

Załącznik nr 2a

Autoreferat przedstawiający opis dorobku i osiągnięć naukowych

1. Imię i Nazwisko: Jakub Nowak

2. Posiadane dyplomy, stopnie naukowe/ artystyczne – z podaniem nazwy, miejsca i roku ich uzyskania oraz tytułu rozprawy doktorskiej.

Magister politologii (2005), praca magisterska *Cyberpunkowa wizja świata*, napisana na Wydziale Politologii UMCS w Lublinie pod kierunkiem prof. dr. hab. Włodzimierza Micha.

Stopień naukowy doktora nauk humanistycznych w zakresie nauk o polityce nadany uchwałą Rady Wydziału Politologii UMCS w Lublinie z dnia 26 czerwca 2009 roku; tytuł rozprawy doktorskiej: *Aktywność obywateli online. Teorie a praktyka*, promotor: prof. dr hab. Włodzimierz Mich.

3. Informacje o dotychczasowym zatrudnieniu w jednostkach naukowych/ artystycznych.

Od 1 października 2009 roku jestem zatrudniony w Zakładzie Dziennikarstwa na Wydziale Politologii UMCS w Lublinie na stanowisku adiunkta.

W latach 2007-2014 prowadziłem zajęcia w ramach umowy o dzieło na Wyższej Szkole Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie.

4. Wskazanie osiągnięcia wynikającego z art. 16 ust. 2 ustawy z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (Dz. U. 2016 r. poz. 882 ze zm. w Dz. U. z 2016 r. poz. 1311.):

a) tytuł osiągnięcia naukowego/artystycznego, autor/autorzy, tytuł/tytuły publikacji, rok wydania, nazwa wydawnictwa

monografia *Polityki sieciowej popkultury*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2017, s. 462, ISBN: 978-83-227-9001-4.

c) omówienie celu naukowego ww. pracy i osiągniętych wyników wraz z omówieniem ich ewentualnego wykorzystania.

Uwagi wstępne: droga do monografii

Moje zainteresowania badawcze tematyką nowych mediów jako narzędziem i środowiskiem aktywności obywatelskiej i popkulturowej sięgają prac nad doktoratem. Tematyka rozprawy doktorskiej (*Aktywność obywateli online. Teorie i praktyka*) dotyczyła przeobrażeń we wzorcach obywatelskich praktyk społecznych, współwywołanych przez rozwój nowych mediów. Kolejne lata mojej pracy naukowej stanowią naturalną kontynuację studiów nad tematami podjętymi w doktoracie: zdecydowana większość artykułów opublikowanych od 2009 roku, jak i sama monografia, którą przedkładam Centralnej Komisji do Spraw Stopni i Tytułów jako osiągnięcie naukowe w rozumieniu Ustawy, są, z dzisiejszej perspektywy, kolejnymi etapami procesu badawczego, rozpoczętego podczas studiów doktoranckich na Wydziale Politologii UMCS w Lublinie. Moja praca naukowa po uzyskaniu stopnia doktora dotyczyła głównie problematyki nowych mediów, szczególnie kwestii związanych ze zmianami w społecznych praktykach uczestnictwa w kulturze popularnej i działalności obywatelskiej, kiedy są one zapośredniczone przez nowe media. W szczególności, na moje badania składa się kilka, dość blisko związanych ze sobą (czasem przenikających się) kierunków badań:

Dwa pierwsze dotyczyły zmian w repertuarze działań ludzi, kiedy podejmują oni praktyki będące, kolejno, działaniem obywatelskim i uczestnictwem w kulturze popularnej. Na pierwszy ogólny temat badań składają się zatem pytania o przebieg, kierunki i skutki przeobrażeń w repertuarach działań obywatelskich online. Nowe media oferują nowe możliwości ludziom (jednostkom, grupom), podejmującym informacyjne czy organizacyjne obywatelskie działania: można względnie łatwo i tanio produkować, modyfikować, rozpowszechniać określone treści i nad nimi dyskutować. Wraz z rozwojem nowych mediów poszerza się również katalog tak zwanych akcji bezpośrednich (*direct action*), podejmowanych przez aktywistów online. Jednocześnie normatywne oceny tych transformacji są ambiwalentne – dzisiejsza sieć bywa dysfunkcjonalna dla politycznego aktywizmu. Tematy te poruszałem w publikacjach dotyczących między innymi nowych ruchów społecznych online, haktywizmu czy sieci jako przestrzeni obywatelskiej debaty.

Drugi kierunek badań dotyczył zmian we wzorcach uczestnictwa ludzi w kulturze popularnej, gdy jest ono zapośredniczone przez nowe media. Sieć i media cyfrowe nie tylko umożliwiają wykształcanie się nowych sposobów produkcji, dystrybucji i odbioru produktów przemysłu kultury, ale i wpływają na kształtowanie się nowych praktyk uczestników popkulturowych wspólnot, takich jak nieautoryzowane sposoby korzystania (dystrybucja, odbiór, reprodukcja) z popkulturowych treści online; nowe popkulturowe gatunki, specyficzne właśnie dla nowych mediów; czy nowe estetyki i aksjologie z nimi związane. W tym obszarze zajmowałem się między innymi sieciowymi gatunkami takimi jak internetowe memy i machinima, związanymi z nimi praktykami uczestnictwa w popkulturze, a także popkulturowymi sieciowymi wspólnotami znaczeniowymi. Te analizy są zresztą blisko związane z moimi

studiami nad aktywnością obywatelską w sieci – traktując sferę kultury popularnej jako symboliczną przestrzeń, w ramach której ludzie redefiniują swoje zbiorowe tożsamości i negocjują dominujące ideologie, zmiany wzorców aktywności popkulturowej online postrzegam *również* jako polityczne. Te związki były szczególnie widoczne w analizach przejawów aktywności obywatelskiej, w których kultura popularna online jest rodzajem form obywatelskiego działania lub przedmiotem tego działania. Takim praktykom, łączącym motywacje ludyczne i polityczne, poświęciłem prace na temat protestów przeciwko ACTA, a także innych obywatelskich praktyk, wykorzystujących treści i formy (jak na przykład memy) ze sfery popkultury.

Trzeci kierunek badań dotyczył samych nowych mediów. Ostatnie dwie dekady to czas intensywnych transformacji na rynkach medialnych, w tym dość radykalnych przemian samych nowych mediów. Współczesny internet mediatyzuje społeczne praktyki ludzi w sposób bezprecedensowy jeśli chodzi o zakres procesu, dlatego tak istotne jest wyjaśnianie kto, w jaki sposób i z jakimi skutkami wyznacza granice tych praktyk poprzez strukturalne regulacje dotyczące nowych mediów. Dlatego w pracach dotyczących obiegu treści medialnych online czy regulacji działań ludzi online interesowało mnie to, *jak działają* współczesne nowe media, rozumiane nie tylko jako określone technologie medialne, ale i konkretne podmioty (dostarczające ludziom ich „internetów” czy narzędzi do działań obywatelskich/popkulturowych), mające swoje cele, interesy czy prawne konteksty funkcjonowania. Pytania te zawierają w sobie problem sprawczości samych użytkowników – kluczowy zarówno dla studiów nad aktywizmem, jak i kulturą popularną.

Te dylematy doprowadziły mnie do czwartego, ściśle teoretycznego, obszaru moich studiów: jak konceptualizować nowe media? W jaki analityczny sposób uchwycić tę skomplikowaną całość? I jak w niej teoretycznie „umieścić” samą aktywność użytkowników? Z punktu widzenia historii badań nad mediami, ostatnie kilka dekad jest czasem rozwoju podejść alternatywnych do opartych na modelach transmisyjnych badań zawartości i skutków działania mediów. Nauki o mediach sięgnęły po koncepcje wywodzące się ze studiów kulturowych (brytyjska szkoła z Birmingham, łącząca podejścia semiotyczne z badaniem aktywnej recepcji i polityczną ekonomią mediów); studiów nad nauką i techniką (STS, *science and technology studies*), akcentującymi społeczną konstrukcję technologii medialnych (technologie medialne jako dyskursy); czy ugruntowane w socjologii koncepcje mediów jako praktyk. W badaniach po doktoracie – w różnym zakresie – sięgnąłem po te ujęcia. Zacząłem od wykorzystania Johna Fiske’a teorii kultury popularnej (2010, wyd. oryg. 1989)¹, którego populizm kulturowy potraktowałem jako teoretyczny fundament studiów na sieciową popkulturą. Z czasem sięgnąłem po prace jednego z jego poprzedników, czyli dość mało obecny w polskiej literaturze przedmiotu dorobek Stuarta Halla, lidera i kluczowego przedstawiciela wspomnianej szkoły z Birmingham. Prace Halla pomogły mi zorganizować refleksję nad kulturowymi czy politycznymi aspektami aktywności ludzi w sieci, jednocześnie dostarczając narzędzi do opisu emergentnych sieciowych medialnych gatunków. Wciąż jednak potrzebowałem teoretycznych narzędzi, które umożliwiłyby mi konceptualizację nowych mediów, uwzględniającą i eksponującą ich radykalnie skomplikowany i nieredukowalny charakter. Narzędzia te znalazłem w myśli Michela Foucaulta. Konsekwentna realizacja jego postulatów badawczych, zawartych w studiach nad związkami

¹ Pełne opisy bibliograficzne publikacji przywołanych w Autoreferacie znajdują się w monografii przedłożonej jako moje osiągnięcie naukowe.

między dyskursem a władzą, ułatwiła mi sformułowanie – już na etapie przygotowania monografii – obszernych systemowych (w znaczeniu skali, nie metody) diagnoz dotyczących współczesnej sieci.

Wreszcie, istotnym tematem mojej badawczej pracy była, związana ściśle z zagadnieniami teoretycznymi, problematyka metodologii badań własnych. Empiryczne analizy sieciowej aktywności ludzi (obywatelskiej, popkulturowej) oparłem na metodach semiotyki społecznej (*social semiotics*), dostosowując te ostatnie do specyfiki przedmiotu analiz.

Wszystkie te zagadnienia, poruszane w moich pracach publikowanych od 2009 roku, znalazły swą kontynuację w rozważaniach zawartych w monografii zatytułowanej *Polityki sieciowej popkultury*, którą przedkładam Centralnej Komisji do Spraw Stopni i Tytułów jako osiągnięcie naukowe w myśl art. 16 ust. 2 Ustawy z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (Dz. U. 2016 r. poz. 882 ze zm. w Dz. U. z 2016 r. poz. 1311.).

Cel naukowy monografii

Głównym celem przedłożonej pracy jest opis i wyjaśnienie, dlaczego uczestnictwo ludzi we współczesnej kulturze popularnej online coraz częściej jest polityczne i co wynika z tego, że jest ono w coraz większym stopniu polityczne. W monografii analizuję proces przenikania się sfer popkulturowej i politycznej sieciowej aktywności ludzi, jego konteksty i skutki. Tak sformułowany cel naukowy wymusza przyjęcie szerszej perspektywy, dlatego jest to praca również o przemianach kultury popularnej, związanych z procesem cyfrowej mediatyzacji: jej zawartość stanowi odpowiedź na pytanie o to, jak zmieniają się określone praktyki, skutki i konteksty uczestnictwa w popkulturze, kiedy media cyfrowe stanowią jedno z kluczowych narzędzi owego uczestnictwa a internet jest jedną z przestrzeni tych praktyk?

W szczególności jednak interesowały mnie polityczne aspekty procesu, czyli te popkulturowe praktyki online, które są podejmowane przez podmioty uwikłane w określone polityczne relacje. Oczywiście: e-głosowanie czy szczególnie popularne obecnie (w dyskursach: naukowym, marketingowym, publicystycznym) kampanijne wykorzystywanie sieci przez partie polityczne i inne podmioty instytucjonalnej polityki są zjawiskami o fundamentalnym znaczeniu dla systemu politycznego. W pracy argumentuję jednak, że nie mniej ważny dla demokratycznej polityki jest ten specyficzny rodzaj społecznych praktyk, dla których sieć stanowi medium łączące sfery aktywności obywatelskiej i kultury popularnej. Z tego powodu monografia dotyczy praktyk uczestnictwa w sieciowej kulturze popularnej będących jednocześnie aktywnością polityczną, czyli tych względnie nowych momentów, kiedy sieciowa popkultura staje się „językiem”, którym „mówią” obywatele podejmujący swoje działania, a także tych, w których kultura popularna online jest przedmiotem aktywności politycznej obywateli², to znaczy rodzajem zasobu, o który toczy się polityczny spór.

