

Tożsamości i komunikacja w świecie mediów społecznościowych – analiza z wykorzystaniem teorii społeczeństwa spektaklu Guya Deborda i koncepcji cyfrowego nonsensu memetycznego

WIKTOR MAGDZIARZ

Uniwersytet Jagielloński
wiktor.magdziarz@gmail.com

Autor niniejszego rozdziału ma na celu przedstawienie problemów wynikłych w związku z istotowymi przemianami internetu, który na przestrzeni ostatnich lat przyczynił się do zmiany społecznej percepcji prawdy i fałszu. Funkcjonując pierwotnie jako jednokierunkowe medium komunikacji, którego przekaz ograniczony był do wyraźnie wydzielonych nośników treści (komputerów stacjonarnych), stopniowo przekształcał się on w fizycznie wszechobecną sieć, funkcjonującą w kontekście społecznym, jak wskazane zostanie w dalszej części wywodu, zupełnie inaczej niż jeszcze w pierwszej dekadzie XXI wieku. Zmiany technologiczne, które wpłynęły na reorientację funkcji internetu, przełożyły się na zmianę w sposobie postrzegania treści przesyłanych za jego pomocą. Ponieważ zaś obecnie sieć internetowa funkcjonuje jako komplementarna część wielu działań podejmowanych indywidualnie i kolektywnie w przestrzeni, o której niegdyś można by powiedzieć, iż jest „pozainternetowa”, „realna”, powstał w tym obszarze problem zachodzenia na siebie i przenikania prawdy oraz wytworów fantazji, projekcji albo zwyczajnych kłamstw.

Kontekstem teoretycznym tych rozważań będzie praca Guya Deborda *Spoleczeństwo spektaklu* z 1967 roku, powstała wprawdzie w czasach przedcy-

frowych, ale akuratnie antycypująca procesy zachodzące w zmediatyzowanych społeczeństwach konsumujących.

W charakterze wstępu nieszczegółowo nakreślony zostanie kierunek ewolucji sieci – od tak zwanego „Internetu wiedzy” (*Internet of Knowledge*) do tego etapu jego rozwoju, gdy jego funkcjonowanie opiera się w dużej mierze na „cyfrowych przestrzeniach życia społecznego” (*digital social environment* lub i krócej: „DSE”). W drugiej części wprowadzenia przedstawiona zostanie w zarysie myśl Guya Deborda, z której zaczerpnie się użyteczną metaforę spektaklu. Posłuży ona do opisu mechanizmów wytwarzania i rozpowszechniania treści mediów społecznościowych. Wprowadzony też zostanie kontekst memetycznego nonsensu cyfrowego, o którym piszą Limor Shifman i Yuval Katz (Shifman & Katz 2017) w artykule, którego fragmenty zostaną tutaj przytoczone. Później dokonana zostanie analiza kilku przykładów, które pozwolą zilustrować wysuwane w niniejszym rozdziale tezy.

Internet

Na ilustracji Petera Steinera z „New Yorkera” z 1993 roku zobaczyć można dwa psy, z których jeden siedzi na fotelu komputerowym przed monitorem kineskopowym, popularnym „baniakiem” i trzymając łapę na klawiaturze zwraca się do drugiego słowami: „W Internecie nikt nie wie, że jesteś psem” (Steiner 1993). W 2015 Kaamran Hafeez zamieszcza w tej samej gazecie ilustrację, która w ironiczny sposób odnosi się do rozwoju sieci. Na wspomnianym obrazku, dwadzieścia dwa lata później, te same psy, już wyraźnie starsze, siedzą na podłodze obok człowieka pracującego na komputerze z płaskim ekranem i dyskutują. „Czy pamiętasz, jak to było, kiedy w Internecie nikt nie wiedział kim jesteś?” (Hafeez 2015), pyta jeden drugiego. Teza, którą stawia autor nowszej ilustracji, wydaje się dyskusyjna. Przynajmniej można powiedzieć, że udałooby się znaleźć zarówno argumenty na jej poparcie, jak i skłaniające do jej odrzucenia. Pytaniem, które się tu pojawia, jest bowiem, czy faktycznie użytkownicy internetu znaleźli się w sytuacji, kiedy w obiektywny sposób ich tożsamości przenikają do sieci internetowej, pozwalając działać tam jako „oni sami” razem z innymi, przeniesionymi w przestrzeń internetu osobami.

