

Magdalena Szpunar

Otwartość, partnerstwo i wspólnota zasobów jako determinanty świata wikinonii

Jesteśmy świadkami radykalnych zmian dotyczących funkcjonowania gospodarki, ewolucji w sferze działania i kultury organizacyjnej firm, korporacji. Odchodzi się coraz częściej od sztywnych i mało elastycznych form hierarchicznego zwierzchnictwa, na rzecz produkcji opartej o współpracę, partnerstwo, egalitaryzm, samoorganizację. Niemal wszelkie granice zostają zniesione, nowe wartości zyskują na znaczeniu, inne trafiają w niebyt. Coraz więcej elementów nowej gospodarki przypomina wspólnie tworzony kolaż – przez jednych określany jako prawdziwy społeczny fenomen oparty o zbiorową inteligencję, przez innych deprecjonowany, gdyż zdaniem wielu z kolektywnej pracy „tłumów”, nie może powstać nic sensownego. Jednego możemy być pewni – mamy do czynienia z zupełnie nową jakością, pomieszaniem dotychczas znanych i oswojonych porządków społecznych, miejsce specjalistów coraz częściej zajmują amatorzy.

Don Tapscott i Anthony D. Williams pisząc o nowym, otwartym, współpracującym ze wszystkimi, dzielącym się zasobami świecie biznesu próbują odkryć fenomen wikinonii odwołując się do czterech podstawowych elementów: otwartości, partnerstwa, wspólnoty zasobów oraz działania na skalę globalną. Te cztery elementy wyznaczają dzisiaj trajektorię zmian społecznych, kulturowych i gospodarczych obserwowanych w otaczającym nas świecie.

Otwartość

Firmy sprzed epoki Wikinonii pracowały na swoich produktami, utrzymując szczegóły w tajemnicy, nie zwracano uwagi na potrzeby i możliwości zwykłych konsumentów (Tapscott 2010: 322). Niegdyś panowało przekonanie, że aby firma była konkurencyjna musi pilnie strzec swoich zasobów. Dziś pogląd ten uległ zdeprecjonowaniu. Firmy, które chcą być konkurencyjne wiedzą, że muszą się otworzyć. Transparentność jest dzisiaj walorem i siłą pozwalającą osiągnąć sukces (Tapscott, Williams 2008: 43). Otwartość może być korzystna dla firm, ponieważ wypracowana przez nie, i udostępniona innym wiedza, może powrócić do nich w ulepszonej postaci, natomiast jej

ukrycie powoduje zamknięcie dopływu innowacji z zewnątrz (Juza 2008: 92). Otwartość stanowi gwarant sukcesu wielu projektów m.in. coraz bardziej popularnego oprogramowania *open source*. Jak zauważa Raymond, programista, który potrafi korzystać jedynie ze swojego mózgu, pracując indywidualnie, będzie pozostawał w tyle za tym, który tworzy w sposób otwarty, licząc na ulepszanie kodu przy pomocy zespołowej pracy (Raymond).

Pisząc o otwartości należy zwrócić uwagę, że otwierają się nie tylko firmy, ale ich potencjalni klienci. Okazuje się, że połowa przedstawicieli pokolenia sieci jest skłonna zdradzać firmom szczegóły dotyczące ich życia prywatnego, w sytuacji, gdy takie informacje mogą przyczynić się do udoskonalenia produktu, który będzie lepiej odpowiadał im potrzebom. Odsetek ten wynosi 61% u tzw. pierwszych zwolenników, czyli osób, które posiadają techniczne gadżety, zanim trafiają one do większości i 74% u tzw. technicznej awangardy, czyli osób, które jako pierwsze mają techniczne gadżety (Tapscott 2010: 322). Jak zauważa M. Herrmann współczesny aktywny konsument zwany prosumentem¹ nie chce jedynie odbierać faktów, jest zainteresowany kreacją (Herrman). Nie wystarczy mu prosta, bierna konsumpcja, chce aktywnie uczestniczyć w procesach konsumenckich. Jak wskazuje Alvin Toffler producenci chętnie dzisiaj szukają pomocy u klientów przy projektowaniu produktów i to nie tylko w dziedzinach przemysłu, których produkty trafiają wprost do konsumentów, ale także w takich dziedzinach jak np. Elektronika (Toffler 1986: 320). Wśród działań charakterystycznych i określających prosumpcję D. Tapscott i A. Williams wymieniają: dopasowanie do potrzeb użytkowników: dopasowanie produktów do specyficznych zastosowań, ale także głębsze zaangażowanie w proces projektowania, wyzbywanie się kontroli: produkty jako platforma własnych innowacji, bez względu na pozwolenie lub jego brak, narzędzia dla konsumentów i aranżowanie kontekstu: produkty są traktowane jako podstawa do eksperymentowania, partnerstwo: użytkownicy są traktowani jako partnerzy, a nie – klienci, dzielenie się owocami: prawa prosumentów do tego, co stworzyli i by na tym dodatkowo zarabiali, co zwiększa tempo konsumenckiego współtworzenia.

Również i początki internetu kojarzone z nieliczną i hermetyczną grupą pionierów komputerowych, charakteryzowała duża otwartość (Hofmokl 2009: 68). Marta Juza eksplorująca tematykę pionierów polskiego internetu zwraca uwagę, że elita ta budowała sieć zgodnie z zasadami otwartości, bezinteresowności, swobodnego dostępu, ułatwiania bezpośredniej współpracy. Jeden z badanych przez nią pionierów polskiego internetu, zwraca uwagę na kluczową rolę otwartości, w procesie powstawania internetu: „może światopogląd ukształtowany na uczelni, czyli pewnego rodzaju otwartość, brak ograniczeń, autonomia miała wpływ na to, w jaki sposób ten Internet powsta-

wał i że w ogóle powstawał. Raczej myśmy chcieli nasze własne postawy przenieść do Internetu”². Inny respondent także podkreśla otwarty, niekomercyjny charakter internetu: „to też było ciekawe, taka otwartość dyskusji, bezpośredniość. (...) Taki system wartości chyba też, że się ceni otwartość, wymianę poglądów, że nie ma takiego dążenia, jak w świecie komercyjnym, do tego, że moja wiedza jest dostępna innym wyłącznie za pieniądze, na pewno pewna otwartość w kontaktach”³.