² W monografii (i publikacjach składających się na pozostałą część dorobku) aktywność obywatelską rozumiem jako polityczne działania jednostek i grup niebędących podmiotami instytucjonalnej polityki. Jest to węższe rozumienie aktywności obywatelskiej, nieuwzględniające działań bezpośrednio niepolitycznych, jak na przykład aktywność w ramach zorganizowanych grup zainteresowań czy wspólnot sąsiedzkich (tak – szeroko – aktywność obywatelską rozumie choćby w swym klasycznym studium Robert Putnam, 2009, wyd. oryg. 2000)

Tak zaprojektowane analizy byłyby niepełne bez możliwie precyzyjnego opisanie internetu jako środowiska praktyk społecznych w ogóle. Sieć mediatyzuje współczesną politykę i mediatyzuje kulturę popularną w skomplikowanych procesach technologicznych, społecznych, ekonomicznych i dyskursywnych. Ekonomiczny wymiar cyfrowej mediatyzacji nabiera znaczenia wraz z komercjalizacją współczesnej sieci; nowe media są nie tylko technologią, ale i zbiorem rynkowych podmiotów o coraz potężniejszej pozycji i określonych ekonomicznych celach. Realizacja tych celów w praktyce wpływa na sposoby uczestnictwa ludzi w popkulturze czy polityce, co stanowi jeden z centralnych tematów książki. Jednocześnie na nowe media składają się również katalogi określonych praktyk, podejmowanych przez konkretnych ludzi, w określonych kontekstach, a także, wreszcie, zbiorowo dzielone (znowu: przez pewne grupy ludzi w danym momencie) wyobrażenia na temat tego, *czym, dla kogo i jakie* są nowe media. Biorąc pod uwagę wszystkie te wątki – i jednocześnie pamiętając o wciąż postępującej cyfrowej mediatyzacji wszystkich sfer życia ludzi – mogę napisać jeszcze inaczej: w pracy rekonstruję polityczny status skomplikowanej, nieredukowanej całości, jaką są nowe media, jako narzędzia artykulacji, rozumianej, w pewnym uproszczeniu, jako złożony zbiór praktyk, poprzez które ludzie nieustannie reprodukuja indywidualne i zbiorowe tożsamości.

Główne kategorie

Monografia dotyczy *Polityk sieciowej popkultury*, a kolejne kategorie tytułu odnoszą się do triady polityka–media–kultura, wyznaczającej przedmiot moich rozważań. Komunikację można postrzegać jako ich najniższy wspólny mianownik. Zdefiniowałem ją szeroko, jako proces uzgadniania znaczeń, czyli akcentując wspólnotowy charakter procesu i operując kategorią znaczenia, która odwołuje do istotnej dla książki szeroko pojętej tradycji semiotycznej.

Mając świadomość ogromnej liczby definicji kultury w ogóle, na potrzeby książki przyjąłem, że kulturę stanowi system znaczeń tworzonych i dzielonych przez ludzi w określonym historycznym momencie, a także wszelkie praktyki podejmowane przez tych ludzi. W pewnym sensie kultura jest nie tylko sumą, lecz i *synergią* komunikacji. W tak rozumianej kulturze oczywiście zawierają się: popkultura i polityka. Aktywność polityczna jest podejmowana w kulturze i przez kulturę – za pomocą jej symbolicznych zasobów.

Kulturę popularną zdefiniowałem, za Johnem Fiske’em (2010: 23) jako proces tworzenia i obiegu znaczeń oraz przyjemności w ramach danego systemu społecznego. Dla monografii kluczowa jest kultura popularna online, jako że interesował mnie głównie proces jej cyfrowej mediatyzacji, czyli to, jak ludzie wykorzystują nowe media w procesach uczestnictwa w popkulturze. Na tak rozumianą sieciową kulturę popularną składają się coraz bardziej zróżnicowane wspólnoty, związane z nimi działania ludzi oraz teksty – dyskursywne struktury potencjalnych znaczeń – publikowane, dystrybuowane, komentowane w sieci. Z powodu tego zróżnicowania w pracy piszę nie tylko o „jednej” kulturze popularnej, rozumianej jako suma praktyk tego typu, ale wielokrotnie używam terminu również w liczbie mnogiej.

Politykę, z kolei, rozumiem jako sferę definiowaną przez status podmiotów biorących udział w procesie i rozumiem ją na dwa sposoby. Pierwszy sposób można nazwać politologicznym:

ujmuje on politykę jako sferę aktywności ludzi, czyli działania podejmowane przez podmioty o sprzecznych interesach i skutki tych działań (Tansey 1997; Dahl & Stinebrickner 2007; Mouffe 2008). Właśnie w ten sposób polityczny jest obywatelski protest czy udział w publicznej debacie. Drugie rozumienie terminu jest szersze i związane z kluczową dla mojej pracy tradycją teoretyczną, czyli brytyjskimi studiami kulturowymi. Narzucają one procesom komunikacji charakter inherentnie polityczny, bo akcentują doniosłość zjawiska artykulacji i postrzegają zwyczajne praktyki kulturowe jako najważniejszą sferę rozpowszechniania/kwestionowania dominujących ideologii. W tej perspektywie kultura popularna jest nieodwołalnie polityczna, bo złożona z „mikropolityk” (Fiske 2010: 59), czyli rozmaitych „polityk codzienności”: procesów rekonstrukcji znaczeń, poprzez które dochodzi do odtwarzania i kwestionowania stosunków władzy w codziennym życiu ludzi.

Ostatnia z głównych, wymagających zdefiniowania, kategorii to *nowe media*. Cyfrowa mediatyzacja czy, jak chcą niektórzy, konwergencja mediów, coraz bardziej utrudnia wytyczenie podziału między mediami starymi a nowymi. Logika nowych mediów staje się algorytmem oddziałującym na współczesne: telewizję, radio, prasę, kino czy fotografię. Komputer i internet mediatyzują wszystkie pozostałe media, zmieniając ich interfejsy, nośniki lub społeczne wzorce wykorzystania. W pewnym sensie nie ma już innych mediów niż nowe, a proces ten stanowi jedno z głównych (i trudniejszych) wyzwań dla badaczy mediów.

Cyfrowa mediatyzacja jest zbiorem zjawisk jednocześnie kulturowych, ekonomicznych i politycznych, związanych z codziennymi praktykami medialnymi ludzi i jednocześnie współkształtowanymi w wielkiej skali przez podmioty rynkowe i polityczne. Specyfiką tak rozumianych nowych mediów jest to, że są one nie tylko narzędziem, ale i przestrzenią uczestnictwa w polityce i kulturze popularnej – przestrzenią rozumianą antropologicznie, czyli jako pewien określony kontekst, wykształcany przez konkretne społeczne praktyki (Moore 1986: 116). Praca dotyczy konkretnych praktyk, składających się na to sieciowe uczestnictwo, a także ich uwarunkowań strukturalnych (oddziaływanie algorytmów, zmiana statusu treści medialnych pod wpływem nowych narzędzi), ekonomicznych (strategie podmiotów oferujących te nowe, cyfrowe narzędzia) czy normatywnych (prawnych czy na przykład zawartych w regulaminach funkcjonowania sieciowych usług), decydujących o skomplikowanym kształcie współczesnej sieci.

Jednocześnie nowe media to *również* dzielony przez ludzi kulturowy konstrukt, rekonstruowany w sposób ciągły przez działanie zróżnicowanych dyskursów – tych hegemonicznych, związanych z rynkowymi podmiotami, dostarczającymi ludziom ich „internetów”, czy legislatorami, regulującymi ich funkcjonowanie, a także tych oddolnych, będących efektem zbiorowych (pop)kulturowych działań ludzi. By wyjaśnić główne kulturowe charakterystyki współczesnych nowych mediów, w pracy uwzględniłam zjawiska z końca ubiegłego wieku, szukając logiki dzisiejszej sieci nie tylko w procesach rozwoju mediów cyfrowych, ale i mediów w ogóle. W tej perspektywie technologia stanowi zasób wykorzystywany przez określone podmioty w określonych historycznych kontekstach – status tych podmiotów (twórców, dysponentów, sprzedawców cyfrowej technologii) jest dla zawartych w monografii rozważań bardzo istotny. Do opisanie niektórych z nich wykorzystałam kategorię przemysłu kultury, przez którą dość tradycyjnie (Adorno, Horkheimer 1994: 138-188; wyd. oryg. 1947) rozumiem podmioty rynkowe, których celem jest produkcja i sprzedaż ustandaryzowanych dóbr kulturowych (muzyka, film, telewizja, gry). Tak rozumiany przemysł kultury ulega dziś rozbiciu – to jedna z tez pracy (wracam do

niej w dalszej części Autoreferatu) – na tradycyjny przemysł kultury i ten nowy, „cyfrowy”, czyli cyfrowych pośredników takich jak Google czy Facebook, funkcjonujących w oparciu o odmienne, coraz częściej konkurencyjne wobec tradycyjnego przemysłu kultury, modele biznesowe.

Pytania badawcze

Zgodnie z sugestiami teoretyków analizy jakościowej (Krippendorff 2013; Emmel 2013) w monografii nie postawiłem hipotez, lecz sformułowałem otwarte pytania badawcze. Do pewnego stopnia to kwestia przesunięcia akcentów; można postrzegać zbiór pytań badawczych jako analogiczny do zestawu hipotez – co sugerował w klasycznej pracy z zakresu metodologii socjologii Stefan Nowak (2012: 35; wyd. oryg. 1985). Otwarte pytania badawcze wydały mi się właściwsze, bo przyjęcie hipotez zakłada konieczność ich weryfikacji, co bywa ograniczeniem w badaniach jakościowych, koncentrujących się na wyjaśnianiu i interpretacji (Emmel 2013: 81; por. Nowak 2012: 34–36).

Pierwsze główne pytanie badawcze (P1) brzmi: Jaki jest kulturowy i polityczny status uczestnictwa ludzi w kulturze popularnej online, gdy jest to aktywność zapośredniczona przez nowy przemysł kultury, czyli cyfrowych pośredników?

Drugie główne pytanie badawcze (P2) brzmi: Jaki jest polityczny status aktywności obywatelskiej online, prowadzonej w ramach rynkowych usług oferowanych przez cyfrowych pośredników? Czyli: Jaki jest status sprawczości obywateli podejmujących współcześnie działania online?

Z dwoma powyższymi pytaniami wiążą się kolejne, bardziej szczegółowe pytania:

P3: Jakie są strategie dyskursywne, realizowane przez nowy przemysł kultury?

P4: Jaki jest przebieg i jakie są skutki procesu naturalizacji algorytmów regulujących działanie nowych mediów?

P5: Jaka jest ideologia popkulturowych sieciowych gatunków medialnych? Czyli: jaki względnie spójny system znaczeń jest konotowany przez reguły dotyczące treści, formy i praktyk użycia treści, takich jak mem, remiks, machinima czy sieciowy zwiastun?

W pracy sięgnąłem po zróżnicowane przykłady³ konkretnych praktyk online, odnosząc je w analizie do „pozatekstowych zjawisk, takich jak znaczenia, określone użycia i ich skutki” (Krippendorff 2013: 37). Najobszerniej i najbardziej szczegółowo zostały zanalizowane protesty przeciwko ACTA z początku 2012 roku – praca zawiera nie tylko omówienie samych praktyk, składających się na protest, lecz i omówienie jego narzędzi, kontekstów oraz ich teoretyczne interpretacje. Ruch przeciw ACTA to zatem przedmiot ostatniego szczegółowego pytania badawczego:

P6: Jaki jest status protestów przeciwko ACTA z początku 2012 roku jako oddolnego działania zbiorowego, będącego jednocześnie aktywnością polityczną i popkulturową?

³ W monografii (*Rozdział 3. Metody badawcze*) bardziej szczegółowo wyjaśniam sposób doboru analizowanych przypadków i ich status z punktu widzenia argumentacji zawartej pracy.