Jeszcze w latach dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku internet tkwił w jednokierunkowym modelu komunikacji (Sarowski 2017: 32-39). Użytkowanie sieci 1.0, tak bowiem określa się ten etap rozwoju, polegało na biernym od-

biorze przez użytkowników treści zamieszczanych w niej przez wykwalifikowanych twórców. Kolejne lata to ewolucja w kierunku uspołecznienia i modelu partycypacyjnego (sieć 2.0), w którym odbiorca miał jednocześnie zarówno możliwość konsumpcji, jak i wytwarzania treści dla innych użytkowników. Następnym krokiem dla sieci internetowej było przejście do fazy 3.0. Tutaj warto zatrzymać się na dłużej. Jak pisze Łukasz Sarowski, odnosząc się do tego właśnie momentu ewolucji internetu, działanie tego rodzaju sieci „opierać się będzie na inteligentnych narzędziach pozwalających na uzyskanie żądanych informacji w sposób celowy i zgodny z preferencjami użytkownika” (Sarowski 2017: 35). Mowa tu o rozwiązaniach znanych współcześnie wszystkim internautom od strony praktycznej, które sprawiają, iż treści, do których użytkownik dociera, nie są dobierane losowo, lecz oparte na jego wcześniejszych, zapisanych w sieci działaniach. Następuje personalizacja – na tym etapie użytkownik funkcjonuje w przestrzeni internetu nie tylko sterując anonimowym *alter ego*, lecz w pewnym sensie jako on sam, jako osoba.

Warto zwrócić uwagę, że nazwę utworzonego profilu, awatara, udostępniane dane opisujące, kim się jest, można w każdym momencie zmienić, natomiast sytuacja, w której system zdobywa o użytkownikach informacje niezależnie od ich celowych działań nakierowanych na udostępnianie takich danych sprawia, że mają oni coraz mniejszą możliwość zmiany sieciowej tożsamości. Logiczną konsekwencją takiego kierunku rozwoju internetu jest fakt, że na podstawie zbiorów zakodowanych informacji na temat użytkowników, mogą być oni identyfikowani z coraz większą precyzją.

Kolejnym etapem rozwoju sieci internetowej, w który stopniowo wchodzi jego użytkownicy, jest koncepcja tak zwanego internetu rzeczy (*Internet of Things; IoT*). Internet 4.0, który opiera się na symbiotycznej interakcji człowieka z maszyną i na zdolności technologii do „odczytywania z jeszcze większą dokładnością, (w porównaniu z poprzednią wersją), informacji znajdujących się w sieci w ich odpowiednich kontekstach” (Sarowski 2017: 37), ma doprowadzić do powstania wspomnianego internetu rzeczy – globalnej, wszechobecnej infrastruktury interkonektywnych, konwergentnych funkcjonalnie urządzeń powiązanych dostępem do wspólnej sieci internetowej.

Już współcześnie wydaje się niczym dziwnym użycie telefonu komórkowego, aby zmienić utwór w radiu samochodowym, a można założyć, że opisywane procesy będą się nasilać i obejmować kolejne dziedziny życia. Idea ta rozciąga się na rozmaite sfery życia niebędące *stricto* dziedziną technologii. Internet stał się narzędziem, z którego trudno byłoby zrezygnować

tak kucharzom, naukowcom, organizatorom politycznych rewolucji, jak i osobom, które chcą niedrogo sprzedać stare ubrania. Autor ma tu na myśli sytuację, kiedy przy pomocy sieci internetowej połączone są nie tylko urządzenia używane w rozmaitych kontekstach, ale i owe konteksty. Rozmaite elementy życia społecznego są zakorzenione w środowisku internetowym na tyle mocno, że nie sposób już dzisiaj powiedzieć iż, na przykład, przeniesienie polityki w hipotetyczne środowisko pozainternetowe byłoby zwykłą zmianą nośnika treści. Takie środowisko nie istnieje, tak jak i nie istnieje już pozainternetowa polityka. Internet połączył ją z innymi sferami życia w większym stopniu niż kiedykolwiek było to możliwe, a jego specyfika i sposób funkcjonowania kształtują jednocześnie wszelkie te sfery. Życie przebiega obecnie w kontekście internetowym, będącym ramą działań użytkowników. Jednocześnie formuje on te działania i odpowiada na potrzeby z nich wynikające, dostosowując swój kształt do połączeń między sferami, które zostały do niego przeniesione.

Jak już częściowo tutaj wskazano, za nurtem tych przemian podąża też zmiana sposobu, w jaki w sieci funkcjonują internetowe *alter ego* użytkowników. Dąży się do coraz większego zespolenia poszczególnych internautów, rozumianych jako osoby możliwe do zidentyfikowania w urzędowych rejestrach, z ich reprezentacjami w internecie. Logując się przy pomocy imienia i nazwiska, prowadząc bankowość czy rozwiązując rozmaite kwestie administracyjne *online*, użytkownicy wielokrotnie weryfikują swoją tożsamość, przysyłając na różne adresy skany dokumentów, dane karty kredytowej czy inne poufne, osobiste informacje. Wiele sieciowych usług połączonych zostaje przy pomocy jednego, spersonalizowanego konta, do którego użytkownik jest stale zalogowany. Wreszcie istnieją też powiązania między użytkowanymi urządzeniami, wpisujące się w projekt internetu rzeczy, a które tworzą spersonalizowaną przez jednego administratora sieć. Można dodać do tego jeszcze systemy weryfikacji tożsamości opierające się na danych biometrycznych.