Internet w znaczącym stopniu sprzyja naszej otwartości. Zaciera się granica pomiędzy tym, co prywatne, a tym, co publiczne. Wśród Polaków funkcjonuje trudny do zrozumienia dualizm. Zżymamy się, gdy ktoś chce uzyskać od nas dane osobowe, otrzymujemy niechciane przesyłki reklamowe, nierzadko na których otrzymywanie wcześniej wyraziliśmy zgodę, jednocześnie udostępniamy wiele danych osobowych całkowicie dobrowolnie w serwisach społecznościowych. Znaczna część informacji dostępnych o nas w Sieci jest *de facto* tworzona przez nas samych. Informacje o nas publikujemy na własnych stronach domowych, blogach, forach dyskusyjnych, czy serwisach społecznościowych, z których korzystamy. Ostrożni i nieufni z jednej strony, z drugiej nierozważni, ufający, by nie rzec naiwni. Po fali fascynacji *Naszą-klasą* wielu Polaków nagle zdało sobie sprawę, jak wiele istotnych danych tam ujawniło i jakie konsekwencje to może rodzić. Użytkownicy jakby zapomnieli, że dane te opublikowali całkowicie dobrowolnie, akceptując zawarty w serwisie regulamin. Wielu użytkowników zrozumiało, że zdjęcia na tle ekskluzywnej willi mogą stanowić nie tylko symbol naszego statusu i powód zazdrości innych, ale także zachętę dla potencjalnych włamywaczy. Epatowanie majątkiem i bogactwem niekoniecznie musi być przyczyną splendoru, a stać się może przyczyną kłopotów. Wielu z nas ujawnia w Sieci, szczególnie w serwisach społecznościowych swój adres mailowy, miejsce pracy, ale także numer telefonu, czy numer komunikatora, z którego korzysta. Jesteśmy przekonani, że w poszukiwaniu przyjaciół z przeszłości nie należy stosować żadnych ograniczeń⁴.

Otwarta nauka?

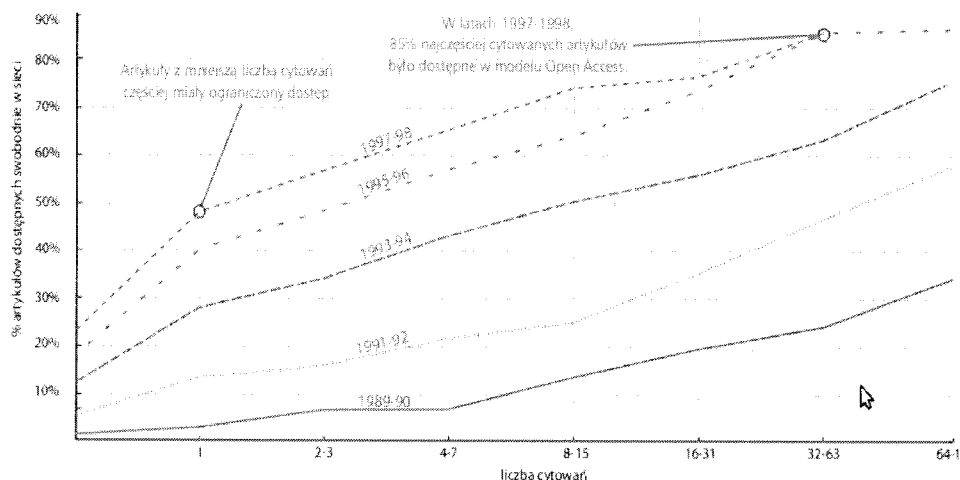
Wyniki wielu badań potwierdzają tezę, że opłaca się publikować w modelu Open Access⁵. Autorzy *Przewodnika po otwartej nauce* na podstawie licznych egzemplifikacji przekonują, że otwarte publikowanie pozwala uzyskać wyższe wskaźniki *impact factor*⁶. Na przykład analizy Tima Brody’ego z 2004 roku wykazały, że otwarte publikacje mają znacznie wyższe wskaźniki cytowalności od tekstów publikowanych w czasopiśmie płatnych – od 35% w przypadku biologii do 250% w przypadku fizyki. Autorzy powołują się również na analizy Jamesa Evansa i Jacoba Reimera, którzy analizowali czasopi-

sma opublikowane w latach 1998–2005. Ich badanie wykazało, że udostępnienie artykułu w internecie zwiększa liczbę cytowań o około 8% (Hofmokr, Tarkowski i in. 2009: 50-51). Jak słusznie zauważa Andrzej Radomski dla uczynego obiektywną oceną wartości prowadzonych przez niego badań jest liczba cytowań jego publikacji. Jednakże autor deprecjonuje dotychczasowe mechanizmy publikowania funkcjonujące w nauce: „Jeśli dodamy do tego istnienie skomplikowanego niekiedy rytuału tzw. recenzji – będących w gruncie rzeczy (zwłaszcza w obszarze humanistyki i nauk społecznych) formą cenzury (co w dobie Internetu, gdzie każdy może samodzielnie publikować, wygląda po prostu komicznie) – to mamy obraz korporacyjnej organizacji: wysoce niedemokratycznej, stojącej niemalże ponad prawem i nie liczącej się z regułami gry rynkowej ani potrzebami społeczeństwa informacyjnego” (Radomski 2010: 63-64). Niestety mimo, że idea powstania Internetu ma swe mocne korzenie w środowisku akademickim, większość uczonych nie docenia możliwości tego medium i z dużą dozą nieufności podchodzi do możliwości oferowanych przez to narzędzie.

