

Danuta Smołucha

KULTURA RELIGIJNA W CYBERPRZESTRZENI

Obecność kultu Matki Bożej
z Guadalupe w internecie



Akademia Ignatianum w Krakowie

Wydawnictwo WAM

Kraków 2016

Spis treści

Wstęp	7
Religia i media – perspektywy badawcze	13
R o z d z i a ł 1. Kulturowa przestrzeń internetu	39
1.1 Kultura internetu – rys historyczny	50
1.2 Przestrzeń społeczna internetu	57
1.3 Wartości kulturowe i religijne nowych mediów	65
R o z d z i a ł 2. Religia w mediach	73
2.1 Dzieje religii w internecie	80
2.2 Cyberkościół – od rozrywki do nowych przestrzeni religijnych	88
2.3 Praktyki pobożnościowe w przestrzeni internetu	99
R o z d z i a ł 3. Kościół katolicki w mediach	105
3.1 Stosunek Kościoła katolickiego do mediów	116
3.2 Nowe media w duszpasterstwie	141
3.3 Internet – (nie)sakramentalna przestrzeń	153
3.4 Internet jako pielgrzymkowa przestrzeń	159
3.5 Kościół w sieciach społecznościowych	168
3.6 Kościół w sieci – problem wiarygodności	181
3.7 Internet miejscem kościelnego marketingu	188
3.8 Religia a kultura popularna	197
R o z d z i a ł 4. Kult Matki Bożej z Guadalupe	211
4.1 Pobożność maryjna a tożsamość etniczna	212
4.2 Rozwój meksykańskiego sanktuarium	222
4.3 Wizerunek Maryi na płaszczu Indianina	227
4.4 Historia pielgrzymowania do Guadalupe	230
4.5 Kult Matki Bożej z Guadalupe na świecie	233
4.6 Kult Maryi z Guadalupe – pytania i wątpliwości	237

Rozdział 5. Wizerunek Madonny z Guadalupe w internecie	249
5.1 Zarys kulturowego obrazu meksykańskiego społeczeństwa	249
5.2 Kult Maryi z Guadalupe na stronach WWW	257
5.3 Internet – sieć objawień i wizjonerów	274
5.4 Meksykańska Madonna w mediach społecznościowych	283
5.5 Meksykańskie sanktuarium w internecie	290
5.6 Sanktuarium w Guadalupe na stronach turystycznych i pielgrzymkowych biur podróży	302
Wnioski końcowe	307
Bibliografia	317
Indeks rzeczowy	361
Indeks osobowy	363
Summary	375

ROZDZIAŁ 1.

Kulturowa przestrzeń internetu

Trzecie tysiąclecie rozpoczęło się w czasach dynamicznego rozwoju nowych technologii. Strumienie audio i video, synchroniczna interakcja, powszechny dostęp do internetu opartego na stałym łączu coraz silniej zaczęły wiązać ludzką codzienność z komputerem. Internet systematycznie zaczął przenikać niemal każdy aspekt życia społecznego i kulturowego¹. Postępująca globalizacja i racjonalizacja życia wywierają coraz większy wpływ na człowieka. Wybiera się rozwiązania łatwiejsze, wymagające mniej wysiłku i czasu. Mobilność, medialność i pośpiech wpisują się w każdą niemal dziedzinę życia².

Współcześni badacze kultury zgodni są co do faktu, że intensywny rozwój technologii komunikacyjnych i wynikające z niego formowanie się społeczności wirtualnych wywiera ogromny wpływ na sytuację kulturową, modyfikuje pojęcie tożsamości, kształtuje i przeobraża kultury narodowe. Trudno się bowiem nie zgodzić z tezą, według której *technologie są wytworem społecznym, a wytwory społeczne są uwarunkowane kulturowo*³. Jak twierdzi Peter Horsfield, nie da się właściwie ocenić wpływu na kulturę nowych mediów, jeśli nie uzna się, że są one same w sobie wytworami kulturowymi. Przy takim podejściu mogłoby się wydawać pozbawionym logiki stwierdzenie, że istnieje ścisły związek między pojawieniem się każdego nowego medium, przejmującego dominację w świecie komunikacji i zmianami kulturowymi. Wystarczy jednak uświadomić sobie, że kultura

¹ S. Heidbrink, N. Miczek, *Introduction to the special issue. Religions on the Internet – aesthetics and the dimensions of the senses*, „Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet”, 4.1, 2010, s. 1.

² B. Przywara, *Cyberspołeczności czy wirtualne*, dz. cyt., s. 243.

³ M. Castells, *Galaktyka internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, tłum. T. Hornowski, Poznań 2003, s. 47.

jest wielopostaciowym organizmem, a wówczas zrozumiałym jest, że zmiany zachodzące w obrębie jednego z sektorów mogą implikować zmiany w innym sektorze⁴.