Z drugiej strony, dzisiejszy internet w dużej mierze opiera się na mediach społecznościowych, logowanie do rozmaitych usług następuje za pomocą konta przynależącego do nich, a duża część użytkowników dostęp do (przeselekcjonowanych pod kątem preferencji) informacji uzyskuje przy pomocy osobistych kont w portalach typu Facebook. W realiach internetu jednocześnie funkcjonuje się jako zweryfikowane na wiele sposobów reprezentacje realnie istniejących ja, jak i przebywa w środowisku mediów społecznościowych, które nie kierują się, jak wskazane zostanie w dalszej części wywodu, logiką autentyzmu, chociaż za takie próbują uchodzić. Niniejsza sytuacja prowadzi do prze-

mieszania w internecie prawdy i fałszu. Ponieważ jednak stał się on inherentną częścią tego, co niegdyś nazwałoby się pozainternetowym, konfuzja ta przenosi się i na tę część świata społecznego.

Społeczeństwo spektaklu

Guy Debord w *Społeczeństwie spektaklu* z 1967 roku krytykował społeczeństwo, które określił mianem „z gruntu spektaklistycznego »spectaclistes«” (Debord 2006: 37). Streszczenie jego koncepcji w kilku zdaniach wydaje się zadaniem dość karkołomnym również z uwagi na sposób pisania Deborda, który budzi wiele emocji – niektórzy uznają go za porywający, inni wskazują, że miał charakter nienaukowy. Debord pozostawia wiele przestrzeni do interpretacji, każda więc próba ujęcia jego podstawowych tez przy pomocy kilku prostych stwierdzeń jest niewystarczająca i z konieczności nie oddaje głębi znaczeń zawartych w dziele. Tekst Deborda zostanie tu wykorzystany, aby wskazać adekwatny z perspektywy niniejszego rozdziału kierunek interpretacji, bez aspiracji jednakże do stworzenia całościowego i spójnego opisu rzeczywistości społecznej.

Wypada zacząć więc od samej koncepcji spektaklu. Debord argumentuje, iż współczesne mu społeczeństwo zostało całkowicie pochłonięte przez nurt, ruch, albo system obrazów, które składają się „ze znaków panującej produkcji” (Debord 2006: 35) i są jednocześnie jej apoteozą. „Zarówno forma, jak i treść spektaklu służą uprawomocnianiu założeń oraz celów panującego systemu” (Debord 2006: 34), stwierdza Debord.

Ważną cechą spektaklu jest fakt, że nie pełni on w społeczeństwie funkcji czysto dekoracyjnej. Autor koncepcji definiuje go jako „zapośredniczony przez obrazy stosunek społeczny między osobami” (Debord 2006: 34), „rdzeń nie-realności realnego społeczeństwa” (Debord 2006: 34). Spektakl staje się więc wzorem, według którego i w kontekście którego funkcjonują społecznie zarówno jednostki, jak i kolektywy. Jako podstawową jego funkcję Debord wymienia wytwarzanie społecznego oddzielenia; spektakl ma dlań charakter samozwrotny – istnieje sam dla siebie, odnosi się sam do siebie, sam służy wzrostowi własnej potęgi. Nie jest przy tym kontrolowany przez wytwarzających go ludzi; jest częścią istnienia, która oddziela się od rzeczywistości, działa poprzez „oderwane od wszystkich przejawów życia obrazy” (Debord 2006: 33), które „łączą się we wspólnym nurcie” (Debord 2006: 33), tworząc „wyodrębniony pseudo-

świat” (Debord 2006: 33). Ma charakter na poły religijny, jest materialnym wyrazem sfery *sacrum*, które jest jednak wytwarzane oddolnie w odniesieniu do panującego systemu produkcji.

