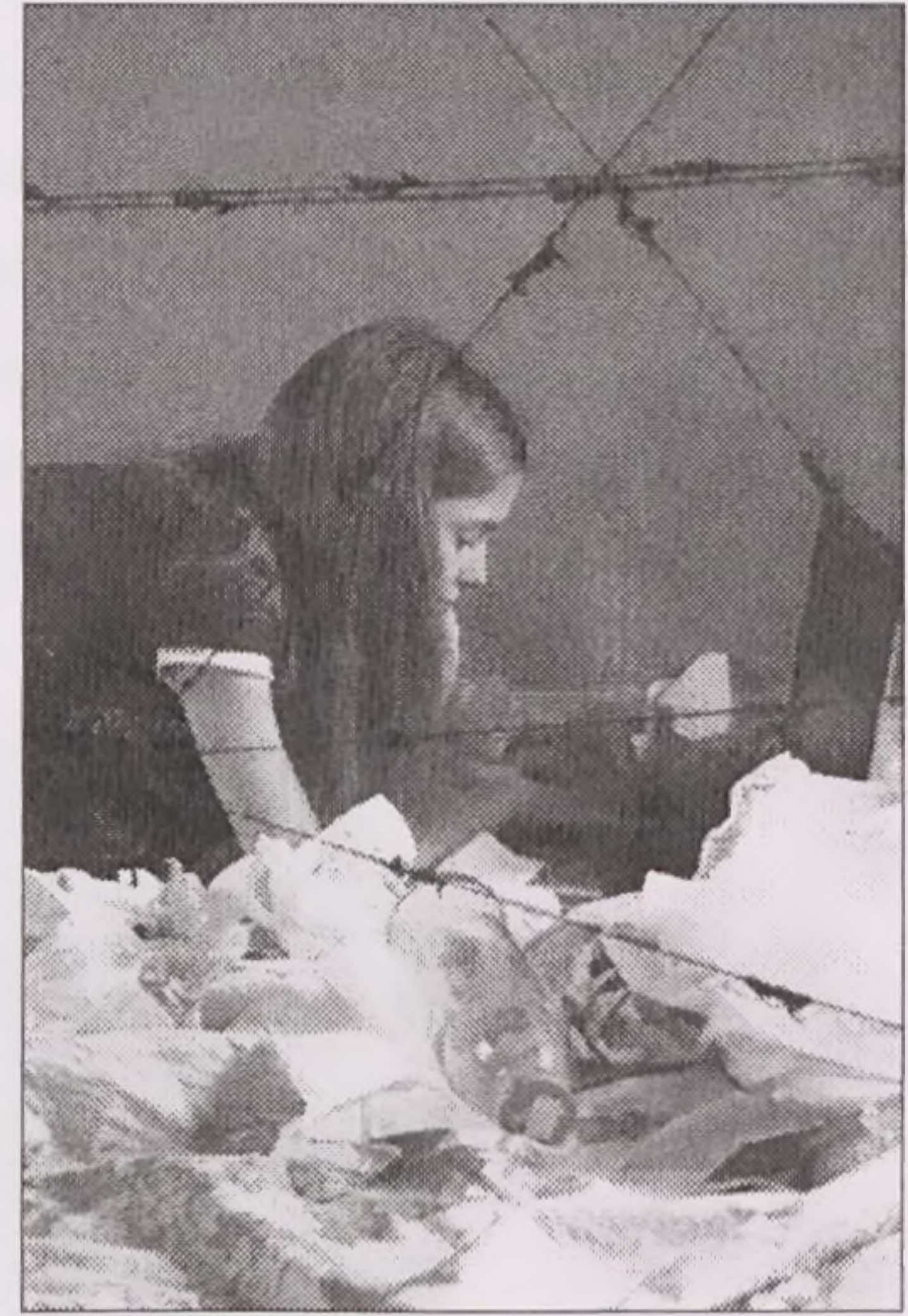
П. 1

Ekran monitora występuje w 24 na 62 obrazy, które poddano analizie. Łącznie przedstawiono, w różnych konfiguracjach, 37 ekranów monitora komputerowego (stacjonarnego i laptopa). Dokonana została sygnifikacja, czyli nałożenie znaczenia na obiekt, jakim jest ekran, monitor komputera.

W analizowanych pracach ukazany jest on w naturalnym układzie: na zwykłym uczniowskim biurku, w otoczeniu filiżanki lub kubka z kawą, notatnika, kwiatka doniczkowego.

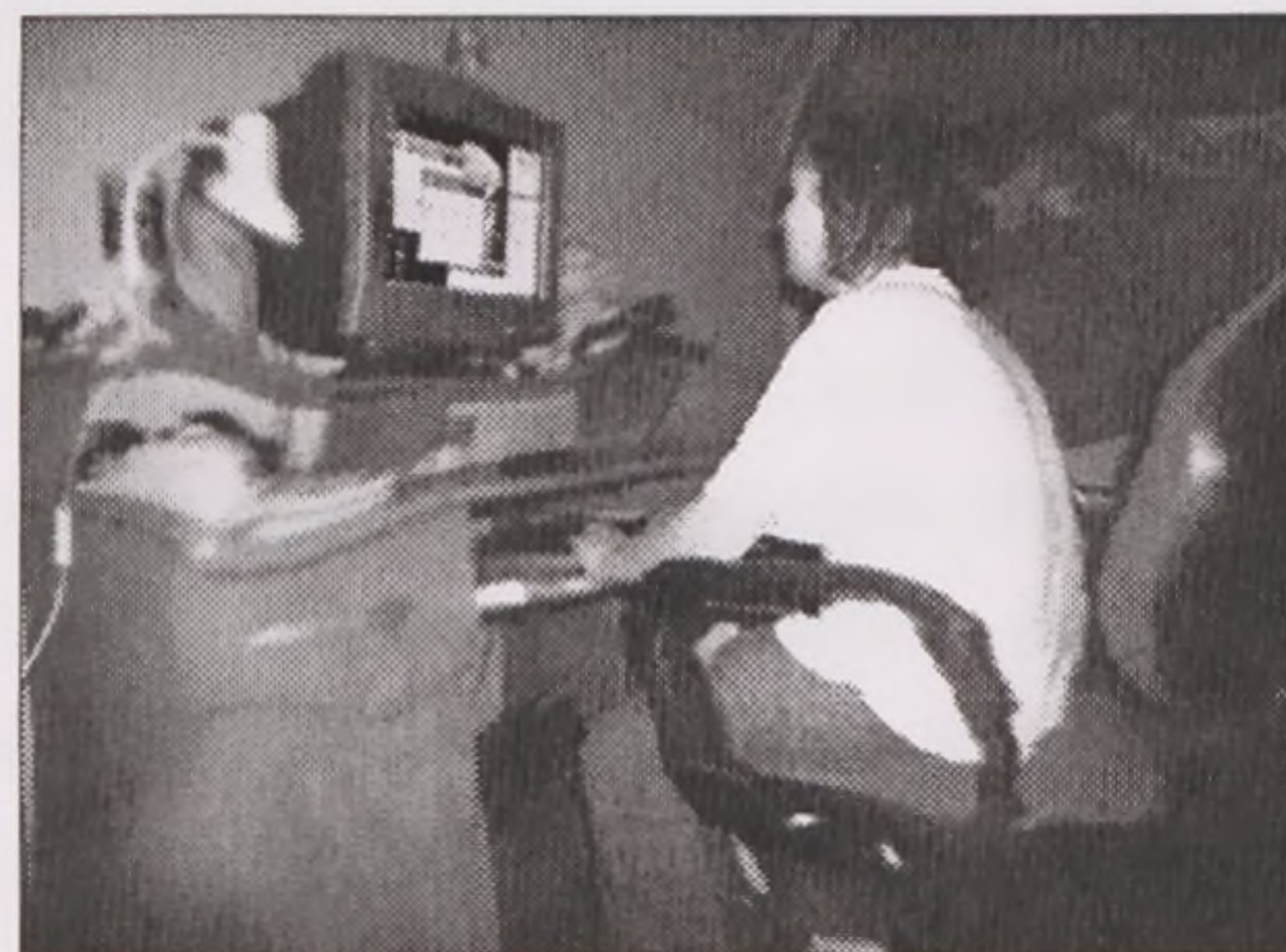


II. 2



II. 3

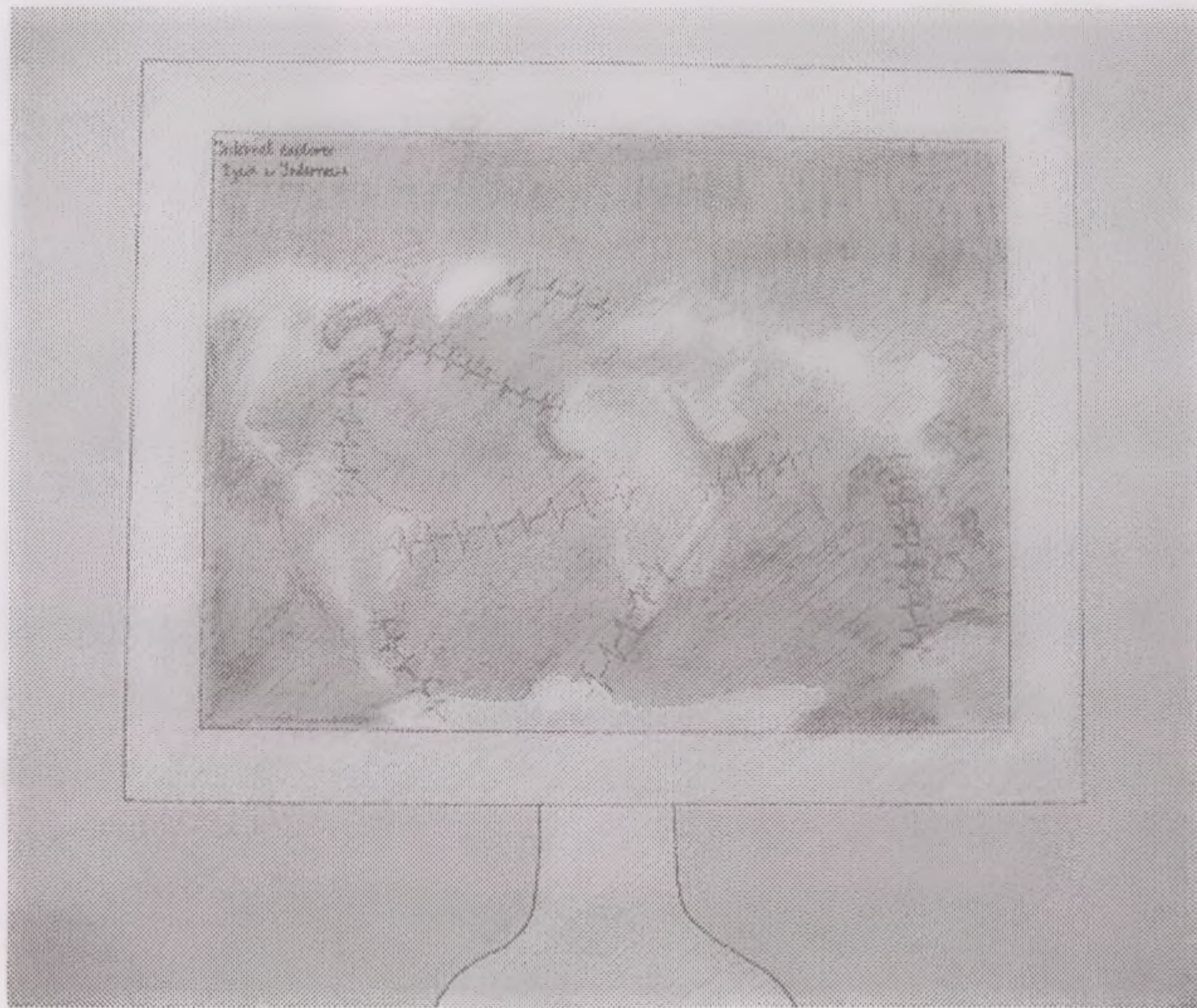
Na zdjęciu 2 monitor stoi na koronkowej serwecie, natomiast na fotografii 3 wśród rozrzuconej pościeli, śmieci, zmiętego papieru, pustych butelek. Jest to niewątpliwie dowód na „zadomowienie się” ekranu w prywatnej, intymnej przestrzeni mieszkań¹⁰.