Podstawy teoretyczne i metodologiczne

Główne, nierozzerwalnie związane ze sobą, obszary analizy w monografii stanowią: analiza nowych mediów jako kulturowego konstruktu, studia nad politycznym statusem nowych mediów jako przestrzeni aktywności ludzi, badania popkulturowych i obywatelskich praktyk prowadzonych online. Takie, szerokie, podejście wymagało sięgnięcia po zróżnicowane tradycje teoretyczne i narzędzia metodologiczne, czyniąc *Polityki sieciowej popkultury* monografią w istocie interdyscyplinarną. Praca bezpośrednio wpisuje się w obszar badawczy przynależny naukom o mediach i korzysta z ich instrumentarium metodologicznego, jednocześnie do pewnego stopnia wykorzystując dorobek politologiczny czy kulturoznawczy. Tak rozumiana interdyscyplinarność jest również funkcją określonego, specyficznego przedmiotu badań: analizowane w pracy społeczne praktyki, polegające na korzystaniu przez ludzi z mediów, są często jednocześnie działaniem obywatelskim i popkulturowym – to zatem dwa rodzaje praktyk tożsamyh ontologicznie i, na potrzeby wywodu, odrębnych epistemologicznie.

Podstawową teoretyczną perspektywę monografii stanowi szeroko pojęta teoria krytyczna. W szczególności wykorzystałem dorobek brytyjskich studiów kulturowych – konkretnie studia nad mediami, prowadzone od początku lat 70. ubiegłego wieku w Centre for Contemporary Cultural Studies na Uniwersytecie w Birmingham, na czele którego stał wówczas Stuart Hall. Teoretyczny dorobek Halla jest dla współczesnych nauk o mediach nie do przecenienia: jego prace dotyczące związków między kulturą a mediami akcentowały skomplikowane relacje między praktykami publiczności medialnych i uczestników popkultury a procesami ideologicznej reprodukcji czy podtrzymywania zbiorowych tożsamości. Halla modele kodowania/dekodowania czy obiegu kultury stanowią podstawy współczesnych badań nad publicznościami medialnymi i semiotycznymi teorii gatunków medialnych. Myśl Brytyjczyka była dla mnie, po pierwsze, dobrym punktem wyjścia do pytań o status nowych mediów jako przestrzeni artykulacji. Po drugie, sięgnąłem po jego prace na temat procesów reprodukcji oraz negocjacji ideologii w codziennej aktywności ludzi, wykorzystując je do interpretacji sieciowych popkulturowych i politycznych praktyk. Wykorzystałem również wpływowy model telewizyjnego programu jako „znaczącego dyskursu” (Hall 1987: 61; wyd. oryg. 1973/1980) w analizach nowych sieciowych medialnych gatunków. Teoretyczne propozycje Stuarta Halla okazały się doskonałym punktem wyjścia do pytań o kulturowe, polityczne, technologiczne czy ekonomiczne warunki, kształtujące nowe media jako środowiska aktywności ludzi.

Na uprawianą przez Halla (i jego współpracowników w CCCS) „semiotykę życia codziennego” (Wróblewski 2012: 34) składały się: świadomość roli mediów masowych w cyklu życia wspólnot kulturowych i jednoczesny nacisk na bezdyskusyjną sprawczość członków tych ostatnich. Ten sposób myślenia o kulturze szybko zaowocował badaniami nad kulturą popularną w duchu tak zwanego populizmu kulturowego, akcentującego znaczenie twórczej konsumpcji produktów przemysłu kultury i „semiotyczną siłę/władzę” konsumentów przemysłów kultury, będących *rzeczywistymi* twórcami kultury popularnej. Tak kulturę popularną postrzega John Fiske (2010, wyd. oryg. 1989): jego praca dostarczyła mi przydatnych teoretycznych narzędzi do analizy społecznych praktyk związanych z nowymi mediami. O ile bowiem rozważania i modele Halla sprzyjają możliwie trafnemu uchwyceniu

procesów związanych z mediami, kulturą i polityką w makroskali, Fiske’a teoria kultury popularnej wzbogaca analizy szczególnie, gdy dotyczą one konkretnych społecznych praktyk, tekstów i ich odczytań/użyć. Fiske podkreśla znaczenie „siły semiotycznej” odbiorców-użytkowników mediów, same media traktując jako dostarczycieli zasobów, wykorzystywanych przez ludzi do względnie swobodnego generowania przyjemności i tożsamości w procesie konsumpcji produktów kulturalnych.

Te dość optymistyczne ujęcie zrównoważyłem w pracy diagnozami Michela Foucaulta, którego refleksje nad związkami między dyskursem, władzą i technologią pomagają zrozumieć, a także opisać nowe media (Foucault dostarcza bardzo przydatnego słownika) oraz związaną z nimi polityczno-kulturową zmianę. Jedną z kluczowych kategorii w jego pracach – i jedną z najważniejszych w przedłożonej przeze mnie monografii – jest *dyskurs*, czyli, w pewnym uproszczeniu, uporządkowany sposób mówienia o danym zjawisku, nierozzerwalnie związany, zdaniem francuskiego filozofa, ze zjawiskami władzy i wiedzy. Jak pisze w wygłoszonym w 1970 roku eseju *Porządek dyskursu*, władza ma charakter przede wszystkim dyskursywny, a kluczowym narzędziem dominacji jest specyficznie rozumiana epistemologia: przez dyskursywny „reżim prawdy” (czyli poprzez to, co uchodzi za prawdę) w sposób instytucjonalny „wiedza jest stosowana w społeczeństwie, [...] jest waloryzowana, rozprzestrzeniana, rozdzielana i w pewien sposób przyznawana”(Foucault 2002: 13). Znaczy to, że dyskurs posiada specyficzny rodzaj władzy – do dyscyplinowania podmiotów do określonego sposobu myślenia czy działania. Jednocześnie Foucault zakłada stałą, skomplikowaną relację pomiędzy zróżnicowanymi dyskursami: niektóre z nich w danych historycznych kontekstach zawsze będą dominować, szczególnie te *najprawdziwsze*, konstruujące społeczne wyobrażenia w danym momencie w sposób najbardziej przekonujący i najmniej dyskusyjny, czy, mówiąc dokładniej, konstruujące je w sposób *najbardziej bezdyskusyjny*. Owa dyskursywna władza sprawowana jest poprzez i w ramach skomplikowanych formacji, które Foucault nazywa aparatami instytucjonalnymi. Na te ostatnie składają się: dyskursy, instytucje, formy architektoniczne, regulacje, prawa, zasoby administracyjne, twierdzenia naukowe, postulaty filozoficzne czy moralne, wreszcie, skomplikowane powiązania zachodzące między tymi wszystkimi elementami (Foucault 1980: 140). Właśnie w ten sposób – jako aparat instytucjonalny – skonceptualizowałem w pracy nowe media. Wykorzystanie kategorii Foucaulta pozwoliło mi, po pierwsze, na jednocześnie możliwie spójne i obszerne ujęcie przedmiotu analizy. Ta perspektywa, po drugie, podkreśla rolę dyskursów nowych mediów, jako współkształtujących ich kulturowe definicje i użycia.

Monografia zawiera nie tylko rozważania teoretyczne, ale i analizy nowych mediów jako narzędzia i przestrzeni konkretnych społecznych praktyk – popkulturowych i obywatelskich. Internet jest bardzo specyficznym medium tych działań: umożliwia i jednocześnie wizualizuje uczestnictwo w popkulturze czy działalność obywatelską, mediatyzując produkty „taktycznej (popkulturowej) konsumpcji” takie jak remiksy, memy czy sieciowe konwersacje ich dotyczące. Podstawową badawczym zapleczem, wykorzystanym w moich badaniach, jest semiotyka społeczna. To metoda analizy działania systemów semiotycznych w praktyce, która kładzie nacisk na analizę praktyk znaczących (w przypadku monografii: określonych społecznych praktyk w sieci) i ich kulturowych, politycznych, ekonomicznych uwarunkowań. Semiotyka społeczna współgra z teoretycznym zapleczem monografii, jako że jest podejściem krytycznym, wpisującym się w rozumienie komunikacji i kultury przez Halla czy Fiske’a, bo wiążącym praktyki komunikacyjne z relacjami władzy (Hodge & Kress 1988; van Leeuwen 2005; Kress & van Leeuwen 2006). W przypadku mojej monografii oznaczało to badanie nie

tylko określonych treści online (jakościowa analiza zawartości zgodnie z wytycznymi sformułowanymi przez Klause Krippendorffa, 2013), ale i śledzenie – w stopniu, w jakim jest to możliwe – tego, gdzie, przez kogo i po co są one używane. Konkretnie treści online (wypowiedzi tekstowe, grafiki, materiały audiowizualne) analizowałem zatem jako osadzone w określonych kontekstach treści wielomodalne, rozpatrując ich denotacyjny i konotacyjny poziom znaczeniowy.

Zakres badań i analiz

Konceptualizacja nowych mediów jako aparatu instytucjonalnego pomogła mi uchwycić ich skomplikowany charakter – są heterogeniczne, stale zmienne, a jednocześnie charakteryzują się możliwymi do wyodrębnienia prawidłowościami i częściami składowymi. Te ostatnie to zatem nie tylko technologie, ale i między innymi: zróżnicowane, oddziałujące na siebie dyskursy; instytucje państwowe i ponadpaństwowe, podmioty rynkowe; wszelkiego rodzaju formy architektoniczne internetu takie jak konkretne protokoły, strukturalne charakterystyki platform i innych sieciowych usług, czy systemy zarządzania treścią; praktyki podejmowane w ich ramach; regulacje (prawne, polityki moderacyjne, netykiety) i twierdzenia naukowe. To znaczy, że nowe media są – również – kulturowym konstruktem, dzielonym i nieustannie odtwarzanym przez aktywność podmiotów z nimi związanych: dostawców technologii, twórców uregulowań normatywnych, szeroko pojętych (i bardzo zróżnicowanych) użytkowników, indywidualnych i zbiorowych. Inherentną częścią aparatu instytucjonalnego są dyskursy: to one sprawują specyficzny rodzaj władzy, dyscyplinując podmioty (użytkowników) nie tylko do określonego sposobu działania (konkretnie społeczne praktyki dotyczące na przykład korzystania z produktów przemysłu kultury online), ale i myślenia (na przykład: skomplikowany kulturowy status praktyk określanych mianem piractwa; specyficzny status pornografii online jako symbolu swobodnego, „codziennego” korzystania z sieci). A właśnie w ten sposób, z kolei, nowe media są stale rekonstruowane jako dzielony kulturowo obraz.

W pracy dokonałem rekonstrukcji owego dyskursywnego obrazu. Sięgnąłem przy tym, po pierwsze, po analizy dokonywane przez innych autorów. Wykorzystałem propozycje teoretyczne, próbujące uchwycić specyficzną naturę cyfrowej medialności – między innymi Alexandra Gallowaya (2006; 2008a; 2008b; 2012) i Wendy Chun (2004) rozważania na temat kulturowego i politycznego statusu oprogramowania; Lwa Manovicha (2003; 2006; 2013) i Petera Lunenfelda (2011) teorie mediów cyfrowych. Przydatne do jej uchwycenia okazały się również: Jana Pleszczyńskiego relacyjna teoria komunikowania (2013); Lisy Gitelman (2006) konceptualizacja mediów jako kulturowych protokołów; teoria mediów jako praktyk autorstwa Nicka Couldry’ego (2005; 2010; 2012); a także klasyczne interpretacje kultury końca ubiegłego wieku, dokonywane przez Fredrica Jamesona (2011a; 2011b) i Jeana Baudrillarda (2005; 2006; 2007). Rozważania na temat cyfrowej mediatyzacji praktyk kulturowych oparłem na kulturoznawczych rozpoznaniach Mirosława Filiciaka (2008; 2013), pracach Tarletona Gillespiego (2010; 2012; 2014) i Jean Burgess i Joshuy Greena (2011) na temat cyfrowych pośredników, a także teorii konwergencji mediów Henry’ego Jenkinsa (2006; 2007; 2008; 2011) – z tej ostatniej korzystając jednak dość sceptycznie. Teoretycznym zapleczem analizy sieciowych gatunków medialnych była dla mnie medioznawcza genologia Jasona Mittella (2004); a także analizy memów internetowych Limor Shifman (2011; 2014) i

Ryana Milnera (2013a; 2013b). Prace Milnera wykorzystałem również w analizie współczesnego sieciowego aktywizmu, sięgając jednocześnie do tekstów Gabrielli Coleman poświęconych sieciowej kontrkulturze (2011; 2013; 2014); koncepcji działania połączeniowego (*connective action*) Lance'a Bennetta i Alexandry Segerberg (2012), a także badań polskich socjologów z Zespołu Analiz Ruchów Społecznych przy Europejskim Centrum Solidarności, zajmujących się ruchem przeciwko ACTA (Jurczyszyn 2014; Kołtan 2014; Kuczyński 2014; Rakusa-Suszczewski 2014).