Badaczy dzieli jednak opinia dotycząca implikacji kulturowych, jakie rozwój nowoczesnych mediów będzie za sobą pociągał. Najczęściej wskazywaną konsekwencją jest globalizacja kultury. Środowisko „globalnej wioski” niesie ze sobą zagrożenie niszczenia lokalnych kultur. Uniwersalizm stworzony przez globalizację i rozwój technologii wpływa na unifikowanie się poszczególnych kultur i skutkować może zanikiem bogatej różnorodności, w jej miejsce wprowadzając jednolitość kulturową. Tak powstała hybryda kulturowa nosiłaby cechy kultur dominujących, podczas gdy kultury mniejszości etnicznych ulegałyby marginalizacji i powolnemu zanikowi⁵.

Zmiany dokonujące się w wyniku rozwoju nowoczesnych mediów widoczne są w codziennym funkcjonowaniu człowieka w społeczeństwie. Wiele instytucji funkcjonuje obecnie jedynie w świecie wirtualnym. Inne wychodzą naprzeciw nowym wyzwaniom i funkcjonują równolegle w dwóch światach: rzeczywistym i wirtualnym. Do nich należą urzędy, banki, szkoły, biblioteki oraz parafie i kościoły. Wyłącznie w sieci internetowej funkcjonuje wiele sklepów, biur pośrednictwa czy firm ubezpieczeniowych. Nie jest trudno wyobrazić sobie już dzisiaj ludzi, którzy większość czasu spędzają w wirtualnym świecie, żyją tam, pracują i zarabiają pieniądze⁶. Najbardziej jaskrawym przykładem tego, jak bardzo technologia zawładnęła współczesnym światem jest wirtualny pieniądz. Każdego dnia na świecie realizowane są miliony przelewów i płatności bez fizycznego kontaktu z pieniędzmi, a jedynie ze świadomością ich wirtualnego istnienia⁷. Tylko niewielka część zja-

⁴ P.G. Horsfield, *Changes in Religion in Periods of Media Convergence*, [w:] *Rethinking Media, Religion, and Culture*, red. S.M. Hoover, K. Lundby, London 1997, s. 112.

⁵ D. Llywelyn, *Toward a Catholic theology of nationality*, Lanham 2010, s. 297; Do wpływu globalizacji na niszczenie kultur i spraw związanych z inkulturacją wiary nawiązuje papież Franciszek w adhortacji apostolskiej *Evangelii Gaudium*, http://w2.vatican.va/content/francesco/pl/apost_exhortations/documents/papa-francesco_esortazione-ap_20131124_evangelii-gaudium.html [dostęp 4.11.2014].

⁶ R. Bomba, *Antropologia cyberprzestrzeni*, „Kultura Współczesna”, 1, 2007, s. 122.

⁷ K. Krzysztofek, *Zdekodowane kody*, [w:] *Kody McLuhana. Topografia nowych mediów*, red. A. Maj, M. Derda-Nowakowski, Katowice 2009, s. 30.

wisk występujących w cyberprzestrzeni nie ma swojego pierwowzoru w rzeczywistym świecie. Podobnie niewiele zjawisk w rzeczywistym świecie nie ma swojego odbicia w cyberprzestrzeni. Sieć komputerowa nie jest już dzisiaj rzeczywistością równoległą do codziennego życia, lecz przestrzenią, która silnie zespolona jest z innymi przestrzeniami realnego świata⁸.

Dla młodego pokolenia internet stał się integralną częścią codziennego życia. Młodzi ludzie nie pamiętają świata z czasów „przed internetem”. W „Manifestie dzieci sieci” mówią o sobie: *Sieć nie jest dla nas technologią, której musieliśmy się nauczyć i w której udało nam się odnaleźć. Sieć jest procesem, który dzieje się i nieustannie przekształca na naszych oczach; z nami i przez nas [...] My nie korzystamy z sieci, my w niej i z nią żyjemy*⁹. Starsi użytkownicy sieci także doskonale się w niej adaptują. Wyłoniło się nowe środowisko kulturowe, w którym nie da się oddzielić technologii od codziennej ludzkiej aktywności¹⁰. Zmianom tym sprzyja umobilnienie się społeczeństwa. Telefony komórkowe niemal całkowicie wyparły stacjonarne. Internauci coraz rzadziej korzystają z komputera stacjonarnego czy nawet laptopa, uzyskując dostęp do internetu za pośrednictwem smartfonów i tabletów. Nowe media wpisują się także w sferę ludzkiej intymności, bo za ich pośrednictwem ludzie podtrzymują kontakty z bliskimi im osobami, nawiązują przyjaźnie, a nawet budują związki uczuciowe.

