

Nowe media

Często mówimy dzisiaj o postindustrialnym świecie. Co oznacza to pojęcie? Chyba można powiedzieć że oznacza ono zupełnie nowy obraz świata w którym przyczyną decydujących przemian społecznych nie jest już rewolucjonizowanie tradycyjnych sposobów wytwarzania.¹⁰⁵

Wcześniej były technologie wprowadzające dla wszystkich nowości. Miniaturyzacja maszyny parowej stała się punktem wyjścia dla wynalezienia kolei żelaznej, która zasadniczo zmieniła zwyczaje życia w dziewiętnastym wieku. Wprowadzenie taśmowej produkcji przez Forda było warunkiem umożliwiającym masową produkcję i zawiązania się społeczeństwa konsumpcyjnego. Dzisiaj techniczne rewolucje dokonują się w dziedzinach niewidocznych dla ludzkiego oka. Głównie w dziedzinie nowych mediów elektronicznych. Są one jednym z głównych wyznaczników naszego postindustrialnego bytu w świecie.

Mówi się nawet zamiennie o społeczeństwie informatycznym gdyż jego głównym wyznacznikiem jest uzależnienie od informacji tworzonych, obrabianych i przekazywanych za pomocą nowoczesnych mediów elektronicznych. Nowe media to podbijające cały świat w okresie ostatnich kilkunastu lat środki przekazu oparte na elektronicznym przetwarzaniu danych przez maszyny cyfrowe o coraz bardziej rosnących możliwościach. Są to przede wszystkim tzw. ośrodki audiowizualne – głównie komputery – angażujące wzrok i słuch. Określenie to pomijałoby jednak pojawiające się ostatnio dążenia do angażowania także innych zmysłów człowieka, takich jak węch, dotyk, zmysł równowagi itp. a zatem do stworzenia sztucznego świata multimedialnego. Swego czasu uważało się że matematyka jako nauka jest w dużej mierze sztuką dla sztuki, abstrakcyjnym światem wzorów i pojęć. Co prawda świat ten pozwalał wyjaśniać otaczającą nas rzeczywistość poprzez swe funkcjonalne wykorzystania, ale na

tym koniec. Teraz ta sama abstrakcyjna matematyka zaczyna służyć do budowy alternatywnie istniejących światów.

Matematycznie zbudowana przestrzeń wirtualna, poprzez dodatkowe urządzenia peryferyjne, ma dać odczucie przebywania w alternatywnej trójwymiarowej rzeczywistości. Powszechniejsze są coraz bardziej media interaktywne. Możemy wybudować i zwiedzać trójwymiarowe miasto czy dom, być pilotem samolotu myśliwskiego, stworzyć symulację efektów wybuchu bomby atomowej, aby się im potem dokładnie przyjrzeć, czy w końcu uprawiać cyber-sex. A jest to jak się wydaje dopiero początek drogi człowieka w postindustrialnej rzeczywistości. Tak więc przejście świata do nowej rzeczywistości mediów elektronicznych oznacza konieczność nowego spojrzenia na nasze doświadczenie rzeczywistości. Czy w takim świecie może jeszcze rację bytu postać spacerowicza, wędrownego gracza? Wydaje się że jak najbardziej tak. Jak stwierdza Krzysztof Loska: "Paradygmatem przestrzeni po której się porusza [postindustrialny P.D] flâneur jest dziś Internet i rzeczywistość wirtualna"¹⁰⁶

Obszarem wałęsania się jest nieograniczona wirtualna przestrzeń sieci, stanowiąca swego rodzaju cyberprzestrzeń w której jesteśmy całkowicie bezpieczni a dodatkowo posiadamy niemal nieograniczoną władzę nad przemierzaną przez nas rzeczywistością. Możliwość swobodnego poruszania się, poczucie sprawowania kontroli, samotność w tłumie żeglujących internautów labiryntowa struktura sieci, stanowi klucz do zrozumienia postindustrialnego flâneura. W postawie tej tkwi jednak pewna fantasmagoria. Mianowicie flâneur, którego opisuję podróżuje w szczególny sposób. Wyruszając w swe wędrówki nie wprawia w ruch swojego ciała lecz zmysły. To zdecydowanie różni go od jego wcześniejszych krewnych.

Bezczelowe włóczenie się po Internecie samo w sobie stanowi cel i źródło wędrówek flâneura. Przypomina on trochę benjaminowskiego flâneura włóczącego się po domu towarowym,

którego główną przyjemnością było oglądanie i dotykane wielkiej różnorodności towarów. Analogia ta nasuwa się, gdyż postać graficzna Internetu czyli strony WWW to nic innego jak nowoczesna postać towaru. Strony te to zbudowane przez informatyków witryny, często wielowymiarowe bo umożliwiające przechodzenie od witryny do witryny a tym samym umożliwiające cyberprzestrzenny spacer, ale posiadające cechy towaru gdyż zaprojektowane i wystawione w cyberprzestrzeni mają swoją pierwotną postać ikonki, którą flâneur może obejrzeć, ściągnąć do własnego komputera; zazwyczaj płacąc za tę przyjemność, ale nie może jej sam zmieniać i modyfikować. Jest on tylko odbiorcą zmysłowych wrażeń płynących z oglądania sam nie może ich jednak tworzyć. Nowi flâneurzy jak zauważa słusznie Krzysztof Loska: „pozbawieni są korzeni, przeszłości – żyją w wiecznym „teraz” rzeczywistości komputerowej, znajdując się niejako w stanie zawieszenia, poza czasem..”¹⁰⁷

Uwalniając się od rzeczywistości, flâneur uwalnia się od wszystkich czynników które miały na niego wpływ. Flâneur jest graczem, dla którego uczestnictwo w fikcyjnych światach staje się źródłem rozkoszy. Jak słusznie zauważa Zygmunt Bauman:

„Zabawa, flâneurowski sposób życia, staje się standardem, podług którego mierzy się dzisiaj rzeczywistość”¹⁰⁸

Rzeczywistość ta to w dużej mierze ta stworzona przez matematycznie zbudowaną przestrzeń wirtualną komputera. Flâneur ma jednak świadomość że w każdej chwili może powrócić do otaczającej go niematematycznej rzeczywistości.