Po drugie, rozważania zawarte w monografii są w znacznej mierze oparte na moich własnych analizach. Książka zawiera badania nowe, wcześniej nie publikowane, ale i przywołania wyników moich studiów⁴ nad: nowymi sieciowymi popkulturowymi gatunkami takimi jak memy [2; 3]⁵ czy machinima [24]; ich politycznym wykorzystaniem w obywatelskich protestach [1; 18; 20; 22]; praktykami haktywistycznymi [26] czy innymi zjawiskami kluczowymi dla sieciowej kultury popularnej [27].

Monografia podzielona jest na cztery części. Pierwsza to *Podstawy teoretyczne*, zawierająca teoretyczne założenia pracy, omówienie kluczowych kategorii, a także uwagi na temat wykorzystanych metod badawczych. Kolejne dwie części są zorganizowane wokół metafory „strategii” i „taktyk” francuskiego badacza kultury Michela de Certeau (2008, wyd. oryg. 1980) jako podstawowych sposobów działań, podejmowanych przez dwie grupy podmiotów – przemysł kultury i „ludzi” – uczestniczących w procesie funkcjonowania kultury popularnej. W koncepcji tej strategię realizowane są przez instytucje i struktury władzy, określane zbiorczo przez de Certeau mianem „producentów”. Taktyki to codzienne, „zwyczajne” działania, podejmowane przez jednostki korzystające z wytworów i miejsc (szeroko pojętych „produktów”), będących skutkami działania strategii.

Druga część monografii – *Nowe media (strategie)* – koncentruje się na nowych mediach, rozumianych jako skomplikowany technologiczno-kulturowy konstrukt, będący efektem działania rozmaitych dyskursów. Rozważania rozpoczyna rekonstrukcja kulturowej historii nowych mediów i opis ich kluczowych charakterystyk. Następnie, wychodząc od współczesnej dialektyki pojęcia przemysłu kultury, dokonałem analizy nowych mediów również jako usług oferowanych przez podmioty określane mianem cyfrowych pośredników. W oparciu o rekonstrukcję ich hegemonicznego dyskursu wskazałem, w jaki sposób przez pozornie neutralne algorytmy (czyli „technologię codzienności”) naturalizowana jest polityczno-ekonomiczna pozycja nowego, sieciowego przemysłu kultury. W tej części wytłumaczyłem również, dlaczego nowe media nazywam *maszyną widzialności* i co to znaczy, że jest ona technologią władzy. Ta część pracy zawiera zatem możliwie dokładną rekonstrukcję dyskursywnych, normatywnych i strukturalnych uwarunkowań aktywności ludzi online.

Trzecia część monografii zatytułowana jest *Kultury popularne (taktyki)* i właśnie im jest poświęcona. Zrekonstruowałem w niej ideologię sieciowej kultury popularnej, wiążąc ją z konkretnymi społecznymi praktykami online: założyłem, że istnieje spójny system znaczeń

⁴ W monografii odwołuję się do niektórych prac mojego autorstwa, głównie korzystając z zawartych w nich wyników konkretnych analiz. Żaden z artykułów (ani jego fragment) nie został jednak umieszczony w książce *in extenso*. Wszystkie „wykorzystania” myśli czy wyników badań z moich artykułów naukowych są w monografii oznaczone odniesieniem bibliograficznym.

⁵ W nawiasach kwadratowych podaję numery publikacji zgodnie z listą w przedłożonym przeze mnie Wykazie opublikowanych prac naukowych.

związany z regułami dotyczącymi treści i formy sieciowych popkulturowych gatunków, a także ze społecznymi praktykami ich odbioru, (re)produkcji i (re)dysystrybucji. Następnie dokonałem analizy aksjologii kultury popularnej online i powiązanych z nią dyskursywnych cech współczesnej sieci, w tym jej ludycznego i czasem subwersywnego charakteru. Ta część zawiera również analizę nowych mediów jako przestrzeni kulturowej artykulacji. Przytoczyłem w niej szereg przykładów oddolnej sieciowej aktywności na czele z protestami przeciwko ACTA. Pytając o status popkulturowej i obywatelskiej aktywności online, podjąłem problem sprawczości ich uczestników w kontekście rosnącego utowarowienia i strukturalnego ograniczania współczesnej sieci.

Czwarta, ostatnia część pracy to obszerne *Podsumowania i interpretacje* wcześniejszych rozważań. Omówiłem w niej, między innymi, zagadnienia: skutków ścierania się zróżnicowanych hegemonii w ramach aparatu instytucjonalnego nowych mediów; coraz bardziej problematycznej kategorii *uczestnictwa* jako pojęcia wyjaśniającego funkcjonowanie ludzi w kulturze popularnej online; statusu współczesnych nowych mediów jako przestrzeni aktywności politycznej.

Omówienie wyników badań

Dokonana w pracy analityczna rekonstrukcja przedmiotu badań składa się na obraz nowych mediów, będący wynikiem skomplikowanych, wielostronnych i czasem antagonistycznych (na poziomie dyskursów, polityk, działań) oddziaływań. Składają się nań procesy obejmujące aktywność zarówno podmiotów instytucjonalnych (państwowe i ponadpaństwowe podmioty kształtujące polityki i ramy prawne) oraz rynkowych (bardzo zróżnicowane przedsiębiorstwa medialne), jak i aktywność ludzi, jednostek i grup podejmujących działania w roli użytkowników technologii, współtwórców i uczestników kultury popularnej, konsumentów, obywateli. W aparacie instytucjonalnym nowych mediów ścierają się zatem zróżnicowane formacje dyskursywne, więc także hegemonie i kontrhegemonie, czyli procesy tworzenia i podtrzymywania dominujących, lecz równocześnie niestabilnych, ideologii, znaczeń i form kulturowych, działających na rzecz włączania jednostek w – zawsze tymczasowy – konsensus.

Wśród najistotniejszych procesów determinujących kształt współczesnego aparatu instytucjonalnego nowych mediów zaobserwowałem „rozpad” przemysłu kultury. Przemysł kultury podlega cyfrowej mediatyzacji, przebiegającej pod dyktando tak zwanych cyfrowych pośredników, takich jak Google czy Facebook, których model biznesowy jest oparty na zyskach z pośrednictwa w obiegu treści online, z reguły objętych majątkowym prawem autorskim kogoś innego. Ta względnie nieliczna grupa podmiotów (właśnie ją nazywam *nowym przemysłem kultury*) ma jednak fundamentalne znaczenie dla kształtu współczesnego internetu. Cyfrowi pośrednicy nie tylko w znacznym stopniu decydują o najważniejszych normatywnych ramach (problemy własności czy „piractwa”), współtworzących cechy nowych mediów w ogóle, lecz również w rosnącym zakresie wyznaczają granice – rzeczywiste i dyskursywnie postulowane – uczestnictwa w kulturze popularnej i aktywności politycznej. Co więcej, ich rynkowo motywowana działalność jest kulturowo i politycznie istotna *również* dlatego, że bywa ukryta: jest naturalizowana jako „obiektywne” czy „naturalne” cechy nowych mediów. Innymi słowy, kluczową częścią hegemonicznego

dyskursu nowych mediów jest dyskursywna polityka nowego przemysłu kultury, mająca na celu zamazywanie inherentnie rynkowego statusu technologii sieci.

Na tę politykę składają się – diagnoza ta stanowi odpowiedź na trzecie (P3) pytanie badawcze monografii – dwie pozornie przeciwstawne ideologiczne strategie. Pierwsza, którą nazwałem *redukcją do technologii*, opiera się na micie eliminacji zapośredniczenia (cyfrowi pośrednicy twierdzą: „nie mamy wpływu na publikowane/dystrybuowane/wyświetlane treści”) i polega na akcentowaniu jedynie technicznego – „neutralnego” – charakteru oferowanych usług („oferujemy jedynie narzędzia, używane przez ludzi na różne sposoby”) po to, by zdjąć z siebie odpowiedzialność za działania podejmowane w ich ramach przez inne podmioty. Druga strategia to *moralna legitymizacja*, która kształtuje obrazy cyfrowej technologii jako pożytecznej, egalitarnej, sprzyjającej kulturze czy demokracji. To właśnie na niej opiera się kapitalistyczny dyskurs Sieci 2.0 (*Web 2.0*), kreślący obraz konsumenta cyfrowych usług jako twórcy współczesnego internetu i jednocześnie pozornie zacierający granice między producentami, dystrybutorami, konsumentami kulturowych produktów.

Kolejnym składnikiem aparatu instytucjonalnego nowych mediów, równie istotnym, co strategii dyskursywne cyfrowych pośredników, jest oprogramowanie. Jest ono jest technologią i jednocześnie zasobem o złożonym – politycznym, ekonomicznym, kulturowym – statusie. To technologia uwikłana w skomplikowaną naturę sprawczości wszystkich podmiotów podejmujących praktyki online, a rekonstrukcja jego statusu dla omawianych w pracy zjawisk stanowi odpowiedź na czwarte (P4) pytanie badawcze. Procesy cyfrowej mediatyzacji sprawiają, że nowe media (a zatem i software) są kulturowo wszechobecne. Jest to wszechobecność specyficzna: im większa, tym bardziej software jest niewidoczny, bo staje się „zwyczajny” jako technologia codzienności człowieka. Nie tylko jest ona „zanurzona” w dyskursach nowych mediów jako ich przedmiot, ale jednocześnie sama jest kolejnym z takich dyskursów, trudno dostrzegalnym, bo ukrywanym we wspomnianych już procesach naturalizacji. To sprawia, że możemy postrzegać oprogramowanie jako funkcjonalną analogię ideologii: oferuje ono zestaw wyborów, w ten sposób wyznaczając granice tego, co widoczne i niewidoczne, co wyobrażalne i niewyobrażalne (do uczynienia online). I z reguły – niczym ideologia – czyni to w sposób dyskretny.

Z tego powodu oprogramowanie określiłem w pracy mianem *medium sprawczości*. Ta mediacja sprawczości jest specyficzna – *wsteczna*, od użytkownika do depozytariusza danego kodu. Czyli najczęściej do podmiotów komercyjnych, które go dostarczają. To z kolei ma fundamentalne znaczenie dla współczesnej polityki i kultury w ogóle, bo software działa poprzez ingerencje we wszystkie aspekty ludzkiej aktywności online. Współcześnie to wyszukiwarki i systemy poziomej dystrybucji treści online (jak media społecznościowe), a nie użytkownicy, decydują o widzialności treści online. To zatem owe wyszukiwarki i systemy są pierwszym i brzegowym warunkiem dla aktywności politycznej czy kulturowej online. Jednocześnie podłączony do internetu komputer jest *maszyną widzialności*. W erze totalnej cyfrowej mediatyzacji możliwość decydowania o widoczności i niewidoczności treści online stała się trudnym do przecenienia zasobem: o widzialności treści online decydują niejawne instrukcje, które kształtują i którymi dysponują rynkowe podmioty z potężnymi cyfrowymi pośrednikami na czele.

Kulturowa i polityczna rola software’u jako technologii codzienności nie wynika zatem jedynie z jego niewidzialności i „skomplikowania”, ale związana jest z całym szeregiem

procesów rynkowych. Oprogramowanie jest infrastrukturą (narzędziem) sprawczości, ale i jednocześnie jest jej medium, nośnikiem. Software jest zasobem dyskursywnej władzy, bo kulturowe definicje, które współtworzy, selekcionując informacje czy kreśląc mapy możliwych społecznych praktyk online (na przykład poprzez zamknięte katalogi *działań* w ramach serwisów społecznościowych), są uzasadniane pozornie bezdyskusyjnymi kwestiami technicznymi. Również w ten sposób nowe media są naturalizowane poprzez pozorną redukcję do technologii: granice użytkowania komputera czy internetu sprawiają wrażenie wyznaczanych przez fizykę i matematykę, a nie jednocześnie ekonomię czy politykę.