Cyberprzestrzeń współcześnie jest płaszczyzną złożoną z wielu szybko rozwijających się miejsc, z których każde oferuje inną formę interakcji i komunikacji cyfrowej. Jedne służą do przechowywania danych, inne umożliwiają synchroniczną interakcję z innymi użytkownikami w czasie rzeczywistym. Jeszcze inne służą do budowania społeczności, ułatwiając kontakt pomiędzy wieloma użytkow-

⁸ M. Kamińska, *Nieczne memy. Dwanaście wykładów o kulturze internetu*, Poznań 2011, s. 198; Zob. także A. Spadaro, *Cyberteologia*, dz. cyt., s. 20; S. Turkle, *Tożsamość w epoce Internetu*, [w:] *Blaustein. Koncepcja odbioru mediów*, red. Z. Rośińska. Warszawa 2001, s. 133.

⁹ P. Czerski, *Manifest dzieci sieci*, <http://pokazywarka.pl/pm1pgl/> [dostęp 15.10.2014].

¹⁰ Wspomnieć należy, że zgodnie ze wspomnianym już parmenidesowym ujęciem rzeczywistości, jakiegokolwiek deklaracje związane z „sieciową tożsamością”, a także prawdziwość funkcjonowania w dwóch światach: realnym i wirtualnym, niejako w sposób automatyczny muszą ulec odrzuceniu.

nikami za pośrednictwem internetu. Internet jest wszechobecnym i być może najpotężniejszym symbolem współczesnej kultury, która powstała z połączenia sztuki, nauki, nowych technologii i nowych mediów. W literaturze przedmiotu określana jest jako cyberkultura, kultura wirtualna, kultura 2.0 lub e-kultura¹¹. Cyberkultura definiuje zjawisko, które w ciągły sposób podlega modyfikacjom, a zatem samo pojęcie cyberkultury także zmienia się w czasie. Cyberkultura traktowana jest jako połączenie techniki i kultury, kreowane za pomocą różnego typu programów komputerowych. Prowadzi to do istotnej implikacji, że podstawą cyberkultury jest zbiór aplikacji komputerowych umożliwiających tworzenie, edycję i dystrybucję plików tekstowych i multimedialnych, oraz stron WWW. Według Lwa Manovicha termin *cyberkultura* wyrósł z technokulturowego przełomu związanego z rewolucją dokonującą się za sprawą technologii komputerowych¹². Cyberkultura doczekała się jeszcze wielu, mniej lub bardziej skomplikowanych definicji, zawsze jednak określa się ją w odniesieniu do technologii informacyjno-komunikacyjnych¹³. Do dzisiaj nie ma wśród badaczy zgody co do charakteru cyberkultury – czy jest ona swoistym odbiciem kultury rzeczywistego świata, czy też tworzy odrębną jakość nie mającą z nim zbyt wiele wspólnego¹⁴. Za autonomią fenomenu cyfrowej kultury przemawia odmienny sposób jej formowania się. Kształtowanie się kultury i następujących w niej przemian w minionych wiekach było zazwyczaj procesem długotrwałym, chyba że postępowało ono wskutek działania czynników takich jak kolonizacja terenów czy intensywna migracja ludności, będąca następstwem historycznych wydarzeń. Rozwój nowych mediów, zapoczątkowany wynalezieniem internetu przyspieszył proces

¹¹ A. Radomski, *Humanistyka w świecie informacjonalizmu*, s. 12.

¹² L. Manovich, *New Media from Borges to HTML*, [w:] *The New Media Reader*, red. N. Wardrip-Fruin, N. Montfort, Cambridge – London 2003, s. 16.

¹³ Michał Drożdż przywołuje definicje sformułowane przez medioznawcę i kulturoznawcę Ryszarda Kluszczyńskiego oraz przez Derricka de Kerckhove, kontynuatora szkoły toronckiej. Kluszczyński opisuje termin *cyberkultura* jako *wieloaspektowy kompleks, który wyrasta ze społecznego doświadczenia życia w świecie zdominowanym przez technologie informacyjno-komunikacyjne. Cyberkultura jawi się jako proces, poprzez który wypowiada się społeczeństwo informacyjne*. Derrick de Kerckhove natomiast określa cyberkulturę jako efekt *pomnożenia masowości przez szybkość*. M. Drożdż, *Relevancja etyki mediów*, dz. cyt., s. 23-24.

¹⁴ M. Kamińska, *Niecie memy*, dz. cyt., s. 297.

przemian kulturowych, szczególnie w momencie przejścia od użytkowania wydzwanianego łącza internetowego do stałego połączenia. Przed tym przełomowym momentem użytkownik świadomie planował podejmowaną aktywność w sieci, której kosztą użytkowania rosły proporcjonalnie do czasu połączenia.