W ten sposób spektakl łączy w sobie cechy materialne i niematerialne. Debord nie ma wątpliwości, że spektakl istnieje naprawdę, jest realnie konstruowany, reprodukowany, chociaż stanowi wyraz zespołu abstrakcyjnych założeń. Ujmuje go jako „wizję świata, która stała się rzeczywista, znalazła materialny wyraz; uprzedmiotowiony światopogląd” (Debord 2006: 34). „Rzeczywistość przejawia się w spektaklu, a spektakl jest rzeczywisty” (Debord 2006: 35) – pisze Debord. Życie w środowisku spektaklu jest jak wydmuszka – podporządkowane totalitarnemu nonsensowi (u Deborda charakter ten opisany jest jako „monopolistyczny i wykluczający wszelką dyskusję sposób ukazywania się”; Debord 2006: 36) i pozbawione zupełnie możliwości prawdziwego przeżywania. W „imperium nowoczesnej bierności” (Debord 2006: 36) egzystencja ludzi przestała być oparta na rzeczywistych doświadczeniach. Najpierw nacisk położono na posiadanie, które stało się ważniejsze od zagadnień ontologicznych. Następnie posiadanie również odeszło w niepamięć, a zastąpiła je iluzja, ujmowana przez Deborda za pomocą czasownika „jawić się”. Stąd degradacja życia społecznego uwarunkowana gospodarką i odrywanie się ekonomii od życia (a wraz z ekonomią – spektaklu). Debord opisuje to jako przejście od „być” do „mieć”, a następnie od „mieć” do „jawić się”. W *Spółeczeństwie spektaklu* widz zatracza się w otaczających go obrazach, nie zna już samego siebie, swoich pragnień i potrzeb, zna jedynie spektakl i tylko nim żyje.

Cyfrowy nonsens memetyczny

Yuval Katz i Limor Shifman w abstrakcie do artykułu: *Wytwarzanie sensu? Struktura i znaczenia cyfrowego nonsensu memetycznego* (*Making Sense? The Structure and Meanings of Digital Memetic Nonsense*) z 2017 roku, przedmiot dociekań ujęty w tytule pracy definiują jako: „zbiory pozornie bezsensownych, cyfrowych treści odtwarzanych i wprowadzanych w obieg przez wielu ludzi [*digital memetic nonsense – clusters of seemingly meaningless digital texts imitated and circulated by many participants*]” (Katz & Shifman 2017:1). Badacze wykorzystują do analizy internetu jamesonowską koncepcję pastiszu, którą streszczają jako: „Imitację dla samej imitacji. Pastisz opiera się na przyjemności, która wynika właśnie z samej imitacji, bez konieczności ustanawiania ja-

kichkolwiek nowych znaczeń. [*It is imitation for the sake of imitation; the joy of creating the text derives from the imitation itself, without supplementing any new meaning to the referent*]" (Katz & Shifman 2017: 3). Badacze rozwijają ten wątek w cytowanej pracy, wskazując na specyficzne funkcje komunikacyjne badanego zjawiska:

Podczas gdy treści te są istotne z perspektywy tworzenia się więzi społecznych i hierarchii (np. Milner 2012; Nissenbaum i Shifman 2015), niekoniecznie muszą mieć one jasne znaczenie. Prawie dekadę temu Vincent Miller (2008) zauważył, że powiązania w obrębie tych platform mogą być istotniejsze niż zawartość przesyłanych treści. [...] Kiedy podtrzymanie sieci społecznych jest podstawowym celem, dokładne znaczenie tekstów może stać się mniej istotne, tym samym zwiększając szansę wytworzenia się nonsensu (Katz & Shifman 2017:27-28)¹.

Przeprowadzając natomiast bardziej szczegółową analizę, starają się wskazać na elementy memetycznego nonsensu, pozwalające na możliwie najpełniejszą realizację funkcji, której znaczenie starają się podkreślić:

Ponieważ memetyczny nonsens funkcjonuje w kontekście społecznościowym, wskazówki [dotyczące wytwarzania go – W.M.] stają się konieczne, aby utrzymać uczestników komunikacji razem. W tym sensie, Internet odwrócił funkcję nonsensu. W sztuce przedcyfrowy nonsens pełnił funkcję refleksyjnego, intelektualnego narzędzia, które rozmontowywało systematyczne, arbitralne więzi między znaczącymi i światem przez te znaczące oznaczanym. Odbiorcy zazwyczaj nie byli zachęceni do brania udziału w komunikacji, lecz do podziwiania jej. Z kolei memetyczny nonsens tworzy system zasad organizujących ekspresję znaczeń. Zasady te są arbitralne i nierzadko wydają się absurdem, ale sama ich negocjacja pozwala memom rozprzestrzeniać się pośród wielu ludzi (Katz & Shifman 2017:7)².

¹ Przekład własny za: „While these texts are significant for the formation of social bonds and hierarchies (e.g. Milner, 2012; Nissenbaum & Shifman, 2015), they do not necessarily need to have a clear meaning. Almost a decade ago, Vincent Miller (2008) pointed out that the connections created in these platforms may be more important than the content of the messages being transmitted. [...] When the maintenance of social networks is the primary goal, the exact meaning of the text may become less important, thus increasing the possibility for the creation of nonsense”.

² Przekład własny za: „Since memetic nonsense operates within a communal context, guidelines are needed in order to hold members together. In this sense, the internet has

Memetyczny spektakl ma więc przede wszystkim funkcję fatyczną, służy udroźnianiu kanałów komunikacji i tak będzie się go tu ujmować dalej w trakcie analizy.