Hegemonie współczesnej sieci są zbiorem płynnych relacji, podlegających redefinicji dokonywanej również poprzez codzienne praktyki samych użytkowników. Tak kształtowane są najróżniejsze dyskursy kontrhegemoniczne, związane z sieciowymi popkulturami, czyli działaniami polegającymi na tworzeniu i dzieleniu się negocjowanymi znaczeniami i przyjemnościami przez określone grupy ludzi, którzy *po swojemu* – John Fiske napisałby: adekwatnie i funkcjonalnie (2010: 59) – odczytują znaczenia wpisane w produkty przemysłu kultury. Nowe media stanowią dziś główne narzędzia i przestrzenie tak rozumianej popkultury. To procesy ciekawe, bo paradoksalne: cyfrowa mediatyzacja kultury popularnej, z jednej strony, poszerza katalog sposobów uczestnictwa w popkulturze poprzez względnie łatwe nieautoryzowane „użycia” produktów przemysłu kultury, łatwą w nie techniczną ingerencję, wygodne i powszechne narzędzia do dystrybucji i dyskusji nad nimi. Z drugiej strony, totalność cyfrowej mediatyzacji kultury oznacza jej rynkową kolonizację, jako że coraz więcej kulturowych procesów przynajmniej częściowo jest mediatyzowanych przez cyfrowych pośredników. To znaczy, że wraz z postępem cyfrowej mediatyzacji to kapitalizm współwyznacza – silniej i precyzyjniej niż w erze mediów masowych – granice aktywności w kulturze popularnej.

Uznałem w pracy, że kategorią przydatną do analizy sieciowej kultury popularnej jest *gatunek medialny*, który zdefiniować można jako określone, społecznie rozpoznawalne rodzaje aktów komunikacji, wyobrażenia na temat odbiorców (użytkowników) gatunku, a także określone społeczne praktyki. W każdy gatunek medialny wpisany jest rodzaj ideologii, czyli względnie spójny zestaw norm i obrazów świata, dyskursywnie powiązany z praktykami odbioru danych treści. Przyjęcie tych założeń oznacza, że cyfrowa mediatyzacja kultury popularnej musi prowadzić do zmian nie tylko na poziomie praktyk, lecz i jej – popkultury – aksjologii. Rekonstrukcję ideologii popkulturowych sieciowych gatunków medialnych (składającą się na odpowiedź na badawcze pytanie P5), rozpoczynam od analizy nowych, sieciowych form kulturowych, takich jak internetowe memy, fałszywe zwiastuny czy machinima. Te nowe „cyfrowe” gatunki medialne składają się na spójną semiotyczną propozycję, którą można określić mianem Hallowskiego „znaczącego dyskursu”. Jego aksjologiczne składniki to między innymi: kulturowa dyspersja; potencjalnie nieskończona sieciowa semioza, czyli de- i rekontekstualizacja; związana z nimi otwartość treści online (symboliczna, ale i dosłowna, rozumiana jako możliwość oddolnej edycji); specyficzne autorstwo: zbiorowe i anonimowe jednocześnie; wreszcie, hybrydowy model produkcji i dystrybucji, łączący aktywność oddolną i dokonywaną przez podmioty przemysłu kultury (wyszukiwarki, media społecznościowe). By dopełnić obrazu ideologii sieciowej kultury popularnej, należy ten, dość stały system znaczeniowy, związany z praktykami korzystania z nowych mediów, uzupełnić o specyficzny rodzaj humoru, często łączący się z normatywną transgresją. To tak zwana logika *lulzów*, wulgarna i agresywna, powiązana z prowokacyjną i cyniczną kulturą trollingu i wymierzona w estetyczne i etyczne standardy kulturowego głównego nurtu.

Te cechy sieciowej kultury popularnej nabierają szczególnego znaczenia wobec procesu stopniowego przenikania się aktywności popkulturowej i obywatelskiej. Aktywność obywatelska online bywa ludyczna, motywowana również popkulturowymi przyjemnościami, nie tylko realizacją kapitału społecznego. Z kolei, rośnie polityczne znaczenie sieciowych popkultur, które bywają nie tylko swoistym „językiem” aktywności obywatelskiej, ale i jej przedmiotem, gdy stawką protestów są regulacje dotyczące internetu. Właśnie w ten sposób sieciowa kultura popularna staje się „językiem” i symboliczną przestrzenią procesu artykulacji.

Taki charakter miały protesty przeciwko ACTA (*Anti-Counterfeit Trade Agreement*) na początku 2012 roku (ich analiza składa się na odpowiedź na szóste – P6 – pytanie badawcze). Nowe media wykorzystano w nich jako narzędzie skutecznej obywatelskiej mobilizacji przeciwko projektowi międzynarodowej umowy, mającej na celu między innymi zaostrzenie globalnego reżimu praw autorskich i potencjalne wprowadzenie państwowych narzędzi ingerujących w prywatność użytkowników sieci. Jednocześnie polskie protesty przeciwko ACTA były zbiorowym działaniem o szerszym symbolicznym zasięgu. Protestujący, dzieląc się w sieci niezliczonymi treściami dotyczącymi umowy, samych protestów i ich kontekstów, dokonali zbiorowego, dyskursywnego samoopisu („użytkownika internetu”) i uznali „ich” internet jako dobro wspólne. Nowe media zostały zdefiniowane jako alternatywa dla medialnego mainstreamu, funkcjonująca w centrum społecznych praktyk medialnych samych użytkowników. Ruch przeciw ACTA okazał się ruchem kulturowym, za przedmiot ochrony biorącym szeroko rozumianą wolność (obejmującą również prawo do korzystania z internetu w ogóle), praktyki określane mianem piractwa, sieciową pornografię, dostęp do sieciowej popkultury i repozytoriów wiedzy. Internet uznano za warunek konieczny dla tak rozumianej wolności i jednocześnie potraktowano jako jej narzędzie.

Tak zdefiniowany przez protestujących internet był symbolizowany głównie przez sieciową kulturę popularną: internetowe memy, audiowizualne remiksy, wizerunki popkulturowych bohaterów, w tym związane bezpośrednio z dyskursami sieci, z zamaskowanym członkiem Anonymous na czele. Te symbole zadziałały jako emanacja ideologii sieciowej popkultury – konkretnie oddolnego, intertekstualnego i nieprzyzwoitego charakteru popularnych praktyk online – podkreślająca znaczenie pozornie niepoważnych społecznych praktyk związanych z nowymi mediami. Sieć została wykorzystana przez protestujących jako repozytorium globalnych treści (popkultura online) użyte na bardzo lokalne (odwołujące się do polskiego imaginarium) sposoby: maska Anonymous sąsiadowała z memach przeciw ACTA z kotwicą Polski Walczącej. Z tej perspektywy polskie protesty były donośnym, zbiorowym działaniem kulturowym, którego kluczową częścią było dyskursywne przejęcie nowych mediów jako dobra wspólnego, stanowiącego niezbywalną i integralną część kulturowego doświadczenia (i tożsamości) współczesnego młodego Polaka.

Odpowiedzi na pytania badawcze P3-P6 stanowią części składowe odpowiedzi na dwa główne pytania badawcze monografii, czyli te dotyczące (P1) statusu uczestnictwa ludzi w kulturze popularnej online i (P2) statusu sprawczości obywateli podejmujących działania w ramach rynkowych usług oferowanych przez cyfrowych pośredników. To znaczy, że, by odpowiedzieć na P1 i P2, odwołuję się do większości z tematów poruszonych w pracy, czyli, między innymi, składników dyskursu nowych mediów, polityczno-rynkowej dialektyki między starym i nowym przemysłem kultury, nowych sieciowych gatunków medialnych i praktyk z nimi związanych, przeobrażeń wzorców korzystania z treści objętych majątkowymi

prawami autorskimi, dynamiki i zasad funkcjonowania sieciowych kontrkultur, a także zróżnicowanych działań obywatelskich online – krajowych i międzynarodowych.

Najszerzej w monografii omówione są protesty przeciwko ACTA, również dlatego, że w ich przypadku problem sprawczości uczestników działań wymierzonych w umowę był kluczowy. Wynikał on ze specyfiki nowych mediów jako narzędzia i przestrzeni działań przeciwko ACTA: wystąpienia protestujących, dokonywane online i offline, były w interesie cyfrowych pośredników, mogących dość swobodnie regulować stopień widzialności treści online. Nie wiemy, czy Google bądź Facebook to robiły – i już ta świadomość wymownie świadczy o ich pozycji i układzie sił w ramach aparatu instytucjonalnego nowych mediów. Jednocześnie polityczna i kulturowa sprawczość protestujących jest niezaprzeczalna. To był *ich* protest, mimo że dokonany również w interesie nowego przemysłu kultury, przeciwnego zaostrzaniu reżimu *copyrightu* (co było jednym z celów ACTA) i poprzez narzędzia dostarczone przez ten przemysł. Wymierzony w ACTA dyskurs stanowił działanie symboliczne, redefiniujące kulturowy status nowych mediów. Te ostatnie były zarówno przedmiotem, jak i medium tego zbiorowego działania, a jednocześnie, na dyskursywnym poziomie, wpłynęły na ten proces: sieciowa popkultura dostarczyła protestującym treści, odniesień, estetyki i kontekstów dla prowadzonych działań. Wciąż postępująca cyfrowa mediatyzacja kultury popularnej zwiększa zatem jej znaczenie jako sfery ideologicznej reprodukcji. Uczestnictwo w niej okazuje się w nieodwołalny sposób polityczne, bo sieciowa popkultura jest coraz powszechniejszym rodzajem „języka” (praktyk, odniesień, propozycji ideologicznych, medialnych gatunków), którym ludzie dokonują rekonstrukcji swych zbiorowych tożsamości.

Podsumowując, nowe media jako aparat instytucjonalny wpływają na strukturalne przekształcenia systemów społecznych, w których funkcjonują. Jednocześnie są dalece heterogeniczne. W ich ramach ścierają się hegemonie tradycyjnego i nowego przemysłu kultury – z kontrhegemoniami sieciowych popkultur, wchodzących w różne doraźne sojusze (jak w przypadku protestów przeciwko ACTA). Nowy przemysł kultury jest obecnie stroną dominującą, wyznacza ramy dla obywatelskich czy kulturowych praktyk online; to cyfrowi pośrednicy kształtują architekturę współczesnej sieci, decydując o technologiczno-formalnych ramach ustalających ramy dla tych praktyk. To jest być może najkrótsza odpowiedź na dwa podstawowe pytania badawcze (P1 i P2): proces cyfrowej mediatyzacji kolejnych sfer rzeczywistości kulturowej czy społecznej, dokonywany pod dyktando nowego przemysłu kultury, czyni kulturową sprawczość użytkownika sieci kategorią podchwytliwą, uwikłaną w bardzo specyficzny rodzaj dialektyki między rosnącymi możliwościami a rosnącymi ograniczeniami. Im więcej tych pierwszych, tym potencjalnie więcej drugich.

Innymi słowy, zbiorowe tworzenie kulturowych definicji przez ludzi, gdy podejmowane online, jest autonomiczne. Jednocześnie jednak – jako proces – jest ono inne niż nawet dwie dekady temu, bo odbywa się w bardzo specyficznej przestrzeni. To przestrzeń konstruowana przez oprogramowanie będące technologią codzienności, naturalizującą swój rynkowy charakter, i jednocześnie będące technologią maszyny widzialności, działającej w praktyce poza kontrolą samych użytkowników. Kwestia nieprzejrzystości sieciowego kodu jako technologii codzienności i jego rynkowe uwarunkowanie definiują dziś problemy granic sfery publicznej czy aktywności obywatelskiej. Polityki moderacyjne, interpretacje prawa autorskiego, a także odgórnie narzucane katalogi możliwych (dopuszczalnych – technicznie, prawnie, etycznie) społecznych praktyk (na przykład: tego, co *konkretnie* mogą *zrobić* jako użytkownik Facebooka; tego, co *w praktyce* znajdę korzystając z wyszukiwarki Google)

decydują o widzialności i niewidzialności treści w sieci. A zatem również widzialności i niewidzialności podjętych online działań, jako że nowe media to również przestrzenie określonych – kulturowych, obywatelskich – praktyk.

Doświadczenia ostatnich kilkunastu miesięcy – piszę te słowa w kwietniu 2018 roku – skłaniają do dodatkowego komentarza, dotyczącego wyników analiz zawartych w *Politykach sieciowej popkultury*. Ostatnia kampania prezydencka w USA i wydarzenia po niej następujące – w tym wciąż nierozstrzygnięte kwestie udziału botów w sieciowej wyborczej publicznej debacie, wpływu na wyniki podmiotów spoza samych Stanów Zjednoczonych, czy, wreszcie, profesjonalizacji całej kampanii w wyniku działań podejmowanych przez Cambridge Analytica – zdają się potwierdzać diagnozy sformułowane w monografii. Amerykańska kampania uwidoczniła olbrzymie znaczenie nowych mediów dla kształtowania amerykańskiej polityki (wkrótce pewnie dla polityki w *ogóle*), ukazując skalę jej mediatyzacji, odbywającej się zgodnie z rekonstruowaną w przedłożonej przeze mnie pracy kulturową logiką sieci. To głęboka transformacja aktywności obywatelskiej, nie tylko jej form, ale również strukturalnych i aksjologicznych uwarunkowań.