II. 4

¹⁰ „Komputer i Internet zmieniły funkcje domu jako przestrzeni fizycznej i symbolicznej razem. Komputer przebudowuje wnętrze domu i mieszkania, nie liczy się ze starym tłem, narzuca własną organizację przestrzeni, rozrasta się przez urządzenia peryferyjne w rozpełzający się wszędzie system. Żaden inny sprzęt domowy z telewizorem włącznie nie był tak imperialistyczny. [...] Antropologowie powiadają, że inwazja komputera unicestwia dom jako oazę spokoju, przestaje być zaciszem, gdzie można się schronić przed światem” [Krzysztofek 2006, s. 43].

W przestrzeni tej, która na zdjęciu 4 zatytułowanym *Rzeczywistość* jest przedstawiona jako szara, ponura (krawędzie przedmiotów i jedynej na zdjęciu postaci, zostały powyginane, wykoślawione), jedynym kolorowym, skupiającym uwagę elementem obrazu jest „iskrzący” ekran monitora, kontrastujący z szarym, nieciekawym, zdeformowanym otoczeniem zwyczajnego, drewnianego, komputerowego biurka. Jest to jedyny obszar zdjęcia, który nie został poddany deformacji. Widać, że uwieczniono moment rozmowy na komunikatorze internetowym (Gadu-Gadu) z minimum dwoma osobami naraz. Ten kolorowy ekran na tle czarno-białego otoczenia sugeruje być może, że to cyberprzestrzeń jest światem ciekawym, normalnym, a rzeczywistość rozplywa się gdzieś w bezładnym polu bez zasad organizujących przestrzeń. „Obraz monitorowy pozostaje niezmiennie «obrazo-bryłą», lepiej przedmiotem designem wypełniającym przestrzeń obecnością samej instalacji” [Gwóźdź 2004, s. 60].



II. 5

Ekran w pracach młodzieży występuje w roli obiektów „działających”. Są połączone w narracyjną całość. Przykładem jest praca 5, która przedstawia na ekranie monitora życie, puls żywej osoby zapisany w uniwersalnym symbolu (w formie krzywej elektrokardiograficznej, znanej z wydruków EKG na papierze milimetrowym, a może nawet bardziej z popkulturowych widowisk, reklam czy seriali medycznych), który to łączy wszystkie kontynenty globu w jeden żywy, pulsujący krwią informacji organizm.

Na zdjęciu 2 z monitora wyłania się w poświacie świetlnej ludzka dłoń, stworzona przez młodego artystę prawdopodobnie za pomocą „elektronicznego pędzla”. Jest skurczona, wygląda jak szpon mający szarpnąć chłopca, który siedzi przed ekranem (być może wciągnąć go do wewnątrz). Zadziwiające jest, że

on się nie boi, nie cofa się przed ekranem. Z lekko podniesionymi dłońmi ku górze patrzy na to dziwaczne zjawisko z zainteresowaniem, nawet z zachwytem. Co ciekawe, nie trzyma dłoni na myszce komputerowej, jak to zwykle przedstawia się na tego typu obrazach¹¹, nie potrzebuje jej „pośrednictwa” w kontakcie z wirtualną postacią. Prawdopodobnie za chwilę ma dojść do symbolicznego bądź fizycznego uściśnięcia tych dłoni i tym samym zjednoczenia dwóch światów.

Jeszcze odważniejszą wizję symbiozy człowieka z Internetem przedstawiono na czarno-białym zdjęciu nr 6, które notabene wygrało konkurs. Młoda dziewczyna, ubrana w czarną sukienkę, z opuszczoną głową, włosami opadającymi na twarz i schowanymi rękami (tzw. postawa zamknięta bądź wyrażająca ból), obejmuje nogami monitor komputerowy. Jest to gest świadomy, znaczący. Sukienka jest zarzucona na ekran, na którym widzimy moment zapłodnienia. Monitor stał się niejako częścią jej ciała. Trudno o bardziej intymną wizję życia w Internecie.



Il. 6

Połączenie dwóch ludzkich komórek (męskiej i żeńskiej) funkcjonuje w kulturze jako znak-symbol początku życia. Chwila, która decyduje o pierwszym momencie życia nowej istoty ludzkiej, ma kapitalne znaczenie dla jej dalszego losu. Szczególnie ciekawe są symboliczne przesłania tego zdjęcia. Omówię tylko kilka. Jednym z nich jest ukazanie w ten metaforyczny sposób życia ludzkiego zanurzone-

¹¹ Obecnie, parafrazując zdanie św. Tomasza z Akwinu „Habet homo rationem et manus”, czyli „Człowiek ma rozum i rękę”, można by powiedzieć inaczej, człowiek współczesny nadal ma rękę, ale jej przedłużeniem jest klawiatura komputera, telefonu komórkowego, komputerowa mysz, zatem: „Habet homo rationem et murem in manus” – „Człowiek ma rozum i mysz w ręce”, T. Goban-Klas [2003], *Surfowanie czy żeglowanie w cyberprzestrzeni, czyli o wychowaniu człowieka medialnego i mobilnego*, www.agh.krakow.pl/agh/dep/INS/konferencja/doc/Goban-Klas.doc (dostęp 25.11.2007).

go w cyberprzestrzeni lub idei sztucznej inteligencji, czyli połączenie dwóch światów: stricte ludzkiego i elektronicznego. Wizje takiego organicznego połączenia ludzkiego ciała z komputerem przedstawiono m.in. w filmach *Matrix* i *eXistenZ*.

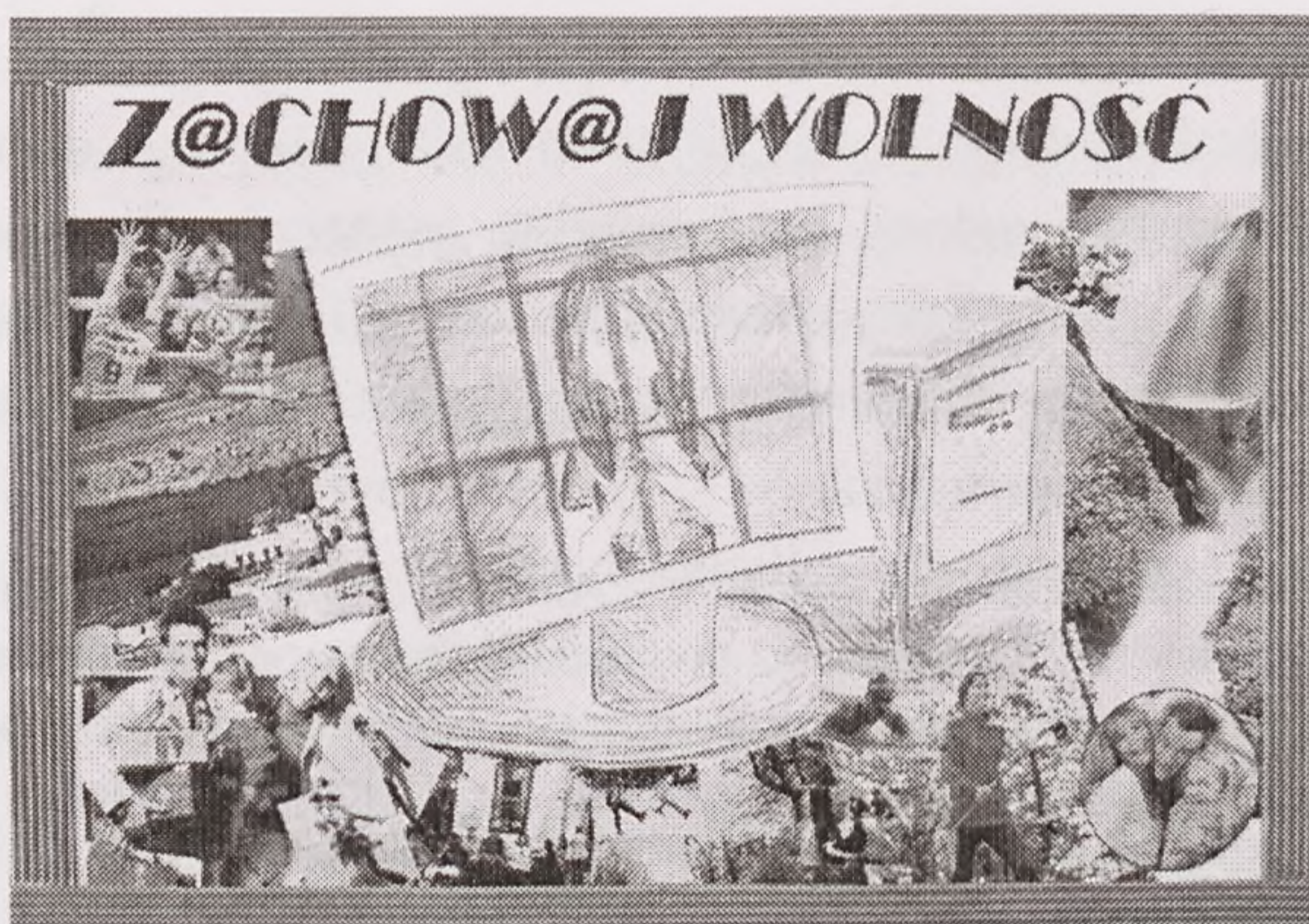
Zdjęcie to można również zinterpretować jako pytanie. Kto lub co powstanie z połączenia dwóch światów, realnego i wirtualnego, jaka jest przyszłość tego konstruktów, co czeka świat opleciony siecią internetowych powiązań (technologicznych i społecznych)? Zadajemy w uwiecznionej na zdjęciu chwili pytania podobne do dociekań na temat koloru oczu, włosów, cech genetycznych, ale i charakterologicznych odziedziczonych po rodzicach przez dziecko, które kilka chwil wcześniej powołane zostało do życia.

Postawa, którą przyjęła dziewczyna na zdjęciu, sama w sobie może być ważnym składnikiem jego interpretacji. Niewątpliwie ma fizyczny kontakt z monitorem, dotyka go, przytula? Jest skulona, tak jakby się bała, spoglądając w dół, nie zwraca uwagi na to, że włosy opadają jej na twarz. Zdaje się, że jest bardzo smutna, być może cierpi. Właściwie nic poza postacią i monitorem podłączonym widocznym z lewej strony kablem nie skupia uwagi obserwatora. Nie ma tła, nie ma kontekstu. Jest tylko ona i ten monitor z wyświetloną na nim chwilą zapłodnienia. Sama tej chwili, sama z tą chwilą.