Media społecznościowe i projektowane internetowe tożsamości

Na tym etapie rozważań dokonana zostanie analiza treści zamieszczanych w sieci przez użytkowników i użytkowniczeki portalu Facebook i innych mediów społecznościowych. Jest oczywiste, że na platformę tę przesyłane są rozmaite wiadomości, nacisk położony zostanie jednak na te, które dobrze oddają kierunek opisywanych w tym rozdziale przemian.

Pod uwagę wzięte zostaną najpierw indywidualne profile użytkowników lub użytkowniczek portalu Facebook. Ich funkcją jest, po pierwsze, spełnianie pragmatycznej potrzeby identyfikacji określonej osoby z jej kontem (na potrzeby innych użytkowników), a po drugie autoekspresja; stąd kluczowa jest możliwość projektowania treści, które się w obrębie profilu publikuje, oraz narzędzia służące temu celowi. Podstawowa jest tutaj funkcja fatyczna, jak wskaże się dalej. Konto, poza tym, że umożliwia funkcjonowanie w środowisku Facebooka, jest najlepszym przykładem tego, w jaki sposób tożsamość użytkownika może być w internecie dowolnie kształtowana. I nie mówi się tu tylko o przypisaniu do profilu zmyślnego nazwiska. Składa się on z kilku stałych elementów, które poddać można analizie.

Jest więc najpierw zdjęcie profilowe. Pojawia się na nim zwykle twarz właściciela konta, czasem z dodatkowym opisem bądź oznaczeniem przy użyciu symboli wyrażających poparcie dla określonej inicjatywy, identyfikację z pewnym prądem myślowym, czasem zaś – po prostu – ów opis ma formę żartu. Zdjęcia zamieszczane w mediach społecznościowych często nie są jednak neutralne – poddają się logice memetycznego nonsensu. Wyrazem tego są różne

inverted the function of nonsense. Pre-digital nonsense in the fine arts is a reflective and intellectual tool which subverts the systematic, arbitrary ties between signifiers and the world they signify. Readers are usually invited not to participate but to appreciate it. Memetic nonsense, however, creates a system with a set of rules which govern expression. These rules are explicitly arbitrary and ridiculous, but it is their very negotiation that helps these memes resonate among many people. They often balance between simplicity, which enables people to join the community, and sophistication, which helps distinguish literate members from non-members".

specyficzne sposoby układania ciała do zdjęć. Są tak zwane „dzióbki”, składanie palców w kształt diamentu, jak i wszelkie inne mniej lub bardziej znaczące gesty wykonywane dłońmi, filtry nakładane na zdjęcia (choćby instagramowe psie uszy i nos) oraz przejściowe mody na robienie zdjęć w taki czy inny sposób (na przykład rozmaite krzywizny kadru). Większość tych praktyk nie może być wyjaśniona racjonalnie, a nawet jeśli ich geneza ma identyfikowalne i wytłumaczalne podłoże, znaczenie bardzo szybko ginie, pozostawiając jedynie pastiszową konieczność (oraz przyjemność) powtórzenia. Skrajne uspołecznienie tej praktyki (kształtuje się wszak swoją reprezentację w sposób obiektywnie nonsensowny, wpisując się w społeczną praktykę powtarzania takich wzorców, ekstremalnie deindywidualizując przy tym wizerunek) pozwala scharakteryzować ją jako nastawioną na spełnianie funkcji fatycznej może i w większym stopniu niż na autoekspresję. Można spojrzeć teraz na to zagadnienie z perspektywy debordowskiej. Rozważa się więc centralny punkt internetowej reprezentacji ja, jakim jest zdjęcie profilowe. Jest to jedno konkretne zdjęcie, przy pomocy którego użytkownicy pokazują innym, kim są. Ten zasadniczy dla internetowego wizerunku element konta facebookowego przestaje wyrażać cechy indywidualne, a zaczyna podkreślać przynależność użytkownika do wspólnoty rozumiejących reguły działania internetu i umiejących je stosować. Oprócz tego są jeszcze nakładki, sugerujące, jak wspomniano wcześniej, przynależność właściciela konta do takich czy innych grup myślących w określony sposób. To wszystko realizuje się w oderwaniu od znaczenia i łączy w absurdalny nurt milionów identycznych zdjęć, które nie wyrażają nic poza wzajemnym podobieństwem. Jaki system manifestuje się i emancypuje w tej formie – pozostaje pytaniem otwartym.