Z tej perspektywy zarówno protesty przeciwko ACTA, jak i amerykańska kampania wyborcza z 2016 roku pokazały, że w sieci, szczególnie podczas debat intensywnie angażujących ich uczestników, coraz częściej bardziej od prawdziwości treści online, rozumianej jako ich związek z rzeczywistością, liczy się tych treści widzialność. Pokazały też, że estetyka i aksjologia sieciowej kultury popularnej, wliczając w to jej nieprzyzwoitość (nacisk na transgresję kulturowej normy) i cynizm kultury trollingu, mogą być społecznie konstytutywne dla członków określonej wspólnoty (protestujący przeciwko ACTA, zwolennicy Donalda Trumpa skupieni wokół *alt-right*) i jednocześnie ekskluzywne oraz utrudniające dialog czy rozumienie. Oba wydarzenia, wreszcie, ujawniły, że – będące konstytutywną częścią dyskursu Sieci 2.0 – prawdziwość tożsamości podmiotów online i transparentność ich celów i działań są jedynie iluzją i coraz częściej nie tylko ukryta jest tożsamość (pochodzenie – oddolne czy partyjne? krajowe czy zagraniczne?) określonych podmiotów, ale również ich ontologiczny status (czy mam do czynienia z rzeczywistym zwolennikiem, wynajętym trollem, czy... botem?).

W szerszej perspektywie wszelkie obywatelskie czy polityczne kampanie prowadzone online uwidaczniają również problem niejasnego statusu cyfrowych pośredników, których rzeczywista pozycja jest absolutnie kluczowa dla *wszelkich* działań online, a jednocześnie wciąż niemal nieuregulowana. Z prawnego punktu widzenia podmioty te nadal funkcjonują jako ledwie dostawcy technologii, przerzucając na użytkowników odpowiedzialność za działania podejmowane w ramach usług przez nie oferowanych, jednocześnie – co wykazuję w pracy – na różne sposoby aktywnie wpływając na widoczność treści (materiałów, działań czy samych podmiotów – ludzi, organizacji, botów) online. Jednocześnie granice dopuszczalnych form udziału w debacie publicznej przesuwają się w kierunkach wytyczanych przez rekonstruowaną w monografii kulturową logikę nowych mediów. Nowe media wpływają na zmianę reguł politycznej gry: debata publiczna przestaje być *debatą* i przestaje być *publiczna*, angażując rosnącą liczbę podmiotów o nietransparentnym statusie i równie nietransparentnych sposobach działania. W erze totalnej sieciowej mediatyzacji to dyskursy nowych mediów i pozostałe części składowe ich aparatu instytucjonalnego coraz częściej będą oddziaływać na te doniosłe kulturowo i politycznie procesy. Sformułowany w monografii katalog nowych (nie tylko chronologicznie, lecz i jakościowo) zjawisk, które się

na nie składają, można traktować jako listę nowych wyzwań stojących przed badaczem zajmującym się – dziś wiemy, że nieuchronnymi – związkami między nowymi mediami (całym ich instytucjonalnym aparatem) a sferami kultury czy polityki.

Wykorzystanie wyników badań

Wyniki badań zawartych w przedłożonej monografii prezentowałem podczas konferencji naukowych w kraju i za granicą. Referat wygłoszony podczas *6th European Communication Conference* (Praga 2016) zawierał omówienie koncepcji internetu jako technologii wstecznej mediacji sprawczości obywateli (*'The internet' as medium of reverse agency. Political Economy of New Media in the Frame of Bennett and Segerberg's Connective Action*). Z kolei, podczas zorganizowanej przez sekcję Media & Democracy ECRA międzynarodowej konferencji w Sztokholmie (*Digital Democracy: Critical Perspectives in the Age of Big Data*, 2017), omówiłem problem postprawdy jako wynikający ze zrekonstruowanej w mojej monografii kulturowej logiki współczesnych nowych mediów (referat *Discourse of post-truth in algorithmic culture*). Również podczas krajowych konferencji naukowych prezentowałem główne ustalenia zawarte w mojej pracy (podczas jubileuszowej konferencji z okazji 10 lat PTKS we Wrocławiu, 2017, wygłosiłem referat zatytułowany *Hakowanie demokracji. O niektórych wyzwaniach dla nauk o mediach wynikających z sieciowej mediatyzacji procesu demokratycznego*), jak i wyniki częściowe, dotyczące między innymi specyficznego kulturowego statusu sieciowych gatunków medialnych (referat *Asymetryczna dialektyka mediów, czyli o specyfice gatunków online*, „Współczesne media – gatunki w mediach”, Lublin, 2016) czy ich wykorzystania jako medium zbiorowych procesów artykulacji (referat *Pepe na polskich drózkach – o kulturowych migracjach memów*, wygłoszony podczas III Zjazdu Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego w Poznaniu, 2017); wreszcie, dotyczące kwestii metodologicznych, związanych z badaniami na potrzeby monografii (referat *O semiotyce społecznej jako narzędziu badania wielomodalnej sieciowej popkultury*, wygłoszony podczas konferencji „Współczesne media – media multimodalne” w 2017 roku w Lublinie). Niektóre z wyników badań włączyłem do programów zajęć, prowadzonych na Wydziale Politologii UMCS (przedmioty fakultatywne na kierunkach Produkcja Medialna oraz Dziennikarstwo i Komunikacja Społeczna), a także na Johannes Gutenberg-Universität w Moguncji, gdzie prowadziłem wykłady dla studentów Wydziału Dziennikarstwa w ramach programu mobilności akademickiej Erasmus+ (2018).

Wyniki badań zawarte w monografii wykorzystuję również jako punkt wyjścia do dalszej pracy naukowej. Korzystam, po pierwsze, z określonych ustaleń empirycznych, kontynuując studia nad problematyką związków między kulturową logiką nowych mediów a zjawiskami powiązanymi, takimi jak: rozwój tak zwanej postprawdy; procesy kulturowej artykulacji, wykorzystujące sieciowe popkulturowe modalności; wzorce lokalnej (krajowej) adaptacji globalnej kultury popularnej online. Po drugie, zawarte w monografii koncepcje teoretyczne okazały się przydatne już na etapie projektowania przeze mnie nowych przedsięwzięć badawczych: moje pomysły na wykorzystanie teorii Stuarta Halla i Michela Foucaulta jako instrumentarium teoretycznego i „słowniki” pomocne przy operacjonalizacji nowych mediów jako przedmiotu badań stanowią teoretyczny fundament kolejnych prac naukowych. Pierwsza z nich, dotycząca sieciowej popkultury jako symbolicznej przestrzeni procesów artykulacji w świetle Halla teorii artykulacji już ukazała się drukiem w „Przeglądzie Kulturoznawczym”

[2]. Kolejne, dotyczące politycznych kontekstów polskich adaptacji internetowych memów i postprawdy jako dyskursu w rozumieniu Michela Foucaulta są na różnych etapach procesu publikacji, kolejno, w Polsce i za granicą. Wreszcie, rekonstrukcja dyskursywnego statusu nowych mediów jest jednym z założeń międzynarodowego projektu badawczego (lata: 2017-2018), współfinansowanego ze środków Polsko-Niemieckiej Fundacji na rzecz Nauki. Badania zostały zaprojektowane już po napisaniu przeze mnie monografii i dotyczą one właśnie dyskursywnego statusu nowych mediów, konkretnie ich kulturowego obrazu jako technologii prywatności dzielonego przez podmioty społeczeństwa obywatelskiego⁶.

Omówienie pozostałych osiągnięć naukowo – badawczych

Na mój pozostały („podoktoratowy”) dorobek naukowy składają się przede wszystkim recenzowane artykuły naukowe, publikowane w czasopismach i monografiach wieloautorskich. Pod względem ilościowym jest to 29 artykułów: sześć opublikowanych w czasopismach naukowych – w tym jedna praca [1] ukazała się w „Journal of Computer-Mediated Communication”, czyli czasopiśmie znajdującym się w bazie Journal Citation Reports, a cztery [2;3;4;5] w trzech czasopismach umieszczonych w European Reference Index for the Humanities, to jest „Central European Journal of Communication”, „Przeglądzie Kulturoznawczym” i „Nowych mediach”. Pozostałe 23 zostało opublikowanych w monografiach zbiorowych. Sześć artykułów wyszło drukiem w języku angielskim [1; 3; 13; 14; 18; 29], pozostałe 23 w języku polskim.

Z tematycznego punktu widzenia, większość z tych publikacji dotyczy zagadnień związanych z **aktywnością obywatelską podejmowaną w sieci**, szczególnie, gdy wykorzystuje ona sieciową kulturę popularną jako rodzaj „języka” (kiedy na przykład protestujący online wykorzystują internetowe gatunki medialne takie jak memy, machinima czy fałszywe zwiastuny), symbolicznej przestrzeni podjętych działań (protesty organizowane w ramach popkulturowych sieciowych środowisk takich jak wirtualne platformy społecznościowe albo pierwotnie czysto rozrywkowe profile online) bądź też przedmiotu prowadzonej działalności (jak ruch przeciwko ACTA). Większość z tych publikacji stanowi zatem etap pośredni między doktoratem a przedłożoną przeze mnie jako „osiągnięcie naukowe” monografią.

Pierwsza grupa publikacji dotyczy aktywizmu online i zawiera głównie **studia przypadków**, w których obywatelska aktywność online przynależała jednocześnie do sfery kultury popularnej. Taki charakter miały między innymi protesty przeciwko ACTA z 2012 roku. Oddolny, międzynarodowy ruch przeciwko *Umowie handlowej dotyczącej zwalczania obrotu towarami podrabianymi* jest zjawiskiem o szczególnej pozycji w ramach moich zainteresowań badawczych. Poświęciłem mu nie tylko istotną część przedłożonej monografii, ale i kilka artykułów [1; 2; 21; 29] zawierających analizy, których wyniki włączyłem do rozważań zawartych w książce. Najważniejszy z nich [1], zatytułowany *The Good, the Bad, and the Commons: A Critical Review of Popular Discourse on Piracy and Power During*

⁶ Obszerniejsze omówienie projektu badawczego znajduje się w kolejnej części Autoreferatu.

Anti-ACTA Protests, zawiera obszerne badania empiryczne⁷ polskiego oddolnego, popularnego dyskursu przeciwko umowie. Przeciwnicy ACTA wykorzystali globalną siećową popkulturę do podjęcia politycznego działania: obiekty ze sfery kultury popularnej (jak internetowe memy) zostały użyte jako nośnik spójnego, poważnego w treści, obywatelskiego przekazu. Nowe media zadziały podczas protestów jako narzędzie i przestrzeń spontanicznej aktywności politycznej. Jednocześnie pojawiły się w analizowanym dyskursie jako jeden z kluczowych *przedmiotów* protestu, czyli symbolizowana przez „zwyczajne” codzienne praktyki korzystania z internetu, wymagająca ochrony przestrzeni socjalizacji, partycypacji w kulturze i obywatelskiej ekspresji. Internet został więc zdefiniowany jako rodzaj „dobra wspólnego” (*the commons*), do którego wszyscy powinni mieć nieskrępowany dostęp. Globalna kultura popularna została zaadaptowana do lokalnego kontekstu: zdecydowana większość przedstawień portretowanych w memach przeciwników ACTA pochodziła z globalnego repozytorium popkulturowych postaci (kinowych filmów, kreskówek, komiksów czy gier), a protestujący chętnie korzystali z już istniejących anglojęzycznych treści skierowanych przeciwko amerykańskim krajowym regulacjom o podobnym charakterze, czyli ustawom Stop Online Piracy Act/Protect IP ACT (SOPA/PIPA). Moja analiza zawierała też inne istotne wątki, w tym problem niejednoznaczności politycznego statusu nowych mediów jako przestrzeni protestu – przeciwnicy ACTA korzystali głównie z „platform” będących usługami oferowanymi przez podmioty zainteresowane upadkiem umowy.