Internetowe flânerie może też być też narzędziem służącym zobrazowaniu naszego konsumpcyjnego bycia w świecie. Mianowicie poprzez zakupy internetowe. Siedząc w domu we własnym wygodnym fotelu możemy wędrować po różnego rodzaju sklepach internetowych przyglądając się prezentowanym towarom i w miarę konieczności, chęci lub potrzeb zamówić coś przez Internet do domu.

Internetowe flâneurie może być też narzędziem pracy służącym wyszukiwaniu interesujących nas informacji. Podam oto taki przykład: Na 10867 pozycji dotyczących hasła flâneur w internetowej przeglądarce „Alta Vista” pewna ich część (kilkaset) to nazwy innych przeglądarek internetowych. Głównie francuskich, niemieckich i angielskich. Można więc przyjąć że słowo to weszło już na stałe do potocznie używanego zakresu wyrażeń słownikowych zyskując jeszcze jedno nowe znaczenie jako przeglądarka internetowa.

Wirtualny charakter wałęsania się nie jest w świecie nowych mediów czymś bezwzględnie koniecznym. Zygmunt Bauman pisze powołując się na duńskiego socjologa Henniga Becha o pojęciu telemiasta „telecity”, sygnalizując przejęcie przez ekran telewizyjny, umieszczony wewnątrz prywatnego mieszkania, funkcji, jakie pełnił teren miejski na zewnątrz domu. Ekran ten stał się jak mówi Bauman najczęściej i najchętniej uczęszczanym, wybiegiem ponowoczesnego spacerowicza. ” Usadzony wygodnie w fotelu i zbrojny jedynie w przyrząd do zdalnego regulowania może[...] (flâneur P.D) przenosić się w mgnieniu oka z polinezyjskiej wioski do nowoczesnego biurowca Wall Street, z dworu średniowiecznego księcia do wnętrza szybującej w kosmos rakiety”.¹⁰⁹

Ale wizualny charakter wałęsania się po nowych mediach elektronicznych nie jest wcale czymś bezwzględnie koniecznym. Powołując się na Susan Buck-Morss pisze Krzysztof Loska o „aural flânerie” – swobodnym poruszaniu się po kanałach radiowych ¹¹⁰

Podsumowując należy zauważyć, że postindustrialny flâneur nie potrzebuje już jak jego wcześniejsi krewni przestrzeni miejskich do realizacji swoich gier. Nową przestrzenią bytu flâneura stała się przestrzeń wytworzona przez nowoczesne media elektroniczne a sam charakter spaceru uległ radykalnemu przeobrażeniu. O ile wcześniejsze formy flânerii wymagały od spacerującego wprowadzenia swego ciała w ruch o tyle

współczesne, zapośredniczone przez media elektroniczne i wykreowany przez nie sztuczny, alternatywny świat wymagają wprowadzenia w pewien specyficzny ruch, (sprawiając tak naprawdę tylko iluzję ruchu) naszego umysłu. Elektronicznie zapośredniczone flânerii jest specyficznego rodzaju mutacją która jest zarazem mutacją przystosowawczą do zawłaszczonego przez elektroniczne technologie współczesnego świata. W tym flânerii jak już wspomniałem zawiera się z całą wyrazistością fantasmagoria współczesnego spaceru.

¹⁰⁵ Wolfgang Welsch podaje że termin postindustrializm wprowadzony do nauk społecznych przez amerykańskiego socjologa Davida Riesmana (1958), stosowany później przez socjologa francuskiego Alaina Touraine'a (1969), utrwalił się przede wszystkim w następstwie pras socjologa amerykańskiego Daniela Bella (od roku 1973). Różnica w użyciu wyrażenia polega na odmienności zarówno koncepcji, jak i opcji. Jest wiele podobieństw, czasami zgodność, ale i dyssens. W ujęciu Bella „społeczeństwo postindustrialne” ukształtowało się w wyniku przemian technologicznych. Miarodajne nie są już technologie maszynowe, lecz technologie intelektualne. Społeczeństwo postindustrialne cechuje prymat wiedzy teoretycznej, połączenie nauki z technologią oraz planowanie i sterowanie rozwojem społecznym. Dzięki temu jest na najlepszej drodze do zastąpienia porządku naturalnego przez porządek techniczny. Por [w:] Wolfgang Welsch, Nasza postmodernistyczna moderna, s. 40-41.

¹⁰⁶ Krzysztof Loska, Flâneur jako metafora współczesnej kultury, s. 46.

¹⁰⁷ Op.Cit, s. 46.

¹⁰⁸ Zygmunt Bauman, Przedstawienie na pustyni, s. 81.

¹⁰⁹ Zygmunt Bauman, Dwa Szkice o moralności ponowoczesnej, s. 25.

¹¹⁰ Por [w:] Krzysztof Loska, Flâneur jako metafora współczesnej kultury, s. 47.

Jeśli szukają Państwo pomocy w napisaniu własnej pracy - potrzebują Państwo fachowych konsultacji to polecamy stronę [pisanie prac](#) - profesjonalna pomoc w pisaniu prac w granicach prawa.