Opublikowanie artykułu na stronie WWW, czy otwartym repozytorium znacznie zwiększa szanse jego cytowalności. Łatwiej znaleźć go w wyszukiwarkach, co implikuje fakt, że częściej może być zacytowany. Jednakże niebagatelne znaczenie ma tu sam format pliku, w jakim publikujemy tekst w Sieci oraz indeksowanie poszczególnych plików przez wyszukiwarki. Dla autora, jak i czytelnika w wielu przypadkach najwygodniejszym formatem jest pdf. Taki format pliku pozwala zachować oryginalny wygląd artykułu, wystarczy zeskanować artykuł z książki/czasopisma, a otrzymujemy identyczną wersję publikacji, jak w formie wydruku. Jednakże taki plik pdf zawiera informacje bezpośrednio nieczytelne dla wyszukiwarek, ponieważ przeskanowany dokument to obraz (bitmapa). Dopiero przy pomocy przetwarzania obrazu bądź skanu narzędziami OCR⁷ można uzyskać tekst, który niestety nie w pełni odzwierciedla zeskanowaną stronę (pojawiają się problemy z małą czcionką, jak również z polskimi znakami). W związku z tym przeglądarki mają problemy z poprawnym tworzeniem indeksu słów kluczowych dla w taki sposób przetworzonej strony ze skanem. Internauci odwiedzający moją stronę domową, najchętniej ściągają pliki html, które stanowią ok. 90% wszystkich pobrań, jedynie ok. 10% pobrań stanowią pliki pdf, djvu oraz ppt. Prawdopodobnie większość czytelników publikacji trafia na nie przypadkowo, wyszukując artykułów o określonej tematyce w Sieci. Statystyki Googlea rzeczywiście dowodzą, że jedynie 19% wejść na moją stronę domową ma charakter bezpośredni, zaś 64% trafia na nią poprzez wyszukiwarki. W przypadku stron internetowych naukowców publikowanie w Sieci ma niebagatelne znaczenie. Wiele osób ma szansę poznać dokonania innych właśnie dzięki stro-

nom WWW, a czasem przypadkowe poszukiwania okazują się być niezwykle cenne. W sytuacji ogromnego rozproszenia środowiska naukowego, gdzie brak wspólnego miejsca, gdzie naukowcy mieliby szanse na wspólne publikowanie i działanie, strony domowe mogą stać się szansą na nawiązanie interesujących kontaktów, zaprezentowanie dorobku, czy zwiększenie wspomnianego już wcześniej współczynnika cytowań.

Rys. Wpływ dostępności modelu Open Access na wskaźnik cytowań



Źródło: J. Hofmkoł, A. Tarkowski, B. Bednarek-Michalska i in., *Przewodnik po otwartej nauce*, Warszawa, 2009, s. 50.

Niestety w przypadku polskiej nauki trudno mówić o otwartości. Radomski wskazuje, że naukowcy tworzą *de facto* zamkniętą korporację do której można się dostać spełniając szereg formalnych, merytorycznych, a czasem także i obyczajowych i towarzyskich kryteriów (2010: 64). Niestety, kryteria te wyznaczają sami akademicy, pilnie strzegący swojej autonomii, ściśle przestrzegających zasad hierarchii i ustalonego porządku. Mimo, że Internet oferuje niespotykane dotąd możliwości, w wielu przypadkach nadal pracują w pojedynkę, nie dostrzegając wielu potencjalnych możliwości, jakie oferuje im Internet. Radomski wskazuje, że oparcie nauki o wartości kultury 2.0 spowodowałoby, iż przypadku humanistyki głównym problemem mogłyby stać się tzw. impulsy społeczne, nad którymi dyskutowaliby uczeni w sieci na czatach, forach itp (2010: 68). Nauka więc miałaby charakter pragmatyczny, odpowiadając zapotrzebowaniom zgłaszanym i inicjowanym przez oddolną społeczność. Naukowcy mieliby większą możliwość komunikowania się ze

społeczeństwem, a społeczeństwo przestało by traktować tę kategorię społeczną (szczególnie przedstawicieli humanistyki) jako odizolowaną od społeczeństwa, zajęta prowadzeniem mało istotnych i użytecznych z punktu widzenia ogółu społeczeństwa debat. Publikowanie w Sieci i otwartość, wymusiłaby na naukowcach unikanie specjalistycznego, hermetycznego języka, mało zrozumiałego dla przeciętnego odbiorcy. Publikowanie w Sieci pozwoliłoby ponadto dotarcie do szerszego grona odbiorców, niż ma to miejsce, w przypadku zamkniętych publikacji, trafiających do bibliotek jako obowiązkowe egzemplarze, czasem *de facto* przez nikogo nie czytane. Internet umożliwia propagację wiedzy na dotychczas niespotykaną skalę. Okazuje się, że publikacje, które mają kłopot z rozejściem się w ilości 200-300 egzemplarzy, w Sieci są pobierane przez tysiące użytkowników. I nie tylko cena ma tutaj znaczenie, a także dostępność, wygoda i czas. Opublikowanie artykułu w Sieci i otwarcie się na uwagi, komentarze i opinie internautów umożliwiłoby w wielu przypadkach jego udoskonalenie. Nie tylko specjaliści, osoby legitymujące się tytułami naukowymi, czasem to pasjonaci są w stanie wiele zaoferować i wskazać. Zarysowany przeze mnie scenariusz, nie jest tylko i wyłącznie utopią, a modelem możliwym do zrealizowania, którego początki już możemy obserwować.

Partnerstwo

Niegdyś hierarchie – dzisiaj partnerstwo zaczyna być dominującą formą porządku społecznego. Organizacje zorganizowane hierarchicznie, wypierają organizacje horyzontalne. Hierarchia przestaje być obowiązującym porządkiem społecznym. Nie oparły się tej tendencji rodziny. Don Tapscott opisując pokolenie sieci pisze: „Kiedy młodzi ludzie zaczęli opowiadać swoim rodzicom, bazując na tym, czego nauczyli się w internecie, wiedzieliśmy, że hierarchiczna struktura zaczyna się chwiać. A kiedy okazało się, że to oni są ekspertami w kwestiach związanych z używaniem nowych technologii, hierarchie zostały pogrzebane” (Tapscott 2010: 371). Kluczową rolę w tej ewolucji zdaniem Tapscotta odegrało wzmocnienie pozycji kobiet, ale także przemiany demograficzne. Współcześni rodzice przyznają, że są mniej apodyktyczni, niż ich rodzice i są skłonni do podejmowania otwartych dyskusji (Tapscott 2010: 372). To dziecko stało się obecnie centrum rodziny, a nie rodzice, którym z racji wieku i autorytetu należał się bezwzględny posłuch i szacunek. Podobnie nauczyciele, przestają być tymi, którzy przekazują swe idee *ex cathedra*, coraz częściej by byli efektywni muszą aktywnie z uczniami współdziałać i dostosowywać się do ich potrzeb. W epoce przemysłowej nauczyciel posiadał monopol na wiedzę. Jego rola ograniczała się do jednokierunkowego przekazywania wiedzy i jej egzekwowania, najczęściej