Obecnie technologie sieciowe towarzyszą człowiekowi każdego dnia w wielu sytuacjach życiowych, nawet tak prozaicznych jak sprawdzenie na ekranie smartfonu prognozy pogody na następny dzień czy pory odjazdu pociągu. Technologia stała się „przezroczysta”, bo ludzie przestali być świadomi jej pośredniczenia¹⁵. Funkcjonują w nowym rodzaju przestrzeni powstałej jako produkt wzajemnego przenikania się rzeczywistości realnej i wirtualnej. Ta nowa rzeczywistość coraz mocniej przypominająca opisywaną przez francuskiego socjologa i krytyka kultury popularnej Jeana Baudrillarda hiperrzeczywistość¹⁶ stała się już dzisiaj pełnoprawną przestrzenią społeczną¹⁷.

Na kształt cyberkultury duży wpływ mają cechy internetu, które kosmolodzy przypisują wszechświatowi: brak centrum, względność czasoprzestrzeni i zależność od punktu odniesienia. Cechami uprawniającymi porównanie sieci internetowej do kosmosu jest wielowymiarowość, złożoność i chaotyczność. Jako rozbudowana, obszerna baza danych jest źródłem dostępu do kultury, nośnikiem kulturowych obiektów i obecnie głównym jej dostawcą. Dobra kultury nie tylko są w sieci dostępne, sieć dostarcza także nowych sposobów uczestnictwa w kulturze¹⁸. Ranga kultury internetu wiąże się z poszerza-

¹⁵ T. Bulkeley, *Presence and pixels. Some impacts of electronically mediated communication on Christian living*, „Review and Expositor”, 111/1, 2014, s. 59.

¹⁶ Według definicji wprowadzonej przez J. Baudrillarda hiperrzeczywistość jest rzeczywistością pozbawioną autentyczności, źródła i realności. Przykładami hiperrzeczywistości są supermarkety, parki rozrywki, obrazy z wiadomości, telewizji i filmów. J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Warszawa 2005, s. 3, 6-7; Teoriami Baudrillarda, w myśl których światem rządzi iluzja, inspirowali się twórcy wyprodukowanej w 1999 r. superprodukcji pt. *Matrix*.

¹⁷ A. Górny, *Religijne portale internetowe – nowe przestrzenie wspólnotowego dialogu*, [w:] *Laikat i duchowieństwo w Kościele katolickim w Polsce. Problem dialogu i współistnienia*, red. J. Baniak, Poznań 2010, s. 180.

¹⁸ S. Czarnecki, *Internet i kultura. Co powinni zrobić starsi, żeby zrozumieć młodszych*, „Kultura Enter”, 56, 2013, <http://kulturaenter.pl/internet-i-kultura/> [dostęp 10.08.2014].

niem stref wolnego wyboru związanych z niemal każdą dziedziną życia. Kultury, które wcześniej rozwijały się i trwały zakorzenione w instytucjach szczerzących się często długą tradycją i ugruntowanym autorytetem są wypierane, a nawet zastępowane przez tę kreowaną przez internet i związane z nim nowe media¹⁹.

Efektem zmian wynikłych z rozwoju technologii jest ewoluowanie poglądów na życie człowieka i otaczający go świat. Technologie przeddefiniowały wiele pojęć o mocno już ugruntowanej pozycji²⁰. Zapołączały proces przemodelowania hierarchii ważności w procesach związanych z edukacją, polityką oraz aktywnością religijną. W obliczu wymykającej się spod kontroli powszechnej komunikacji zagrożone zostały pozycje tych instytucji, których rola polegała na wyznaczaniu granic i terytoriów²¹. Rozwijający się stale system sieci komputerowych wiąże ludzi w nowych przestrzeniach, w których zmienia się sposób myślenia, pojmowania ciała i jaźni, form społecznych i tożsamości. U podstaw kognitywistyki leży teza, według której działania ludzkie wynikają nie z tego, w jakim świecie żyją, lecz z tego, jak oni go postrzegają.

Przy szerszym spojrzeniu na sposób funkcjonowania mediów zauważalny jest nawet ich (s)twórczy wymiar. Media w sposób daleki od obiektywizmu zdolne są w określony sposób kształtować postrzeganie rzeczywistości, a nawet ją kreować²². Nie oznacza to jednak odrzucenia paradygmatu o instrumentalnym charakterze mediów. Nadal jest on wykorzystywany w wielu badaniach współistnienia mediów i innych zjawisk, w tym religii, w szczególności przy badaniu skuteczności mediów w zastosowaniach takich jak religijny marketing i promocja instytucji kościelnych²³. Świat mediów, w któ-

¹⁹ T. Miczka, *Globalizacja – Internet – Kultura – Tożsamość*, [w:] *Oblicza internetu*, red. M. Sokołowski, Elbląg 2004, s. 19.