Tabela 1

Jak Pan(i) sądzi, czy dzięki nowym technologiom, takim jak internet i telefonia komórkowa, świat staje się lepszy czy też gorszy?	Odpowiedzi		
	użytkowników telefonów komórkowych	użytkowników komputera	korzystających z internetu
	w procentach		
Lepszy	57	61	61
Ani lepszy, ani gorszy	27	26	27
Gorszy	10	8	8
Trudno powiedzieć	6	5	5

Źródło CBOS, kwiecień 2007 r.



Strach wywołany przez współistnienie z Internetem w życiu codziennym jest bardzo powszechny w pracach nadesłanych na konkurs. Najczęściej objawia się w wizualizowaniu stanu zniewolenia. Internet jawi się młodym ludziom jako więzienie. To intrygujące, ponieważ z badań CBOS z kwietnia 2007 roku wynika, że większość (61%) użytkowników sieci uważa, że świat dzięki nowym technologiom staje się lepszy.

Oczywiście pamiętamy, że badanie obrazów nie nosi znamion reprezentatywności, aczkolwiek „entuzjastyczne” wizje życia w Internecie zauważyłam jedynie w pięciu pracach.

Zniewolenie cyberprzestrzenią uobecnia na różne sposoby. Przykładowo na obrazie 7 to świat poza cyberprzestrzenią jest kolorowy, żywy, urozmaicony. Symbolizuje go kolaż złożony z różnorodnych zdjęć wyciętych z gazet (widzimy siatkarzy, narciarzy, plażę, szczęśliwą, roześmianą rodzinę z dzieckiem, objuczoną gwiazdkowymi prezentami, zdjęcia przyrodnicze), natomiast komputer i monitor narysowane na środku obrazu odręcznie ołówkiem są szarością kontrastuje z wesołymi fotografiami umieszczonymi wokół niego. Na ekranie monitora narysowano (również ołówkiem) ciemnowłosą dziewczynę, która stoi w celi za kratami. Jeden z prętów trzyma w charakterystycznym geście. Napis na obrazie, wykonany czcionką komputerową z użyciem symbolu „@” (o którym później) zamiast litery „a”, głosi: Z@CHOW@J WOLNOŚĆ.



II. 8

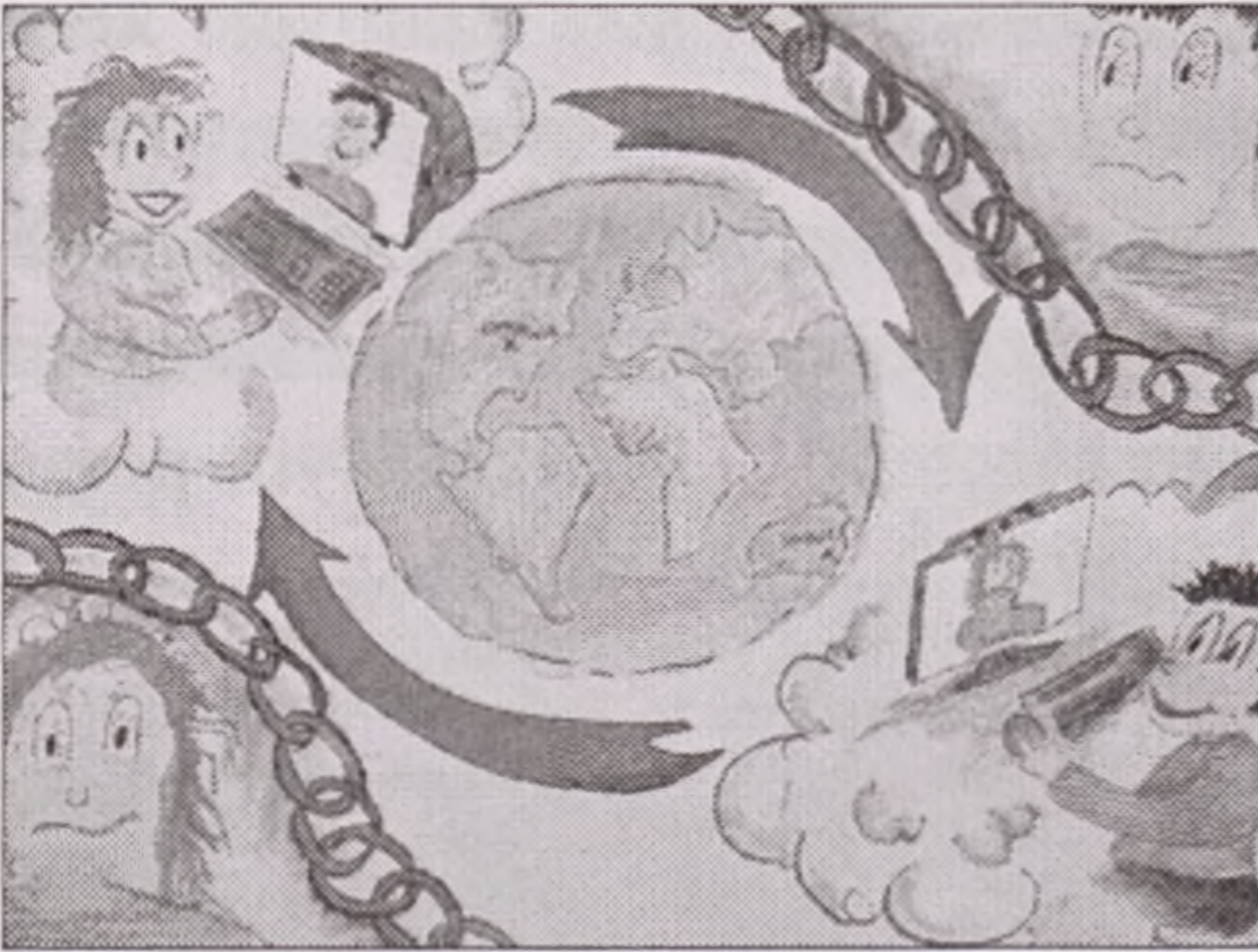


II. 9

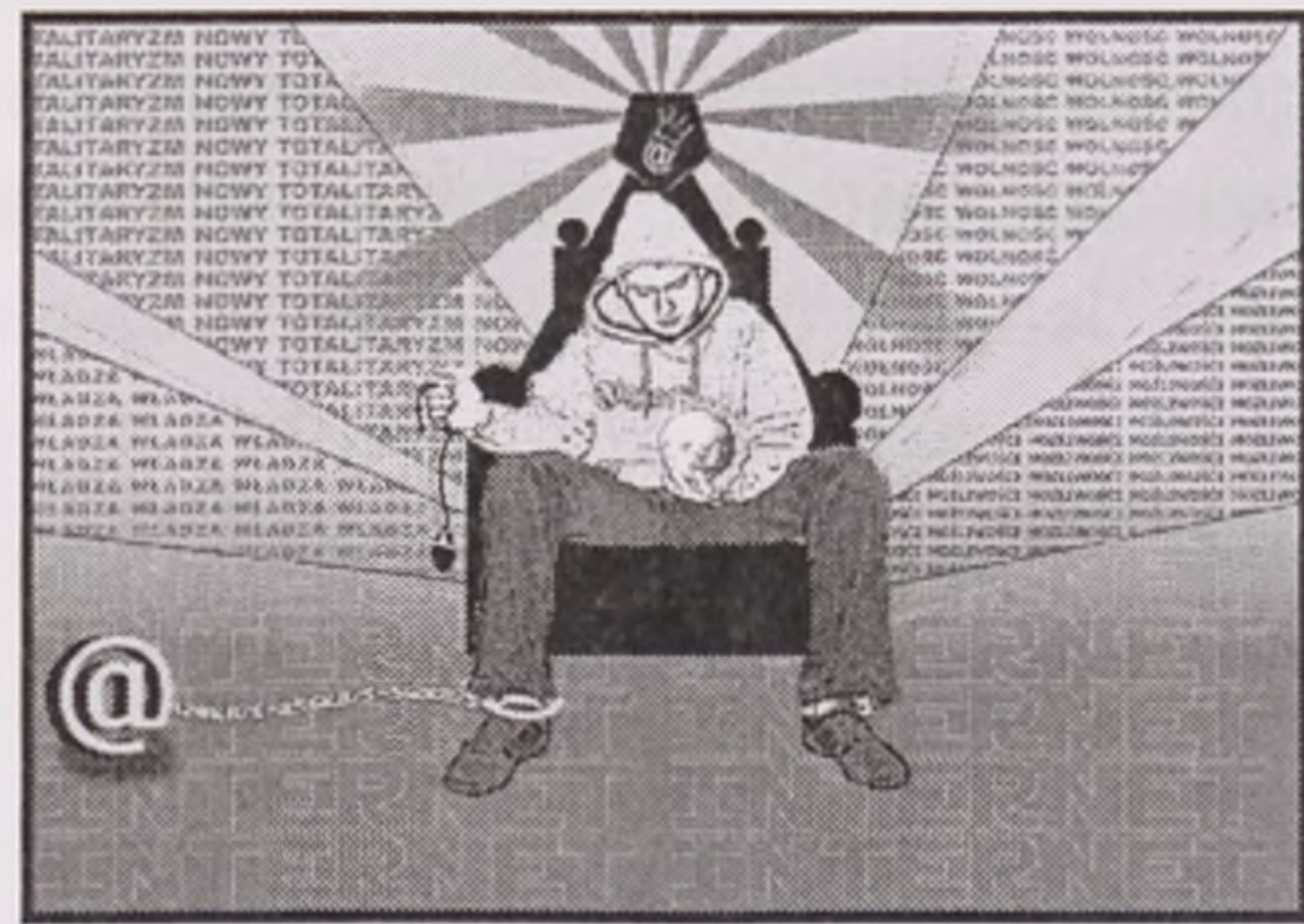
Słowo „wolność” ma ogromne znaczenie w interpretowaniu tej pracy. Ludzkość otrzymała nowe, nadal tajemnicze i kontrowersyjne medium, narzędzie niemal nieskrępowanej komunikacji i kreacji. Może nareszcie ludzie mogą być i czuć się wolni. A może to nowe zniewolenie? Jak ludzkość poradzi sobie z „nie-

szczęsnym darem wolności” w aspekcie tak rewolucyjnych przemian technologicznych i społecznych, jakich jesteśmy obecnie świadkami?

Kilka zdjęć z serii, której motywem przewodnim jest sieć, na potrzeby wykonanych fotografii stworzona z włóczki „grającego” pajęczynę WWW, dowodzi, że ludzkość, a szczególnie ludzie młodzi przegrali. Oni wiedzą, że wplątali się w sieć, nawet z nią nie walczą, są pogodzeni z losem, o czym świadczy wyraz twarzy bohaterki fotografii (il. 9), której głowa leży na pajęczynie, a ręka zwisa bezwładnie (przybita do krzyża?!). Na innym zdjęciu z tej serii (il. 8) dziewczyna opiera się na pajęczynie całym ciałem, zemdlona – klęczy. Czy to oznacza, że gdy przyczyna słabości, czyli sieć, się zerwie, to ona całkiem upadnie? „Pływamy sobie w tym natłoku informacji, nie bardzo wiedząc, skąd one pochodzą. Nie do końca wiemy co, ale wsysamy dobrze spreparowane dane. Bo czujemy, że musimy” – fragment wywiadu [Świda-Zięba 2005, s. 18–19].