sprowadzającego się do literalnego jej odtworzenia. Zdaniem Tapscotta taki model edukacji nie ma racji bytu. Młodzi ludzie chcą traktować edukację jak dobrą i ciekawą zabawę. Cyfrowe pokolenie jest bystre, ale niecierpliwe i nie zgadza się na bierne wysłuchiwanie jednostronnego wykładu. Tapscott uważa, że nauczyciele muszą zejść z katedry, zacząć słuchać i rozmawiać, powinni zachęcać uczniów do samodzielnego odkrywania świata, a nie ograniczać się do pamięciowego opanowania przekazywanych informacji (Tapscott 2010: 230-237). Przyczyną tak odmiennego postrzegania procesu edukacji przez nauczycieli i uczniów jest to, że należą oni do zupełnie odmiennych pokoleń. Pokolenie uczniów Marc Prensky określa mianem *cyfrowych tubylców*, zaś pokolenie rodziców *cyfrowymi imigrantami*. Cyfrowi tubylcy wedle autora to osoby urodzone po 1983 roku. Należą oni do generacji, która dorastała w świecie nowych technologii. W związku z tym, że całe swoje życie spędzili oni w otoczeniu nowych mediów, stąd stanowią one naturalny element ich świata, a język Internetu jest dla nich ich nieprzymuszonym, prymarnym sposobem komunikowania się. Zdaniem Prensky'ego cyfrowych tubylców cechują trudności z rozumieniem długiego i skomplikowanego tekstu w książce, preferowanie obrazu i dźwięku. Urządzenia mobilne to dla nich przedmioty osobiste, a nowe technologie to zabawki z którymi chętnie eksperymentują. Odmienna recepcja otoczenia okołomedialnego charakteryzuje cyfrowych imigrantów. Mają problem z percepcją tego, co się dzieje na ekranie monitora, lepiej rozumieją tekst, niż obraz. Preferują cierpliwość i systematyczność. Traktują nowe technologie i nowinki z nieufnością, rezerwą (Prensky 2001). Imigranci, co prawda mogą się nauczyć cyfrowego języka Internetu i nowych mediów, ale ich asymilacja ze środowiskiem nowych mediów przebiega analogicznie, jak imigrantów w miejscach do których emigrowali. Nierzadko dzieje się tak, że nigdy nie asymilują się z nowym miejscem zamieszkania, jego kulturą i zwyczajami. Podobne zachowania możemy obserwować u cyfrowych imigrantów. Choć uczą się obsługi Internetu i komputera (i z reguły tę umiejętność opanowują), to język tego medium, nie jest ich naturalnym językiem, a sztuczną protezą, z którą czasem zmuszeni są żyć, bo taki jest wymóg czasów. Odrębność światów cyfrowych tubylców, którzy w „wirtualu” są od zawsze i imigrantów, którzy niczym przybysze z zewnątrz próbują zrozumieć nowy język wirtualnego środowiska, powoduje, że tubylcy nie rozumieją ignorancji imigrantów w zakresie korzystania z nowych mediów, a imigranci nie rozumieją zachwyty tubylców nad wirtualnym światem.

Jak słusznie zauważa Henry Jenkins szkoły jako instytucje z opóźnieniem reagują na pojawienie się nowej kultury uczestniczącej. Nowe umiejętności, jakie powinni posiadać współcześni uczniowie sprowadzają się do (Jenkins, Clinton i in.):

Gry: jako formy eksperymentowania z własnym otoczeniem i jako formy rozwiązywania problemów,

Przedstawień: jako umiejętności przyjmowania alternatywnych tożsamości w celu improwizacji i dokonywania odkryć,

Symulacji: jako umiejętności interpretowania i konstruowania dynamicznych modeli procesów rzeczywistego świata,

Wielozadaniowości: jako umiejętności „skanowania” własnego środowiska i dostrzegania wielu detali,

Osądu: jako umiejętności porównywania i weryfikowania różnych źródeł informacji,

Sieciowości: jako umiejętności wyszukiwania, syntezy i rozpowszechniania informacji,

Negocjacji: jako umiejętności dostrzegania i respektowania wielu perspektyw.

Sytuacja, w której nauczyciel posiada kompletną wiedzę przedmiotową i pełni rolę osoby egzekwującej przekazaną przez nią wiedzę powoli odchodzi do lamusa. Jak słusznie zauważają autorzy raportu *Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo w kulturze*, korzystniejszą dla obu stron jest sytuacja, gdy nauczyciel jest po prostu partnerem (Filiciak, Danielewicz i in. 2010: 124). Co raz częściej dzieje się tak, że wykładowca/nauczyciel zdobywa wiedzę od swoich studentów/uczniów. Niektórzy nauczyciele przełamują dotychczas funkcjonujące wśród dydaktyków przekonanie o własnej omnipotencji, zdając sobie sprawę, że nikt nie wie wszystkiego. Jednak do pełnej demokratyzacji procesu nauczania zdecydowanie nam daleko. Zdaniem Henrego Jenkinsa można wiele uczynić, by proces edukacji był dla uczniów interesujący i inspirowany. Nauczyciele historii mogliby na przykład razem ze swoimi uczniami dyskutować nad alternatywnymi scenariuszami historycznymi, spekulować na temat tego, co mogłoby się stać, gdyby np. Niemcy wygrali II wojnę światową lub rdzenni Amerykanie skolonizowali Europę. Nie ma ani dobrych ani złych odpowiedzi na tego typu pytania, a jednocześnie mogą one inspirować do własnych poszukiwań. Tego typu zadania kładą nacisk na twórcze myślenie aniżeli odtwarzanie wiedzy, jednocześnie pozwalają uczniom czuć się mniej zastraszoną przez nauczycieli ekspertów (Jenkins, Clinton i in.).