²⁰ A. Radomski, *Historia w kulturze remiksu*, [w:] *Historia w kulturze współczesnej. Niekonwencjonalne podejścia do przeszłości*, red. P. Witek, M. Mazur, E. Sol-ska, Edytor.org, Lublin 2011, s. 17-27.

²¹ P. Lévy, *Drugi potop*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, M. Hopfinger, Warszawa 2002, s. 382.

²² O. Krüger, *Gaia, God, and the Internet. The History of Evolution and the Utopia of Community in MediaSociety*, „Numen”, 54/2, 2007, s. 139.

²³ P. Horsfield, *Media*, [w:] *Key Words in Religion, Media and Culture*, red. D. Morgan, New York 2008, s. 114.

ry w mniejszym lub większym stopniu każdy współczesny człowiek został włączony, stał się już dzisiaj integralną częścią kultury²⁴.

* * *

Obecna forma internetowej kultury wynika z kompilacji wielu różnorodnych czynników. Ukształtowana została przez twórców internetu, w późniejszym czasie przez kolejne pokolenia jego użytkowników, którzy ustalali normy i zasady zachowania w sieci. Obok czynnika ludzkiego na charakterystykę kultury internetu niebagatelny wpływ ma jego technologiczna specyfikacja i cechy, które z niej wynikają. Jako najistotniejsze w prowadzonych dyskursach i analizach internetu przywoływane są: zdolność pokonywania barier czasoprzestrzennych i nieograniczona niemal możliwość kontaktu rozproszonych terytorialnie użytkowników. Z tych przyczyn internet uznawany jest za medium wyjątkowe, będące szczytowym osiągnięciem komunikacyjnym. Czy jednak tak jest naprawdę?

Porównanie internetu z poprzednimi mediami wskazuje raczej, że nie jest on ani tak bardzo nowatorski w porównaniu z poprzednimi mediami, ani też wyjątkowo innowacyjny. Szybkość, wygoda i możliwości interakcji, dzięki którym zyskał określenie „technologiczna rewolucja”, nie pojawiły się dopiero z nadejściem ery internetu²⁵. Śledząc historię rozwoju mediów łatwo zauważyć, że każda innowacja techniczna udoskonalała przesyłanie informacji – przyczyniała się do zmniejszenia kosztów i skrócenia czasu, w którym informacja trafiała od nadawcy do odbiorcy. Dylizans dostarczający prasę do odbiorcy robił to szybciej, niż pieszy goniec, a kolej tę prędkość jeszcze podwoiła. Przełomowym momentem było wynalezienie w latach 40. XIX wieku telegrafu²⁶, który pokonał barierę odległości, mając przy

²⁴ M. Drożdż, *Relevancja etyki mediów dla wychowania w dobie pluralizacji i globalizacji mediów*, [w:] *Media w edukacji. Wymiar kulturowy i aksjologiczny*, red. A. Roguska, Siedlce 2013, s. 22.

²⁵ D. Nash, *Religious sensibiles in the age*, dz. cyt., s. 277.

²⁶ Pierwszy komunikat za pośrednictwem nowego wynalazku Samuela Morse’a został nadany z Waszyngtonu do Baltimore 24.05.1844. Brzmiał on *What hath God wrought (Co Bóg uczynił...)*. E. Bendyk, *Antymatrix. Człowiek w labiryncie sieci*, Warszawa 2004, s. 59.

tym zdolność natychmiastowego przesyłu informacji. Kontynuację kolejnych rewolucyjnych zmian w przesyłaniu informacji zapewniły wynalazki telefonu i przekazu radiowego. W tym kontekście internet uznać należy tylko za część procesu ewolucji technologicznej²⁷.

Wynalezienie pisma pozwoliło słowu zachować trwałość w czasie i zwiększyć w sposób praktycznie nieograniczony obszar oddziaływania. Fotografia zatrzymała ulotne obrazy, a telewizja wniosła możliwość przenoszenia ich na duże odległości²⁸. Każde kolejne medium łączyło nowatorskie możliwości z tymi, które już wcześniej były przez człowieka wykorzystywane. Różnorodność usług dostępnych w sieci internetowej sprawiła, że internet zdetronizował telewizję, która przez długi czas uznawana była za najważniejsze medium społecznego przekazu²⁹. Na przełomie XX i XXI wieku naukowcy prognozowali, że internet będzie konkurował z prasą, radiem i telewizją. Jakikolwiek dyskursy na ten temat tracą już obecnie aktualność, trudno bowiem mówić o konkurencji, skoro nowe media wchłonęły wszystkie powstałe wcześniej³⁰.