Il. 10



Il. 11

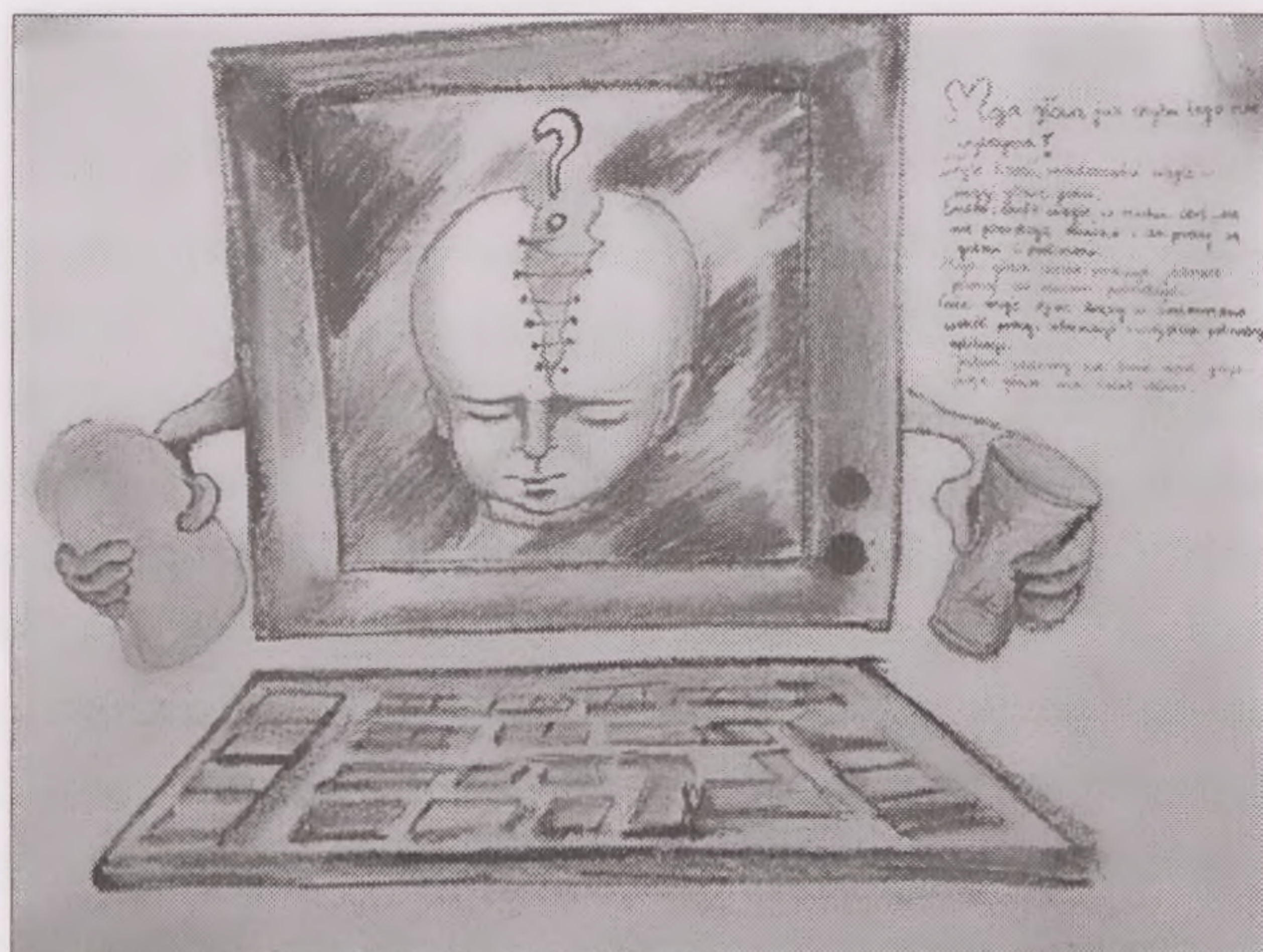
Powrócę do tematu zniewolenia siecią. Jest to motyw, który zaskakująco często pojawiał się w nadesłanych pracach plastycznych. Wyraża się on w uniwersalnych symbolach wyobrażających stan uwięzienia. Są to znane z przekazu kulturowego łańcuchy, przedstawione dosłownie (il. 10), ale i metaforycznie. Kulą u nogi na zdjęciu 11 jest słynny symbol „@”, a łańcuchem – ciąg złożony z symboli prędkości transmisji danych w Internecie (128 KB/S, 256 KB/S, 512 KB/S)¹². Łańcuch ten za pomocą kajdanek zapiętych na prawej nodze bohatera przytwierdza go do tronu króla w królestwie Internetu: widoczny na szczycie tronu symbol „@” w koronie. Korona to metonimia, określająca kraje, gdzie obowiązuje system monarchiczny. Tutaj lekko przekrzywiona, umieszczona na „głowie”, która została wyrażona symbolem „@” (co nadaje temu polu nieco

¹² „Kieran cały swój czas spędza w Sieci, przeważnie na MindVoksie. Nie ma przyjaciół, nie ma nic oprócz Net.życia i sieciowej fuchy na CompuServie. Jego egzystencja poza siecią, gdzie na imię ma Aaron, zaniknęła niemal zupełnie i pozostał tylko duch Aarona – Kieran, żałośnie grzechoczący elektronicznymi łańcuchami, żeby zwrócić na siebie uwagę” [Herz 1999, s. 213].

groteskowy wymiar), umieszczona jest w skierowanym do dołu pięciokącie, który rozświetla szarymi promieniami. Padają one na szare tło wypełnione słowami. W prawej ręce bohater, chłopak ubrany w sportową bluzę z kapturem na głowie, trzyma mysz komputerową, która niepodłączona do komputera, zwisa swobodnie w jego rękę. Po tej samej stronie tło wypełniają słowa: „nowy totalitaryzm” – u góry oraz w części środkowej i „władza” – u dołu. W lewej ręce chłopak trzyma otoczoną w błyszczącej poświacie kulę ziemską. Jest w nią wpatrzony. Z tej strony z kolei dostrzegamy słowa: „wolność” i „możliwości”.

W tym wizualnym wyobrażeniu widzimy rozdarcie i dylemat. „Internet uskrzydla” czy zniewala? „@” w koronie i metaforyczny łańcuch każą chyba jednak wyrokować, że „świat na dłoni” bohatera jest jedynie złudzeniem i tęsknotą. Zarówno władza, jak i wyrażone w tyle: „możliwości”, „władza”, „wolność” i „totalitaryzm” są jedynie tłem. Na pierwszy plan wysuwa się jednak łańcuch zakończony symbolem „@”, który jest niewątpliwie znakiem ikonicznym poczty elektronicznej, a co za tym idzie oznaką wolności słowa w cyberprzestrzeni.

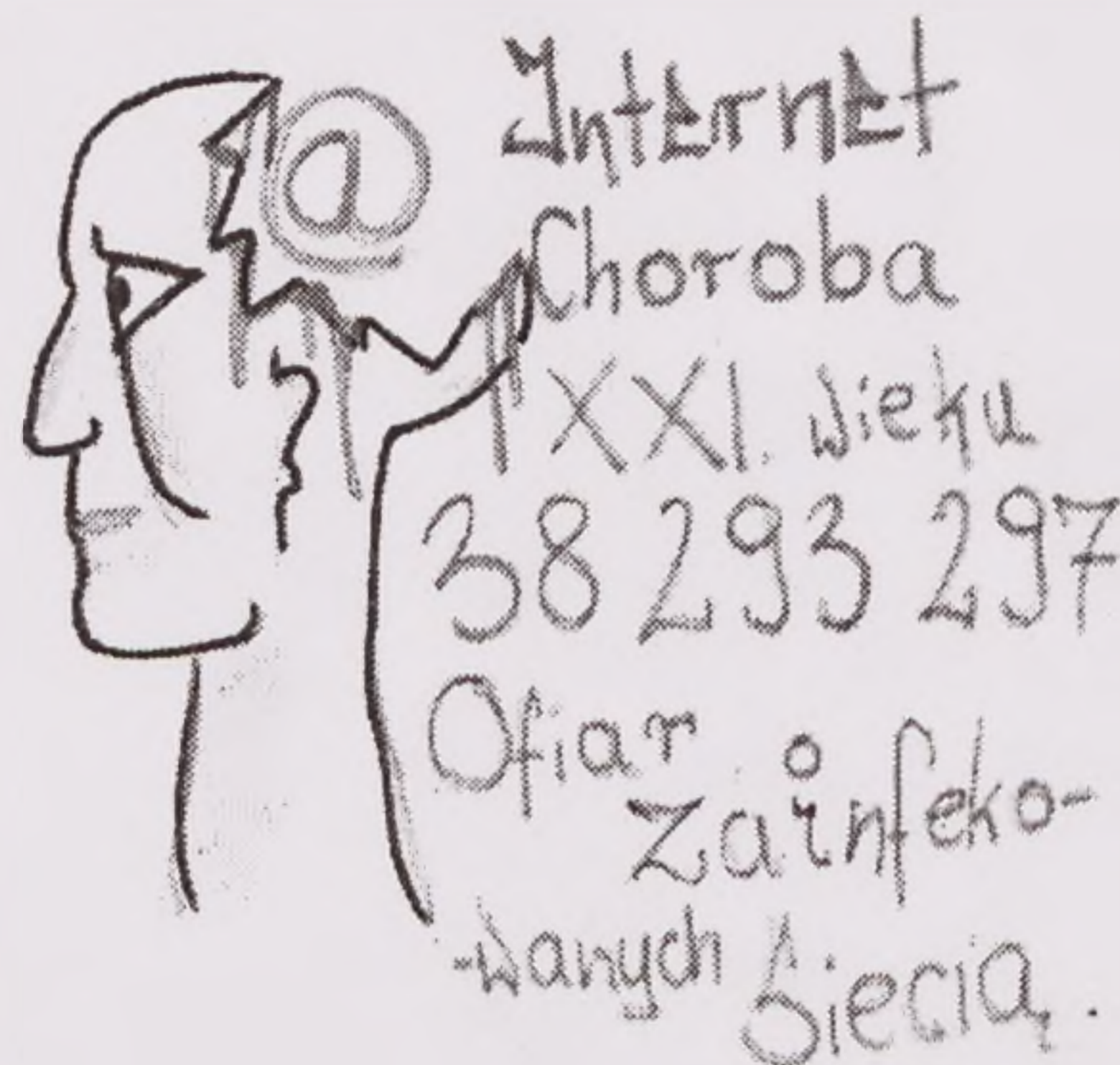
Wolność słowa jest obecnie postrzegana jako podstawowe prawo jednostki, która chce być poinformowana i świadoma tego, co się wokół niej dzieje. To prawo do posiadania i swobodnego wyrażania swoich opinii oraz poglądów wszelkimi środkami bez względu na granice. Jest ono zapisane m.in. w Europejskiej Konwencji Praw Człowieka (art. 10). Internet został stworzony jako środek nieskrępowanej wypowiedzi i w pierwszych latach istnienia można było mieć wrażenie, że stał się zwiastunem wieku wolności. Poszerzył znacznie obszar wolności słowa: „wielu mogło kontaktować się z wieloma bez ograniczeń i bez pośrednictwa mass mediów” [Castells 2003, s. 291]. Każda próba ocenzurowania wiadomości była łatwa do obejścia, a kontrolę właściwie uniemożliwiano. W tym względzie niewątpliwie Internet uszczuplił suwerenność oraz możliwość kontroli obywateli przez państwa.