Obecnie m.in. za sprawą nowych mediów, na czele z internetem, pozycje laików i ekspertów wyrównują się. Każdy członek internetowej społeczności, jeśli tylko chce, ma możliwość podzielenia się swoją wiedzą z innymi. Internet przełamuje monopol naukowców na dostarczanie rzetelnych i wiarygodnych informacji, przekonując tym samym, że przekazy informacyjne o takiej samej wartości może tworzyć grupa pasjonatów-nieprofesjonalistów⁸. E. Bendyk słusznie zauważa, że przyzwyczailiśmy się do sytuacji w której: „wiedza, której symbolem jest encyklopedia, to domena ekspertów. Stopnie naukowe, ty-

tytuły honorowe i członkostwo w towarzystwach naukowych oraz akademiach mają gwarantować, że legitymujący się nimi ekspert jest godny zaufania – może przygotować artykuł w encyklopedii lub czasopiśmie naukowym” (Bendyk 2006: 74). Okazuje się, że tytuły, stopnie i stanowiska ulegają w świecie wikinonii dewaluacji. Pasjonat może równie dużo zaoferować, co naukowiec, ekspert i jego wiedza staje się tak samo cenna, jak wiedza specjalisty. Tysiące rozproszonych ochotników mogą szybko i efektywnie tworzyć innowacyjne i dobre projekty. Inicjatorzy projektów społecznych tworzonych wspólnie w internecie (czego doskonałą egzemplifikacją jest *Wikipedia*), zakładają dobrą wolę i odpowiedzialność ich współtwórców. Produkcja partnerska, oparta o idee dobra wspólnego (*common-based peer production*), pozwala stworzyć z rozproszonych działań wielu wolontariuszy wartościową całość (Hofmokl, Tarkowski 2006). W społecznej produkcji partnerskiej brak nie tylko hierarchii (której obraz determinuje wykonywanie poszczególnych zadań), ale także nie ma ograniczeń co do liczebności i składu zespołu (Hofmokl, Tarkowski 2006). Zatem przy takich projektach pracować może każdy, niezależnie od tego, czy jest laikiem, czy ekspertem w danej dziedzinie – wystarczą dobre chęci, podłączenie do internetu i komputer. Wspólnie tworzona wiedza (*common created knowledge*) ulega procesowi wikifikacji. Polega on na zaakceptowaniu przez współtwórców sytuacji, w której wiedza ta podlega procesowi nieustannej negocjacji, recenzji i ocenie. Wygłaszane sądy i eksponowane poglądy rzadko kiedy mają charakter ostateczny, dogmatyczny. Czy zatem taka nieustanna otwartość nie prowadzi do nadmiernego forsowania własnych, subiektywnych opinii? Okazuje się, że nad tym pozornym chaosem wielogłosowości można zapanować. *Wikipedia* na przykład odwołuje się do kilku prostych zasad, które pomagają w jej współtworzeniu. W encyklopedii tej wymaga się m.in. stosowanie się do zasady neutralnego punktu widzenia, co oznacza, iż dąży się do pisania artykułów, które nie wspierają żadnego pojedynczego punktu widzenia. Innym filarem działania *Wikipedii* jest szanowanie innych autorów tej encyklopedii, nawet wtedy gdy się z nimi nie zgadzamy. Zaleca się unikanie osobistych ataków i ostrożność w formułowaniu nieuzasadnionych uogólnień. Jednocześnie zaleca się, by cytować i powoływać się na źródła, szczególnie, gdy opisuje się temat kontrowersyjny⁹. Oczywiście wspólny proces tworzenia największej internetowej encyklopedii bywa trudny, konfliktogenny. Przykładem są tzw. wojny edycyjne, w których kilku wikipedystów nie zgadza się, co do treści hasła, ciągle modyfikując jego treść. Z reguły wojny te dotyczą haseł o charakterze ideologicznym tj. religijnych, światopoglądowych, politycznych, bywa także, że ich powodem są osobiste animozje między wikipedystami. Czasem potrzebna jest interwencja innych wikipedystów, którzy pomagają spór zażegnać.

Wspólnota zasobów

Wspólnota zasobów i dzielenie się ma dzisiaj kluczowe znaczenie. Możliwość dzielenia się z innymi wiedzą, doświadczeniem, wymiany zasobów jest dzisiaj jednym z najczęściej eksponowanych dzisiaj walorów internetu. W gospodarce przemysłowej ludzie chcący robić rzeczy wartościowe i ważne napotykali na ograniczenia kapitałowe, sama chęć do działania nie wystarczała, by móc coś zrobić (Benkler 2008: 23). Internet epoki Web 2.0 ułatwił możliwość dzielenia się z innymi szybko i efektywnie, bez specjalistycznej wiedzy w zakresie obsługi internetu i komputera. Nie trzeba dysponować kapitałem materialnym, by móc coś robić dla innych. Istotniejsza staje się chęć działania, oferowania czegoś innym, bez oczekiwania na korzyści. Zdaniem H. Jenkinsa działania wielu młodych ludzi wyznaczają następujące procesy społecznych (Jenkins, Clinton i in.):

Przynależność: są członkami wielu zarówno formalnych, jak i nieformalnych grup online, skoncentrowanych wokół różnych form medialnych, takich jak serwisy społecznościowe, fora dyskusyjne, społeczności graczy,

Ekspresja: wytwarzanie nowych kreatywnych form, takich jak: sample¹⁰ muzyczne, skóry¹¹, filmy video, pisanie fanfików¹², zinów¹³, mash-upów¹⁴,

Rozwiązywanie problemów współpracy: praca w zespołach (zarówno formalnych, jak i nieformalnych) w celu wykonywania zadań i tworzenia nowej wiedzy, np. Wikipedia,

Krążenie: kształtowanie przepływu nowych mediów poprzez blogowanie, czy podcasting¹⁵.