Wspólnoty, które zawiązują się w oparciu o korzystanie ze wspólnego medium nie pojawiły się dopiero w czasach popularyzacji internetu. Telewizja daje złudzenie relacji „twarzą w twarz”, wrażenie przynależenia do grup ludzi, których telewidzowie znają jedynie z ekranu. Daje poczucie uczestniczenia w wydarzeniach, które odbywają się w programach telewizyjnych. Kilka wieków wcześniej kultura druku także wytworzyła nowy typ wspólnot, które nie opierały się o więzy rodzinne, czy fizyczną bliskość zamieszkiwanych terenów. Członkowie owych wspólnot gromadzili się wokół tekstów, które wspólnie czytali i interpretowali³¹.

²⁷ R. Riley, *The Internet in perspective*, „Space – Society – Economy”, 6, 2002, s. 3-7; O roli radia w rozwoju kultury mediów zob. także M. Hopfinger, *Literatura i media po 1989 roku*, Warszawa 2010, s. 132-133, 137.

²⁸ T. Goban-Klas, *Cywilizacja medialna*, dz. cyt., s. 17-18.

²⁹ S. Dziekoński, *Media w komunikacji wiary – uwagi wstępne*, [w:] *Media i Kościół. Polityka informacyjna Kościoła*, red. M. Przybyśz, K. Marcyński, Warszawa 2011, s. 15.

³⁰ K. Marcyński, *Kościół na informacyjnej autostradzie*, [w:] *Media i Kościół. Polityka informacyjna Kościoła*, red. M. Przybyśz, K. Marcyński, Warszawa 2011, s. 23.

³¹ P.A. Soukup, *Challenges for Evangelization in the Digital Age*, referat wygłoszony na konferencji *Continental Congress on Church and digital culture*, Monterrey

Na przestrzeni lat wielokrotnie ewaluował sposób pojmowania charakteru mediów. Przez długi czas media uznawane były za neutralne narzędzia, które mogą być użyte dobrze lub źle, a oceniać można dopiero końcowy efekt będący skutkiem ich użycia³². W drugiej połowie XX wieku zaczął dominować pogląd, że media w sposób daleki od obiektywizmu zdolne są w określony sposób kształtować postrzeganie rzeczywistości, a nawet ją kreować. Nie są więc jedynie narzędziami służącymi do przekazywania informacji i komunikacji³³. W oparciu o tę teorię łatwiej jest wyjaśnić szereg fenomenów, które pojawiły się wraz z powstaniem nowych mediów³⁴.

Funkcjonowanie nowych mediów oparte jest w dużej części na dostępie do internetu. Nie jest to prosty efekt konwergencji³⁵, w której następuje przejmowanie charakterystycznych dla siebie cech przez obiekty nią objęte i powstawanie zbieżności. Nowe media rozszerzają zakres działania mediów tradycyjnych, których rola ograniczała się wyłącznie do produkcji i dystrybucji przekazu. Konsumenci spędzają coraz mniej czasu przy użytkowaniu tradycyjnych mediów. W ciągu ostatnich lat systematycznie spada zainteresowanie mediami drukowanymi. Telewizja nadal zajmuje mocną pozycję w statystykach popularności mediów, jednak coraz częściej programy telewizyjne odbierane są za pośrednictwem strumieni internetowych. Jednak dopiero nowe media elektroniczne stały się narzędziami umożliwiającymi

2003, http://www2.clerus.org/pls/clerus/rn_clerus.r_select_abstract?id=16393&dicastero=88&tema=43&cargomento=0&csottoargomento=0&classe=1&lingua=2 [dostęp 11.11.2014].

³² H.A. Campbell, *When religion meets*, dz. cyt., s. 114.

³³ O. Krüger, *Gaia, God, and*, dz. cyt., s. 139.

³⁴ Pojęcie „nowe media” w niniejszej pracy stosowane będzie zarówno w kontekście nowoczesnych urządzeń komunikacyjnych w tym mobilnych, takich jak smartfony, tablety, oraz w kontekście usług: aplikacji dedykowanych na te urządzenia, portali społecznościowych, blogów, mikroblogów, itp. Zob. także J. Van Dijk, *Společné aspekty nových mediów*, dz. cyt., s. 13.

³⁵ Konwergencja technologiczna wynika z cyfryzacji całej zawartości mediów. Konwergencja urządzeń polega na łączeniu różnych funkcji w obrębie jednego urządzenia. Przykładem urządzenia końcowego podlegającego konwergencji jest np. telefon komórkowy z wbudowanym aparatem fotograficznym, radiem, dyktafonem, posiadający dostęp do internetu. H. Jenkins, *Convergence? I Diverge*, „MIT Technology Review”, 2001, [dostęp 20.08.2014]; Zob. także J. Nowak, *Aktywność obywateli online. Teorie a praktyka*, Lublin 2011, s. 20.

cymi edycję przekazu, równoległą wymianę danych pomiędzy użytkownikami i ich archiwizację³⁶.