Omawiany artykuł jest dla mnie szczególnie istotny również ze względu na miejsce jego publikacji: „Journal of Computer-Mediated Communication” figuruje na liście A *Ujednoliconego wykazu czasopism naukowych* MNiSW i za publikację na jego łamach w latach 2013-2016 Ministerstwo przyznaje maksymalną liczbę 50 punktów. Czasopismo wydawane jest pod egidą International Communication Association przez amerykański Pennsylvania State University i należy do ścisłej światowej czołówki czasopism naukowych zajmujących się szeroko pojętymi naukami o mediach: jego Impact Factor ma wysoką wartość JIF=4,113 za rok publikacji, a czasopismo w rankingu ISI Journal Citation Reports © zajmuje drugą pozycję na świecie (2/79) w kategorii *Communication*.

Protestów przeciwko ACTA dotyczył też artykuł [28] zatytułowany *On Anti-ACTA: soft (media) power and pleasures of symbolic protest*. Zawiera on analizę działań przeciwników umowy z punktu widzenia studiów nad mediatyzacją aktywizmu: poszczególne rodzaje aktywności przeciwko ACTA wpisują się w definicje e-mobilizacji czy cyberaktywizmu, na wszystkich trzech poziomach praktyk tego typu, czyli 1) podnoszeniu świadomości społecznej i wyrażaniu poparcia/dezaprobaty dla danej kwestii; 2) sieciowej mobilizacji do określonych działań i jej organizacji/koordynacji; 3) działań hakywistycznych, czyli akcji bezpośredniej podjętej online.

W skład mojego dorobku wchodzi też *case studies* innych obywatelskich i jednocześnie popkulturowych działań online. Taki charakter miał oddolny protest przeanalizowany w artykule [18] *Political Communication, Social Media and Popular Culture: The Adisucks Facebook Protest Case Study*. Analizie poddałem aktywność w ramach polskiego Facebookowego profilu *adisucks*, założonego w 2011 roku w proteście przeciwko

⁷ Na analizę składała się systematyczna (3 interkoderów; *Krippendorff alpha* dla poszczególnych kategorii między 0,807 a 0,880) interpretacja materiałów wizualnych: 921 grafik dotyczących ACTA, dzielonych przez polskich użytkowników sieci na początku 2012 roku, przeanalizowanych metodą semiotyki społecznej.

zamalowywaniu przez firmę Adidas galerii graffiti na murze na warszawskim Służewcu (protestu dotyczy też również artykuł [23] dotyczący statusu treści publikowanych w ramach protestu z punktu widzenia teorii ustanawiania agendy). Z kolei artykuł [22] zawiera analizę memu internetowego (*Pepper Spray Cop*), będącego jednocześnie globalnym medium zbiorowego, oddolnego protestu przeciwko brutalności amerykańskiej policji. Wreszcie, analizie poddałem również *Projekt Chanology jako hakywistyczny protest* [26], czyli sieciowe działania aktywistów związanych z kolektywem Anonymous, wymierzone w Kościół Scjentologiczny. Badania te, a także artykuły [5; 6; 11; 12; 15; 20], ukazują względnie duży potencjał nowych mediów jako narzędzi działalności obywatelskiej. Współczesny medialny ekosystem, po pierwsze, ułatwia dystrybucję informacji i może sprzyjać docieraniu do, wciąż kluczowych w przypadku większości medialnych protestów, agend mediów głównego nurtu. Po drugie, nowe sieciowe gatunki medialne mogą wzmacniać określone działania obywatelskie dzięki konotowanej przez nie względnie spójnej gatunkowej ideologii: ludzie, postrzegając określone treści w nich zawarte jako „własne” (czyli odnosząc je do własnej sytuacji ekonomicznej/politycznej/kulturowej), biorą udział w procesach artykulacji. Jednocześnie jednak, i po trzecie, działania te są podejmowane w bardzo specyficznych środowiskach coraz bardziej skomercjalizowanych i nietransparentnych nowych mediów, co czyni normatywne oceny nowych mediów jako przestrzeni omawianych procesów ambiwalentnymi.

Drugi główny obszar tematyczny w ramach mojego dorobku naukowego od 2009 roku, stanowią prace dotyczące **cyfrowej mediatyzacji kultury popularnej**. To obszar, który jest, oczywiście, połączony dość ściśle z omówionymi już publikacjami – diagnozy dotyczące zmian w sposobach uczestnictwa w kulturze popularnej są jednym z warunków koniecznych trafnych interpretacji współczesnego sieciowego aktywizmu. Taki „międzyobszarowy” charakter ma opublikowana w „Przeglądzie Kulturoznawczym” [2] praca *Memowe wojny, artykulacja i Stuart Hall. O strukturalnych uwarunkowaniach sieciowej popkultury*. Analizuję w niej (popkulturowe) grupowe praktyki interpretacyjne online, sięgając po przykłady sieciowej aktywności zwolenników Donalda Trumpa podczas jego prezydenckiej kampanii. Teoretycznych kontekstualizacji dostarczają mi rozważania z przedłożonej przeze mnie monografii: wykorzystanie teorii artykulacji zaprowadziło mnie do pytań o wpływ rynkowego statusu nowych mediów na ich funkcjonowanie jako środowiska omawianych procesów. To problem o znaczeniu rosnącym wraz z postępującą cyfrową mediatyzacją kultury, jako że nowe media stały się jedną z dominujących (jeśli już nie główną) technologii reprezentacji – nieprzejrzystość sieciowego kodu i jego rynkowe uwarunkowanie definiują dziś granice i formy tej aktywności, a, poprzez polityki moderacyjne, interpretacje prawa autorskiego czy bezdyskusyjnie narzucane katalogi możliwych społecznych praktyk, decydują o widzialności i niewidzialności treści online.

Po myśl Stuarda Halla sięgnąłem również w pracy *Internet meme as meaningful discourse: Towards a theory of multiparticipant popular online content* [3], opublikowanej w „Central European Journal of Communication”. Wykorzystałem w niej Brytyjczyka wpływową koncepcję i model programu medialnego jako „znaczącego dyskursu”, współtworzonego (poprzez „struktury znaczeniowe”) w procesach kodowania i dekodowania przez producentów i odbiorców mediów. Model Halla zaadaptowałem do analizy internetowych memów, dostosowując Hallowską dialektykę między profesjonalnymi mediami a publicznościami medialnymi do sytuacji obecnej, w której sieciowe gatunki medialne stają się rzeczywiście „wieloautorskie” – na ich produkcję, dystrybucję, odbiór i ewentualną

rekonstrukcję mają wpływ trzy grupy podmiotów, czyli tradycyjnie rozumiany przemysł kultury, nowy (cyfrowy) przemysł kultury, a także (coraz bardziej aktywni) odbiorcy, wszyscy mający skomplikowane wzajemne interesy, polityki, sojusze i konflikty. Inne artykuły, które można wpisać w obszar **genologii internetu** to analiza machinimy jako nowego sieciowego gatunku medialnego [24] i rozważania na temat współczesnych wizualnych sieciowych remiksów [20]. Do tekstów eksplorujących tematykę sieciowej kultury popularnej zaliczyć też mogę metodologiczne rozważania *O badaniu kultur popularnych online* [19], a także studia kolejnych przypadków: internetowych memów na temat zjawiska współczesnego hipsterstwa [29] i tak zwanych *Reguł internetu* [27], czyli otwartego i zbiorowo konstruowanego systemu konwencji, odzwierciedlającym dyskursywne cechy internetu jako środowiska kulturowego.

Trzeci ogólny temat moich artykułów od 2009 roku stanowią **strukturalne uwarunkowania internetu**. To prace dotyczące zróżnicowanych aspektów funkcjonowania nowych mediów w ogóle, z reguły starsze – przygotowywane w pierwszych latach po uzyskaniu przeze mnie stopnia doktora. Stanowią próby odnajdywania prawidłowości w skomplikowanych, chaotycznych transformacjach, którym podlegały konwergujące media przełomu pierwszej i drugiej dekady trzeciego milenium. Artykuły te dotyczą zatem przede wszystkim zróżnicowanych aspektów i skutków gwałtownego rozwoju mediów społecznościowych (ich dostawców kilka lat później nazywam w monografii cyfrowymi pośrednikami), a konkretnie: ich wpływu na obieg przekazów medialnych [4; 9; 14]; zmian w praktykach publiczności medialnych [6]; relacji między profesjonalnymi a oddolnymi treściami online [23]. Patrząc z dzisiejszej perspektywy, te publikacje dotyczą jednej z kluczowych kwestii dla ówczesnych badań nad mediami, to jest próby wyjaśnienia społecznych, politycznych, kulturowych skutków rozwoju cyfrowych pośredników. Jednocześnie jednak dotyczą zjawisk, które dziś oceniam bardziej krytycznie niż w momencie przygotowywania tych prac. Innymi słowy, można postrzegać je – przynajmniej do pewnego stopnia – jako część dyskursu Sieci 2.0, który poddaję krytycznej analizie w mojej monografii.

Kilka kolejnych publikacji [7; 8; 10; 25] dotyczy tematu uwarunkowań **internetu jako przestrzeni debaty** – głównie publicznej/politycznej. To artykuły będące kontynuacją niektórych rozważań zawartych w rozprawie doktorskiej. Stanowią ich poszerzenie i aktualizację, konieczną z powodu transformacji, którym podlegała sieć od końca pierwszej dekady XXI wieku⁸. Pozostałe prace nie są związane tematycznie z głównymi obszarami moich badań. Pierwszy [17] dotyczy muzyki popularnej jako przestrzeni uczestnictwa w popkulturze. Drugi, przygotowany razem z Agnieszką Stępińską, Szymonem Ossowskim i Lidią Pokrzycką [13], jest syntetycznym obrazem polskiego współczesnego profesjonalnego dziennikarstwa i stanowi część wydanej przez Routledge prestiżowej antologii *The Global Journalist in 21st Century*, zredagowanej przez Davida Weavera i Larsa Willnata.

W 2011 roku drukiem ukazała się monografia *Aktywność obywateli online. Teorie a praktyka* [30], czyli moja, nieznacznie zmodyfikowana, rozprawa doktorska. Jestem również współredaktorem (razem z Włodzimierzem Michem) pracy zbiorowej *Wokół teorii stosunków międzynarodowych* [31]. Tematyka tomu jest oczywiście poza zakresem moich zainteresowań

⁸ Pierwsza część artykułu *Internet jako przestrzeń debaty* [25] jest skróconą i zaktualizowaną wersją części mojej monografii podoktorskiej *Aktywność obywateli online. Teorie a praktyka* [30], co zostało zaznaczone w artykule. Wynika to ze specyfiki publikacji, której częścią jest mój artykuł i do udziału w której zostałem zaproszony: *Sztuka debaty* jest podręcznikiem będącym efektem projektu Gdańska Akademia Debaty.

i specjalizacji – książka zawiera prace polskich badaczy stosunków międzynarodowych, będące kontynuacją dyskusji dotyczącej statusu dyscypliny, rozpoczętej na łamach czasopisma „Annales UMCS Sectio K: Politologia”, którego redaktorem naczelnym był wówczas Włodzimierz Mich, a ja pełniłem funkcję sekretarza redakcji. Wreszcie, myślę, że warty podkreślenia jest także jeden z dwóch [32; 33] przeprowadzonych przeze mnie wywiadów naukowych. W 2016 roku uczestniczyłem w konferencji „Communicative Figurations” zorganizowanej przez ZeMKI, Centre for Media, Communication and Information Research na Uniwersytecie w Bremie, a wymiernym efektem mojego pobytu był wywiad (*On the concept of figurations, deep mediatization, and the adulthood of media and communication studies*), którego dla czasopisma „Mediatization Studies” udzielił mi Andreas Hepp, stojący na czele ZeMKI, współautor (razem z Nickiem Couldrym) monografii *The Mediated Construction of Reality*, mającej premierę podczas konferencji.

Sumaryczny **impact factor** moich publikacji według listy Journal Citation Reports (JCR) wynosi 4,113 (składa się zatem na niego punktacja za artykuł w „Journal of Computer-Mediated Communication” za rok jego publikacji). **Wskaźnik cytowań** moich publikacji jest następujący: Web of Science (Wos): 5; Publish or Perish: 50; Google Scholar 34. Podobnie Index Hirscha różni się zależnie od bazy: WoS: 1; Publish or Perish: 4; Google Scholar: 3.