Jednak nie ma wątpliwości, że państwa tę kontrolę chcą odzyskać. Znaną sprawą jest dostęp do korespondencji elektronicznej przez różnego rodzaju służby. Przykładem łamania prawa do wolności ekspresji oraz innych swobód obywatelskich są ograniczenia oraz monitoring użytkowników Internetu m.in. w Chinach. Szczegółowo problem ten obserwuje, nagłaśnia oraz próbuje walczyć o ofiary reżimu organizacja Amnesty International. „Internet nie jest już wolnym królestwem, ale też nie stał się miejscem z orwellowskiej wizji. Jest on polem bitwy, na którym dziś w erze informacji, toczy się od nowa fundamentalna walka o wolność” [Castells 2003, s. 194].

Walkę o wolność od Internetu w zupełnie innej perspektywie przedstawia ciekawa praca (il. 12), na której widzimy wołanie o pomoc młodego człowieka, któremu z powodu przesytu funkcjonowania w sieci głowa pękła na pół. Jest ona umieszczona w ekranie monitora, z którego wyrastają ręce z kanapką w jednej dłoni i napojem w drugiej. Pękniętą głowę luźno zasznurowano, co może być symbolem próby zespolenia, sklejenia, chirurgicznego „zszycia” na nowo tego, co się rozpadło. Wewnątrz przepołowionej głowy autor pracy umieścił znak zapytania („?”), który być może symbolizuje myśl. „Cogito ergo sum”!? Ważną wskazówką interpretacyjną pracy jest wierszyk umieszczony po prawej stronie ekranu:

„Moja głowa już tego nie wytrzyma
Tyle haseł wiadomości ciągle w mojej głowie gości
Enter, Shift ciągle w ruchu. Ctrl, Alt
nie pozostają dłużni i do pracy
są gotowi i posłuszni
Moja głowa często pracuje jednak
przerwy też czasem potrzebuje
Całe moje życie krąży w Internecie
wokół pracy, informacji, wszystkim potrzebnych aplikacji
Jestem skazany na takie życie,
Gdyż moja głowa ma takie oblicze”



Powracamy do tematu wolności. Autor używa słowa klucza „skazany”. Nie ma tu odwrotu: „moja głowa ma takie oblicze”, a zatem autor już taki jest, poddał się – pomimo próby zasznurowania głowy, która pękła pod naporem informacji, życia wpływającego w Internecie. Używając motywu pracy nr 13, można stwierdzić, że został „zainfekowany”. Na rysunku trzynastym znowu obserwujemy motyw rozbitej głowy. Tym razem usunięta (amputowana) została środkowa i tylna część czaszki i mózgu, a w tym miejscu umieszczony symbol „@” – oznaczający chorobę XXI wieku. Ludzie w tym obrazie (autor podaje konkretną liczbę) są siecią zarażeni, a ona jak wirus wniknęła w ich ciała i umysły. Skoro zawładnęła umysłem, myślą, to wojna została przegrana, gdyż doszło do chirurgicznej indoktrynacji. W rzeczywistości przedstawionej przez autora pracy nie stosuje się metod rodem z *Roku 1984* George’a Orwella: nikt nikim nie manipulował, nie przesłuchiwał, nie straszył, nie przekształcał stopniowo. To była krótka, ostra seria kilku cięć. Czy implant (przeszczep mózgowy?) się przyjmie?



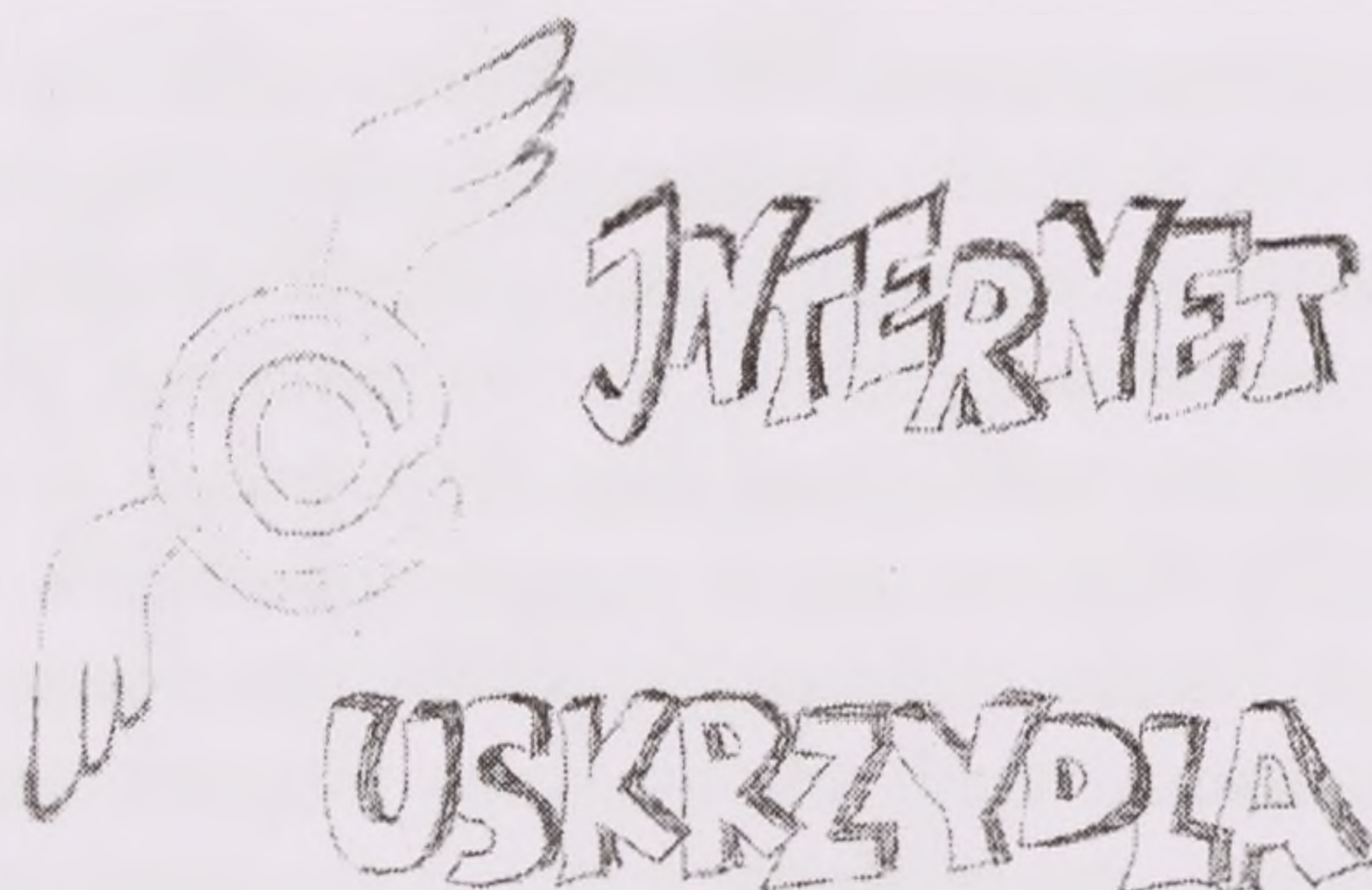
Il. 14

Wchłonięty do cyberprzestrzeni człowiek jest zamknięty w omawianej wyżej ramie ekranu (il. 14), na środku którego widzimy wielki, różowy (bajkowy?) symbol „@”. Ustawiony w centralnej części „pulpitu”, dominuje agresywną barwą oraz rozmiarem. Jest to spostrzeżenie nie bez znaczenia. Potwierdzenie hipotezy o znaczeniu wielkości (ludzi i przedmiotów) uzyskano w szeregu badań [Reeves, Nass 2000, s. 227]. Wpływa ona na poziom pobudzenia, sympatii, pamięci, skupia uwagę. Jednak bardzo ciekawie przedstawiona postać na obrazie wcale nie wydaje się „uwiedzioną” landrynkową ikoną Internetu ani nim samym. Nie widzimy twarzy bohatera – ma na głowie kaptur, który opada na twarz. Postać się czołga. Najważniejszym elementem obrazu są dłonie postaci. To one wyrażają

dramat rozgrywający się na ekranie. Bohater usiłuje wydostać się z więzienia cyberprzestrzeni, drapie paznokciami prawej ręki podłogę, widzimy ślady – jak na piasku. Być może powstały one dlatego, że ktoś tę postać wciąga z powrotem? Prawa ręka, nieproporcjonalnie duża (wykorzystano efekt perspektywy), jest uniesiona w charakterystycznym geście tonącego, który usiłuje złapać się nieistniejącej podpory, jedynej szansy na wydostanie się z topieli. Ten pełen ekspresji, ładunku emocjonalnego obraz jest wołaniem o wolność. Wszak „za wolność wszyscy ludzie winni walczyć wszystkimi siłami” (Cyceron). Tutaj sieć nie objawia się jako potencjał – przeciwnie. Patrząc na samotną postać z obrazu, usiłującą wydostać się za wszelką cenę z tej „wyzwalającej” przestrzeni, można wyobrazić sobie, czym może być „samotność w Sieci”.

Wizualizacje Internetu przedstawione w badanych pracach nie są zbieżne z wizją autora pojęcia „cyberprzestrzeń”, Williama Gibsona. Według pisarza, cyberprzestrzeń – wymiar, w którym ciało jest tylko dodatkiem, a nawet ciężarem, jak to określają bohaterowie powieści – „mięsem”, z którego można się wyzwolić poprzez metamorfozę, przemianę w cyborga, formę „wyższą”, obdarzoną postludzką elektroniczną świadomością. Cieleśność to, w futurystycznej wizji Gibsona, degradacja. „Ludzkie doświadczenie matrycy oznacza porzucenie codziennej przestrzeni i linearnego czasu i wejście w wieczną teraźniejszość przestrzeni wirtualnej” [Myszala 2004]. Opuszczając ziemską rzeczywistość *profanum*, człowiek wkracza w wirtualne *sacrum*.