Zaraz pod zdjęciem profilowym znaleźć można przestrzeń, w której użytkownik ma możliwość opisanie samego siebie krótką sentencją albo udzielenia kilku informacji dotyczących swojego wykształcenia, pochodzenia, pracy. Wydaje się, że oprócz udrażniania kanałów komunikacyjnych i podkreślania przynależności, legendarny już dziś slogan „szlachta nie pracuje”, umieszczany przez tysiące użytkowników w rubryce odnoszącej się do zatrudnienia, nie ma innej funkcji. Trudno domniemywać, aby wszyscy używający go uważali się za szlachtę albo żeby mieli intencję rozbawienia innych tego typu żartem. Nikt nie zakłada przecież, że dowcip powtórzony w mediach społecznościowych wielokrotnie w identyczny sposób przez mnóstwo różnych osób kogokolwiek jeszcze rzeczywiście rozbawi. Znowu można więc mówić o reprodukcji nonsensu. Analogiczną sytuację można opisać odnosząc się do komentarzy zamieszcza-

nych przez użytkowników obok zdjęć innych internautów w mediach społecznościowych – zwłaszcza przy zdjęciach osób publicznych, choć nie ogranicza się to wyłącznie do tej grupy. Obok zdjęcia przedstawiającego wizerunek danej osoby znaleźć można niezliczoną ilość krótkich, prostych komentarzy wyrażających uznanie. Są one tak zeschematyzowane, że gdyby skategoryzować je, dzieląc na odnoszące się do śliczności (na przykład „śliczna”), takie odnoszące się do piękności („piękna”), wyrażające przywiązanie emocjonalne („moja”) i takie skrócone tylko do emotikonów (choćby samo serduszko bądź emotikon oznaczający całusa), okazałyby się, że jedno zdjęcie zamieszczone w mediach społecznościowych może otrzymać wiele komentarzy o identycznej treści od wielu różnych użytkowników. Mowa więc o ogromie wiadomości, który funkcjonuje właściwie nieredukowalny do swoich części składowych.

Komunikacja w mediach społecznościowych opiera się, jak kilkakrotnie tu podkreślono, na aspekcie fatycznym, jest ona jednak pośpieszna i powierzchowna, odbywa się w natłoku treści, co skutkuje dążeniem do skrajnego uproszczenia kodu, a w efekcie niespotykanego w mowie naturalnej stopnia konwencjonalizacji. Można więc powiedzieć, iż zamieszczanie komentarzy takiego typu, o jakim tu mowa, jest internetowym odpowiednikiem skinienia głową na zatłoczonej ulicy, gdy chodzi jedynie o zaznaczenie, iż dana osoba nie ignoruje znajomego, a więc nie zrywa więzi społecznych – nie ma tu jednak szans na jakiegokolwiek pogłębienie relacji. Można by zatem zapytać, czy widząc po raz setny tego samego człowieka na ulicy, skinąwszy mu głową dziewięćdziesiąt dziewięć razy, lecz nie wszedłszy z nim w żadną inną formę bardziej pogłębionego kontaktu, powtórzy owa osoba swój gest po raz setny, czy w końcu przestanie się czuć do tego zobligowana. Jeśli to przypuszczenie jest słuszne, to powstaje pytanie, czy tę analogię można byłoby przenieść na pole analizy relacji społecznych podtrzymywanych w internecie. Wyrazem tego typu relacji są na przykład facebookowe przypomnienia o urodzinach znajomego i mnogość urodzinowych życzeń (zamieszczanych w specjalnej, przeznaczonej ku temu rubryce), które tracą charakter indywidualnej ekspresji pozytywnych emocji, skracając się do powtarzanych monotonnie przez dziesiątki osób: „sto lat”, „stówka”, „wszystkiego najlepszego”, „najlepszego”.

Tak spektakl, jak i memetyczny nonsens istnieją tylko w kontekście społecznym. Debord wyraźnie zaznacza, że nie wolno cyrkulacji spektakularnych obrazów traktować jako warstwy ozdobnej życia społecznego. Dla niego spektakl staje się rdzeniem stosunków społecznych – kształtuje je – natomiast u Katza i Shifman obieg nonsensu, przez dominację funkcji fatycznej w ko-

munikacji, ma przede wszystkim służyć podtrzymywaniu więzi społecznych. Funkcja ta podkreślana jest przez ustanowienie zestawu reguł, których muszą przestrzegać jej uczestnicy oraz przez ciągłą tych zasad renegocjację.

Na styku mediów społecznościowych i tego, co „realne”