Z moją aktywnością publikacyjną nierozzerwalnie związana jest **aktywność konferencyjna**. W latach 2009-2017 wygłosiłem referaty na 37 konferencjach naukowych: 9 konferencjach odbywających się w języku angielskim i 28 w języku polskim. W przypadku konferencji międzynarodowych na szczególne podkreślenie zasługują cykliczne kongresy organizowane przez European Communication Research Association: „Communication for Empowerment: Citizens, Markets, Innovations” zorganizowany na Universidade Lusofona w Lizbonie (2014) oraz „Mediated (Dis)Continuities: Contesting Pasts, Presents and Futures” na Uniwersytecie Karola w Pradze (2016) – w obu aktywnie wzięłem udział w obradach sekcji *Media & Democracy*, prezentując, odpowiednio, analizę polskich materiałów wideo przeciwko ACTA (*Civic engagement and popular culture converged. A critical review of popular discourses of protest in Polish anti-ACTA online videos*) i rozważania dotyczące problemu redefinicji politycznej sprawczości w kontekście sieciowej mediatyzacji działań obywatelskich (*‘The internets’ as medium of reverse agency. Political Economy of New Media in the Frame of Bennett and Segerberg’s Connective Action*). Inne zagraniczne prestiżowe sympozja naukowe, w których aktywnie uczestniczyłem, to zorganizowana na Stockholm University (2013) konferencja „Pirating the Popular: Popular Culture and World Politics”; a także ECREA Media & Democracy Section Conference: “Digital Democracy: Critical Perspectives in the Age of Big Data” (2017) na Södertörn University (Sztokholm). Wśród innych międzynarodowych konferencji, w których brałem udział, są też cykliczne konferencje CEECOM Central and East European Communication and Media Conference (Kraków 2011, Wrocław 2014; w 2018 roku wezmę czynny udział w edycji odbywającej się na University of Szeged na Węgrzech). Krajowe konferencje naukowe, w których brałem udział z referatem, to przede wszystkim sympozja medioznawcze (w tym Kongresy Polskiego Towarzystwa Komunikacji Społecznej 2013, 2016), ale również konferencje interdyscyplinarne, politologiczne (m.in. Ogólnopolskie Kongresy Politologii 2012, 2015), kulturoznawcze (III Zjazd Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego, 2017).

Mój udział w konferencjach naukowych przełożył się nie tylko na rozwój naukowy (możliwość konfrontacji własnych koncepcji czy wyników badań z innymi badaczami), ale i –

pośrednio – umożliwił mi rozpoczęcie **aktywności grantowej**. Podczas paneli sekcji Media & Democracy na konferencjach organizowanych przez ECREA poznałem dr Johannę Moeller z Instytutu Dziennikarstwa Uniwersytetu Jana Gutenberga w Moguncji w Niemczech. Rozpoczęliśmy współpracę, której najważniejszym efektem jest **międzynarodowy projekt badawczy** *Überwachung und Privatsphäre im digitalen Zeitalter – geteilte Geschichte, gemeinsame Perspektiven? / Nadzór i prywatność w erze cyfrowej – podobne doświadczenia, wspólne perspektywy?*. Projekt jest realizowany ze środków Polsko-Niemieckiej Fundacji na rzecz Nauki (Uproszczony konkurs PNFN 2017, nr 200428) w latach 2017-2018 i ma dwoje kierowników projektu (ja i Johanna Moeller), odpowiednio, na UMCS i w instytucji partnerskiej, czyli na Uniwersytecie Jana Gutenberga w Moguncji. Na projekt składają się następujące działania: 1) międzynarodowe seminarium naukowe *The Design of Digital Privacy Technology – Political and Societal Potentials*, które odbyło się na Wydziale Politologii UMCS w Lublinie w marcu 2018 roku z udziałem europejskich badaczy zajmujących się mediami jako technologiami nadzoru, a także prawodawców i ekspertów z organizacji pozarządowych z Polski i Niemiec; 2) tematyczny numer wydawanego na Wydziale Politologii UMCS czasopisma naukowego „Mediatization Studies” (vol. 2/2018) poświęcony tematowi *Surveillance, encryption and privacy in the digital age* (wraz z Johanną Moeller pełniimy funkcję redaktorów prowadzących); 3) badania porównawcze (Polska, Niemcy) postrzegania nowych mediów jako technologii prywatności/nadzoru przez podmioty społeczeństwa obywatelskiego; 4) prezentacja wyników podczas europejskich medioznawczych konferencji + publikacja artykułów w międzynarodowych czasopismach naukowych. Moja współpraca z dr Moeller będzie kontynuowana po zakończeniu projektu: rozpoczęliśmy już przygotowania do złożenia wniosku w kolejnej edycji konkursu Beethoven na polsko-niemieckie projekty badawcze, organizowanego przez Narodowe Centrum Nauki (NCN) i Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) pod koniec 2018 roku.

Moja **pozostała aktywność naukowa** obejmuje szereg pełnionych funkcji i realizowanych projektów: Jestem członkiem Polskiego Towarzystwa Komunikacji Społecznej od 2012 roku i członkiem *European Communication Research Association* od 2014 roku. W latach 2008-2015 pełniłem funkcję sekretarza redakcji „Annales UMCS Sectio K: Politologia”, czasopisma naukowego wydawanego na Wydziale Politologii UMCS w Lublinie. W czasie pełnienia przeze mnie tej funkcji redakcja czasopisma (do 2012 roku kierowanego przez prof. dr. hab. Włodzimierza Micha, a następnie przez prof. dr. hab. Marię Marczewską-Rytko) podjęła w latach 2012-2015 skuteczne starania o zwiększenie pozycji czasopisma w systemie krajowych czasopism naukowych – decyzjami MNiSW punktacja za publikację w politologicznej sekcji „Annales UMCS” zwiększyła się z 2 pkt. przed 2012 rokiem do 12 od 2015 roku. Od 2017 roku, czyli od momentu założenia czasopisma, jestem członkiem Komitetu Redakcyjnego „Mediatization Studies” (redaktorem naczelnym pisma jest prof. dr. hab. Iwona Hofman), anglojęzycznego czasopisma naukowego poświęconego teoretycznym i empirycznym pracom z zakresu studiów nad szeroko pojętą mediatyzacją. Moja współpraca z krajowymi czasopismami naukowymi polegała również na przygotowywaniu recenzji wydawniczych dla „Nowych Mediów” (wydawanych przez UMK w Toruniu i „Kontekstów Społecznych” (wydawanych przez UMCS w Lublinie).

Jestem aktywnie zaangażowany również w organizację konferencji na Wydziale Politologii UMCS. Byłem głównym organizatorem wspomnianego międzynarodowego seminarium *The Design of Digital Privacy Technology. Political and Societal Potentials* (2018). Byłem także członkiem Komitetu Organizacyjnego międzynarodowej konferencji *RADIO RELATIONS*.

5th ECREA Radio Research Section Conference, zorganizowanej na Wydziale Politologii UMCS (2017), a także Komitetu Organizacyjnego II Kongresu Edukacji Medialnej. *Praktyki Edukacji Medialnej* (Lublin 2016), podczas którego przygotowałem i poprowadziłem panel „Współczesne praktyki medialne w kontekście wyzwań dla edukacji medialnej”; oraz międzynarodowej konferencji *IPSA's RC21-29 International Expert Conference* na Wydziale Politologii UMCS w Lublinie (2014).

Za moją pracę naukową otrzymałem w 2012 roku Brązowy Krzyż Zasługi, przyznany przez Prezydenta RP. Zostałem uhonorowany również Indywidualną Nagrodą Rektora UMCS II stopnia za szczególnie wartościową publikację naukową (artykuł opublikowany w „Journal of Computer-Mediated Communication”) w 2016 roku. W 2012 roku otrzymałem Medal Ministra Kultury za Zasługi Na Rzecz Fantastyki i Czasopisma „Fantastyka”⁹.

Od początku mojej pracy na Wydziale Politologii UMCS jestem zaangażowany nie tylko bezpośrednio w **działalność dydaktyczną** (prowadzone zajęcia), lecz i inne projekty i działania odnoszące się do kwestii dydaktyki i **popularyzacji nauki** oraz uniwersytetu. Jestem Wydziałowym Koordynatorem Programu Erasmus+ i innych programów wymiany studenckiej (2012-2013, 2016 do chwili obecnej). Uczestniczyłem w programie Erasmus+ również jako wykładowca akademicki, prowadząc zajęcia dla studentów Uniwersytetu Św. Cyryla i Metodego w Trnawie (Słowacja 2013), Uniwersytetu w Granadzie (Hiszpania 2014), a także Uniwersytetu Jana Gutenberga w Moguncji (Niemcy 2018). Pełniłem funkcję promotora pomocniczego dwóch rozpraw doktorskich obronionych na Wydziale Politologii UMCS, to jest 1) pracy Łukasza Goniaka *Redefinicja zawodu dziennikarza w dobie konwergencji mediów*, (promotor: prof. dr hab. Marek Jeziński, 2017) i pracy 2) Kingi Jarmołowicz na temat *Obywatelska e-partycypacja w działaniach samorządu miasta Lublin w latach 2010-2016* (promotor: prof. dr hab. Iwona Hofman, 2018). Pełniłem również funkcje: członka Wydziałowego Zespołu opracowującego program kierunku Produkcja Medialna (2013); Zespołu ds. Studiów 3 Stopnia na kierunku Nauki o Mediach (2016); Wydziałowego Zespołu ds. Krajowych Ram Kwalifikacji i Efektów Kształcenia (2012).

Moje dydaktyczne obowiązki na Wydziale Politologii UMCS obejmują prowadzenie zajęć na wszystkich trzech poziomach kształcenia. Prowadzę i prowadziłem wykłady, ćwiczenia i konwersatoria dla studentów Dziennikarstwa i komunikacji społecznej (pierwszego i drugiego stopnia): *Teorie komunikowania masowego, Mediatyzacja polityki, Społeczeństwo sieci, Konwergencja mediów, Media alternatywne, Historia komunikowania politycznego, Sieciowe popkultury* oraz w języku angielskim *Popular Cultures Online, Media Convergence, Network Society*; a także przedmioty na kierunku Produkcja medialna (pierwszy i drugi stopień): *Teorie mediów, Podstawy komunikowania sieciowego, Semiotyka kultur popularnych, Antropologia mediów, Obrazy technologii w popkulturze*. Dla uczestników studiów 3 stopnia z nauk o mediach prowadzę wykład z *Semiotyki mediów*.

Moja działalność dydaktyczna i popularyzująca naukę obejmuje również aktywność poza środowiskami akademickimi. Jestem współpracownikiem lubelskiego Uniwersytetu Trzeciego Wieku, dla słuchaczy którego prowadziłem wykłady dotyczące funkcjonowania mediów (2009-2012), a następnie semestralne *Seminarium wiedzy o mediach* (2012-2015).

⁹ Wyróżnienie przyznane przez Ministra Kultury jest związane z moją aktywnością literacką: jestem autorem opowiadań science-fiction publikowanych w czasopismach literackich (z „Nową Fantastyką” na czele) i autorskiej antologii „Amnezjak” (Powergraph 2017).

Prowadziłem zajęcia popularnonaukowe dla licealistów w ramach Lubelskiego Festiwalu Nauki (2007-2017), a w latach 2013-2015 pełniłem jednocześnie funkcję Wydziałowego Koordynatora Lubelskiego Festiwalu Nauki na UMCS. W latach 2014-2015 prowadziłem wykłady dla słuchaczy Gdańskiej Akademii Debaty na temat debat online. Zorganizowałem i poprowadziłem liczne zajęcia o społecznych i kulturowych aspektach funkcjonowania mediów dla młodzieży w Lublinie i regionie (spotkania w liceach i gimnazjach m.in. w Lublinie, Chełmie, Świdniku, Łukowie, Lubartowie w latach 2009-2015). Uczestniczyłem w roli eksperta w licznych debatach, spotkaniach i panelach popularnonaukowych, organizowanych m.in. przez stowarzyszenia Akademia Obywatelska, Homo Faber, Lubelski Park Naukowo-Technologiczny czy ogólnopolskie konwenty fanów kultury popularnej (cykliczne: Polcon, Pyrkon, Falkon). Jestem autorem medialnych wypowiedzi eksperckich m.in. dla „Press”, „Przeglądu”, „Rzeczpospolitej”, „Gazety Wyborczej”, „Newsweeka”, „Dziennika Wschodniego”, „Kuriera Lubelskiego” Radia Lublin, Polskiego Radia PR1, Akademickiego Radia Centrum.