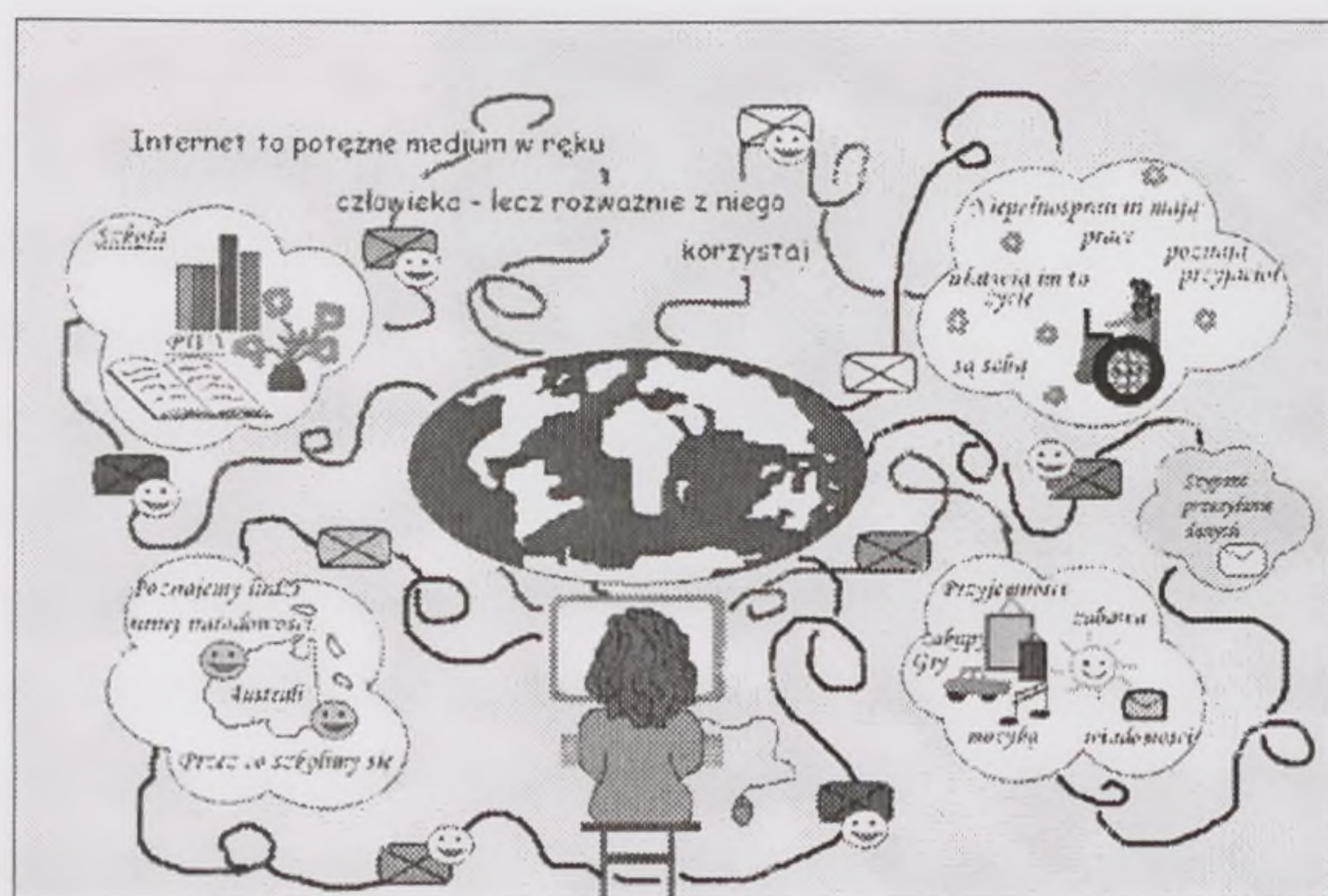
Matrycę, „neonowy krajobraz”, „tęczowy labirynt pikseli” [Gibson 1996] tworzą przetwarzane miliony gigabajtów informacji i chociaż mają symbolizować symbiozę układu człowiek–maszyna, to nieuchronnie pojawia się wrażenie chaosu, gdyż tutaj o wartości człowieka decyduje jedynie ilość posiadanych danych, zdolność przetwarzania składników matrycy: zer i jedynek. „Człowiek istnieje w matrycy jako awatar (myśl i pamięć)” [Myszala 2004]. Ciało staje się balastem, komputer zastępuje mózg, czas, przestrzeń, wszelkie ludzkie doświadczenia oraz najważniejsze wydarzenia przenoszą się do cyberprzestrzeni.



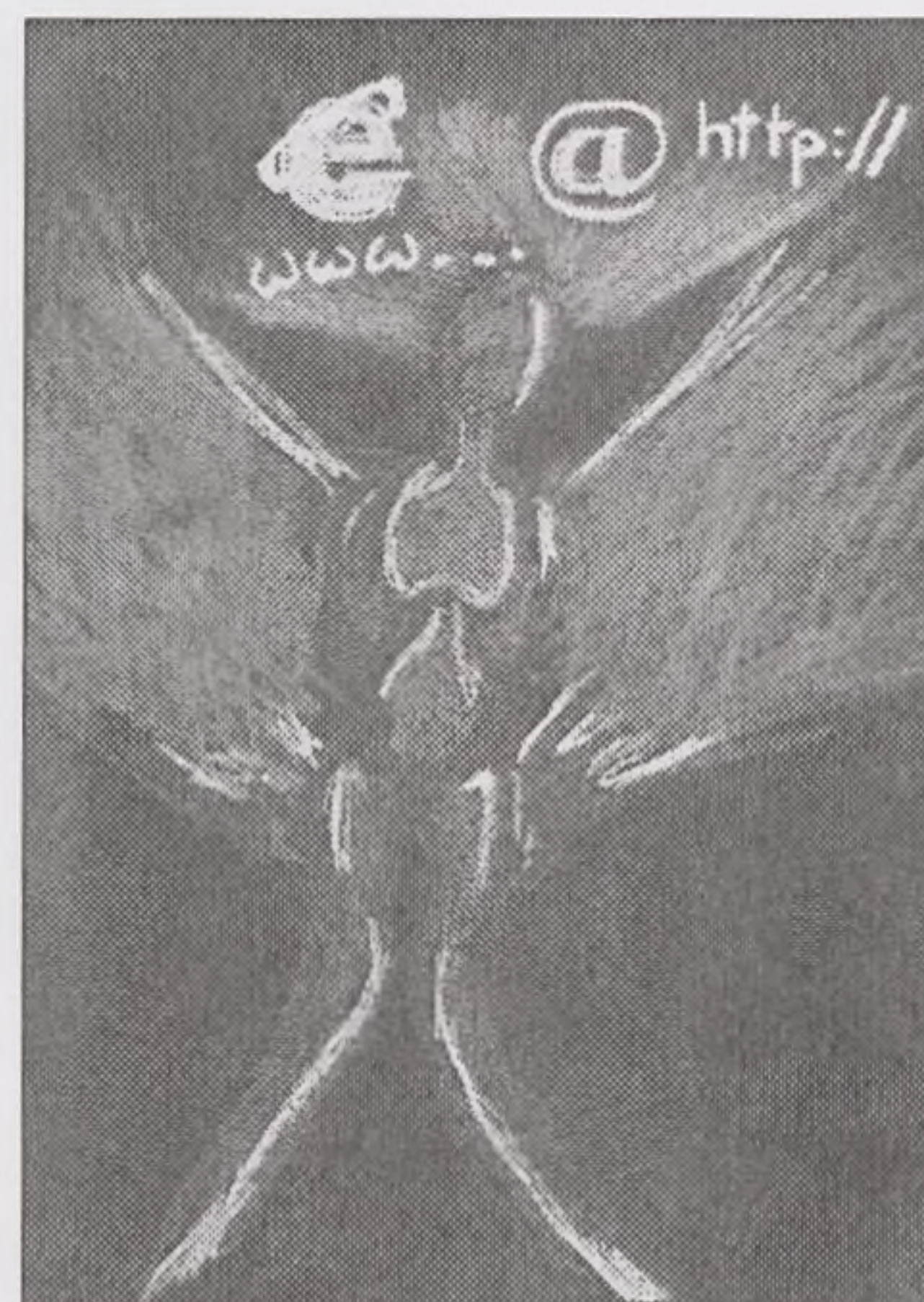
Wizualizacje Internetu wskazujące na jego zalety, szanse dla ludzkości, jakie niesie, również pojawiły się wśród prac nadesłanych na konkurs – choć, jak wspomniałam wyżej, było ich zaledwie kilka. Aby niniejsze opracowanie nie pozostało jednostronne, przejdę do ich analizy.

Jednym z obrazów, które ukazują „uniesienie” się ponad codzienność dzięki możliwościom, jakie daje sieć, jest obraz: „Internet uskrzydla” (il. 15). Symbol „@” umieszczony został na białym tle, zaopatrzono go w anielskie skrzydła. Aleksander Jackowski w artykule *Anioł w sztuce ludowej* zwraca uwagę, że według duchowej tradycji chłopskiej „dobro było w niebie, »na górze«, na dole zagrażało zło. Kto mógł wspomóc człowieka? Anioł, opiekun czuwający nad dziećmi, anioł, który spływał bezszelestnie z nieba na wielkich skrzydłach” [Jackowski 2003, s. 539]. Symbol „@” zastępuje pomiędzy skrzydłami postać anioła. Internet na tym obrazie, uosobiony w postaci anioła, wyraża dobro, lekkość, czystość, opiekuńczość, posłannictwo (gr. *angelos*) i świętość. Reprezentuje *sacrum*, o którym pisał Gibson, i wyniesienie ponad ziemię, ponad cielesną rzeczywistość.

Chociaż założyłam, że w tym miejscu analizować będę obrazy ukazujące zalety sieci, nie sposób nie przedstawić opozycji wyobrażenia o dobrym, „anielskim” Internecie, ukazanym w obrazie (il. 15). Na czarnym (dla kontrastu) tle (il. 17) czerwoną ostrą kreską autor odręcznie narysował upadłego anioła, diabła z czerwonymi, wielkimi skrzydłami i kończynami kozła. Nad jego głową unoszą się typowe symbole sieci: logo Internet Explorer, „@”, „www...” i „http://”.



Il. 16



Il. 17

Życie w Internecie na obrazie w siedmiu obszarach: nauka, dorastanie, życie codzienne, komunikacja, praca, nowe znajomości, zabawa przedstawiono w pracy 16. Tutaj analizowany wcześniej ekran jest partnerem podstawowych typów interakcji i bierze aktywny udział bądź jest podmiotem najważniejszych relacji w życiu człowieka. Towarzyszy od narodzin (por. il. 18) do dorosłości.