Kolejnym przedmiotem analizy jest kwestia *influencera* – kogoś, kto wykorzystując swój wizerunek i umiając sprawnie rozprowadzać wytwarzany przez siebie spektakl (zwykle) zarabia pieniądze. Sama idea społecznej roli osoby, która wykorzystując swój wpływ, uzyskuje dla siebie czy innych określone korzyści nie jest nowa, zastanawiający jest natomiast fakt, że współcześni *influencerzy*, aby osiągać swoje cele, funkcjonując w kontekście sieci wykorzystują mechanizmy cyrkulacji memetycznego nonsensu. Schematyzacja, oparcie na arbitralnych, ale jednak obowiązujących regułach, które to mechanizmy stają się podstawową zasadą rozprowadzania treści, pozwalają na skrajną schematyzację tego typu działalności. O niewielkim problemie natury estetycznej można by mówić w wypadku znudzenia oglądaniem tysięcy identycznych zdjęć, którymi posługują się *influencerzy*. Jeśli jednak powie się wprost, że metoda działania takich kont umożliwia całkowitą mechanizację wywierania wpływu – wszak taki jest cel *influencerskich* kont – sytuacja okaże się zdecydowanie bardziej kontrowersyjna. Jako przykład można tutaj wskazać przypadek automatycznego *influencera* (sic!), a więc profilu-bota, założonego przez nowojorskiego programistę Chrisa Buettiego (nie jest to jedyna podobna inicjatywa). „Beautiful.newyorkcity”, tak bowiem nazywało się konto administrowane przez bota, które wykorzystując schematy działania *influencerów*, osiągało internetową obserwowalność, zaś wysyłając zautomatyzowane wiadomości do miejskich lokali, uzyskiwało dla swojego projektanta zaproszenia na darmowe obiady.

Widać więc, że w świecie opanowanym przez media społecznościowe, w świecie wszechobecnego internetu, coraz trudniej oddzielić prawdę od fałszu – występują one bowiem jednocześnie, na zmianę, w tej samej przestrzeni. Brytyjski artysta, Ryan Gander, nakręcił doskonały film, w którym odnosił się do kilku mniej lub bardziej szokujących kontekstów społecznych, w których przeplatały się problemy tożsamości, technologii i mediów (Anthony 2019). Gander rozmawia z przedstawicielem firmy oferującej nietypową usługę – w zamian za wynagrodzenie firma kreowała wizerunek swoich klientów na portalach randkowych, aby móc umawiać ich na spotkanie z innymi użytkownikami

sieci. Gdy pada pytanie o autentyzm takiego wykreowanego wizerunku i o to, czy wszyscy akceptują dziś fakt, że ich internetowe tożsamości są sfalszowane, pada zastanawiająca odpowiedź. „Nie powiedziałbym, że ten wizerunek to »fake« [*I wouldn't say it's fake*]” – odpowiada rozmówca artysty – „to nawet nie jest kopia ciebie samego, raczej coś, jak kopia kopii [*not even a copy of yourself, more like a copy of a copy*]” (Anthony 2019). Z jego perspektywy nie ma właściwie znaczenia, czy użytkownicy sami kreują swój własny wizerunek, czy ktoś robi to za nich. Nie chodzi już nawet o to, że obie te wersje nie są autentyczne, raczej należałoby powiedzieć, że podział na autentyczne i nieautentyczne przestał tu funkcjonować. Został za to spektakl – spektakl wizerunków, spektakl komunikacji, zmediatyzowany spektakl ogarniający wszystkie dziedziny życia i odbierający im realność lub może wytwarzający nową. Spektakl z inherentną, nową, niewykryształizowaną jeszcze definicją realnego i prawdziwego, chociaż pozostawiający przecucie, że definicja taka jest możliwa do odnalezienia.

Podsumowanie

Wniosek ten, jak trzeba jednak zauważyć, jest niekonkluzywny. Sam w sobie, bez definiowania konsekwencji, jest bezproduktywną zabawą intelektualną. A przecież, jak wspominał Debord, spektakl jest jednocześnie sztuczny i prawdziwy o tyle, o ile jest realnie wytwarzany i ma realne skutki społeczne. Na przykład w kwietniu 2019 roku miały miejsce masowe zamieszki na granicy Grecji i Macedonii Północnej, gdy wielka liczba imigrantów, którzy utknęli u bram Europy, uwierzyła w fałszywe informacje o otwarciu granicy, kolportowane w mediach społecznościowych (Gazeta.pl Wiadomości 2019).

Użytkownicy sieci mierzą się z ponowoczesnym światem, w którym internet i jego technologia zapośredniczyły realną zmianę społeczną. Jednocześnie uzyskali wolność na niespotykaną dotąd skalę i oddali ją w stopniu, o jakim nigdy w historii przedinternetowej ludzkości nie mogło być mowy. Życie toczy się współcześnie w świecie zafałszowywanej prawdy oraz realnego fałszu, a w centrum tego wszystkiego są projektowane tożsamości internautów, o których nie umieją oni już nawet powiedzieć, czy oddają prawdę o tym, kim są owi internauci, ponieważ utracili oni umiejętność zdefiniowania tego, co autentyczne w nich samych.