Autorzy raportu *Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo w kulturze* uważają, że w obecnej fazie rozwoju Sieci mamy do czynienia ze współ-internetem, a więc medium, które jest budowane z treści, których odbiór lub tworzenie odbywa się w grupie współ-internautów, jest medium do którego można się odwołać w rozmowie i które jest jednym z elementów tworzących grupową tożsamość. Współ-internet kładzie nacisk na grupowy charakter korzystania z Sieci, ale także znajomość obecnych we współ-internecie treści (Filiciak, Danielewicz 2010: 71 oraz 75-76). Nagle, w ciągu kilku dni, młodzi ludzie odkrywają fenomen Jożina z Bażin, Gracjana Roztockiego, czy Krzysztofa Konowicza. Wysyłane przez telefony komórkowe, komunikatory, treści kulturowe zaczynają funkcjonować niczym memy¹⁶. W internecie znaleźć można wiele wartościowych i interesujących informacji, w wielu przypadkach jednak staje się miejscem funkcjonowania bezużytecznych bytów. Są to memy: „Memem może być wpadająca w ucho melodia, dżingiel reklamowy, obraz, symbol kultowy lub religijny, slogan polityczny, idea lub opinia (albo rozsądna bądź zupełnie bezpodstawna) na jakiś temat etc. Memy rozprzestrzeniają się nie dlatego że są pożyteczne, ale dlatego, że jest w nich coś

atrakcyjnego, co sprawia, że zapadają w pamięć. Memy oferują kuszące właściwości ludziom, którzy je propagują” (Salingaros 2006). Zdaniem Richarda Dawkinsa memy, analogicznie do genów, które rozprzestrzeniają się „przeskakując z ciała do ciała za pośrednictwem plemników lub jaj”, memy rozprzestrzeniają się przeskakując z jednego mózgu do drugiego w procesie szeroko rozumianego naśladownictwa. Na przykład jeśli naukowiec przeczyta lub usłyszy jakiś dobry pomysł, przekazuje go kolegom i studentom, wspomina o nim w artykułach i na wywiadach (Dawkins 1996: 266-267), co stanowi przyczynek do jeszcze większego upowszechnienia się memu i propagowania go szerzej. Dzisiaj, jak zauważa A. Keen to publiczność jest gwiazdą (Keen 2007: 51), a gwiazdy, jak wiemy bywają kapryśne. To, co użytkownicy sieci hołubią, replikują na wiele sposobów w szale chwilowej mody, ginie po krótkim czasie, będąc wypieranym przez nowe. W świecie chronicznego braku uwagi, trudności w orientacji w coraz bardziej skomplikowanym świecie społecznym, memy padają na podatny grunt. Dzięki prostym sloganom, chwytliwym obrazom, zapadają w pamięć, zaspokajając potrzebę orientacji. Henry Jenkins zwracając uwagę na ogromną rolę odbiorców w procesie cyrkulacji treści mówi o rozprzestrzenialnych mediach (ang. *spreadable media*) rozumiejąc pod tym terminem media, w których kluczową rolę odgrywają odbiorcy przesyłający sobie wzajemnie interesujące ich treści. Te pozornie błahe wybory indywidualnych użytkowników, wywierają – zdaniem Jenkinsa – znaczący wpływ na współczesny krajobraz medialny – jedne materiały stają się bardzo popularne, inne tracą uwagę użytkowników (Filiciak, Danielewicz i in. 2010: 137).

Jak podkreśla Yochai Benkler działamy w sposób instrumentalny, ale także nieinstrumentalny. Możemy działać, bo chcemy osiągnąć, jakieś korzyści materialne, ale także kierować może nami dobre samopoczucie, psychiczna nagroda, chęć zbudowania więzi (Benkler 2008: 23). Czasem współczesny świat określa się mianem epoki *sharismu*. Isaac Mao, który próbując wyjaśnić fenomen dzielenia się zasobami wskazuje, że *sharism* bynajmniej nie stanowi nowej odsłony komunizmu. Mao uważa, że tak naprawdę mechanizm dzielenia się zasobami jest prosty. Dzielać się jakimś zasobem możemy liczyć, że również coś otrzymamy w zamian. *Sharism* zdaniem autora jest wpisany w ludzką naturę (Mao). Oczywiście nie każdy dzieli się z taką samą ochotą, są też i tacy, co nie dzielą się w ogóle. Jedno jest pewne *sharism* sięga o wiele dalej, niż sama przestrzeń internetu, przenosi się on na inne sfery ludzkiego życia. Jae Kyung Ha i Yong-Hak Kim twierdzą, że motywacją do dzielenia się zasobami z innymi, współtworzenia jest dla części użytkowników sama możliwość przynależności do grupy, popularność, poczucie satysfakcji, jakie daje pomaganie innym, ale także przekonanie, że samemu można liczyć na innych

(Ha, Kim 2009). Autorzy raportu *Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo w kulturze* słusznie zauważają, że młodzi ludzie dzieląc się z innymi zasobami, prowadzą nieformalne wymiany, w których nie tylko chodzi o uzupełnianie się kompetencjami, ale także o podtrzymywanie relacji przez dzielenie się treściami. Zdaniem badaczy brak możliwości dzielenia uniemożliwia niektórym pełny odbiór i konsumowanie treści kultury, które w tym procesie są ważne, więziotwórcze, intensywne, ekscytujące (Filiciak, Danielewicz i in. 2010: 71-72). Nie uczestniczący w tej wymianie są *de facto* wykluczani. Otrzymywanie lub nie ważnego (zdaniem znajomych) linka jest istotnym sygnałem społecznym – jesteś dla mnie ważny, chcę się z tobą czymś podzielić, chcę żebyś o czymś wiedział. Młodzi ludzie zdają się mówić: nieprzekazana innym treść kultury umiera, więc dziel się nią z innymi. Najczęściej wymiana plików, danych informacji bywa określana mianem piractwa, kradzieży własności intelektualnej. Czasem jednak dzieje się tak, że początkowo wątpliwe etycznie oddolne działania społeczności, przyczyniają się do sukcesu mało lub w ogóle nieznanego dzieła. Doskonałą egemplifikacją tej sytuacji, jest niedawny sukces filmu *Ink*, który stał się znany wyłącznie dzięki internautom. Jamin i Kiowa Winans nakręcili niskobudżetowy film o pogrążonej w śpiączce dziewczynce. Filmem – prawdopodobnie ze względu na mało popularną fabułę – nie zainteresowało się żadne studio filmowe. W listopadzie 2009 roku film został umieszczony w kilku serwisach bittorrentowych. Film szybko znalazł się w pierwszej dziesiątce najchętniej piraconych filmów, a internetowa popularność przyczyniła się do jego sukcesu – znalazł się na 16 miejscu rankingu IMDb. Reżyserzy nie walczyli z internautami. Wykorzystali tę sytuację i docenili działania internautów w rozpropagowaniu filmu. Na stronie z filmem umieścili link z adnotacją: „Jeśli obejrzelście *Ink* w Sieci za darmo i chcecie się jakoś odwdziżyć, kliknijcie tutaj”, internauci odpowiedzieli na ten apel wpłacając różne kwoty na konto reżyserów. Współdzielenie w epoce mediów cyfrowych ma niespotykany dotychczas charakter. To kultura oderwana od rzeczy materialnych, a jej multiplikowanie prowadzi do niespotykanego wcześniej mnożenia treści (Filiciak, Danielewicz i in. 2010: 71-78). Dzielenie nie oznacza utraty, żadnego ubytku. Media skonwertowane do postaci cyfrowej można w dowolny sposób powielać, edytować bez utraty pierwotnej jakości dzieła.