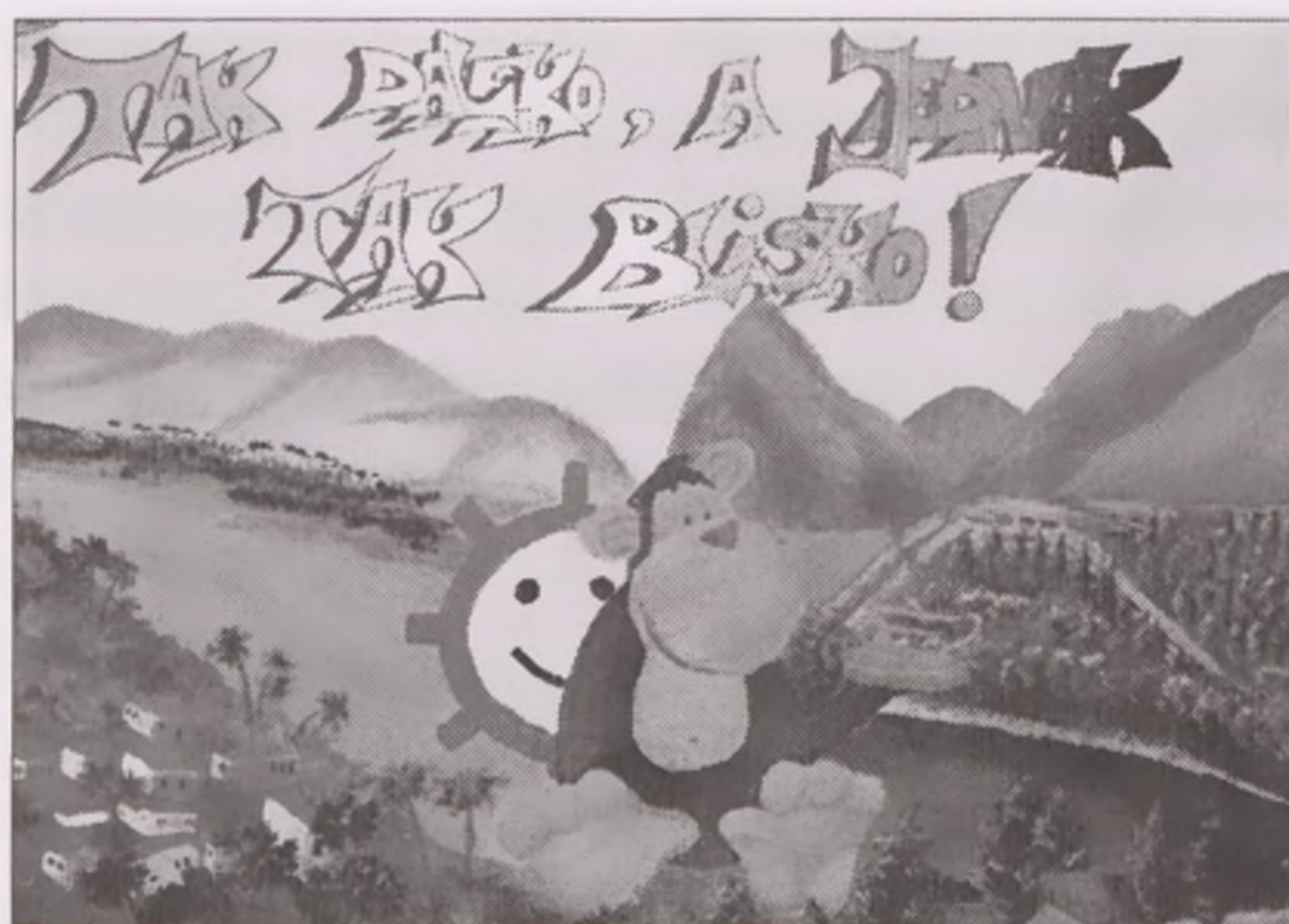
Il. 18

Obraz utrzymany jest w lekkiej, pogodnej atmosferze (uśmiechnięte twarze zarówno ludzi, jak i monitorów), mamy tu żywe barwy i wizerunki dzieci, których obecność wprowadzić ma zapewne nastrój bez troski, bezpieczeństwa. Internet przedstawiony jako ekran to ważna pomoc w codziennych pracach (zamiata miotłą kuchnię, zabawia niemowlę, skacze przez skakankę, buduje dom, uczy się razem z dzieckiem). Zna się na wielu sprawach, rozwiąże codzienny problem, jego zaangażowanie w wielość funkcji jest pomocna. W podobnym charakterze utrzymany jest obraz 16. Wyliczono za pomocą słów i symboli, umieszczonych w identycznym układzie – wokół ekranu – zalety i funkcje sieci. Są to wg autora: zabawa, ułatwienie dla niepełnosprawnych, szybkie przesyłanie danych, nowe znajomości, nauka. Obraz zawiera przestrożę na temat rozważnego korzystania z Internetu.

W autobusach, tramwajach można usłyszeć rozmowy ludzi dzwoniących do rodziny, przyjaciół i proszących osoby siedzące przy komputerze z Internetem o sprawdzenie w nim takiej czy innej sprawy, informacji itd. Wielu z nas nie radzi sobie w codziennych zadaniach bez Internetu, co zilustrował w świetnym rysunku Andrzej Mleczek¹³. Mężczyzna tłumaczy koledze, dlaczego wysyła wiadomość, używając gołębia pocztowego: „Komputer mi się zawiesił”. Tezę tę potwierdzają sytuacje, kiedy w firmie zdarza się awaria prądu, nie działają komputery albo tylko sieć. Wtedy większość pracowników umysłowych nie ma możliwości wykonywania podstawowych obowiązków. Potwierdziły to moje badania prowadzone w 2004 roku na potrzeby pracy magisterskiej (ankieta audytoryjna przeprowadzona wśród uczniów i badanie przeprowadzone za pomocą poczty elektronicznej metodą „disc by mail” – samodobór). Aż 41,4% respondentów badanych za pośrednictwem Internetu nie wyobraża sobie już życia bez Internetu.

¹³ Por. rysunek Andrzeja Mleczi: <http://mleczek.interia.pl/zdjecia/rysunki-kolorowe,10561/zdjecie,519606> (dostęp: 30.11.07).

Pisali oni: „musiałbym zmienić pracę, jestem informatykiem”, „nie da się pracować bez Internetu”, „uczestniczę w internetowych kursach doszkalających – musiałabym z nich zrezygnować”, „co to za życie?” (wszak studenci nie chcą mieszkać w akademikach bez Internetu). Ponad połowa z badanych przeze mnie za pośrednictwem Internetu (55,2%) uważa, że są takie sprawy, które można załatwić tylko przez Internet. Dla porównania, takiego samego zdania jest 26,9% uczniów badanego bydgoskiego liceum i gimnazjum. Oprócz takich spraw, jak utrzymywanie kontaktu z ludźmi, jedna respondentka, księgowa, zwróciła uwagę, że wszelkie rozliczenia z ZUS (obowiązkowe dla każdego zatrudnionego płacącego składki) są dziś możliwe tylko drogą elektroniczną. Internet stał się zatem koniecznością dla pewnych grup zawodowych i jego brak sparaliżowałoby wykonywanie służbowych obowiązków. Niemal połowa badanych uczniów i 34,5% respondentów badanych w Internecie wskazała, że miałyby poważne problemy, gdyby Internet przestał istnieć. „Perspektywa utraty dostępu do Sieci wywołuje śmiertelne przerażenie u każdego mieszkańca cyberprzestrzeni. [...] To gorsze od śmierci, bo to jest swego rodzaju śmierć. Śmierć sieciowa. [...] Po prostu znikasz. Rozpływasz się” [Herz 1999, s. 15]. Tylko jeden uczeń napisał w ankiecie, że jego życie zmieniłoby się na lepsze: miałby więcej czasu na inne rzeczy i więcej czasu spędzałby na świeżym powietrzu.



Il. 19

Właśnie na świeżym powietrzu, wśród gór siedzi małpa. Na obrazie 19 obserwujemy klasyczny przykład animizacji. Oto abstrakcyjny symbol „@”, w języku polskim¹⁴ odczytywany jako „małpa”, tak powszechny w badanych pracach

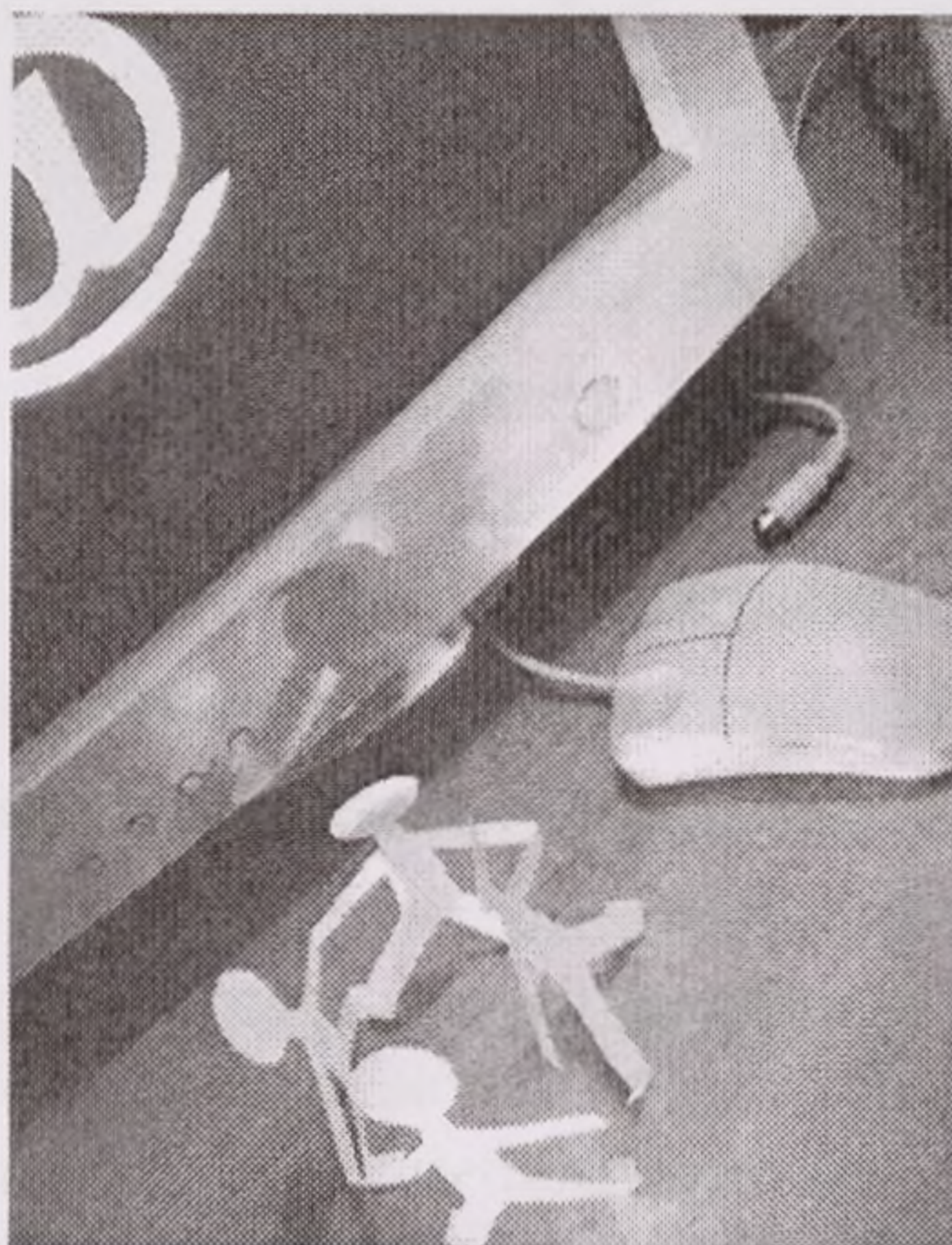
¹⁴ „@” to znak pochodzący z łacińskiej ligatury, która zastępowała w średniowiecznych i renesansowych rękopisach słowo „ad” (do, przy) oznaczające m.in. odbiorcę przesyłki (adres); w innych językach narodowych odczytuje się różnorodnie, m.in.: żółw, ślimak, strucla, rogalik, ucho słonia, świński ogon, róża, kaczątko, kocia stopa, koci ogon, robak, larwa, piesek, rolmops (za: Wikipedia 2007) <http://pl.wikipedia.org/wiki/%40> (dostęp: 29.09.07).