Nie trzeba mówić, że sytuacja ta stanowi nowe pole działania dla władzy i daje nowe możliwości nadużyć. Jej produktem jest choćby Donald Trump,

a żeby wyrazić się precyzyjniej, wypada stwierdzić wręcz, że jest jej ucieleśnieniem. Tym, co robi na co dzień prezydent Stanów Zjednoczonych, jest wytwarzanie spektaklu. W 2018 roku artysta Steven Frost wziął udział w dyskusji: *Powab spektaklu polityki i sztuki* (*The Lure of Spectacle of Politics and Art*), której punktem wyjścia był tekst Deborda. Ludzie sztuki, aktywiści i inni chętni dyskutowali o tym, jakie stanowisko zająć wobec mariażu polityki i spektaklu. Frost swoje wnioski opublikował w artykule *Przejąć społeczeństwo spektaklu, aby móc się z nim zmierzyć* (*Embracing the Society of the Spectacle as a Strategy to Combat It*). Pisz:

Choć spektakl zagwarantował mu [Donaldowi Trumpowi – W.M.] sukces wyborczy w 2016, ten sam spektakl może pomóc nam konstruować strategie, które pozwolą z Trumpem walczyć. [...] Historia wykorzystania spektaklu jako narzędzia politycznego i kreatywnego oraz ostatnie sukcesy projektów artystów lokalnych i tych działających na większą skalę sugerują, że nasza kolektywna odpowiedź na trumpowski spektakl musi być czymś potężniejszym niż tylko bezradność, gniew i strach. [...] Oprócz wykorzystywania wszelkich form protestu opartych na idei DIY, musimy stawiając opór, wykorzystać wszelkie formy spektaklu. Trump może sam być szczytowym osiągnięciem spektaklu, ów spektakl nie należy jednak do niego (Frost 2018)³.

Warunki, w jakich funkcjonuje dzisiejsze społeczeństwo, wydają się opresyjne wobec członków, a przemiany, o których napisano w niniejszym rozdziale, są głębokie, wszechobecne i prawdopodobnie się nie cofną. Nie ma dla aktorów społecznych natomiast innego wyjścia, jak tylko zaadaptować się do zmieniających się warunków, wypracować funkcjonalne definicje sytuacji i próbować ją wykorzystać lepiej niż ci, którzy używają spektaklu aby zniewolić społeczeństwo.

³ Przekład własny za: „While spectacle propelled his election success in 2016, it can also help us design the strategies we need to combat him. [...] The history of harnessing the spectacle as a political and creative tool, and the recent success of projects by local and national artists, suggests that our collective response to the spectacle of Trump as to be something greater than simple exasperation, anger, and fear. [...] In addition to designing DIY forms of protest, we must utilize all modes of the spectacle to resist. While Trump may be the pinnacle of the modern spectacle, it doesn't belong to him”.

Źródła cytowań

- ANTHONY, SAM, reż. (2019) *Me, My Selfie and I with Ryan Gander*, Swan Films, [BBC].
- DEBORD, GUY (2006), 'Społeczeństwo spektaklu', w: Guy Debord *Społeczeństwo spektaklu oraz Rozważania o społeczeństwie spektaklu*, przekł. Mateusz Kwaterko, Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, ss. 33-37.
- FROST, STEVEN (2018), *Embracing the Society of the Spectacle as a Strategy to Combat It*, online: <https://medium.com/@tiltwest/embracing-the-society-of-the-spectacle-as-a-strategy-to-combat-it-d511e841101b> [dostęp: 30.10.2019].
- GAZETA.PL WIADOMOŚCI (2019), *Grecja. Policja starła się z tysiącami migrantów którzy uwierzyli, że otworzą granicę*, online: <http://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/7,114881,24621344,grecja-policja-starla-sie-z-migrantami-ktorzy-uwierzyli-w.html> [dostęp 30.10.2019].
- HAFEEZ, KAAMRAN (2015), 'Remember When, on the Internet, Nobody Knew Who You Were?', *New Yorker*, online: <http://www.kaamranhafeez.com/product/remember-internet-nobody-knew-new-yorker-cartoon/> [dostęp: 19.01.2020].
- SALYER, PATRICK (2015), *The Road to Identity 3.0: From Microsoft Passport to Microsoft 3.0*, online: <https://www.fourthsource.com/news/road-identity-3-0-microsoft-passport-Internet-things-18707> [dostęp 30.10.2019].
- SAROWSKI, ŁUKASZ (2017), 'Od Internetu Web 1.0 do Internetu Web 4.0 – ewolucja form przestrzeni komunikacyjnych w globalnej sieci', *Rozprawy Społeczne*: 11 (1), ss. 32-39.
- SHIFMAN, LIMOR, YUVAL KATZ, (2017) *Making Sense? The Structure and Meanings of Digital Memetic Nonsense*, online: https://www.academia.edu/32976426/Making_Sense_The_Structure_and_Meanings_of_Digital_Memetic_Nonsense [dostęp: 30.10.2019].
- STEINER, PETER (1993), 'On the Internet Nobody Knows You're a Dog', *The New Yorker*, online: <http://www.ontheinternetnobodyknowsyoureadog.com/> [dostęp: 19.01.2020].