Otwartość, partnerstwo i wspólnota zasobów wyznaczają dzisiaj trajektorię zmian dokonujących się nie tylko w sferze gospodarczej, ale także (a być może przede wszystkim) w sferze społecznej i kulturowej. Ze względu na ograniczone ramy artykułu autorka zogniskowała się jedynie na wybranych egemplifikacjach. Kompleksowy i wyczerpujący opis oraz wyjaśnienie zmian dokonujących się w wikinomicznym świecie jest na obecnym etapie niemoż-

liwy, gdyż jest to fenomen *in statu nascendi*. To, co do niedawna było oswojone, oczywiste, w permanentnie zmieniającej się rzeczywistości, jest obce, trudne i mało przewidywalne. Świat wikinonii redefiniuje dotychczas obowiązujące prawa i zasady, wprowadza nowe mechanizmy, bez zrozumienia których, ciągle pozostaniemy – posługując się terminologią Marca Prenskiego (2001) – cyfrowymi emigrantami.

Przypisy

¹A. Zawadzki i J. Przewłocka proponują by prosumenta definiować jako osobę, która spełnia co najmniej dwa z trzech warunków tj.: spotyka się z opiniami innych internautów, najczęściej sam ich poszukuje, gdy planuje zakup, sam opisuje marki i produkty w Sieci lub zadaje pytania na ich temat, uczestniczy w promocjach, w których współtworzy produkty, hasła lub kampanie reklamowe – szerzej na temat prosumpcji piszę w: M. Szpunar, *Współczesny konsument – pasywny, czy aktywny prosument*, w: Z. Zieliński (red.) *Rola informatyki w naukach ekonomicznych i społecznych. Innowacje i implikacje interdyscyplinarne*, Kielce, WSH, 2009, s. 67-74.

²R17, ur. 1951, z wykształcenia fizyk, absolwent UŚ, pracownik techniczny na uczelni w Katowicach – podają za: M. Juza, *Nowa elita technomerytokratyczna – środowisko pionierów internetowych i jego rola w ukształtowaniu kultury polskiego Internetu*, Kraków, UJ, 2008, praca doktorska, maszynopis, s. 143.

³R7, ur. 1960, z wykształcenia fizyk, absolwent UJ, właściciel prywatnej firmy doradczej w Krakowie – podają za: M. Juza, *Nowa elita technomerytokratyczna – środowisko pionierów internetowych i jego rola w ukształtowaniu kultury polskiego Internetu*, op.cit., s. 136.

⁴Por. M. Szpunar, *Złudna anonimowość Sieci*, w: M. Szpunar, *W stronę nowych mediów*, Toruń, Wyd. Adam Marszałek, 2010 – w druku.

⁵*Open Access* – termin oznaczający wolny, powszechny, natychmiastowy dostęp do cyfrowych form zapisu treści naukowych, edukacyjnych i in. Pierwotnie pojęcie to zastosowano dla czasopism naukowych, które zdecydowały się otworzyć w Internecie dostęp do zawartych w nich publikacji naukowych, obecnie pojęcie to zostało rozszerzone na udostępnianie wszelkich publikacji na analogicznych zasadach.

⁶*Impact factor* – tzw. miara oddziaływania, jest wskaźnikiem prestiżu i siły oddziaływania czasopism naukowych, ustalany przez Instytut Filadelfijski (Institute of Scientific Information), na podstawie prowadzonego przez ten instytut indeksu cytowań publikacji naukowych.

⁷OCR – (ang. *Optical Character Recognition*) – zestaw technik lub oprogramowanie służące rozpoznawaniu znaków i całych tekstów w pliku graficznym.

⁸Por. M. Szpunar, *Wikipedia – zbiorowa mądrość czy kolektywna głupota?*, w: e-mentor, SGH, Warszawa, 5/2008, s. 11-16.

⁹http://pl.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Pi%C4%99%C4%87_filar%C3%B3w, dostęp: 09.04.2010.

¹⁰*Samplowanie* (ang. *sampling*) – użycie fragmentu nagrania muzycznego, zwanego samplem jako elementu nowego utworu przy wykorzystaniu instrumentu zwanego samplerem (lub komputera). Najczęściej sample stanowią pojedyncze dźwięki instrumentów (np. sample gitarowe) lub stanowią wycięte fragmenty innych utworów.

¹¹*Skóra* – plik graficzny zawierający obraz interfejsu programu, zmieniający wygląd programów.

¹²*Fanfik* – opowiadania tworzone przez fanów nawiązujące do danego utworu (filmu, książki, komiksu), dotyczące dziejów postaci w wybranym przez autora czasie. Najpopularniejsze fanfiki zwykle dotyczą fabuły cyklu Harry Potter, filmów: Gwiezdne Wojny, Indiana Jones, Jurassic Park, czy seriali: Zagubieni, Z Archiwum X, Pokemon.

¹³*Zin* (ang. *fan magazine*) – rodzaj nieprofesjonalnego pisma tworzonego przez osobę bądź grupę osób – miłośników jakiegoś tematu (np. muzyki, literatury, fantastyki), skierowane do osób dzielących owe zainteresowania. Wydawane najczęściej jako wydawnictwa niezależne, wła-

nym sumptem, najczęściej ukazujące się nieregularnie, w ilości od kilku do kilkuset egzemplarzy.