(wystąpił 18 razy), został przedstawiony w formie ikony zwierzęcia (metonimia oznaki i konkretności). Trzyma ono w łapie symbol oprogramowania „Java”, stosowanego powszechnie w budowie stron internetowych, a zza mały „wschodzi” słynne słoneczko – logo komunikatora Gadu-Gadu. Napis na obrazie brzmi: „Tak daleko, a jednak tak blisko!”. To manifest skurczenia przestrzeni geograficznych dzięki narzędziom sieciowym [por. Bauman 2003; Bendyk 2004, s. 53–63].

Prace wykonane różnymi technikami, prezentujące różne problemy, zjawiska społeczne, których wspólnym mianownikiem miało być hasło „Życie w Internecie”, ukazują niewątpliwie polisemiczne rozumienie sieci w perspektywie szans i zagrożeń, jakie niesie, oraz postaw wobec gwałtownych przemian społecznych.

Wizualne wyobrażenia sieci, które miałam okazję analizować, dowodzą, że społeczna przestrzeń Internetu weszła już w sferę kultury, a ściślej w sferę kultury symbolicznej, która obejmuje „takie zachowania ludzi i wytwory takich zachowań, które są znakami, polegają na posługiwaniu się znakami, przy dość szerokim rozumieniu znaków oraz kryterium aksjologiczne, odwołujące się do wartości” [Kłoskowska 1984, s. 49, 51]. Internet stał się przekazem: znakiem i wartością. Istnieje od momentu i dopóty jest nadawane przez nadawców i odbierane przez odbiorców – doskonałe medium interaktywne.

Stworzone jako dzieła plastyczne i nadesłane prace dały szansę odpowiedzi na postawione pytania badawcze, wszak „sztuka może być nie tylko twórczością, lecz także odkrywaniem i poznawaniem [...] dzieło artystyczne jest przekazem otwartym” [Kłoskowska 1984, s. 55]. Rzeczywistość wirtualna, rozwijająca się jako simulacrum reprodukuje przekaz o samej sobie. W tym przekazie, idąc za podglądem de Saussure’a [za: Olechnicki 2003, s. 229], funkcjonują przeanalizowane przeze mnie znaki i symbole, stanowiące o istnieniu semiologicznej odrębności świata za ekranem monitora.



Czym jest zatem Internet? Według jednego z uczestników konkursu jest on cieniem ludzkości (il. 20). W tym dającym wiele możliwości interpretacyjnych dziele widzimy metaforę platońskiej jaskini, w której świat rzeczywisty jest dla uwięzionych w niej ludzi jedynie cieniem, odbiciem, pozorem.

Wszechobecność [obrazów] potrzebuje zaangażowanego i krytycznego obserwatora, domaga się znalezienia narzędzia mogącego opanować ten chaos, wymaga kształtowania od nowa naszej wyobraźni i wrażliwości obrazowej, umiejętności »ostrego widzenia« wskroś całego kontinuum wizualnego wymiaru naszego otoczenia, a przede wszystkim dostrzeżenia, że cienie wędrujące po ścianach naszej jaskini są cieniami właśnie, cieniami czegoś, co je wywołuje [Olechnicki 2003, s. 278].

Cienie na ekranie komputerowym, na którym w lewym górnym rogu umieszczony został symbol „@”, wywołuje wycinankę, którą ustawiono przed monitorem. Przedstawia ona symboliczne postaci czworga ludzi stojących w kole i trzymających się za ręce. Dzieło wycinankarskie zostało wykonane z papieru. Jest to ciekawy motyw zdobniczy, który ma wielowiekową tradycję (pierwsze pojawiły się w Chinach w czasach wynalezienia papieru). Materiał, z jakiego wykonano wycinankę, symbolizować może czasy ery druku, ery Gutenberga, ery książki, której zmierzch niektórzy już głosili. Może też przedstawiać ludzkość, której rozwój w czasach „drugiej fali” mógł się dokonać właśnie dzięki drukowi. To on umożliwił transmisję myśli na papierze na szeroką skalę. Papierowe postaci trzymają się za ręce – są wspólnotą.

Świat współczesny to dzieło pokoleń, wspólnej pracy, dziedzictwa głoszonych od wieków idei, osiągnięć naukowych i technicznych. Również Internet jest takim wspólnym dziełem, tworzonym i rozwijanym przez miliony ludzi. Czy jest on jedynie cieniem ludzkości? Wszak bardzo uzależnia od siebie więźniów jaskini i każe im wierzyć, że sam stanowi rzeczywistość. Różnorodne wyobrażenia wizualne młodych ludzi, używana w pracach symbolika, wielość znaczeń nadanych obiektowi świadczą o tym, że Internet jest wytworem społecznym, uwarunkowanym kulturowo. Ta rzeczywistość, realnie doświadczana, tradycyjnie zamykana „po drugiej stronie lustra” – ekranu komputerowego (rozumienie takie chociaż krytykowane przez badaczy, jednak znalazło swoje odzwierciedlenie w pracach uczniów), zajmuje współcześnie niezwykle ważne miejsce w strukturze życia codziennego, szczególnie młodych ludzi. Ostatnie badania NetTrack SMG/KRC z listopada 2007 roku dowodzą, że 41,3%, czyli około 16 mln Polaków korzysta z Internetu. 65,2% z nich (10 mln 200 tys.) zagląda do sieci codziennie, a 19% kilka razy w tygodniu (2,9887 mln). Łącznie zatem w Polsce osób korzystających „codziennie lub prawie codziennie” jest 13,24466 mln. 37% wszystkich Polaków używających Internetu – to ludzie młodzi, a w przedziale 15–39 lat mieści się 71%

polskich internautów. Z analizy tych badań wynika, że Internet jako medium (73% użytkowników ze stałym łączem) towarzyszy znacznej części społeczeństwa codziennie, zarówno w domu (81,7%), jak i w pracy (25,2%)¹⁵. Internet staje się także dla coraz większej grupy osób ważnym (czasem najważniejszym) pod względem aktywności społecznej oraz ilości spędzanego czasu „miejscem”, w którym odbywa się ich życie codzienne. Zatem badania wyobrażeń, a szczególnie wizualnych ekspresji tak istotnego z punktu widzenia zmiany społecznej medium „kultury rzeczywistej wirtualności” [Castells 2007, s. 377] oraz nadawanych mu w toku codziennych interakcji znaczeń, wydają się uzasadnione: „to, co lokalne, zostaje uwolnione od swych kulturowych, historycznych, geograficznych znaczeń i ponownie zintegrowane w funkcjonalne sieci lub w kolaże obrazów, wytwarzając przestrzeń przepływów, która zastępuje przestrzeń miejsc” [Castells 2007, s. 380]. Analiza prac uzyskanych od młodych ludzi może przybliżyć nas do odpowiedzi na fundamentalne pytanie, na które nadal staramy się znaleźć odpowiedź: czym tak naprawdę **jest** Internet dla ludzi? Jakim **znaczeniem** jest obdarzony?

LITERATURA

- Bauman Zygmunt [2003], O tarapatach tożsamości w ciasnym świecie, niepublikowany referat zaprezentowany na konferencji w Ustroniu pt. „Dylematy wielokulturowości. Tożsamość – różnica – inny”.
- Bendyk Edwin [2004], *Antymatrix. Człowiek w labiryncie Sieci*, Warszawa: Wyd. WAB.
- Burszta Wojciech Józef [2003], *Ekran mit rzeczywistość*, Warszawa: Twój Styl.
- Castells Manuel [2003], *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, Poznań: Rebis.
- Castells Manuel [2007], *Spoleczeństwo sieci*, Warszawa: PWN.
- Gibson Wiliam [1996], *Neuromancer*, Poznań: Zysk i S-ka.
- Goban-Klas Tomasz [2003], *Surfowanie czy żeglowanie w cyberprzestrzeni, czyli o wychowaniu człowieka medialnego i mobilnego*, www.agh.krakow.pl/agh/dep/INS/konferencja/doc/Goban-Klas.doc (dostęp 25.11.2007).
- Griese Hartmut M. [1996], *Socjologiczne teorie młodzieży*, Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls”.
- Gwóźdź Andrzej [2004], *Technologie widzenia, czyli media w poszukiwaniu autora: Wim Wenders*, Kraków: Universitas, s. 52–65.
- Hałas Elżbieta [2001], *Symbole w interakcji*, Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Herz Jessie Cameron [1999], *Wędrówki po Internecie*, Poznań: Zysk i S-ka.
- Jackowski Aleksander [2003], *Anioł w sztuce ludowej*, [w:] Oleschko Herbert, *Księga o aniołach*, Kraków: Wydawnictwo WAM, s. 539–547.

¹⁵ <http://www.internetstandard.pl/news/132190.html> (dostęp: 15.05.2008).

- Jonscher Charles [2001], *Życie okablowane. Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego?*, Warszawa: Muza.
- Negroponte Nicholas [1997], *Cyfrowe życie: jak się odnaleźć w świecie komputerów*, przeł. Marian Łakomy, Warszawa: Książka i Wiedza.
- Kłoskowska Antonina [1984], *Kultura symboliczna poza sferą autoteliczności*, [w:] *Wizje człowieka i społeczeństwa w teoriach i badaniach naukowych*, [red.] Stefan Nowak, Warszawa: PWN, s. 48–65.
- Koseła Krzysztof [1999], *Młodzież szkolna o rynku i demokracji*, Warszawa: Oficyna Naukowa, s. 189.
- Krzysztofek Kazimierz [2006], *Okno na e-świat*, [w:] *Wielka Sieć. E-eseje z socjologii Internetu*, [red.] Jacek Kurczewski, Warszawa: Trio, s. 23–73.
- Manovich Lev [2006], *Język nowych mediów*, Warszawa: WAIp.
- Myszala Agnieszka 2004, *Cyberprzestrzeń – wprowadzenie*, www.magazynsztuki.home.pl/post_modern/2.htm (dostęp 2004).
- Nowakowska Aleksandra [2007], *Era kultur prefiguratywnych? Młodzież i dorośli a funkcjonowanie w Internecie*, referat wygłoszony na konferencji „Media w edukacji – szanse i zagrożenia”, Toruń.
- Olechnicki Krzysztof [1999], *Obraz i wizualność w naukach społecznych*, „Kultura i Społeczeństwo”, XLIII, nr 3.
- Olechnicki Krzysztof [2003], *Antropologia obrazu. Fotografia jako metoda, przedmiot i medium nauk społecznych*, Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Oleschko Herbert [2003], *Księga o aniołach*, Kraków: Wydawnictwo WAM, s. 303–327.
- O’Shanghnessy John [1975], *Metodologia decyzji*, Warszawa: PWE, s. 62.
- Pelc Jerzy [1982], *Wstęp do semiotyki*, Warszawa: Wiedza Powszechna.
- Rega Artur [2001], *Człowiek w świecie symboli. Antropologia filozoficzna Mircei Eliadego*, Kraków: Nomos.
- Reeves Byron, Nass Clifford [2000], *Media i ludzie*, Warszawa: PIW.
- Sysło Maciej M. [2000], *Nowa cywilizacja*, „Wprost”, 15/2000 (906), s. 11.
- Sztompka Piotr [2005], *Socjologia wizualna. Fotografia jako metoda badawcza*, Warszawa: PWN.
- Świda-Ziemia Hanna [2005], *Młodzi w nowym świecie*, Warszawa: Wydawnictwo Literackie.
- Zwoliński Andrzej [2004], *Obraz w relacjach społecznych*, Kraków: WAM.