Użytkownicy nowych mediów są uczestnikami nowej kultury konwergencji, rozumianej jako [...] *zjawisko lub pewien proces, w którym obserwować możemy zmieniające się i wzajemnie przenikające zależności pomiędzy treściami medialnymi, kulturowymi i komercyjnymi oraz ich twórcami i odbiorcami*³⁷.

Na określenie mediów spopularyzowanych w ciągu ostatnich kilku lat Paul Levinson wprowadził pojęcie *nowe nowe media*, gdzie powtórzenie w nazwie przymiotnika „nowe” podkreśla ich nowatorski charakter w stosunku do wcześniejszych mediów, które już nazywane były nowymi³⁸. Według koncepcji Levinsona *nowe nowe media* to nowe media poszerzone o technologiczną możliwość natychmiastowej interakcji. Tym samym otwierają one przed użytkownikami nowatorskie obszary komunikacji.

Obecnie zachodzą trzy procesy, które odgrywają istotną rolę w kształtowaniu formy przekazu, i każą spojrzeć na nowe media komunikacyjne w nowy sposób. Są to deinstytucjonalizacja komunikowania, dematerializacja informacji oraz dezintermediacja. Deinstytucjonalizacja komunikowania ma miejsce wówczas, gdy osoby dysponujące środkami technicznymi i umiejętnościami uczestniczą w dystrybucji informacji z ominięciem systemów instytucjonalnych. Dematerializacja informacji oznacza brak powiązania z fizycznym nośnikiem. Dezintermediacja to wykluczenie pośredników z procesu przekazu informacji. Wspomniane cechy doskonale wpisują się w media wyrosłe na bazie internetu³⁹.

Amerykański jezuita, historyk religii i filozof Walter J. Ong nazywał media elektroniczne narzędziami „wtórnej oralności”. Oralność

³⁶ J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna i cyberbullying*, dz. cyt., s. 18.

³⁷ M. Kaczmarczyk, D. Rott, *Wstęp*, [w:] *Problemy Konwergencji Mediów*, red. M. Kaczmarczyk, D. Rott, Sosnowiec 2013, s. 14.

³⁸ P. Levinson, *Nowe nowe media*, tłum. M. Zawadzka, Kraków 2010, s. 15; O nieaktualności podziału mediów na „stare” i „nowe” pisze Kazimierz Krzysztofek. Wskazuje on, że komunikacja zapośredniczona przez komputer (CMC), cecha, która odróżniała nowe media od tradycyjnych jest obecnie standardem komunikacji mediatyzowanej, a zatem nie może nadal decydować o nazywaniu danego medium nowym. K. Krzysztofek, *Status mediów cyfrowych: stare i nowe paradygmaty*, „Global Media Journal”, 1, 2006, s. 1.

³⁹ Por. K. Jakubowicz, *Nowa ekologia mediów*, dz. cyt., s. 56-59.

pierwotna oparta była na mowie jako jedynym medium słowa, wtórna natomiast spotęgowała cechy charakterystyczne dla kultury oralnej. Tę nową wtórną oralność cechuje uderzające podobieństwo do oralności pierwotnej, wyrażające się między innymi w mistyce uczestnictwa, poczuciu wspólnoty, skupieniu na bieżącej chwili⁴⁰. Kładzie nacisk na zaangażowanie i wzajemne relacje komunikujących się osób. Rozdział pomiędzy słowem a obrazem zanika, a odbiór dystrybuowanej za pośrednictwem elektronicznych mediów informacji ponownie angażuje wszystkie zmysły odbiorcy. Nowomediálny przekaz jest kompilacją słowa pisanego, obrazu i dźwięku⁴¹.

Termin *internet* kilkanaście lat temu kojarzony był głównie z dostępem do światowej rozproszonej sieci komunikacyjnej za pośrednictwem komputera. Internet uznawany był niemal za synonim usługi WWW. Identyfikowanie internetu z WWW jest oczywiście błędem. WWW jest tylko jedną z jego usług. Obecnie dostęp do internetu uzyskuje się przez urządzenia przenośne, a lista usług związanych z jego funkcjonowaniem jest bardzo długa. I te właśnie cechy: mobilność i nowa funkcjonalność stanowią o wpływie internetu na życie współczesnego człowieka. Ale także to właśnie one decydują o tym, że w obecnych czasach problematykę funkcjonowania w sieci komputerowej jakiegokolwiek zjawiska można sytuować w kontekście ich obecności w nowych mediach.