¹⁴ *Mash-up* (także bootleg, blend) – umiejętne połączenie ze sobą dwóch (lub więcej) piosenek w celu osiągnięcia nowej kompozycji. W mash-upach wyróżnia się np. *glitch*, który oznacza charakterystyczne (zazwyczaj polegające na przesterowaniu, odwracaniu lub szybkim powtarzaniu bardzo krótkich fragmentów nagrania) przetwarzanie danej piosenki, *blend*, polegający na połączeniu rapu z muzyką instrumentalną, czy cut-up, opierający się na manipulacji fragmentami piosenki lub słowami (fragmentami wywiadów, wystąpień publicznych) nadając im nowy, ironiczny charakter.

¹⁵ *Podcast* – forma internetowej publikacji dźwiękowej lub filmowej. Nazwa pochodzi od połączenia słów iPod (odtwarzacz muzyczny firmy Apple) i *broadcast* (ang. transmisja, przekaz). Aby odsłuchać podcast można skorzystać z odtwarzacza muzycznego lub komputera odtwarzającego pliki dźwiękowe (np. w formacie MP3).

¹⁶ Termin ukuty i rozpropagowany przez Richarda Dawkinsa w książce „Samolubny gen”. Autor w 11 rozdziale swojej książki pisze, iż dla określenia jednostki przekazu kulturowego, jednostki naśladownictwa, pasuje słowo *mimem* (*mimesis* – z greckiego oznacza naśladownictwo). Autor jednak chciał by słowo to było jednosylabowe, jednocześnie przypominające słowo *gen*, stąd *mem*. Jednocześnie Dawkins sugeruje, że słowo to można uznać za spokrewnione z angielskim *memory* (pamięć) lub francuskim *meine* (taki sam).

Bibliografia

- Bendyk, E. 2006. *Wiek Wiki*. „Polityka”, nr 44.
- Benkler, Y. 2008. *Bogactwo sieci. Jak produkcja społeczna zmienia rynki i wolność*, Warszawa: WAiP.
- Dawkins, R. 1996. *Samolubny gen*, Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Filiciak, M., Danielewicz, M., Haława M. i in., *Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo w kulturze*, Raport Centrum Badań nad Kulturą Popularną SWPS, Warszawa, 2010.
- Ha, J. K., Kim, Y.-H. *An Exploration on On-line Mass Collaboration: focusing on its motivation structure*, in: International Journal of Social Sciences, 2009, no 4.
- Herrmann, M. *Konsument przyszłości*, http://www.tns-global.pl/uploads/images/1291/Konsument_Przyszlosci_Marcin_Herrmann.pdf, dostęp: 08.04.2010.
- Hofmokl, J. 2009. *Internet jako nowe dobro wspólne*. Warszawa: WAiP.
- Hofmokl, J., Tarkowski, A., Bednarek-Michalska B. i in., *Przewodnik po otwartej nauce*, Warszawa, 2009.
- Hofmokl, J., Tarkowski, A. *Wikipedia – pospolite ruszenie encyklopedystów. Największa encyklopedia na świecie*, EBIB. Elektroniczna BIBlioteka – platforma cyfrowa SBP, 2006 nr 3, http://www.ebib.info/2006/73/hofmokl_tarkowski.php
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J., Weigel, M. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, MacArthur, http://digitalllearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF
- Juza, Marta. 2008. *Nowa elita technomerytokratyczna – środowisko pionierów internetowych i jego rola w ukształtowaniu kultury polskiego Internetu*, praca doktorska, maszynopis, Kraków: UJ.
- Keen, A. *Kult amatora. Jak Internet niszczy kulturę*, Warszawa, WAiP, 2007.
- Mao, I. *Sharism is not Communism, nor Socialism*, <http://www.isaacmao.com/meta/2007/09/sharism-is-not-communism-nor-socialism.html>

Prensky, M. 2001. Digital Natives, Digital Immigrants. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digita%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Radomski, A. *Internet-Nauka-Historia*, Lublin, 2010.

Raymond, E. Zagospodarowywanie noosfery, Zagospodarowywanie noosfery, tł. A. Skura, http://pl.wikisource.org/wiki/Zagospodarowanie_noosfery

Salingaros, N. *Architektoniczne memy w świecie informacji*, 2006, <http://ze-ta.math.utsa.edu/~yxk833/memes-polish.pdf>,

Szpunar, M. 2008. *Internet a kultura daru. Fenomen ruchu open source*, w: I.S. Fiut (red.) *Idee i Myśliciele. Filozoficzne i kulturoznawcze rozważania o duchowości i komunikowaniu*, Kraków: AGH.

Szpunar, M. 2008. *Wikipedia – zbiorowa mądrość czy kolektywna głupota?*. „e-mentor”, 5, Warszawa: SGH.

Szpunar, M. 2009. *Współczesny konsument – pasywny, czy aktywny prosument*, w: Z. Zieliński (red.) *Rola informatyki w naukach ekonomicznych i społecznych. Innowacje i implikacje interdyscyplinarne*, Kielce: WSH.

Tapscott, D. *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, Warszawa, WAiP, 2010.

Tapscott, D., Williams, A.D. *Wikinomia. O globalnej współpracy, która zmienia wszystko*, Warszawa, WAiP, 2008.

Toffler, A. *Trzecia fala*, Warszawa, PIW, 1986.

Zawadzki, A., Przewłocka, J. *Prosumenci w polskim internecie*, raport Gemiusa, 2008, http://pliki.gemius.pl/Raporty/2008/Prosument_raport_Gemius.pdf

Summary

We are witnessing radical changes in the functioning economy, the evolution in the sphere of action and the organizational culture of companies, corporations. Increasingly departs from the rigid and inflexible hierarchical forms of sovereignty, for the production based on cooperation, partnership, egalitarianism, self-organization. Almost all the frontiers are abolished, the new values are gaining in importance, others will go into oblivion. More and more elements of the new economy created together reminds collage – described by some as a true social phenomenon based on collective intelligence, and depreciated by others, because according to many of the collective work „crowd” can not be produced anything meaningful. One can be sure – we are dealing with a completely new quality, a mixture of famous and not yet tamed social orders, the specialists are increasingly involved amateurs.

Don Tapscott and Anthony D. Williams, writing about a new, open, co-operating with all the resources that shares the business world are trying to discover the phenomenon wikinomy referring to the four basic elements: openness, partnership, community resources and activities on a global scale. These four elements determine today trajectory of social, cultural and economic changes which is watch in the world around us.