⁴⁰ Walter Ong sposób komunikacji przedstawicieli przedpiśmiennej kultury oralnej nazwał oralnością pierwotną. W ich sposobie mówienia i stylu życia zauważa się nagromadzenie przewisk, złorzeczeń oraz skłonność do przesadnych pochwał. Jakikolwiek zdarzenia przedstawiane były przez nich z subiektywnego punktu widzenia, gdyż relacja między poznającym a poznawanym nie była rozłączna. W miejsc dystansu i obiektywizmu występowała empatia i zaangażowanie. Kultury oralne miały swój specyficzny sposób mówienia i myślenia o świecie. Olbrzymie znaczenie przypisywały wypowiedzianemu słowu i wykazywały silną przynależność do wspólnoty i tradycji przodków. Człowiek liczył się tutaj przede wszystkim jako członek określonej grupy. W.J. Ong, *Oralność i piśmienność. Słowo poddane technologii*, tłum. J. Japola, Warszawa 2011, s. 85-88, 205; Zob. także S. Obirek, *Uskrzydłony umysł*, dz. cyt., s. 157-158; K. Sitkowska, *Kulturowy wymiar ewolucji mediów*, „Kultura – Media – Teologia”, 11, 2012, s. 44-46; U. Żydek-Bednarczuk, *Tekst w Internecie i jego wyznaczniki*, [w:] *Dialog a nowe media*, red. M. Kita, J. Grzenia, Katowice 2004, s. 15; S. D. O’Leary, B.E. Brasher, *The Unknown God*, dz. cyt., s. 246-247.

⁴¹ S.D. O’Leary, *Cyberspace as Sacred Space. Communicating Religion on Computer Networks*, „Journal of the American Academy of Religion”, 64/4, 1996, s. 784-5; Zob. także K. Sitkowska, *Kulturowy wymiar ewolucji*, dz. cyt., s. 51.

1.1 Kultura internetu – rys historyczny

Nowe zjawiska cywilizacyjne i medialne ukształtowały nowy model kultury, określany mianem cywilizacji medialnej⁴². Kultura internetu ukształtowana została przez jego twórców, a następnie ewoluowała przez lata, zmieniana i modyfikowana przez miliony użytkowników internetu, konsumentów i twórców⁴³. W dzisiejszych czasach proces transformacji tejże kultury jeszcze przyspieszył, sterowany przez dynamiczny rozwój nowych mediów, których funkcjonowanie oparte jest na połączeniu z internetem. W tym kontekście kultura internetu odnosi się do zjawisk i zachowań użytkowników nowych mediów.

Kulturowo internet został ukształtowany w oparciu o otwartą architekturę, otwarte protokoły sieciowe i twórczą współpracę budujących go ludzi. Aby zrozumieć współczesną kulturę internetu, należy odnieść się i zrozumieć kulturę jego twórców i pierwszych użytkowników. Została ona wypracowana przez grupę pasjonatów, dla których największą nagrodą za wkład w rozwój sieci komputerowej było zdobycie uznania społeczności, której byli członkami, a nie wymierne zyski finansowe. Swoją obecność mocno zaznaczyli w rozwoju kultury sieci wykształceni technokraci, ogarnięci pasją hakerzy, budujący pierwsze wirtualne społeczności komunitarianie oraz przedsiębiorcy, którzy przenieśli swoją działalność gospodarczą do cyberprzestrzeni. Obecnie cyberkultura nosi cechy każdej z grup, choć czasem w mocno zmienionej formie⁴⁴.

Podwaliny kultury internetu stworzyła grupa wyspecjalizowanych programistów, skupionych wokół projektu ARPA⁴⁵. Wykonując po-

⁴² G. Łęcicki, *Teologia mediów audiowizualnych jako wyzwanie XXI wieku*, „Kultura – Media – Teologia”, 10/2012, s. 11.

⁴³ M. Castells, *Galaktyka internetu*, dz. cyt., s. 47.

⁴⁴ Wyczerpujący opis kształtowania się i funkcjonowania poszczególnych kultur, tamże s. 47-75; Zob. także A. Radomski, *Kultura 2.0 a humanistyka*, „Episteme”, 6, 2008, s. 6-11.

⁴⁵ ARPA – synonim *Advanced Research Projects Agency*. Agencja ta realizowała projekt badawczy utworzony przez Departament Obrony USA, mający na celu stworzenie sieci komunikacyjnej dla potrzeb wojska. ARPAnet była pierwszą siecią komputerową opartą na architekturze rozproszonej i protokole TCP/IP. Sieć ta była bezpośrednim przodkiem internetu. Więcej na ten temat zob. V.W. Ruttan, *Is*